

SKRIPSI

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN PADA
TOKO TASYA COLLECTION MENGGUNAKAN METODE *RAPID
APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)***



**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana
jenjang strata 1 Pada Program Studi Sistem Informasi
Fakultas ilmu komputer Universitas Prabumulih**

Oleh :

RIZANTHA SYAWAL IQBAL

2021210051

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH
2025**



**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian Pada
Toko Tasya Collection Menggunakan Metode Rad
Diajukan Oleh : Rizantha Syawal Iqbal
NIM : 2021210051
Jurusan : Sistem Informasi
Perguruan Tinggi : Fakultas Ilmu Komputer Prabumulih

Prabumulih, 8 Agustus 2025

Dosen Pembimbing I

Suhartini, S.Kom., M.Kom

Dosen Pembimbing II

Muchlis, S.Kom., M.Si

Mengetahui,
Fakultas Ilmu Komputer Prabumulih
Ketua Program Studi,

Suhartini, S.Kom., M.Kom



**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

HALAMAN PENGESAHAN

Telah dipertahankan didepan tim penguji Skripsi
pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih
Pada Tanggal, 06 Agustus 2025

Tim penguji :

Ketua Penguji : Ariansyah S.Kom., M.Kom

Penguji I : Khana Wijaya, S.Kom., M.Kom

Penguji II : Nur Aini H, S.Kom., M.Si., M.Kom

Mengetahui
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Prabumulih
Dekan

Andi Christian, S.Kom., M.Kom

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

**“Tidak Perlu Lebih Hebat Dari Orang Lain, Cukup Lebih Baik Dari Diri
Kita Kemarin ”**

Allhamdulillah berkat rahmat dan pertolongan dari Allah SubhanahuwaTa'ala akhirnya saya bisa menyelesaikan penulisan skripsi. Maka dari itu, pada kesempatan kali ini akan saya akan mempersembahkannya kepada :

1. Kedua orang tuaku yang sentiasa memberikan doa dan semangat untuk anaknya hingga mengorbankan waktu, tenaga, pikiran, bahkan air mata.
2. Saudara laki-laki saya yang telah memberikan perhatian dan dukungan.
3. Dosen dan staff departemen sistem informasi yang telah membantuku selama perkuliahan.
4. Sahabat-sahabatku khususnya angkatan 2021 yang telah memberikan bantuan dan semangat dalam penulisan skripsi ini.
5. Untuk teman-teman yang saling membantu dan berbagi di perkuliahan.

BIODATA MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Rizantha Syawal Iqbal
NIM : 2021210051
Tempat Tanggal Lahir : Lubuk Raman, 07 Desember 2002
Alamat : Desa Lubuk Raman, Kec. Rambang Niru, Kab.
Muara Enim Sumatra Selatan.
HP/Telp : 085709086975
E-mail : Rizanthaibal123@gmail.com
Alamat orang tua : Desa Lubuk Raman, Kec. Rambang Niru, Kab.
Muara Enim Sumatra Selatan.
Judul skripsi : Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian
Pada Toko Tasya *Collection* Menggunakan Metode
Rapid Application Development (Rad)

Demikian biodata ini saya buat dan saya bertanggung jawab atas kebenarannya.

Prabumulih, 04 Agustus 2025



Rizantha Syawal Iqbal
2021210051

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mendorong berbagai sektor, termasuk sektor penjualan, untuk memanfaatkan teknologi sebagai sarana peningkatan efisiensi dan akurasi operasional. Salah satu bentuk pemanfaatannya adalah penerapan sistem informasi berbasis *website* yang memungkinkan pengelolaan transaksi dan penyajian informasi secara *real-time*. Toko Tasya Collection merupakan usaha yang bergerak di bidang penjualan pakaian dan masih menggunakan sistem penjualan secara manual, seperti pencatatan transaksi dan pengelolaan stok barang di buku. Kondisi ini menimbulkan berbagai permasalahan seperti kesalahan pencatatan, kehilangan data, ketidaksesuaian antara stok fisik dan data, serta kesulitan dalam pembuatan laporan penjualan secara cepat dan akurat. Di sisi lain, perkembangan teknologi informasi dan perubahan perilaku konsumen yang cenderung beralih ke belanja *online* menuntut pelaku usaha untuk melakukan digitalisasi sistem penjualan mereka. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi penjualan berbasis *website* dengan menggunakan bahasa pemrograman php dan dibantu dengan alat bantu perancangan sistem menggunakan *use case diagram*, *activity diagram* dan *class diagram*. Metode *Rapid Application Development (RAD)* dipilih karena, memungkinkan proses pengembangan sistem dilakukan dengan cepat, terstruktur, dan sesuai kebutuhan pengguna. Sistem yang dibangun diharapkan dapat membantu Toko Tasya Collection dalam mengelola data transaksi, stok barang, dan laporan penjualan secara lebih efisien, akurat, serta dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

Kata kunci: Sistem Informasi, Penjualan, *Website*, Php, RAD, Toko Tasya Collection.

ABSTRACT

The rapid development of information technology has driven various sectors, including the sales sector, to utilize technology as a means to improve operational efficiency and accuracy. One such application is the implementation of a web-based information system, which enables real-time transaction management and information delivery. Tasya Collection is a clothing retail business that still relies on manual sales processes, such as recording transactions and managing inventory in physical books. This condition leads to several problems, including data entry errors, data loss, discrepancies between physical stock and recorded data, and difficulties in generating timely and accurate sales reports. On the other hand, the advancement of information technology and the shift in consumer behavior toward online shopping demand that businesses digitize their sales systems. Therefore, this study aims to design a web-based sales information system using PHP as the programming language, supported by system design tools such as use case diagrams, activity diagrams, and class diagrams. The Rapid Application Development (RAD) method was chosen because it allows for a fast, structured, and user-focused system development process. The resulting system is expected to help Tasya Collection manage transaction data, inventory, and sales reports more efficiently and accurately, while also providing access anytime and anywhere.

Keywords: Information System, Sales, Website, PHP, RAD, Tasya Collection



**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

Lampiran 6

**SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS
JUDUL/TOPIK PENELITIAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rizantha Syawal Iqbal

Nim : 2021210051

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Ilmu Komputer

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa judul penelitian saya di bawah ini:

Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian Pada Toko Tasya *Collection*
Menggunakan Metode *Rapid Appliction Development*.

Adalah benar hasil karya saya sendiri dan bukan milik orang lain baik yang sudah dipublikasikanataupun belum dipublikasikan.

Apabila dikemudian hari tidak sesuai dengan surat pernyataan saya ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagai konsekuensi dari perbuatan saya ini.

Prabumulih, 31 Juni 2025
Yang bersangkutan,

(Rizantha Syawal Iqbal)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian Pada Toko Tasya *Collection* Menggunakan Metode *Rapid application Development (RAD)*”.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sastra 1 di Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih. Penulis banyak menerima bantuan, arahan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Yuniar Pratiwi, S.Si., M.Si selaku Rektor Universitas Prabumulih.
2. Bapak Andi Christian S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Prabumulih.
3. Bapak Ariansyah S.Kom., M.Kom selaku Wakil Dekan Fakultas Ilmu Komputer Prabumulih.
4. Ibu Suhartini S.Kom., M.Kom. Selaku Pembimbing I yang sabar memberikan arahan dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Muchlis S.Kom., M.Si. Selaku Pembimbing II yang sabar memberikan arahan dan bimbingan pada penulisan skripsi.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih.
7. Bapak/Ibu Staf Administrasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih.
8. Pemilik Toko Tasya *Collection* yang telah memberikan izin dan membantu untuk melakukan penelitian.
9. Rekan-rekan Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih khususnya angkatan 2021 serta semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan yang belum penulis sadari. Kritik dan saran yang bersifat membangun penulis harapkan dari semua pihak untuk kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca. Aamiin.

Prabumulih, 02 Agustus 2025



Rizantha Svawal Iqbal
NIM : 2021210051

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Motto Dan Persembahan.....	iv
Biodata Mahasiswa	v
Abstrak.....	vi
Pernyataan Orisinalitas Judul	viii
Kata Pengantar	ix
Daftar Isi	xi
Daftar Tabel.....	xv
Daftar Gambar	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah	3
1.2.1 Identifikasi Masalah	3
1.2.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.3.1 Maksud Penelitian	3
1.3.2 Tujuan Penelitian.....	4
1.4. Batasan Masalah	4
1.5. Kegunaan Penelitian	5
1.5.1. Kegunaan Praktisi.....	5
1.5.2. Kegunaan Akademik	5
1.6. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian	6
1.7. Sistematika Penelitian.....	6
BAB 2 LANDASAN TEORI	8
2.1. Studi Pustaka	8
2.1.1 Pengertian Perancangan.....	8

2.1.2 Pengertian Sistem	9
2.1.3 Pengertian Informasi	8
2.1.4 Pengertian Penjualan	10
2.1.5 Pengertian <i>Website</i>	10
2.1.6 Pengertian <i>PHP</i>	11
2.1.7 Pengertian <i>Xampp</i>	12
2.1.8 Pengertian <i>Database</i>	12
2.1.9 Penelitian Terdahulu	13
2.1.10 Pengertian Kerangka Pikir	16
BAB 3 OBJEK DAN METODE PENELITIAN.....	17
3.1. Objek Penelitian.....	17
3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	17
3.1.2 Visi dan Misi	17
3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan.....	18
3.1.4 Deskripsi Tugas	19
3.2 Metode Penelitian	20
3.2.1 Metode Penelitian Yang Digunakan.....	20
3.2.2 Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data.....	20
3.2.1.1 Sumber Data	20
3.2.1.2 Teknik Pengumpulan Data	21
3.3 Metode Pengembangan Sistem.....	22
3.4 Alat Bantu perancangan.....	24
3.5 Pengujian <i>Software</i>	28
BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	29
4.1 Analisis Permasalahan	29
4.1.1 Pemecahan Masalah.....	29
4.1.2 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan	29
4.1.3 Analisis Prosedur Sistem Yang Sedang Berjalan	30
4.2 Perancangan Sistem	31
4.2.3. Prosedur Sistem Yang Diusulkan	32
4.2.3.1 <i>Use Case Diagram</i> Yang Diusulkan	33

4.2.3.2 <i>Acivity Diagram</i> Yang Diusulkan.....	34
4.2.3.3 <i>Class Diagram</i>	40
4.3 Perancangan Basis Data.....	41
4.4. Perancangan Antar Muka	46
4.4.1 Rancangan Halaman Menu Utama	45
4.4.2 Rancangan Halaman <i>Register</i>	45
4.4.3 Rancangan Halaman <i>Login Customers</i>	46
4.4.4 Rancangan Halaman <i>Checkout</i>	47
4.4.5 Rancangan Halaman Rincian Pesanan Pelanggan.....	47
4.4.6 Rancangan Halaman Login Admin	48
4.4.7 Rancangan Halaman Utama Admin	48
4.4.8 Rancangan Halaman Kelola Data Kategori.....	49
4.4.9 Rancangan Halaman Kelola Data Produk	49
4.4.10 Rancangan Halaman Data Pelanggan.....	50
4.4.11 Rancangan Halaman Data Pembayaran.....	50
4.4.12 Rancangan Halaman Laporan Transaksi	51
4.4.13 Rancangan Halaman Cetak Laporan Transaksi.....	51
4.4.14 Rancangan Halaman <i>Settings</i> Aplikasi.....	52
BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	53
5.1 Implementasi.....	53
5.1.1 Implementasi Prangkat Lunak	53
5.1.2 Implementasi Prangkat Keras	54
5.1.3 Implementasi <i>Database</i>	54
5.1.4 Implementasi Antar Muka	55
5.1.4.1 Implementasi Halaman Depan <i>Website</i>	55
5.1.4.2 Implementasi Daftar Pelanggan	56
5.1.4.3 Implementasi Halaman <i>Login</i>	56
5.1.4.4 Implementasi Halaman <i>Checkout</i>	57
5.1.4.5 Implementasi Halaman Rincian Pesanan Pelanggan	58
5.1.4.6 Implementasi Halaman <i>Login Admin</i>	58
5.1.4.7 Implementasi Halaman <i>Dahsboard</i>	59

5.1.4.8 Implementasi Halaman Kategori	60
5.1.4.9 Implementasi Halaman Produk	60
5.1.4.10 Implementasi Halaman Data Pelanggan	61
5.1.4.11 Implementasi Halaman Data Pembayaran	61
5.1.4.12 Implementasi Halaman Laporan Transaksi	62
5.1.4.13 Implementasi Halaman Cetak Laporan Transaksi	63
5.1.4.14 Implementasi <i>Settings</i> Aplikasi	63
5.2 Pengujian Sistem	65
BAB 6 PENUTUP.....	66
6.1 Kesimpulan	66
6.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	13
Tabel 3.1 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	25
Tabel 3.2 Simbol <i>Activiy Diagram</i>	26
Tabel 3.3 Simbol <i>Class Diagram</i>	27
Tabel 4.1 Tabel <i>Customers</i>	41
Tabel 4.2 Tabel Kategori.....	41
Tabel 4.3 Tabel <i>Orders</i>	42
Tabel 4.4 Tabel <i>Orders Item</i>	42
Tabel 4.5 Tabel <i>Payment</i>	42
Tabel 4.6 Tabel Produk	43
Tabel 4.7 Tabel Profil Aplikasi.....	43
Tabel 4.8 Tabel <i>Settings</i>	44
Tabel 4.9 Tabel <i>Users</i>	44
Tabel 4.10 Tabel <i>Notifications</i>	45
Tabel 5.1 Tabel Perangkat Lunak	54
Tabel 5.1 Tabel Perangkat Keras	55
Tabel 5.1 Tabel Pengujian Sistem.....	65

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	16
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Toko Tasya <i>Collection</i>	18
Gambar 3.2 Siklus RAD	23
Gambar 4.1 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Yang Sedang Berjalan	33
Gambar 4.2 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Yang Diusulkan	31
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Pelanggan Melakukan Pendaftaran	34
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Login Pengguna	35
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Pelanggan Melakukan Pemesanan	36
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Admin Melakukan Kelola Data.....	37
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Konfirmasi Pembayaran	38
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Admin Membuat Laporan	39
Gambar 4.9 <i>Class Diagram</i> Yang Diusulkan	40
Gambar 4.10 Rancangan Menu Utama Pelanggan	46
Gambar 4.11 Rancangan Halaman <i>Register</i>	47
Gambar 4.12 Rancangan Halaman <i>Login</i>	47
Gambar 4.13 Rancangan Halaman <i>Checkout</i>	48
Gambar 4.14 Rancangan Halaman Rincian Pesanan	48
Gambar 4.15 Rancangan Halaman <i>Login</i> Admin	49
Gambar 4.16 Rancangan Halaman Utama Admin.....	49
Gambar 4.17 Rancangan Halaman Kelola Data Kategori	50
Gambar 4.18 Rancangan Halaman Kelola Data Produk.....	50
Gambar 4.19 Rancangan Halaman Data Pelanggan	51
Gambar 4.20 Rancangan Halaman Data Pembayaran	51
Gambar 4.21 Rancangan Halaman Laporan Transaksi.....	52
Gambar 4.22 Rancangan Halaman Cetak <i>Layout</i> Laporan Transaksi	53
Gambar 4.23 Rancangan Halaman <i>Setting</i> Aplikasi.....	53
Gambar 5.1 Database Sistem Informasi Penjualan.	56
Gambar 5.1 Implementasi Halaman Depan <i>Website</i>	56
Gambar 5.2 Implementasi Halaman Daftar Pelanggan.....	57

Gambar 5.3 Implementasi Halaman Login Pelanggan	57
Gambar 5.4 Implementasi Halaman <i>Checkout</i>	58
Gambar 5.5 Implementasi Halaman Rincian Pesanan Pelanggan	59
Gambar 5.6 Implementasi Halaman <i>Login</i> Admin	59
Gambar 5.7 Implementasi Halaman <i>Dashboard</i>	60
Gambar 5.8 Implementasi Halaman Kategori.....	61
Gambar 5.9 Implementasi Halaman Produk	61
Gambar 5.10 Implementasi Halaman Data Pelanggan	62
Gambar 5.11 Implementasi Halaman Data Pembayaran	62
Gambar 5.12 Implementasi Halaman Laporan Transaksi.....	63
Gambar 5.13 Implementasi Halaman Cetak Laporan Transaksi	64
Gambar 5.14 Implementasi Halaman <i>Settings</i> Aplikasi	64

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era perkembangan teknologi yang semakin pesat, penerapan teknologi informasi telah menjadi kebutuhan utama di berbagai sektor, termasuk sektor penjualan. Teknologi informasi memberikan kemudahan dalam mengelola data dan meningkatkan efisiensi operasional. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yang bisa digunakan adalah sistem informasi berbasis *website*. Sistem ini memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi secara *real-time* dan memberikan kemudahan dalam pengelolaan transaksi penjualan.

Penggunaan teknologi *internet* diharapkan mampu memberikan manfaat yang besar terhadap dunia bisnis yang persaingannya semakin ketat, karena penerapan teknologi *internet* sekarang ini sangat cepat dan berpengaruh terhadap persaingan bisnis yang semakin hari terasa ketat (Safitri & Kartini, 2022).

Sistem informasi ini sangat dibutuhkan untuk memudahkan masyarakat mendapatkan informasi yang jelas dan dari sumber yang terpercaya. Salah satu sarana yang digunakan untuk memberikan informasi adalah dengan menggunakan *website* sebagai media untuk memperoleh dan menyebarkan informasi kepada konsumen, sistem ini dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.

Toko Tasya *Collection* usaha yang bergerak dibidang penjualan pakain yang terletak di Jl. Padat Karya No.333, Gunung Ibul, Kec. Prabumulih Timur, Kota Prabumulih, Sumatra Selatan. Toko ini masih menggunakan sistem penjualan manual, seperti transaksi penjualan, laporan penjualan dan jumlah stok barang

masih dicatat di buku, sehingga bisa saja terjadi kesalahan input data dan kerusakan data yang disimpan dibuku, misalnya buku yang digunakan terkena air, terbakar robek karena usia buku sudah tua.

Pemanfaatan teknologi ini sangat relevan, khususnya bagi pelaku usaha kecil dan menengah (UKM) seperti Toko Tasya *Collection*, yang bergerak dalam penjualan pakaian. Permasalahan yang dihadapi Toko Tasya *Collection* yaitu proses penjualan masih konvensional serta pengelolaan transaksi dan pengelolaan stok masih dicatat di buku sehingga sering terjadi kesalahan pencatatan. Toko ini, kesulitan menghasilkan laporan penjualan secara cepat. Di sisi lain, perilaku konsumen yang semakin beralih ke belanja online hal ini membuat Toko Tasya *Collection* perlu beradaptasi. Dengan mengimplementasi sistem informasi penjualan berbasis *website*, Toko Tasya *Collection* diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut.

Dari uraian tersebut, peneliti berkeinginan melakukan penelitian yang berjudul “ **Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian Pada Toko Tasya *Collection* Menggunakan Metode *Rapid Application Development (RAD)* ”.**

1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas penulis mengidentifikasi masalah tersebut yaitu:

1. Proses penjualan masih dilakukan secara manual, seperti pencatan transaksi penjualan, stok barang dan laporan penjualan masih dicatat dibuku atau kertas. Sehingga bisa menyebabkan kesalahan dalam *input* data dan kerusakan data yang disimpan di buku akibat kelalaian manusia.
2. Keterbatasan jangkauan pemasaran, Toko Tasya *Collection* memiliki potensi pasar yang lebih luas, karena kurangnya media promosi menjadi hambatan dalam perluasan pemasaran.

1.2.2 Rumusan Masalah

Perumusan masalah berdasarkan latar belakang tersebut yaitu bagaimana membuat “sistem informasi penjualan pakaian pada Toko Tasya *Collection* menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD).” Yang dapat dijadikan sistem penjualan secara *online* serta membantu pengelolaan data penjualan, laporan penjualan serta memperluas jangkauan pasar.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Merancang sistem informasi penjualan pada Toko Tasya *Collection*, supaya meningkatkan efisiensi dan efektifitas penjualan.
2. Memperluas media informasi penjualan dalam peningkatan jangkauan pasar.

3. Memberikan solusi praktis untuk pengelolaan data penjualan di Toko Tasya *Collection*.
4. Menerapkan teknologi informasi dalam industri ritel untuk meningkatkan daya saing usaha.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Sebagai langkah Toko Tasya *Collection* mengikuti trend dan perkembangan zaman dengan menerapkan teknologi informasi.
2. Dapat dijadikan media promosi pada Toko Tasya *Collection* untuk meningkatkan pemasaran.
3. Sebagai media informasi untuk mempermudah pengelolaan data penjualan dan stok barang pada Toko Tasya *Collection*.
4. Meningkatkan pengalaman pelanggan melalui proses transaksi yang sudah menggunakan sistem yang lebih cepat dan efisien.
5. Merancang sistem informasi penjualan yang memudahkan proses transaksi penjualan dan pembelian di Toko Tasya *Collection* secara *online*.

1.4 Batasan Masalah

Agar penulisan skripsi ini lebih terarah dan tidak meluas, maka penulis membatasi masalah hanya pada Sistem Informasi Penjualan Pakaian pada Toko Tasya *Collection* dirancang berbasis *website* mendukung proses penjualan pakaian secara *online*. Fitur yang dikembangkan meliputi pengelolaan data produk, transaksi pembelian pelanggan melalui keranjang belanja, pengelolaan pesanan oleh admin, serta pembuatan laporan penjualan. Pengguna sistem terdiri dari

admin dan pelanggan. Data yang dikelola hanya mencakup informasi produk, pelanggan, dan transaksi dalam lingkup Toko Tasya *Collection*.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Praktisi

1. Peningkatan efisiensi operasional, membantu Toko Tasya *Collection* dalam mengoptimalkan proses penjualan dan laporan penjualan.
2. Meningkatkan akurasi data, mengurangi kesalahan pencatatan dan perhitungan yang menggunakan metode manual, sehingga menghasilkan data yang akurat.
3. Pengalaman pelanggan, memungkinkan transaksi lebih cepat dan mudah, sehingga meningkatkan kepuasan pelanggan.

1.5.2 Kegunaan Akademik

1. Menambah pengetahuan mengenai penerapan teknologi informasi dalam industri ritel, khususnya di bidang sistem informasi penjualan.
2. Referensi bagi penelitian selanjutnya, menyediakan data dan informasi yang dapat jadi acuan bagi penelitian-penelitian seterusnya di bidang yang sama.
3. Penyebaran pengetahuan, meningkatkan kesadaran tentang pentingnya sistem informasi yang efisien dalam mendukung keberhasilan operasional toko.
4. Meningkatkan keterampilan mahasiswa, memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk memahami dan menerapkan konsep dan teori dalam praktik langsung melalui proyek penelitian.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di Toko Tasya *Collection* di Jl. Padat Karya No.333, Gunung Ibul, Kec. Prabumulih Timur, Kota Prabumulih, Sumatera Selatan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2025.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini dibuat untuk mempermudah dalam penyusunan Skripsi ini. Sistematika penulisannya di bagi dalam beberapa bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I pendahuluan mendeskripsikan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, kegunaan praktisi dan akademik, waktu dan lokasi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II Berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian, perancangan, dan pembuatan sistem.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab III berisi tentang objek dan metode penelitian yang akan digunakan dalam perancangan dan alur penelitian dalam Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakain Pada Toko Tasya *Collection*.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisikan tentang analisa objek, permasalahan apa saja yang ada, serta membuat rancangan aplikasi yang meliputi, rancangan sistem, rancangan basis data dan rancangan antar muka.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini membahas tentang implementasi dari rancangan aplikasi yang dibangun penulis serta pengujian sistem dalam aplikasi yang telah dibuat penulis.

BAB VI PENUTUP

Membahas tentang kesimpulan dari keseluruhan isi dari skripsi yang telah dibuat, serta saran-saran yang bisa diterapkan untuk perbaikan dan pengembangan sistem selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Studi pustaka

2.1.1 Pengertian Perancangan

Perancangan adalah sebuah proses atau tahapan untuk membuat atau merencanakan sesuatu dengan menggunakan teknik untuk merumuskan tujuan yang akan dicapai (Rahmad Fauzi dkk., 2023)

Rancang bangun merupakan langkah-langkah pada proses informasi yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas tertentu dari pengguna. Dalam perencanaan sistem akan direncanakan untuk membuat program yang mempermudah pengguna (Lim & Silalahi, 2023)

Dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa Perancangan adalah proses untuk merencanakan atau membuat sesuatu dengan merumuskan tujuan yang ingin dicapai.

2.1.2 Pengertian Sistem

Dalam konsep dasar sistem, istilah “sistem” merujuk pada suatu entitas yang terdiri dari elemen atau komponen yang saling berhubungan dan berinteraksi secara kontinu atau berkesinambungan dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini bertujuan untuk mencapai suatu tujuan tertentu yang terikat dan terpadu yang berlangsung terus-menerus. Setiap elemen atau komponen yang terdapat dalam sebuah sistem memiliki fungsi dan cara kerja masing-masing tetapi tetap beroperasi secara terpadu dalam satu kesatuan fungsi atau kerja. Tugas dan fungsi

antara setiap elemen atau komponen tidak akan saling bertentangan atau berlawanan, karena semuanya saling bergantung dan saling membutuhkan satu sama lain untuk mencapai tujuan tertentu (Widarti dkk., 2023).

Sistem adalah kumpulan elemen, komponen, atau subsistem yang saling berintegrasi dan interaksi untuk mencapai tujuan tertentu. Jadi setiap elemen mempunyai subsistem yang terdiri atas komponen atau elemen. Sistem mempunyai karakteristik atau sifat tertentu seperti elemen (*element*), batasan sistem (*boundary*), lingkungan sistem (*environments*), penghubung (*interface*), masukan (*input*), pengolahan (*process*), keluaran (*output*), dan tujuan (*goal*). Elemen-elemen sistem merupakan inti dari materi sistem yang saling berinteraksi atau bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu (Candra dkk., 2024).

Dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan suatu kesatuan kompleks yang terdiri dari elemen-elemen yang saling berinteraksi dan terorganisir secara terstruktur untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem mencakup berbagai komponen atau prosedur yang bekerja bersama-sama untuk melakukan dan menyelesaikan suatu kegiatan sesuai dengan tujuan tertentu.

2.1.3 Pengertian Informasi

Informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang telah diproses dan diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan sesuatu yang dapat dipahami dan memberikan manfaat bagi penerimanya. Data dan fakta adalah “bahan baku” informasi, tetapi tidak semuanya dapat diolah menjadi informasi (Nur & Daeli, 2024).

Informasi merupakan sekumpulan fakta yang telah diolah sehingga data tersebut mempunyai makna bagi penganutnya (Hidayat & Ali, 2024).

Dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa Informasi adalah sekumpulan data yang sudah diolah sehingga bermakna dan bermanfaat bagi penerimanya.

2.1.4 Pengertian Penjualan

Penjualan adalah suatu usaha untuk mengembangkan rencana strategis yang diarahkan pada usaha sebagai pemuasan kebutuhan dan keinginan pembeli guna menghasilkan laba (Gunardi dkk., 2023).

Penjualan adalah proses dimana sang penjual memuaskan segala kebutuhan dan keinginan pembeli agar dicapai manfaatnya bagi yang penjual maupun sang pembeli yang berkelanjutan dan yang menguntungkan bagi kedua belah pihak. Penjualan juga hasil yang dicapai sebagai imbalan jasa-jasa yang diselenggarakan yang dilakukannya perniagaan transaksi dunia usaha (Indrajati dkk., 2024).

Berdasarkan definisi diatas penulis menarik kesimpulan bahwa penjualan merupakan sebuah proses menawarkan barang, produk, maupun jasa kepada konsumen dengan maksud mendapatkan keuntungan.

2.1.5 Pengertian Website

Website merupakan sekumpulan halaman *web* yang saling berhubungan serta telah dipublikasikan pada sebuah jaringan yang disebut jaringan *internet*. Memiliki domain atau yang disebut *Uniform Resource Locator* sebagai akses untuk pengguna *internet* dengan cara mengetikkan alamat dari domain. Domain diperlukan dalam membuat *website*, domain merupakan nama yang dimiliki

sebuah perusahaan atau institusi pemilik *web* agar dapat diakses (Herman & Wijaya., 2021).

Website merupakan sekumpulan halaman yang di dalam nya ada informasi digital baik berbentuk bacaan, foto, animasi, suara, serta video ataupun gabungan dari seluruhnya yang disajikan melalui jalan internet sehingga mempermudah setiap orang mendapatkan data (Yunita dkk., 2022).

Dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa *website* adalah sebuah sistem yang berisi yang menampilkan nformasi dalam bentuk text, gambar, animasi, saura, dan vidio yang diakses melalui jaringan *internet*.

2.1.6 Pengertian *PHP*

PHP merupakan bahasa skrip sisi *server* yang menggabungkan *HTML* agar terbentuk halaman web dinamis dengan tujuan agar perintah dan sintaks dengan memberikan eksekusi seluruhnya di *server* tetapi disertakan dalam dokumen *HTML* (Lim & Silalahi, 2023)

PHP adalah singkatan dari *Hypertext Preprocessor*, yang merupakan bahasa pemrograman yang dikhususkan untuk pengembangan *web*. *PHP* berjalan di sisi *server*, artinya kode *PHP* dijalankan pada *server web* sebelum halaman *web* dikirimkan ke *browser* pengguna. Keunggulan utama *PHP* terletak pada kemampuannya untuk menyisipkan kode *PHP* langsung ke dalam *HTML*, memungkinkan pengembang untuk membuat halaman *web* yang dinamis dan *responsif* (Arrasyid & Wigandi., 2024).

Dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa *PHP* adalah bahasa pemrograman yang biasa digunakan untuk pengembangan *website*.

2.1.7 Pengertian *Xampp*

XAMPP merupakan *software* yang digunakan untuk menjalankan sebuah website dengan basis PHP dengan menggunakan MySQL sebagai pengolah data utama di *local computer* (Lim & Silalahi, 2023).

XAMPP adalah server yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program *Apache http server*, *MySQL database*, dan penterjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan *Perl*. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat system operasi apapun), *Apache*, *MySQL*, *PHP* dan *Perl*. Program ini tersedia dalam *GNU General Public* Lisensi dan bebas, merupakan *web server* yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman *web* yang dinamis (Nur & Daeli, 2024).

Dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa *xampp* adalah *software open source* yang digunakan untuk menjalankan *web server* dan *database* pada komputer.

2.1.8 Pengertian *Database*

Istilah "*database*" berasal dari frasa "*base*" dan "*data*", di mana "*base*" mengacu pada kantor pusat, gudang, atau tempat pengumpulan. Data merupakan representasi dunia nyata dengan menggunakan angka, karakter, simbol, bahasa, gambar, suara, atau kombinasinya. Termasuk individu, pelajar, pekerja, konsumen, produk, hewan, peristiwa, konsep, dan situasi lainnya. Basis data adalah kumpulan data sistematis yang disimpan di komputer yang dapat diverifikasi menggunakan program komputer. Perangkat lunak yang digunakan

untuk memproses dan melakukan *query* dikenal sebagai Sistem Manajemen Basis Data (DBMS) (Fahzirah & Nasution, 2024).

Database adalah sebagai tempat yang berguna untuk menyimpan data. Selain itu, dapat juga melakukan penambahan data yang baru, sekaligus mengubah dan menghapus data tersebut. Sehingga, ketika memerlukan data tersebut, akan mudah untuk menggunakannya (Herman & Wijaya., 2021).

Dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa *Database* adalah tempat data yang tersimpan secara elektronik dan terorganisir yang dapat diakses, dikelola dan diperbarui sesuai kebutuhan.

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah referensi dari penelitian sebelumnya yang digunakan untuk memperkuat landasan teori, mendukung temuan dan membandingkan hasil penelitian yang sedang dilakukan.

Berikut beberapa penelitian terdahulu yang berupa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis.

Tabel 2.1 Penelitian terdahulu

NO	Penulis dan tahun	Judul	Persamaan	Hasil Penelitian
1	Anggriani Profita, Ade Nur Ifan, Aji Ery Burhandenny (2022)	Penerapan Metode Rapid Application Development (RAD) untuk Digitalisasi UKM Industri Busana Muslim	Menggunakan metode <i>RAD Website PHP</i>	sistem penjualan secara online dan sebagai database dari toko lebih memudahkan dalam proses pendataan barang, penjualan, dan transaksi.

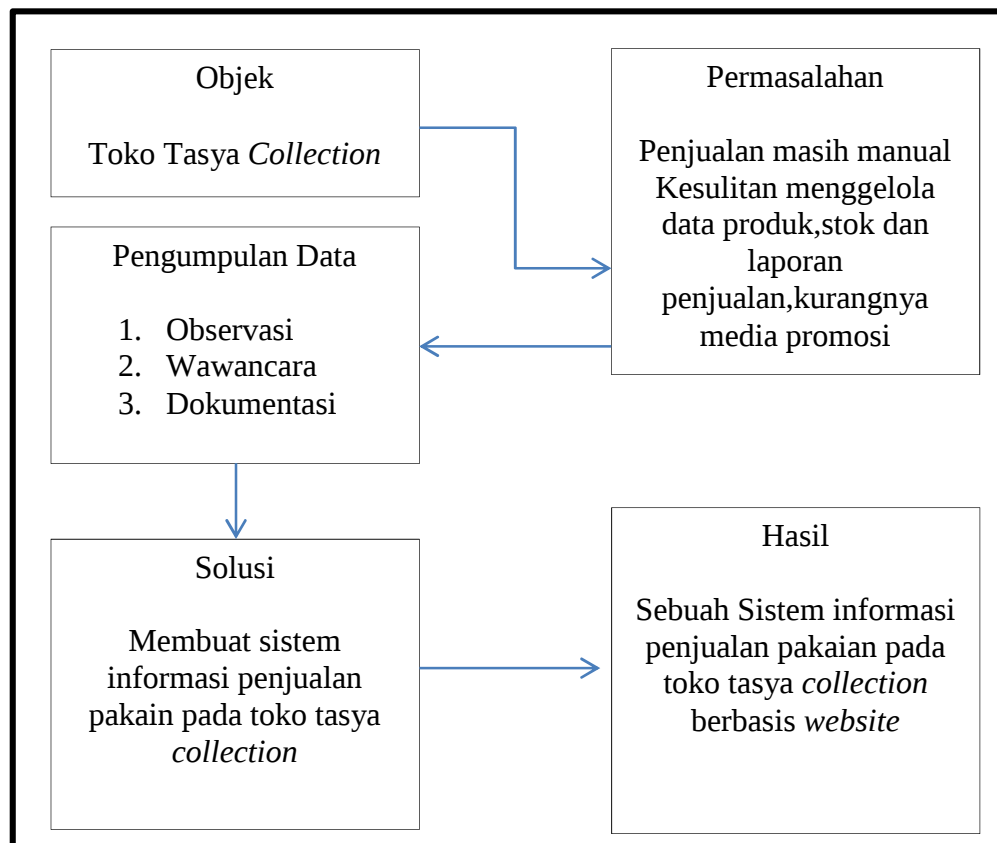
2	Muhammad Hapidz Awabin, Surtikanti (2022)	Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Arifin Menggunakan Metode <i>Rapid Application Development (RAD)</i>	Metode RAD Website	sistem yang memudahkan melihat dan meninjau data barang serta laporan penjualan
3	Nurul Adha Oktarini Saputri, Fifi Metarani (2022)	Sistem Informasi Pemesanan berbasis <i>E-Commerce</i> pada Toko Vimona dengan Metode RAD	Berbasis website PHP RAD	sistem informasi yang dibangun dapat membantu dan mengatasi permasalahan toko Vimona dalam melakukan pemasaran, proses pemesanan, penyimpanan data penjualan
4	Alvi Noor Candra, Endang Supriyati, Tri Listyorini (2024)	Perancangan Sistem Penjualan Berbasis Web <i>E-Commerce</i> Pada Umkm Toko Roti Farisa Di Kota Kudus	Berbasis website	Sistem membantu pemilik dan karyawan dalam memudahkan manajemen penjualan.
5	Bagus Surya Indrajati, Hersanto Fajri, Fety Fatimah (2024)	Sistem informasi penjualan pakain pada dusty room berbasis website	Berbasis website UML	Sistem membantu Dusty Room mengelola data penjualan, memudahkan pelanggan mencari produk dan pemesanan secara online
6	Fauzi Dwi Haryanto, Heri Haerudin (2024)	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Menggunakan Metode <i>Rapid Application Development</i> Berbasis Website (Studi Kasus : Toko Ayoh Original Distro)	Menggunakan metode rad Website PHP	sistem penjualan dapat mempermudah pengguna dalam pembuatan laporan pendapatan dengan lebih efektif dan efisien.
7	Fitriani, Ferdinandus Lidang Wity, L.B Finansus	Sistem Informasi E-Commerce Tenun Ikat Menggunakan Metode Rad Di Rumah Bum	Menggunakan metode RAD	Aplikasi web <i>E-commerce</i> ini memberikan informasi

	Mando (2024)	Ende	<i>Website PHP</i>	mengenai produk tenun ikat yang di pasarkan pada Rumah BUMN Ende agar lebih luas pemasarannya.
8	Harun Arrasyid, Dikdik Permana Wigandi (2024)	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian pada Pt Banteng Merah Indonesia Berbasis <i>Web</i>	Berbasis <i>website UML PHP</i>	Meningkatkan efisiensi transaksi penjualan dan peningkatan responsivitas terhadap kebutuhan pelanggan
9	Muhamad Fajri Hidayat, Ircham Ali (2024)	Pengembangan Aplikasi Penjualan Tas Spunbond Dengan Payment Getway Berbasis Web Menggunakan Metode <i>RAD</i>	Berbasis <i>website PHP RAD</i>	Sistem Informasi Penjualan berhasil meningkatkan keamanan pembayaran dan efektivitas dan efisiensi penjualan.
10	Sondang (2024)	Penerapan Metode <i>RAD</i> Dalam Pengembangan Sistem Informasi Pemesanan Jasa Percetakan Berbasis <i>Web</i> pada Percetakan Karya Sehati Jaya	Menggunakan metode <i>rad Website PHP</i>	Penggunaan metode <i>RAD</i> cocok digunakan untuk pembuatan sistem dengan waktu dan biaya yang minim.

Sumber : Data diolah Penulis (2024)

2.3 Kerangka Pikir

Adapun Kerangka Pikir akan menjelaskan secara teoritis antar variabel yang akan diteliti. Untuk itu Penulis membuat kerangka pikir sebagai berikut.



Sumber : Data diolah oleh penulis (2024)

Gambar 2.1 Kerangka Pikir

Berdasarkan kerangka pikir diatas dapat disimpulkan bahwa penjualan pakaian pada Toko Tasya Collection masih manual dan Proses data produk, stok dan laporan penjualan juga masih manual serta masih kurangnya media promosi. Sehingga hal ini masih kurang efektif dan efisien. Sehingga dibuatlah sistem informasi Penjualan pada Toko Tasya Collection yang diharapkan bisa mengatasi permasalahan pada Toko Tasya Collection.

BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian yang diamati oleh penulis dilakukan untuk mencari informasi, mengidentifikasi masalah serta mewawancarai pihak terkait dan mengetahui sistem yang dibutuhkan. Penelitian ini dilakukan di Toko Tasya *Collection* yang terletak di Jl. Padat Karya No.333, Gunung Ibul, Kec. Prabumulih Timur, Kota Prabumulih, Sumatera Selatan.

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Toko Tasya *Collection* yang terletak di Jl. Padat Karya No.333, Gunung Ibul, Kec. Prabumulih Timur, Kota Prabumulih, Sumatera Selatan yang sudah berdiri sejak tahun 2018. Toko Tasya *Collection* usaha yang bergerak dibidang penjualan pakaian khususnya pakaian wanita. Usaha ini di dirikan oleh Indah Gusafa selaku pemilik usaha dengan maksud untuk memperoleh keuntungan dan memenuhi kebutuhan masyarakat.

3.1.2 Visi Dan Misi Perusahaan

1. Visi

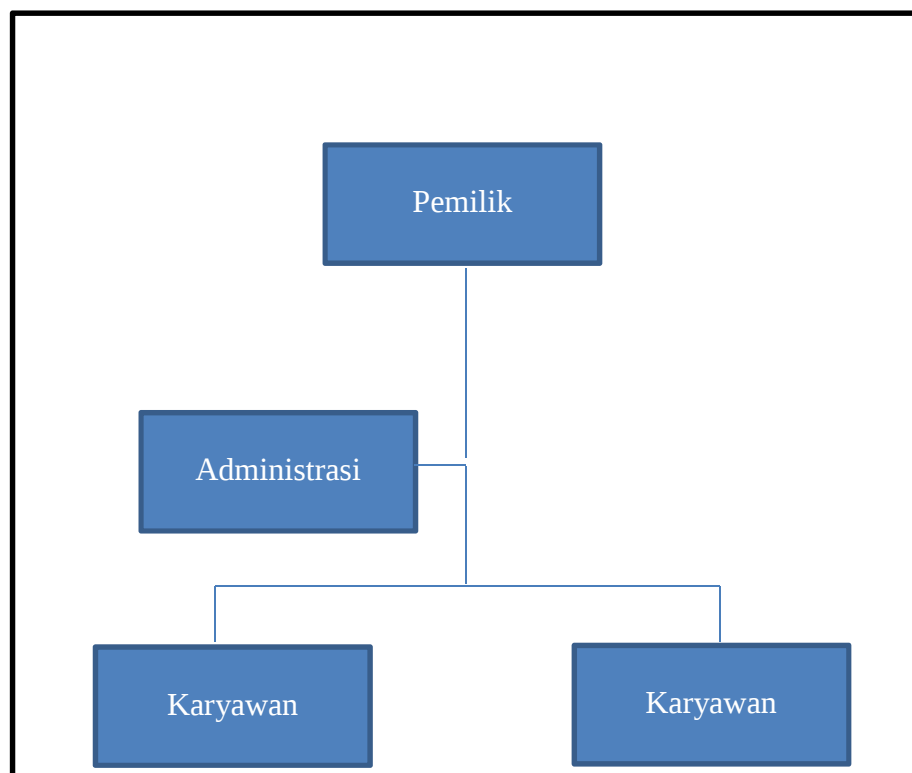
Menjadi Toko pakaian terpercaya yang menghadirkan produk *fashion* berkualitas, *stylish*, dan terjangkau untuk memenuhi kebutuhan semua kalangan, serta menjadi pelopor tren mode lokal yang berkelanjutan.

2. Misi

- 1) Menyediakan beragam koleksi pakaian yang mengikuti tren mode terbaru dengan harga kompetitif.

- 2) Memberikan pelayanan yang ramah, cepat, dan profesional kepada pelanggan.
- 3) Meningkatkan kepuasan pelanggan melalui kualitas produk dan layanan purna jual yang unggul.
- 4) Mendukung komunitas lokal dengan bekerja sama dengan produsen dan pengrajin pakaian lokal.
- 5) Mengembangkan bisnis dengan memanfaatkan teknologi digital untuk kemudahan akses dan transaksi pelanggan.

3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan



Sumber : Toko Tasya Collection (2024)

Gambar 3.1 Struktur Organisasi Toko Tasya Collection

3.1.4 Deskripsi Tugas

1. Pemilik

Pemilik bertugas mengawasi keseluruhan operasional Toko Tasya *Collection*, mulai dari manajemen keuangan, strategi penjualan, hingga pengambilan keputusan penting. Serta bertanggung jawab menjalin hubungan dengan pemasok untuk memastikan ketersediaan stok barang serta melakukan inovasi produk atau layanan untuk meningkatkan daya saing toko. Selain itu, pemilik berperan dalam memotivasi tim kerja dan menjaga perkembangan usaha secara keseluruhan.

2. Administrasi

Bagian administrasi bertugas mencatat transaksi keuangan, mengelola dokumen penting seperti faktur dan laporan stok, serta membuat laporan keuangan yang diperlukan oleh pemilik. Administrasi juga memastikan data inventaris barang tercatat dengan baik dan melakukan pengarsipan dokumen secara sistematis. Mereka mendukung pemilik dalam memberikan informasi yang dibutuhkan untuk pengambilan keputusan yang tepat.

3. Karyawan

Karyawan bertugas melayani pelanggan dengan ramah, membantu proses penjualan, dan memastikan barang dagangan tertata rapi di Toko. Mereka juga bertanggung jawab menjaga kebersihan lingkungan toko, memproses pembayaran dengan akurat, serta melaporkan masalah atau kebutuhan operasional kepada pemilik atau administrasi. Karyawan mendukung kelancaran operasional harian toko sesuai arahan yang diberikan.

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah prosedur dan skema yang digunakan dalam penelitian. Metode penelitian memungkinkan penelitian dilakukan secara terencana, ilmiah, netral dan bernilai. Metode penelitian sebagai strategi mengumpulkan data, dan menemukan solusi suatu masalah berdasarkan fakta (Waruwu., 2023).

Metode Penelitian yang digunakan pada penelitian menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat deskriptif dan analisis. Deskriptif dalam penelitian kualitatif berarti menggambarkan dan menjabarkan peristiwa, fenomena dan situasi sosial yang diteliti. Analisis berarti memaknai dan menginterpretasikan serta membandingkan data hasil penelitian (Waruwu., 2023)

3.2.1 Sumber Data Dan Teknik Pengumpulan Data

3.2.1.1 Sumber Data

1. Data Primer

Data yang diperoleh peneliti secara langsung dari objek penelitian, seperti melalui wawancara atau observasi. Data primer biasanya dijadikan data utama dalam penelitian karena keakuratannya

2. Data Sekunder

Data yang diperoleh peneliti dari sumber yang sudah ada, seperti jurnal, karya ilmiah, penelitian terdahulu, buku-buku, bank data, dan lain

sebagainya. Data sekunder biasanya digunakan sebagai data pelengkap jika data primer tidak mampu menjawab permasalahan yang ada.

3.2.1.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara atau metode yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data penelitian dari responden. Penelitian kualitatif memiliki beberapa teknik pengumpulan data yaitu teknik observasi, wawancara dan studi dokumentasi (Waruwu., 2023).

1. Observasi

Teknik observasi dilakukan untuk mengamati perilaku dan aktivitas partisipan di lokasi penelitian. Dalam pengamatan tersebut, peneliti melakukan aktivitas pencatatan hal-hal yang diamati secara langsung. Aktivitas tersebut dapat dilakukan baik secara terstruktur maupun secara tidak terstruktur. Dalam kegiatan tersebut, peneliti dapat terlibat secara langsung, baik sebagai peserta maupun sebagai pengamat murni (Waruwu., 2023).

2. Wawancara

Teknik wawancara merupakan teknik penggalian informasi melalui percakapan secara langsung antara peneliti dengan partisipan. Perkembangan teknologi dan komunikasi telah memungkinkan wawancara dilakukan baik secara tatap muka maupun melalui telepon, *zoom*, *whatsapp*, dan lain-lain. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur dan tidak terstruktur dengan maksud menggali berbagai informasi seputar fokus

masalah penelitian (Waruwu., 2023). Wawancara dilakukan dengan cara mewawancarai pihak-pihak terkait di toko *Tasya Collection*.

3. Dokumentasi

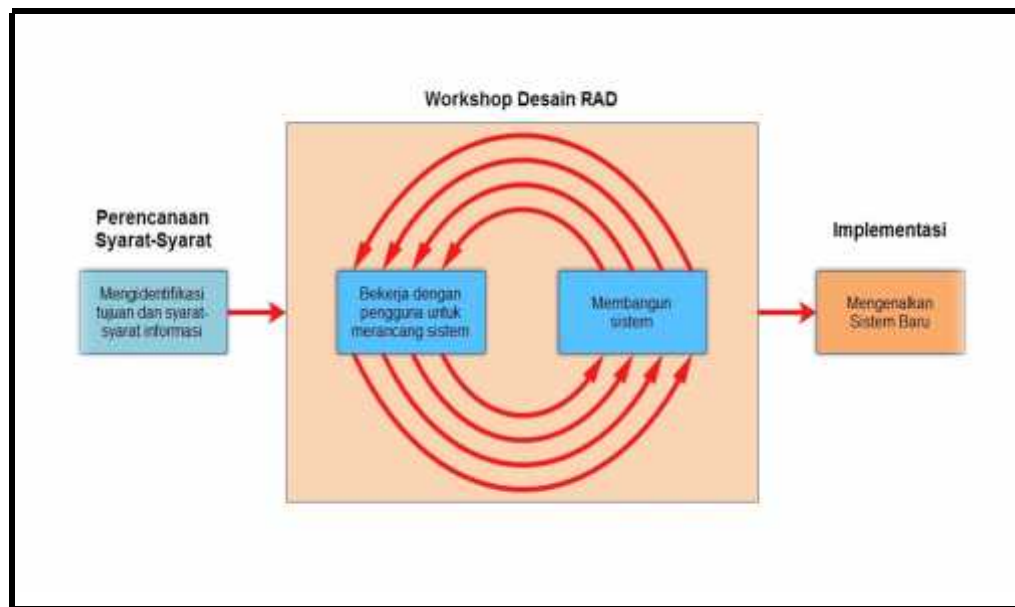
Dokumentasi adalah teknik pengumpulan informasi melalui pencarian bukti yang akurat sesuai fokus masalah penelitian. Dokumentasi dalam penelitian kualitatif dapat berupa dokumen kebijakan, biografi, buku harian, surat kabar, majalah atau makalah. Selain ketiga teknik tersebut, dokumentasi dapat dilengkapi dengan rekaman, gambar, foto dan lukisan (Waruwu., 2023).

3.2.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode Pengembangan Sistem yang digunakan penulis adalah *Rapid Application Development (RAD)* merupakan suatu metode pengembangan perangkat lunak dengan pendekatan berorientasi objek (*object oriented approach*) terhadap pengembangan sistem. Metode ini bertujuan untuk mempersingkat waktu dalam perencanaan, perancangan, dan penerapan suatu sistem bila dibandingkan dengan metode tradisional (Haryanto & Haerudin., 2024)

Rapid Development Application (RAD) adalah sebuah model proses perkembangan perangkat lunak sekuensial linier yang menekankan pada siklus perkembangan cepat dengan menggunakan pendekatan konstruksi berbasis komponen. Sehingga apabila kebutuhan dipahami dengan baik, maka sistem fungsional yang utuh dapat diselesaikan dalam waktu kira-kira 60 – 90 hari (Awabin., 2022).

Dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa *RAD* adalah metode pengembangan sistem yang waktu pengembangan yang singkat.



Sumber : (Haryanto & Haerudin., 2024)

Gambar 3.2 Siklus RAD

Tahap *RAD* terdiri dari 3 tahap yang terstruktur dan saling bergantung disetiap tahap, yaitu :

1. *Requirements Planning* (Perencanaan Persyaratan)

Dalam fase ini pengguna dan penganalisis bertemu untuk mengidentifikasi tujuan-tujuan aplikasi atau sistem serta untuk mengidentifikasikan syarat-syarat informasi yang ditimbulkan dari tujuan-tujuan tersebut. Orientasi dalam fase ini adalah menyelesaikan masalah-masalah perusahaan.

2. *Design Workshop*

Fase ini adalah fase untuk merancang dan memperbaiki yang bisa digambarkan sebagai *workshop*. Penganalis dan pemograman dapat berkerja

membangun dan menunjukan representasi visual desain dan pola kerja kepada pengguna.

3. *Implementation* (Penerapan)

Pada fase *implementasi* ini, penganalisis berkerja dengan para pengguna secara *intens* selama *workshop* dan merancang aspek-aspek bisnis dan *nonteknis* perusahaan. Segera setelah aspek aspek ini disetujui dan sistem-sistem dibangun dan disaring, sistem-sistem baru atau bagian dari sistem diuji coba dan kemudian diperkenalkan kepada organisasi (Haryanto & Haerudin., 2024).

3.2.2.1 Alat Bantu Perancangan

Dalam perancangan ini penulis bagaimana karakteristik sistem dengan menggunakan pemodelan *Unified Modeling Language (UML)*. *Unified Modelling Language (UML)* adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik/gambar untuk memvisualisasi, menspesifikasikan, membangun, dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan *software* berbasis *Object-Oriented* (Susilowati & Pakusadewa, 2023).

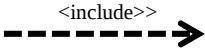
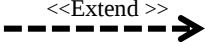
Diagram yang digunakan pada *UML* adalah sebagai berikut.

1. *Use Case Diagram*

Use case diagram merupakan pemodelan perilaku (behavior) dari suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem dan siapa saja atau aktor-aktor yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut (Susilowati & Pakusadewa, 2023).

Simbol-simbol *Use Case* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.1 Simbol *Use Case Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Digunakan untuk menjelaskan sesuatu atau seseorang yang sedang berinteraksi dengan sistem.
	<i>Use Case</i>	Menggambarkan suatu perilaku dari sistem tanpa mengungkapkan struktur internal dari sistem tersebut.
	<i>Assosiation</i>	Jalur komunikasi antar actor dengan <i>use case</i> yang saling berpartisipasi.
	<i>Include</i>	Penambahan perilaku ke dalam <i>use case</i> dasar yang secara <i>eksplisit</i> menjelaskan penambahannya.
	<i>Extend</i>	Penambahan perilaku ke dalam <i>use case</i> dasar yang tidak tahu tentang hal tersebut.
	<i>Use case generalization</i>	Hubungan antara <i>use case</i> umum dengan <i>use case</i> yang lebih spesifik, yang mewarisi dan menambah fiturnya.

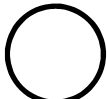
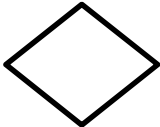
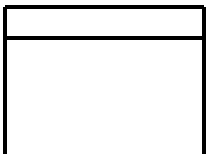
Sumber : (Susilowati & Pakusadewa, 2023).

2. Activiy Diagram

Diagram aktivitas atau *activity* diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak”. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor.

Simbol-simbol yang terdapat pada *Activity* Diagram ditunjukkan pada tabel.

Tabel 3.2 Simbol Activiy Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Initial</i>	Menunjukkan di mana aliran kerja dimulai.
	<i>Final</i>	Menunjukkan di mana aliran kerja berakhir.
	<i>Action</i>	Langkah-langkah dalam sebuah <i>activity</i> .
	<i>Decision</i>	Menunjukkan di mana keputusan akan dibuat.
	<i>Swimlane</i>	Mengelompokkan <i>activity</i> berdasarkan <i>actor</i> .

Sumber : (Susilowati & Pakusadewa., 2023).

3. Class Diagram

Class Diagram menggambarkan serta deskripsi dari *class*, atribut dan objek serta hubungan satu sama lain. *Class diagram* dapat memberikan pandangan global atas sebuah *system*. Hal tersebut tercermin dari *class* yang ada dan relasinya satu dengan yang lainnya. Sebuah sistem biasanya mempunyai beberapa *class diagram*. *Class diagram* sangat membantu dalam visualisasi struktur kelas dari suatu *system*. *Diagram* ini umum digunakan pada pemodelan *system* berorientasi objek. *Class Diagram* berfungsi untuk menjelaskan tipe dari objek sistem dan hubungannya dengan objek yang lain. Simbol-simbol yang terdapat pada *Class Diagram* dapat ditunjukkan pada tabel.

Tabel 3.3 Simbol Class Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Class</i>	Himpunan objek-objek dari berbagai atribut yang memiliki operasi yang sama.
	<i>Association</i>	Relasi antar kelas dengan makna umum dan biasanya disertai <i>multiplicity</i> .
	<i>Directed Association</i>	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas lain.

	<i>Aggregation</i>	Mengindikasikan keseluruhan bagian <i>relationship</i> disebut sebagai relasi.
	<i>Composition</i>	Relasi <i>Composition</i> terhadap <i>class</i> tempat dia bergantung.
	<i>Dependency</i>	Menunjukkan operasi pada suatu <i>class</i> yang menggunakan <i>class</i> yang lain.

Sumber : (Susilowati & Pakusadewa., 2023).

3.3 Pengujian Software

Pengujian perangkat lunak (*software testing*) adalah proses untuk mengevaluasi dan memverifikasi bahwa perangkat lunak atau aplikasi berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Pada pengujian program penulis menggunakan *Black Box Testing*. *Black Box Testing* merupakan salah satu jenis pengujian perangkat lunak yang berfokus memastikan masalah yang dapat muncul pada perangkat lunak ketika digunakan (Abdillah dkk., 2023).

Black Box Testing merupakan pengujian kualitas perangkat lunak yang berfokus pada fungsionalitas perangkat lunak. Pengujian *Black Box* bertujuan untuk menemukan fungsi yang tidak benar, kesalahan performa, kesalahan inisiasi dan terminasi (Wijaya & Astuti., 2021).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *Black Box Testing* adalah pengujian yang bertujuan untuk melihat atau menemukan kesalahan pada fungsi perangkat lunak.

BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Permasalahan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah penulis lakukan pada Toko Tasya *Collection*, bahwa toko tersebut masih menggunakan cara konvensional dalam melakukan transaksi sehingga memiliki keterbatasan dalam proses jual beli produk tersebut. Proses transaksi pada Toko Tasya *Collection* yang masih konvensional, seperti konsumen harus datang langsung ke toko untuk membeli produk atau hanya mengecek dan melihat produk lain dan juga harga yang ada pada Toko Tasya *Collection* tersebut.

4.1.1 Pemecahan Masalah

Setelah melakukan analisis terhadap permasalahan pada Toko Tasya *Collection*, penulis memberikan alternatif pemecah masalah yang dapat membantu proses penjualan produk yang ada pada Toko Tasya *Collection*, salah satunya adalah dengan membangun Sistem informasi penjualan berbasis *website* yang dapat memperluas jangkauan pemasaran sehingga dapat memberikan penyelesaian masalah yang terjadi pada Toko Tasya *Collection* dan di harapkan dengan *website* ini dapat meningkat efisiensi dan efektivitas transaksi jual beli pada Toko Tasya *Collection*.

4.1.2 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

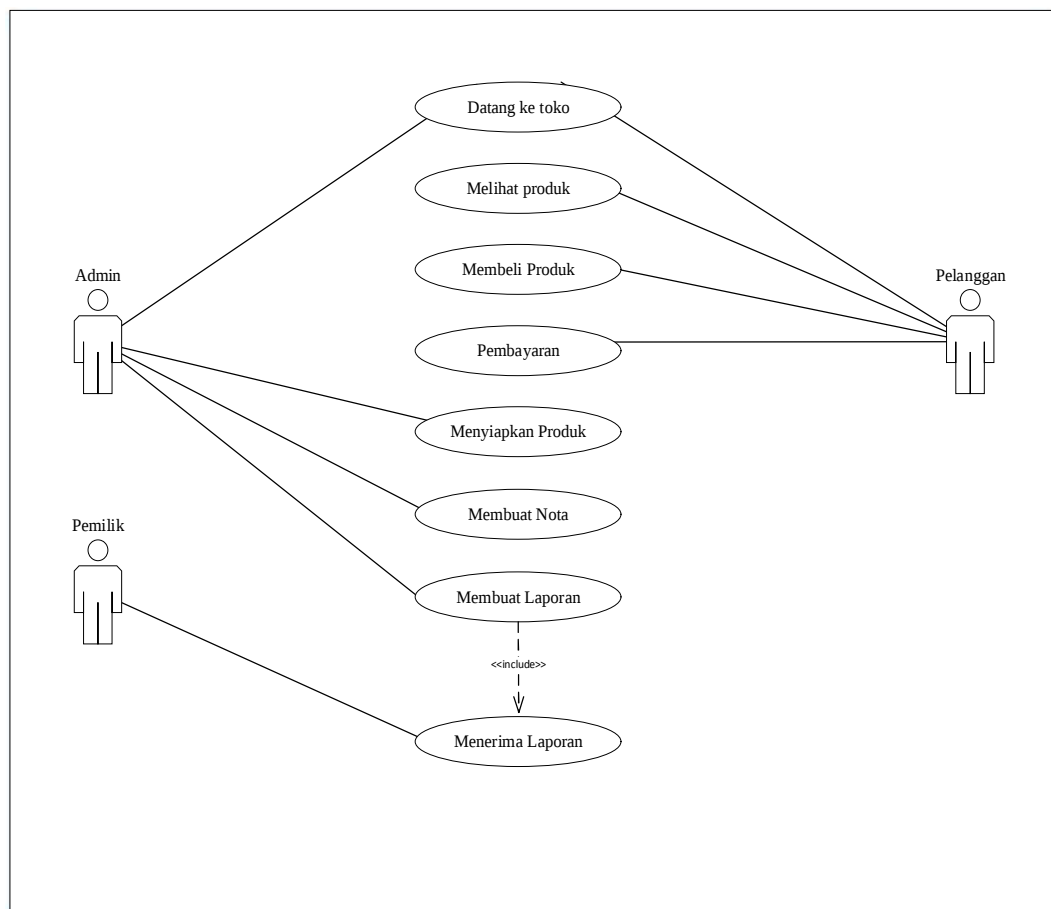
Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan dilakukan penulis untuk mengetahui proses apa saja yang berjalan dalam penjualan produk-produk pakaian yang ada pada Toko Tasya *Collection*.

Berikut beberapa tahapan-tahapannya :

1. Pelanggan datang langsung ke Toko Tasya *Collection* untuk mencari produk yang diinginkan serta menanyakan harganya.
2. Setelah pelanggan mengetahui informasi produk, pelanggan menyampaikan apa saja yang akan dibeli lalu dicatat karyawan.
3. Kemudian karyawan mengecek ketersediaan produk apakah stok produk masih ada.
4. Setelah data pesanan dinyatakan masih ada, lalu admin memberikan nota pembayaran dan langsung dibayar oleh pelanggan.
5. Admin memasukan nota penjualan ke buku besar lalu membuat laporan penjualan.
6. Setelah itu admin memberikan hasil laporan ke pemilik toko.

4.1.3 Analisis Prosedur Sistem Yang Sedang Berjalan

Berdasarkan penjelasan diatas mengenai prosedur sistem yang sedang berjalan pada Toko Tasya *Collection* berikut gambarannya :



Gambar 4.1 Use Case Diagram Sistem Yang Sedang Berjalan

4.2 Perancangan Sistem

Perancangan pembangunan perangkat lunak dilakukan setelah melakukan tahap analisis sistem yang sedang berjalan, perancangan sistem yang dilakukan merupakan gambaran sistem yang akan dibangun sebelum masuk dalam tahap pengkodean ke bahasa pemrograman.

Untuk mempermudah dalam pembuatan aplikasi ini, maka diusulkan suatu gambaran sistem dengan menggunakan *UML (Unified Modeling Language)* yang terdiri dari *Use case*, *Class diagram* dan *Activity diagram*. Sistem yang diusulkan ini diharapkan dapat mempermudah untuk menjelaskan sistem yang akan

dibangun sesuai alur sistem yang ada agar dapat dengan mudah menyelesaikan aplikasi yang akan dibangun.

Perancangan sistem ini merupakan tahapan kedua dari metode pengembangan sistem *Rapid Application development (RAD)* yang digunakan yaitu tahapan *Design*. Yang mana bertujuan untuk merancang dan memperbaiki yang bisa digambarkan sebagai *workshop*. Pada tahapan ini peneliti bekerja sama dengan pengguna (*objek*) dalam pengembangan sistem informasi, hal ini dapat dilakukan selama beberapa hari sampai sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan.

4.2.3 Prosedur Sistem Yang Diusulkan

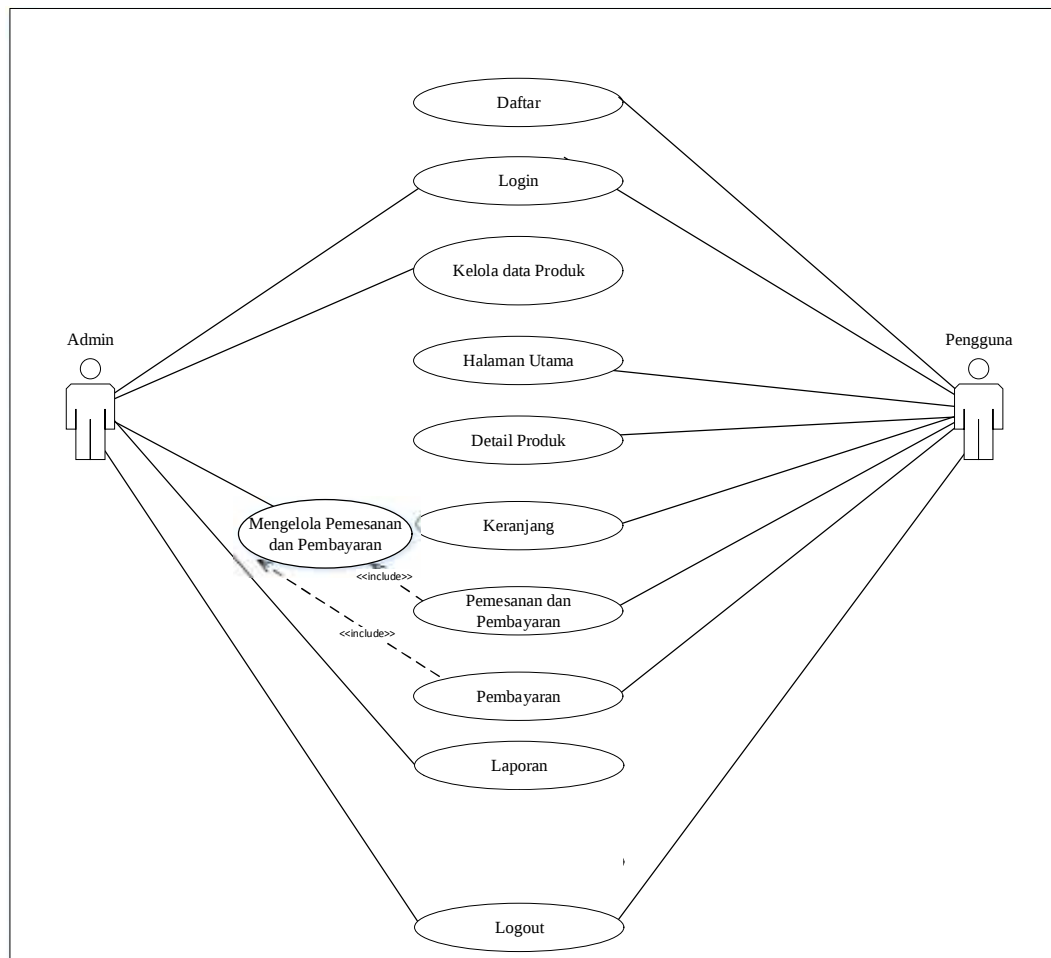
Berikut ini rancangan prosedur sistem yang diusulkan pada Toko Tasya Collection :

1. Admin melakukan login dengan mengisi *username* dan *password*.
2. Admin melakukan *input*, *edit*, hapus dan *update* informasi produk.
3. Pelanggan melakukan *form* pendaftaran dan memasukan data diri sesuai yang ada di *website*, kemudian pelanggan dapat *login* dengan mengisi *username* dan *password*.
4. Setelah itu pelanggan dapat melakukan pembelian produk yang ada pada *website* tersebut.
5. Pelanggan memasukan produk ke keranjang belanja pada aplikasi kemudian melakukan pembelian produk, lalu melakukan proses pembayaran produk.
6. Admin mengecek ketersediaan produk kemudian melakukan konfirmasi pembayaran.

7. Setelah selesai transaksi pembayaran, admin akan mengirimkan produk sesuai alamat pembeli. Selesai

4.2.3.1 Use Case Diagram Yang Diusulkan

Berikut dibawah ini gambaran *Use Case Diagram* Yang Diusulkan pada Toko Tasya Collection :

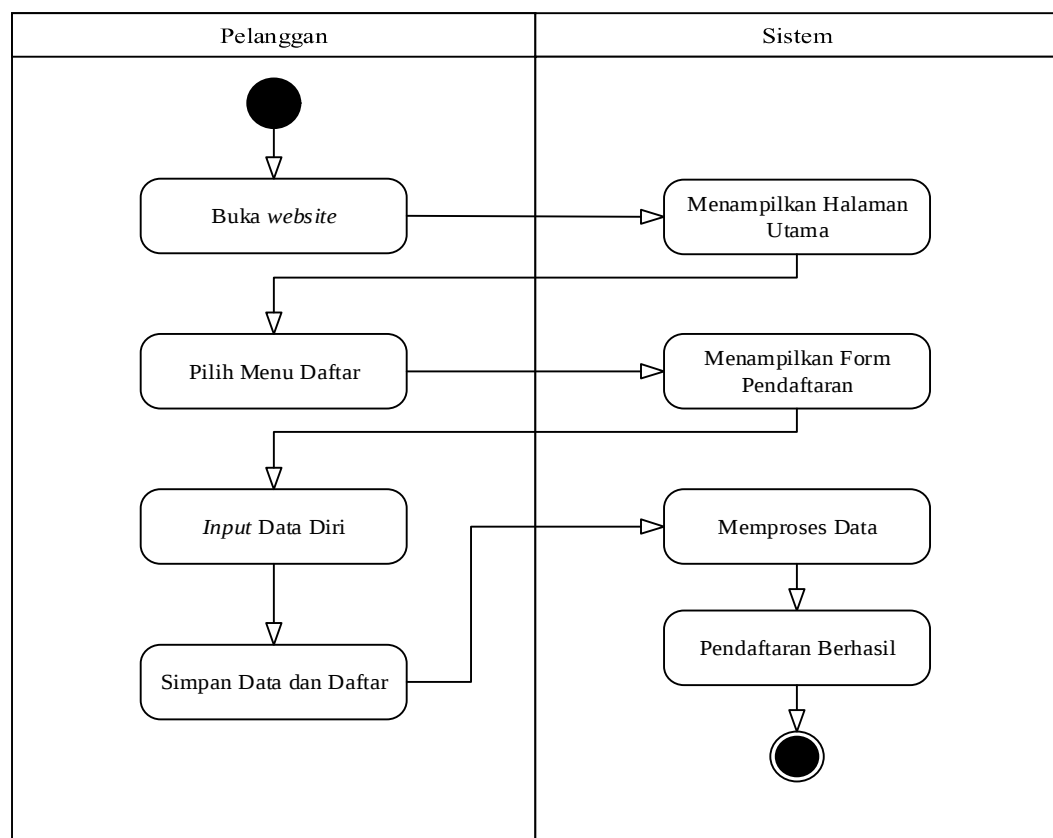


Gambar 4.2 Use Case Diagram Yang Diusulkan

4.2.3.2 Activity Diagram yang Diusulkan

Activity Diagram merupakan gambaran aliran kerja (*Workflow*) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak.

1. Activity Diagram Pelanggan Melakukan Pendaftaran



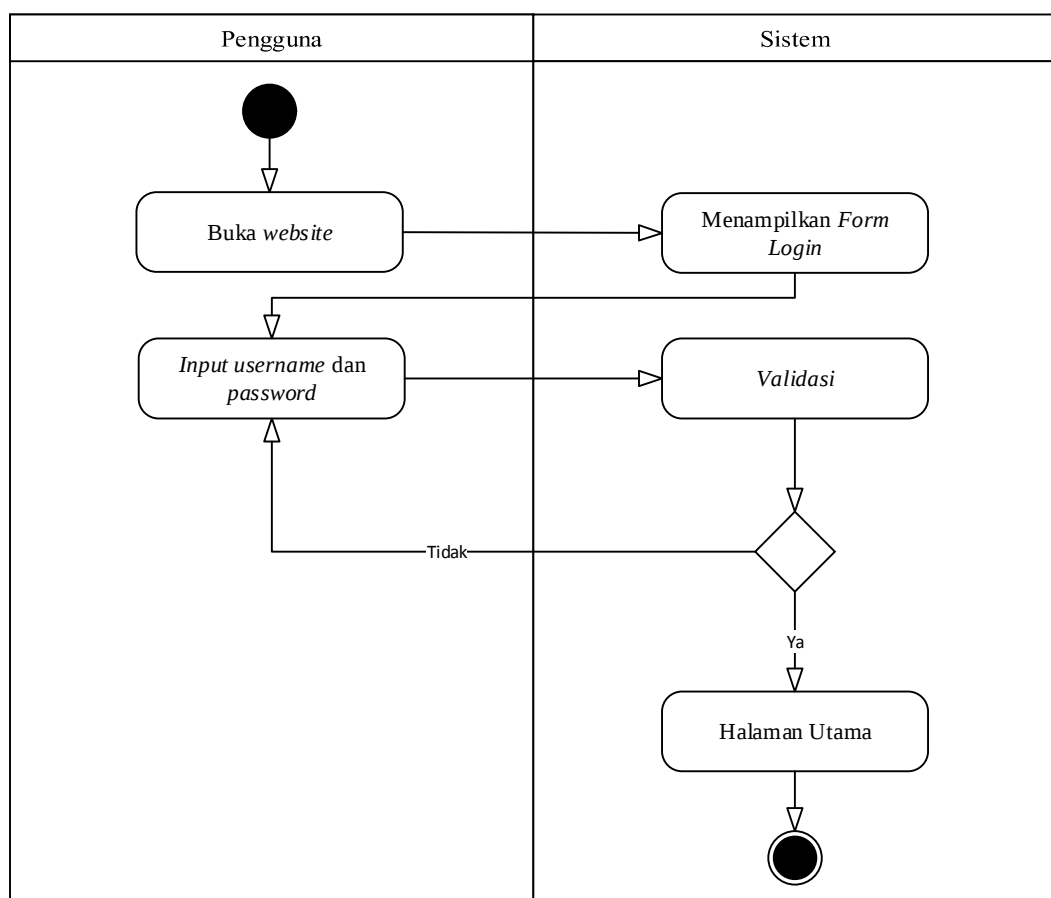
Gambar 4.3 Activity Diagram Pelanggan Melakukan Pendaftaran

Keterangan :

- 1) Pelanggan membuka *website*, lalu sistem akan menampilkan halaman utama.
- 2) Pelanggan masuk ke menu pendaftaran kemudian sistem akan menampilkan *form* pendaftaran.

- 3) Setelah itu mengisi data pelanggan sesuai yang ada di *website*, setelah selesai mengisi data lengkap, pelanggan mengklik tombol simpan data pendaftaran.
- 4) Kemudian sistem akan memproses data dan menampilkan *noifikasi* pendaftaran berhasil, Selesai.

2. Activity Diagram *Login Pengguna*



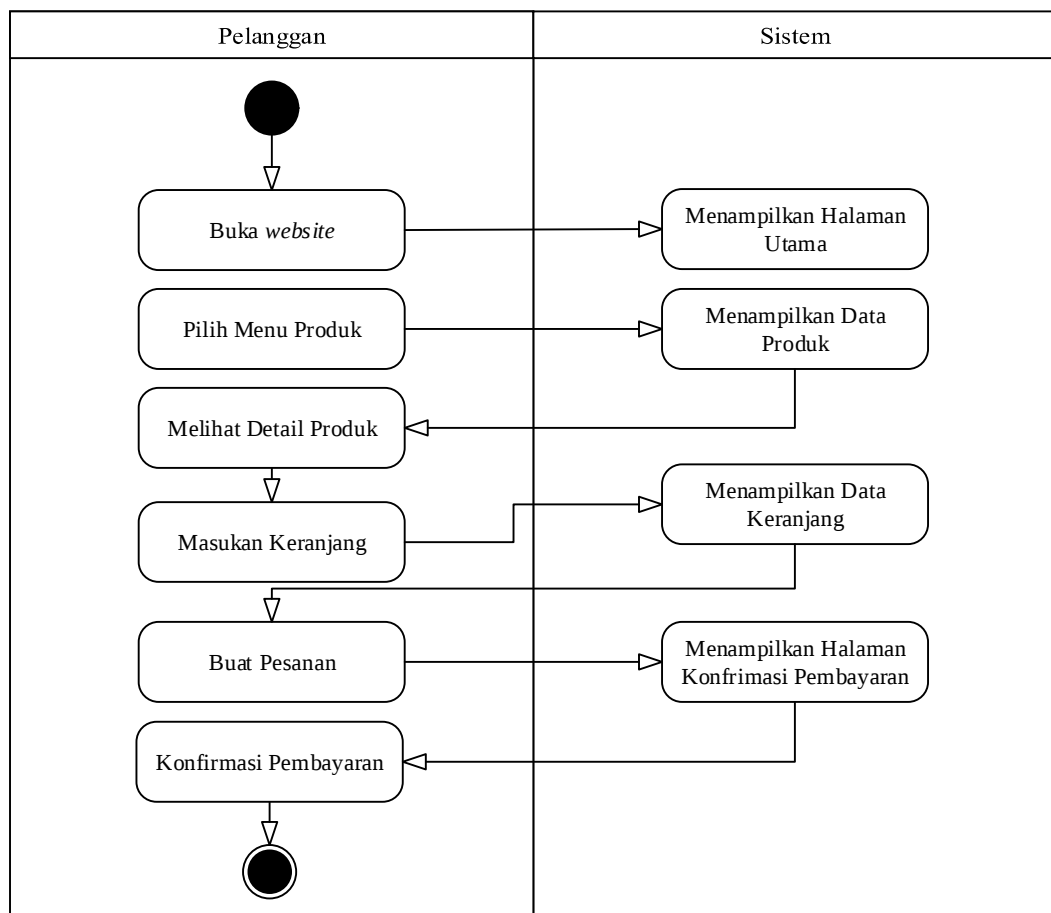
Gambar 4.4 Activity Diagram *Login Pengguna*

Keterangan :

- 1) Pengguna *Login* membuka *website* kemudian sistem akan menampilkan *form login*.
- 2) Setelah itu Pengguna memasukkan *username* dan *password*.

- 3) Jika *username* dan *password* benar maka sistem akan masuk kehalaman utama, apabila salah maka sistem akan menampilkan *form login* kembali.
- 4) Selesai.

3. Activity Diagram Pelanggan Melakukan Pemesanan



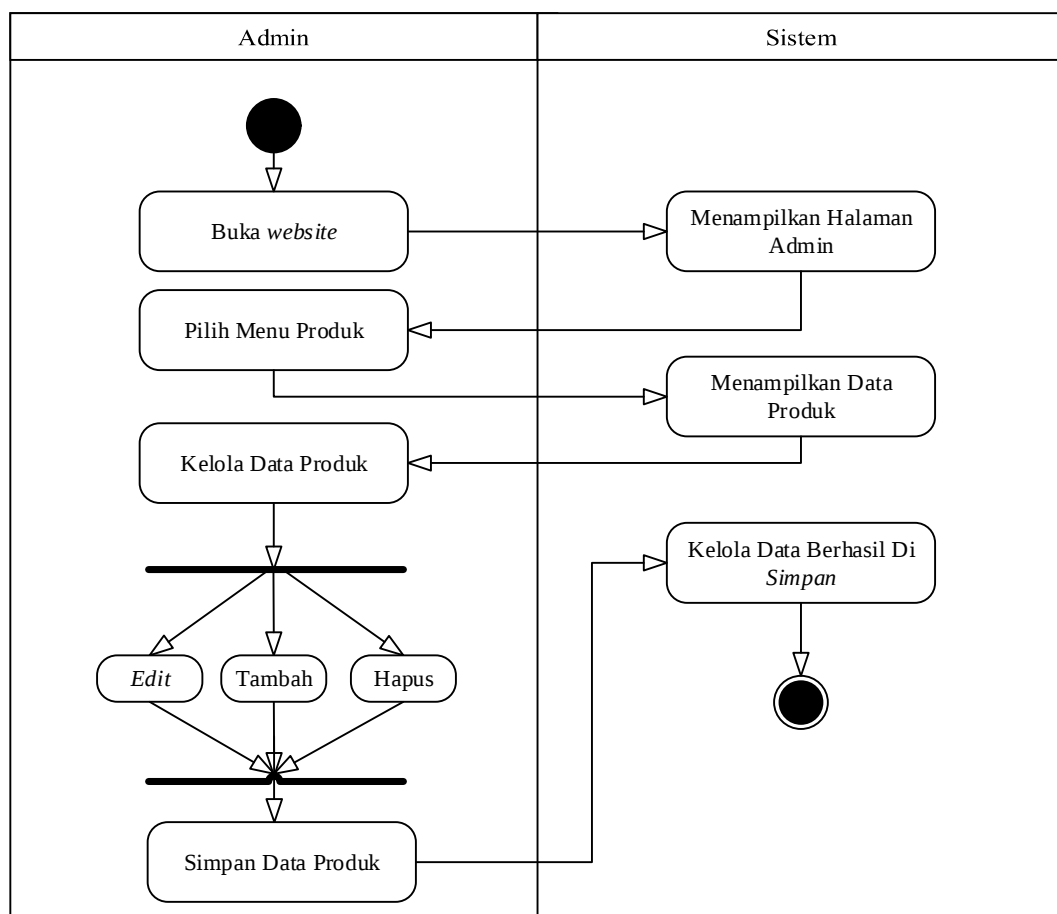
Gambar 4.5 Activity Diagram Pelanggan Melakukan Pemesanan

Keterangan :

- 1) Pelanggan membuka *website* lalu sistem akan menampilkan halaman utama dan menu produk pesanan.
- 2) Lalu pelanggan dapat memilih produk, melihat detail produk lalu masukan keranjang belanja. Kemudian sistem akan menampilkan data keranjang.

- 3) Kemudian pelanggan melakukan proses transaksi pesanan, sistem akan menampilkan proses pembayaran.
- 4) Setelah itu pelanggan melakukan konfirmasi pembayaran.
- 5) Selesai.

4. Activity Diagram Admin Melakukan Kelola Data



Gambar 4.6 Activity Diagram Admin Melakukan Kelola Data Produk

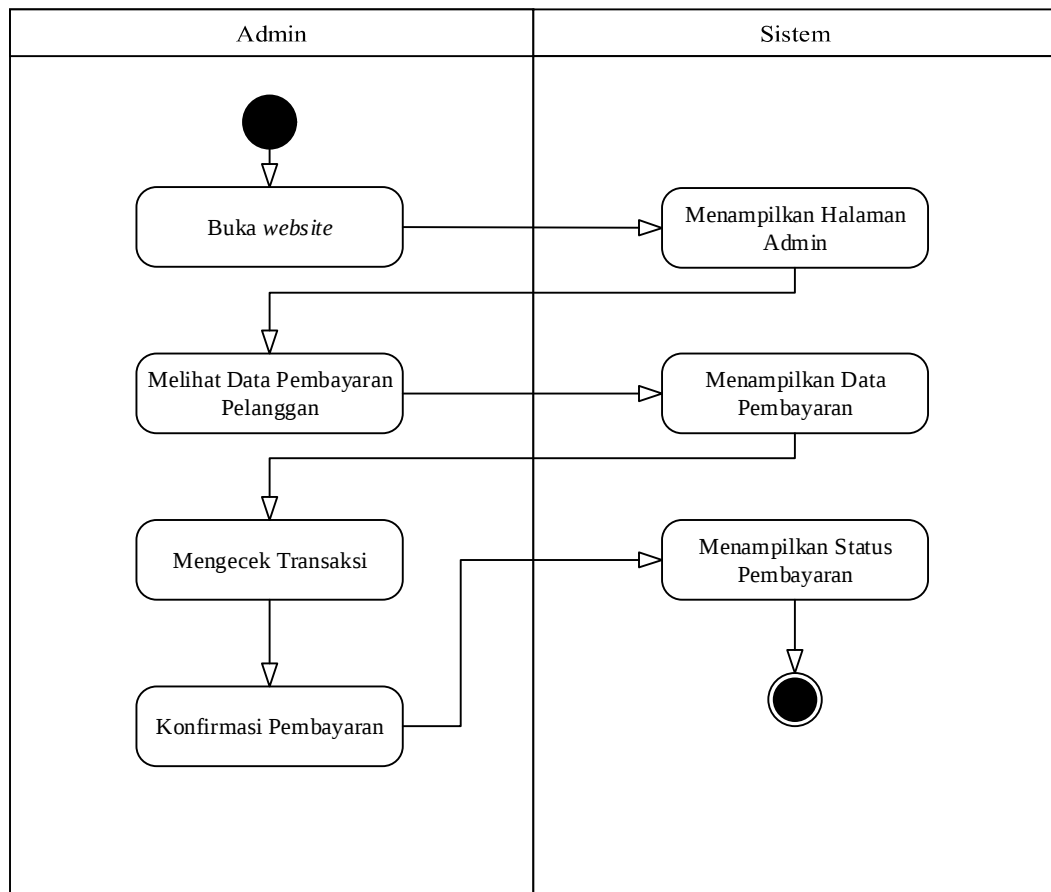
Keterangan :

- 1) Admin membuka *Website* dan sistem akan menampilkan halaman admin.
- 2) Setelah masuk di menu admin memilih data produk, kemudian sistem akan menampilkan data produk.

3) Setelah itu admin bisa mengola data produk baik itu simpan, *edit* dan hapus data dan sistem akan menampilkan noifikasi data berhasil di simpan.

4) Selesai.

5. Activity Diagram Admin Melakukan Konfirmasi Pembayaran



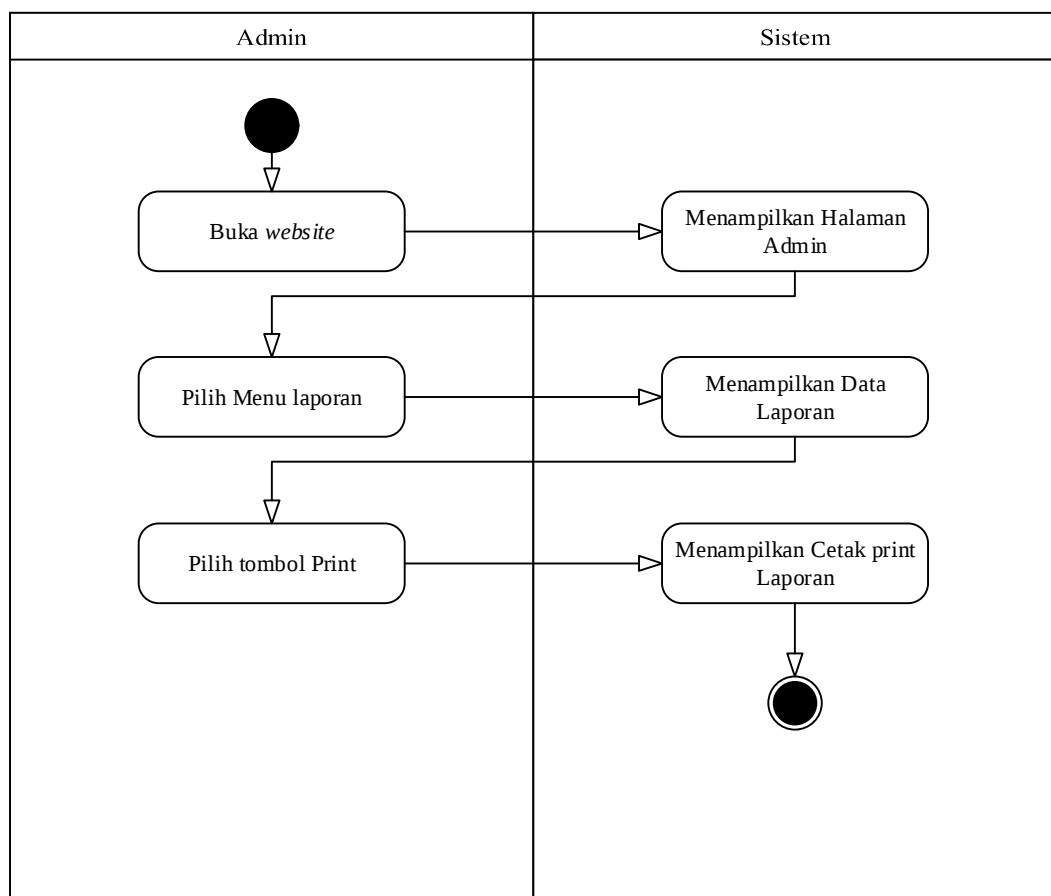
Gambar 4.7 Activity Diagram Admin Melakukan Konfirmasi Pembayaran

Keterangan :

- 1) Admin membuka *Website* kemudian sistem akan menampilkan halaman utama.
- 2) Kemudian admin masuk ke menu pesanan pelanggan, lalu sistem akan menampilkan data pesanan pelanggan.

- 3) Setelah itu, admin mengelola data pesanan untuk di cek kelengkapannya dan konfirmasi pesanan pelanggan.
- 4) Sistem akan menampilkan proses pesanan pelanggan.
- 5) Selesai.

6. Activity Diagram Admin Membuat Laporan



Gambar 4.8 Activity Diagram Admin Membuat Laporan

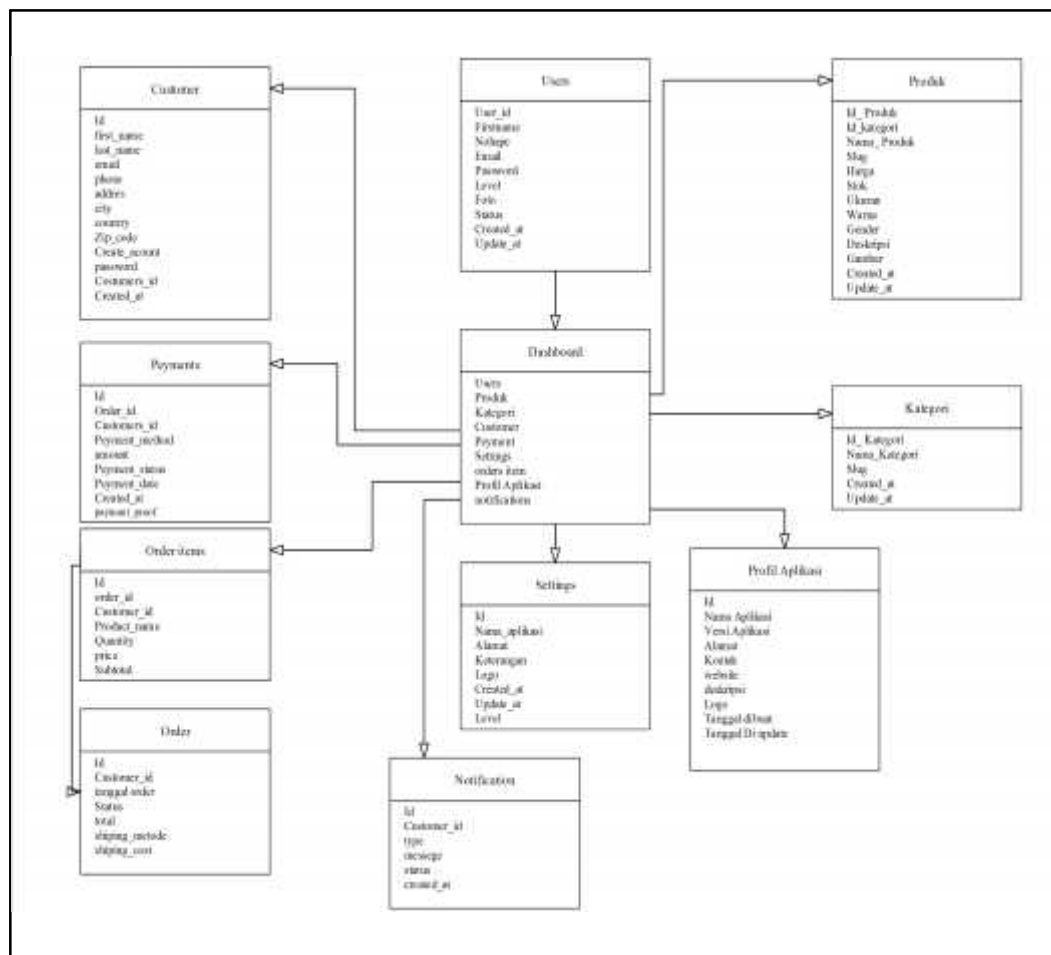
Keterangan :

- 1) Admin membuka *website*, kemudian sistem akan menampilkan halaman utama admin.
- 2) Selanjutnya admin memilih menu laporan dan sistem akan menampilkan data laporan.

- 3) Setelah itu admin mengklik tombol print, kemudian sistem akan menampilkan cetak laporan, Selesai.

4.2.3.3 Class Diagram

Class Diagram menunjukkan interaksi antar kelas dalam sistem, kelas mengandung informasi yang berkaitan dengan informasi tersebut. Adapun *class diagram* dari sistem informasi penjualan pakaian pada Toko Tasya Collection adalah sebagai berikut :



Gambar 4.9 Class Diagram Yang Diusulkan

4.3 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data merupakan perancangan dari sebuah *database*. Pada tahap ini penulis membuat struktur *file* sebagai berikut:

1. Tabel *Customers*

Tabel 4.1 *Customers*

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Id	Int	11	<i>Primary key</i>
2	first_name	Varchar	100	
3	last_name	Varchar	100	
4	Email	Varchar	100	
5	Phone	Varchar	20	
6	Addres	Varchar	255	
7	City	Varchar	100	
8	Country	Varchar	100	
9	Zip_code	Varchar	20	
10	Create_acount	Tiyint	1	
11	Password	Varchar	255	
12	Costumers_id	Varchar	155	
13	Created_at	Date time		

2. Tabel Kategori

Tabel 4.2 Kategori

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_ Kategori	Int	11	<i>Primary key</i>
2	Nama_ Kategori	Varchar	100	
3	Slug	Varchar	50	
4	Created_at	Date time		
5	Update_at	Date time		

3. Tabel *Orders*

Tabel 4.3 *Orders*

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Id	Int	11	<i>Primary key</i>
2	Customer_id	Int	11	
3	Tanggal_order	Date time		
4	Status	Enum		
5	Total	Decimal	12	
6	Shipping_method	Varchar	50	
7	Shipping_cost	Dechimal	10	

4. Tabel *Orders Item*

Tabel 4.4 *Orders Item*

No	Nama field	Type	Size	Keterangan
1	Id	Int	11	<i>Primary key</i>
2	order_id	Varchar	11	
3	Customer_id	Varchar	155	
4	Product_name	Varchar	255	
5	Quantity	Int	11	
6	Price	Decimal	10	
7	Subtotal	Double		

5. Tabel *Payment*

Tabel 4.5 *Payment*

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Id	Int	11	<i>Primary key</i>
2	Order_id	Varchar	11	
3	Customers_id	Int	11	
4	Peyment_method	Varchar	50	

5	Amount	Double		
6	Payment_status	Enum		
7	Payment_date	Date time		
8	Created_at	Timestamp		
9	Payment_proof	Varchar		

6. Tabel Produk

Tabel 4.6 Produk

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_ Produk	Int	11	<i>Primary key</i>
2	Id_kategori	Int	11	
3	Nama_ Produk	Varchar	150	
4	Slug	Varchar	150	
5	Harga	Int	11	
6	Stok	Int	11	
7	Ukuran	Varchar	10	
8	Warna	Varchar	50	
9	Gender	Enum		
10	Deskripsi	Text		
11	Gambar	Varchar	255	
12	Created_at	Date time		
13	Update_at	Date time		

7. Tabel Profil Aplikasi

Tabel 4.7 Profil Aplikasi

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Id	Int	11	<i>Primary key</i>
2	Nama_aplikasi	Varchar	100	
3	versi_aplikasi	Varchar	10	

4	alamat_aplikasi	Text		
5	kontak_aplikasi	Varchar	50	
6	website_aplikasi	Varchar	100	
7	Deskripsi	Text		
8	logo_aplikasi	Varchar	255	
9	Tanggal_dibuat	Date time		
10	Tanggal_diupdate	Date time		

8. Tabel *Settings*

Tabel 4.8 *Settings*

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Id	Int	11	<i>Primary key</i>
2	Nama_aplikasi	Varchar	20	
3	Alamat	Text		
4	Keterangan	Text		
5	Logo	Varchar	255	
6	Created_at	Date time		
7	Update_at	Date time		
8	Level	Enum		

9. Tabel *Users*

Tabel 4. 9 *Users*

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	User_id	Int	11	<i>Primary key</i>
2	Firstname	Varchar	100	
3	Nohape	Varchar	20	
4	Email	Varchar	100	
5	Password	Varchar	20	
6	Level	Enum		
7	Foto	Varchar	255	

8	Status	Enum		
9	Created_at	Timestamp		
10	Update_at	Timestamp		

10. Tabel *Notifications*

Tabel 4.10 *Notifications*

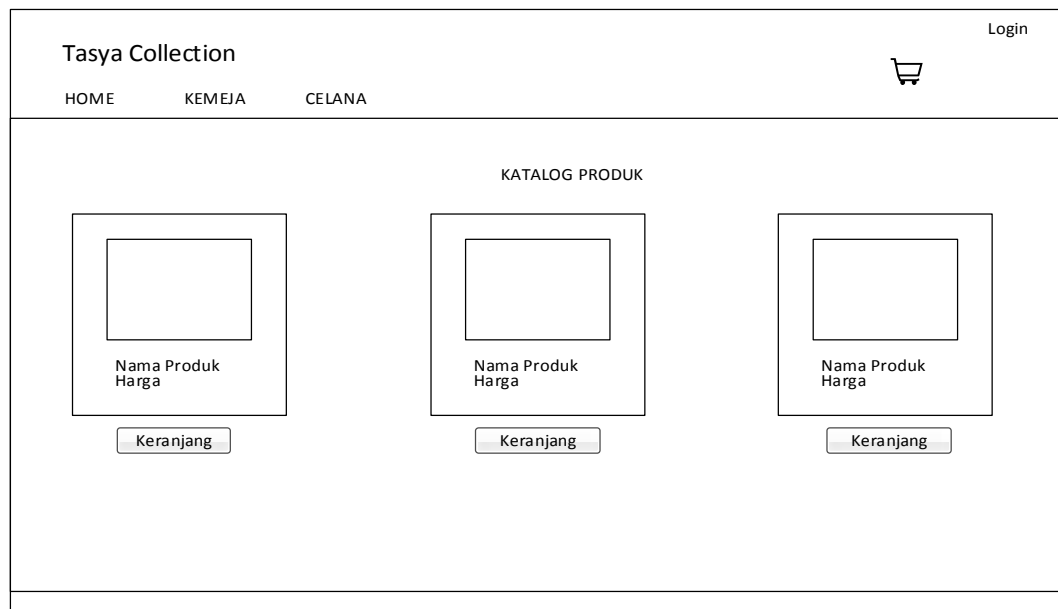
No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Id	Int	11	<i>Primary key</i>
2	Customer_id	Int	11	
3	Type	Enum		
4	Message	Text		
5	Status	Enum		
6	Created_at	datetime		

4.4 Perancangan Antar Muka

Perancangan Antar Muka adalah gambaran dari proses *input* dan *output* yang digambarkan seperti bagian bagian secara umum, sehingga dapat mempermudah dalam proses desain sistem. Berikut ini adalah rancangan antar muka *website* yang dibuat:

4.4.1 Rancangan halaman menu utama pelanggan

Halaman ini merupakan tampilan untuk pelanggan melakukan kegiatan memilih daftar menu yang tersedia melakukan proses pemesanan produk.



Gambar 4.10 Rancangan Halaman Menu Utama

4.4.2 Rancangan Halaman *register*

Halaman ini merupakan halaman yang digunakan pelanggan mendaftarkan akun agar bisa melakukan *login* ke halaman utama.

Tasya Collection
Login

Daftar Customer

Nama depan

Nama Belakang

Email

Alamat

kota

Negara

Kode pos

No hp

Password

Daftar

Sudah punya akun? Login disini

Gambar 4.11 Rancangan Halaman *Register*

4.4.3 Rancangan Halaman *Login Customers*

Halaman ini digunakan oleh pelanggan agar bisa masuk ke menu utama, agar bisa melakukan transaksi pembelian produk yang diinginkan.

Tasya Collection
Login

Login Customer

Email

Password

Login

Belum punya akun? Daftar disini

Gambar 4.12 Rancangan Halaman *Login*

4.4.4 Rancangan Halaman *Checkout*

Halaman ini menampilkan data *checkout* pelanggan kemudian, harus melakukan pembayaran dengan mentransfer pada no rekening yang tersedia.

Tasya Collection		My account	Logout								
HOME											
ALAMAT Nama : xy Alamat : xy No Hp : xy		Pesanan Anda <table> <tr> <td>Produk</td> <td>TOTAL</td> </tr> <tr> <td>Nama dan Harga Produk</td> <td>Rp.</td> </tr> <tr> <td>Shipping</td> <td>free</td> </tr> <tr> <td colspan="2">TOTAL</td> </tr> </table> METODE PEMBAYARAN Nama Bank, No rekening, Nama Pemilik  PLACE ORDER		Produk	TOTAL	Nama dan Harga Produk	Rp.	Shipping	free	TOTAL	
Produk	TOTAL										
Nama dan Harga Produk	Rp.										
Shipping	free										
TOTAL											

Gambar 4.13 Rancangan Halaman *Checkout*

4.4.5 Rancangan Halaman Rincian Pesanan Pelanggan

Halaman ini muncul setelah melakukan proses *checkout* dan pembayaran, halaman ini berisikan detail pesanan dan status pembayaran yang dilakukan pelanggan.

Tasya Collection		My account	Logout																
HOME																			
INFORMASI PELANGGAN <table> <tr> <td>Nama</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Rincian Produk</td> <td>jumlah</td> <td>Harga</td> <td>total</td> </tr> <tr> <td>Celana</td> <td>2</td> <td>2000</td> <td>4000</td> </tr> <tr> <td>Total</td> <td></td> <td></td> <td>4000</td> </tr> </table> Status Pembayaran Bank Transfer Total : 4000 Pending Kembali Ke Halaman Produk				Nama				Rincian Produk	jumlah	Harga	total	Celana	2	2000	4000	Total			4000
Nama																			
Rincian Produk	jumlah	Harga	total																
Celana	2	2000	4000																
Total			4000																

Gambar 4.14 Rancangan Halaman Rincian Pesanan

4.4.6 Rancangan Halaman Login Admin

Halaman ini menampilkan halaman login admin, kemudian memasukan email dan password untuk masuk ke dashboard admin.

The wireframe shows a login page for 'Toko Tasya Collection'. On the left is a decorative graphic of a house. The main content area includes a 'LOGO' placeholder, the title 'Toko Tasya Collection', and a subtitle 'Welcome Back! Log in Your Account'. Below this are input fields for 'Email' and 'Password', a 'Show Password' checkbox, a 'Login' button, and a link 'Belum punya akun? Daftar disini'.

Gambar 4.15 Rancangan Halaman Login Admin

4.4.7 Rancangan Halaman Utama Admin

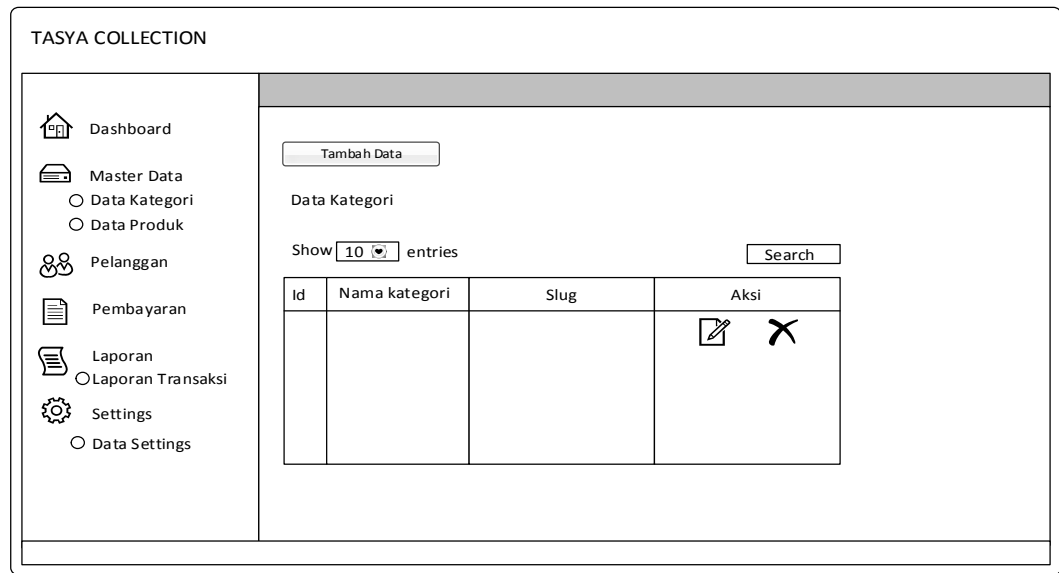
Halaman ini merupakan halaman utama yang digunakan admin mengelola data daftar menu, data pesanan dan data transaksi.

The wireframe shows the admin dashboard for 'TASYA COLLECTION'. It features a left sidebar with a menu: Dashboard, Master Data (with sub-items Data Kategori and Data Produk), Pelanggan, Pembayaran, Laporan (with sub-item Laporan Transaksi), and Settings (with sub-item Data Settings). The main content area is titled 'Dashboard' and contains three large boxes labeled 'Data Customer', 'Data Produk', and 'Data Cheockut'.

Gambar 4.16 Rancangan Halaman Utama Admin

4.4.8 Rancangan Halaman Kelola Data Kategori

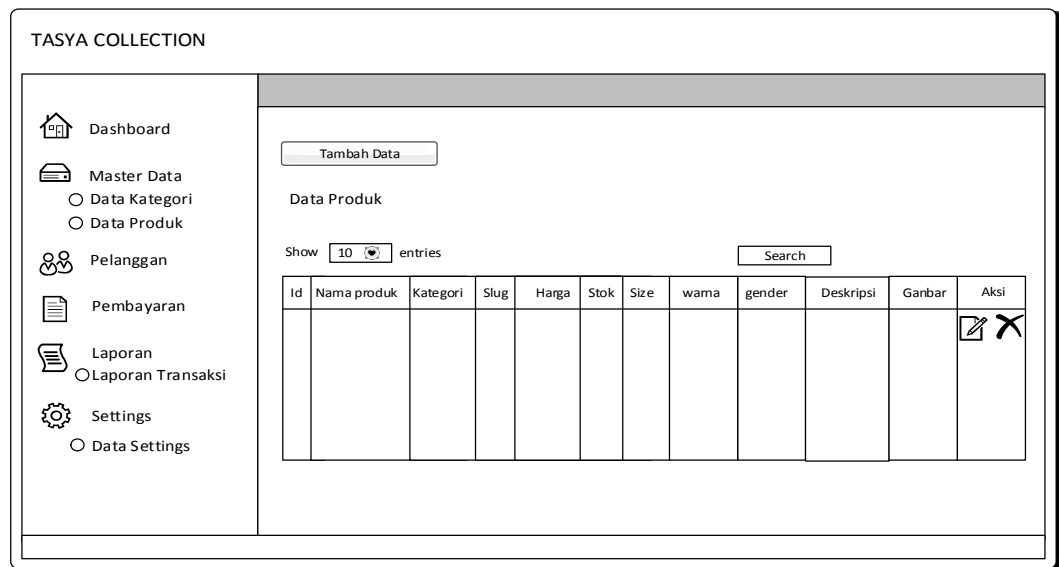
Halaman ini berisikan data kategori produk yang dijual pada toko.



Gambar 4.17 Rancangan Halaman Kategori

4.4.9 Rancangan Halaman Kelola Data Produk

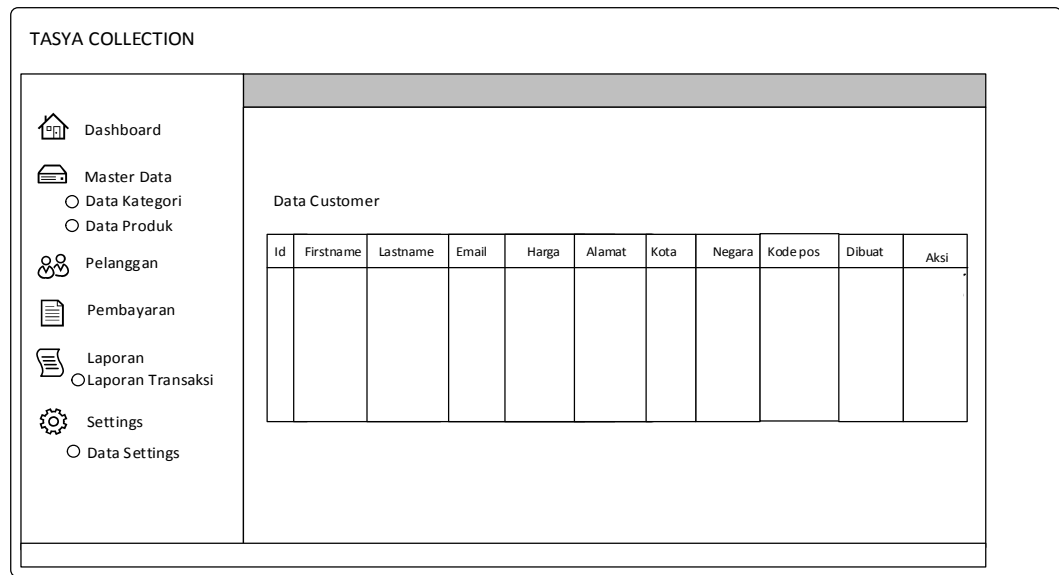
Halaman ini digunakan untuk mengelola data produk seperti menambahkan produk, mengedit produk dan menghapus produk.



Gambar 4.18 Rancangan Halaman Kelola Data Produk

4.4.10 Rancangan Halaman Data Pelanggan

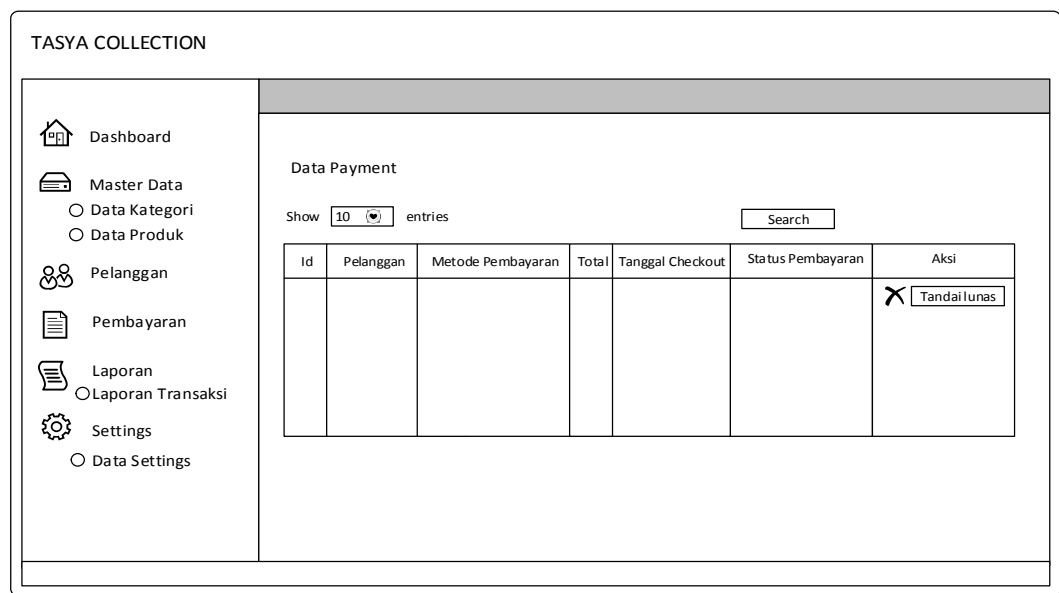
Halaman ini berisikan data pelanggan yang sudah terdaftar.



Gambar 4.19 Rancangan Halaman Data Pelanggan

4.4.11 Rancangan Halaman Data Pembayaran

Halaman ini berisikan data pembayaran pelanggan, admin bisa melakukan konfirmasi pembayaran pelanggan dengan mengklik tombol tandai lunas.



Gambar 4.20 Rancangan Halaman Pembayaran

4.4.12 Rancangan Halaman Laporan

Halaman ini merupakan halaman data laporan transaksi *order* yang telah dilakukan oleh pelanggan.

TASYA COLLECTION

Dashboard

Master Data

- Data Kategori
- Data Produk

Pelanggan

Pembayaran

Laporan

- Laporan Transaksi

Settings

- Data Settings

Laporan Transaksi

Tanggal awal: Pilih tanggal

Tanggal akhir: Pilih tanggal

Search

Filter

pdf excel

Show: 10

Search

No	Tanggal	Customer	Email	Phone	Metode	Total	status	Item
								Lihat

Gambar 4.21 Rancangan Halaman Laporan

4.4.13 Rancangan Cetak Layout Laporan Transaksi

Tampilan halaman laporan transaksi berisikan data laporan transaksi yang dilakukan pelanggan, Halaman ini tampil ketika admin mengklik tombol *print PDF*.

Laporan Transaksi Pelanggan

No	Tanggal	Customer	Email	Phone	Metode	Total	Status
No	22 Mei 2025	Nana	Nana@gmail	007672586	Transfer	40000	Paid
No	24 Mei 2025	Nini	Nini@gamil	009079266	Transfer	20000	Paid

Gambar 4.22 Rancangan Halaman Cetak Laporan Transaksi

4.4.14 Rancangan Halaman Setting Aplikasi

Tampilan halaman Pengaturan Aplikasi ini adalah halaman untuk pemilik toko mengelola informasi aplikasi, seperti memasukan nama toko, logo toko, alamat, keterangan. Yang nanti nya akan di tampilkan di halaman *front end*.

TASYA COLLECTION

Dashboard

Master Data

- ☐ Data Kategori
- ☐ Data Produk

Pelanggan

Pembayaran

Laporan

- ☐ Laporan Transaksi

Settings

- ☐ Data Settings

Pengaturan Aplikasi

Nama Aplikasi

Alamat

Keterangan

Logo

Gambar 4.23 Rancangan Halaman *Settings Aplikasi*

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

5.1 Implementasi

Tahap implementasi pada suatu sistem informasi merupakan tahap dimana sistem yang dibangun pada tahap sebelumnya diterapkan, berupa perangkat lunak maupun perangkat keras yang digunakan. Dengan penerapan sistem yang dirancang hasilnya dapat dioperasikan dan digunakan secara optimal sesuai kebutuhan.

Tahap implementasi ini merupakan tahap meletakkan perancangan aplikasi kedalam bentuk Bahasa pemrograman sehingga akan diketahui apakah sistem yang dibuat telah sesuai dengan keinginan pemakainya. Pada tahapan ini dijelaskan mengenai implementasi perangkat keras, implementasi basis data pembahasan, dan implementasi antar muka.

5.1.1 Implementasi Perangkat Lunak

Untuk mendukung sistem yang diusulkan agar dapat berjalan dengan optimal dan terarah, maka dibutuhkan *software* pengolahan data, adapun perangkat yang digunakan untuk pembuatan sistem yang ada pada sistem informasi penjualan pakaian pada toko tasya *collection*.

Tabel 5.1 Tabel perangkat lunak.

No	Perangkat Lunak	Nama Perangkat Lunak
1	<i>Database</i>	<i>Xampp 7.4.1</i>
2	<i>Editor code</i>	<i>Visual studio code</i>
3	Bahasa pemrograman	<i>Php</i>

4	<i>Web browser</i>	<i>Goegle Chrome</i>
5	Sistem Operasi	<i>Windows 7</i>

5.1.2 Implementasi Perangkat Keras (*Hardware*)

Untuk mendukung pemakaian perangkat lunak di atas maka diperlukan perangkat keras, peralatan ini berfungsi untuk menjalankan instruksi yang diberikan user yang memiliki spesifikasi minimum.

Tabel 5.2 Tabel Perangkat Keras

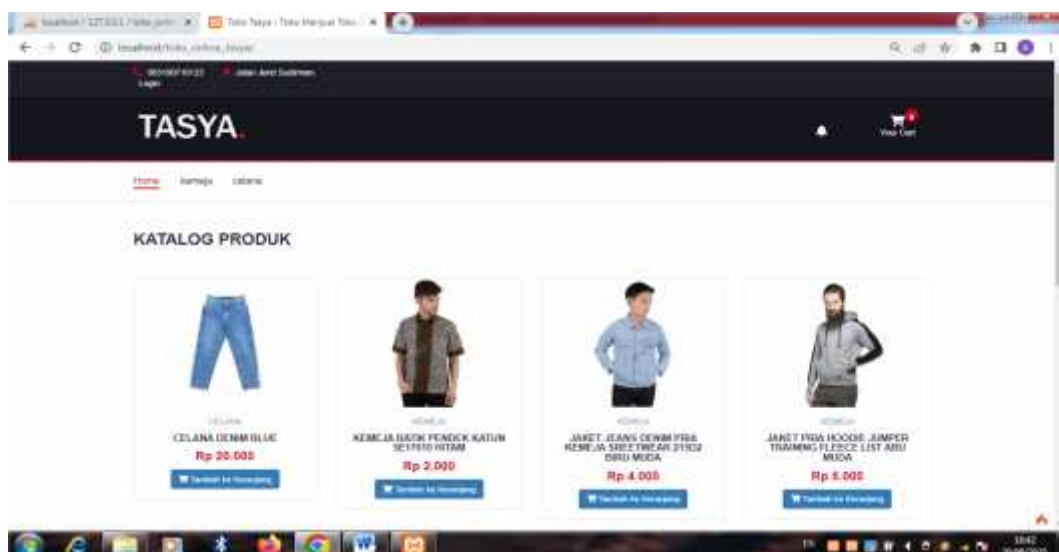
No	Nama Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Leptop	Acer AspireE1-410
2	HDD	320 GB
3	<i>Memory</i>	2 GB
4	<i>Processor</i>	Intel Celeron Processor N2820(up to 2.39 Ghz, 1MB L2 cache)

5.1.3 Implementasi *Database*

Implementasi *database* merupakan tampilan database dari sistem perangkat lunak yang digunakan.

5.1.4 Implementasi Antar Muka

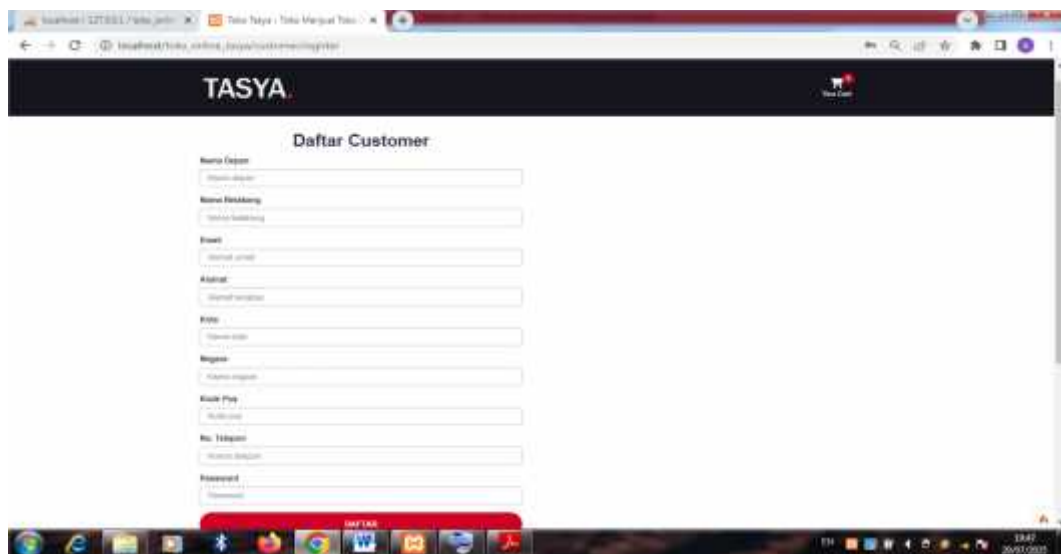
5.1.4.1 Implementasi Halaman Depan *Website*



Gambar 5.2 Implementasi Halaman Depan Website

Tampilan halaman depan ini dibuat untuk pelanggan melihat informasi tentang toko *tasya collection*, pelanggan dapat melihat informasi produk.

5.1.4.2 Implementasi Halaman Daftar Pelanggan

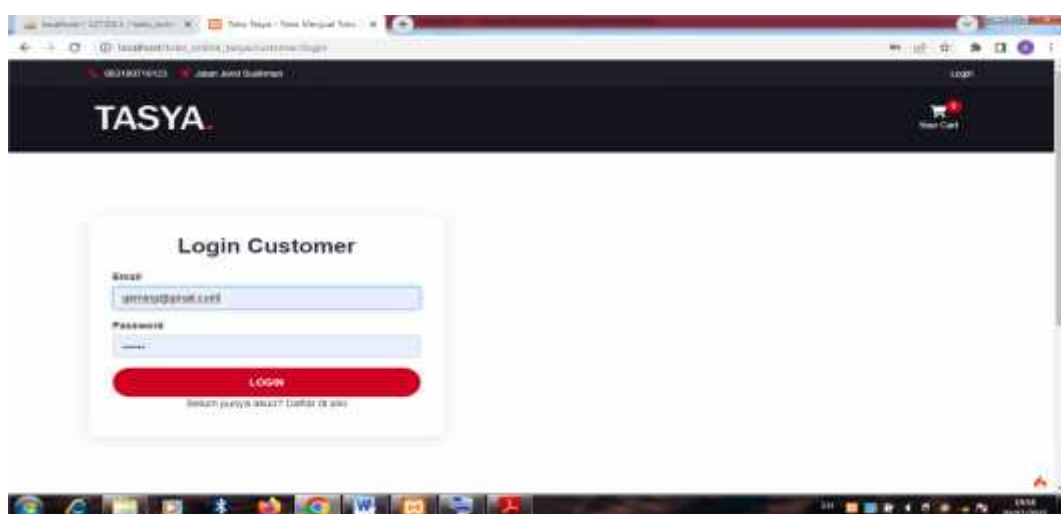


The screenshot shows a web browser window with the URL http://localhost/tasya_online/tasya/customer/register. The page has a dark header with the 'TASYA' logo and a shopping cart icon. The main content area is titled 'Daftar Customer' and contains a registration form with the following fields: Nama Depan, Nama Belakang, Email, Alamat, Kota, Negara, Kode Pos, No. Telepon, and Password. A red button labeled 'DAFTAR' is positioned below the form. The Windows taskbar at the bottom shows the system clock as 13:47 on 20/11/2023.

Gambar 5.3 Implementasi Halaman Daftar Pelanggan

Pada halaman ini merupakan halaman tampilan daftar pelanggan dengan mengisi form data diri, yang berguna untuk melakukan *login*.

5.1.4.3 Implementasi Halaman *Login*



The screenshot shows the same web browser window, but the URL is http://localhost/tasya_online/tasya/customer/login. The page features a dark header with the 'TASYA' logo and a shopping cart icon. The main content area is titled 'Login Customer' and contains a login form with fields for Email and Password. A red button labeled 'LOGIN' is at the bottom of the form, with a link 'Lupa password? (daftar di atas)' below it. The Windows taskbar at the bottom shows the system clock as 13:58 on 20/11/2023.

Gambar 5.4 Implementasi Halaman *Login*

Tampilan *login* ini dibuat untuk pelanggan melakukan *login* dengan cara memasukkan *username* dan *password* lalu klik *login*, jika *username* dan *password* yang dimasukkan benar akan diarahkan ke halaman *home*, jika salah akan dikembalikan lagi kehalaman *login*.

5.1.4.4 Implementasi Halaman *Checkout*

The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost:3000/index.html?checkout`. The page has a header with the title "CHECKOUT" and a navigation bar. The main content area is split into two columns. The left column, titled "ALAMAT", contains several input fields: "Nama", "Email", "Alamat", "No. HP", and "ID Unik". The right column, titled "YOUR ORDER", contains a table with the following data:

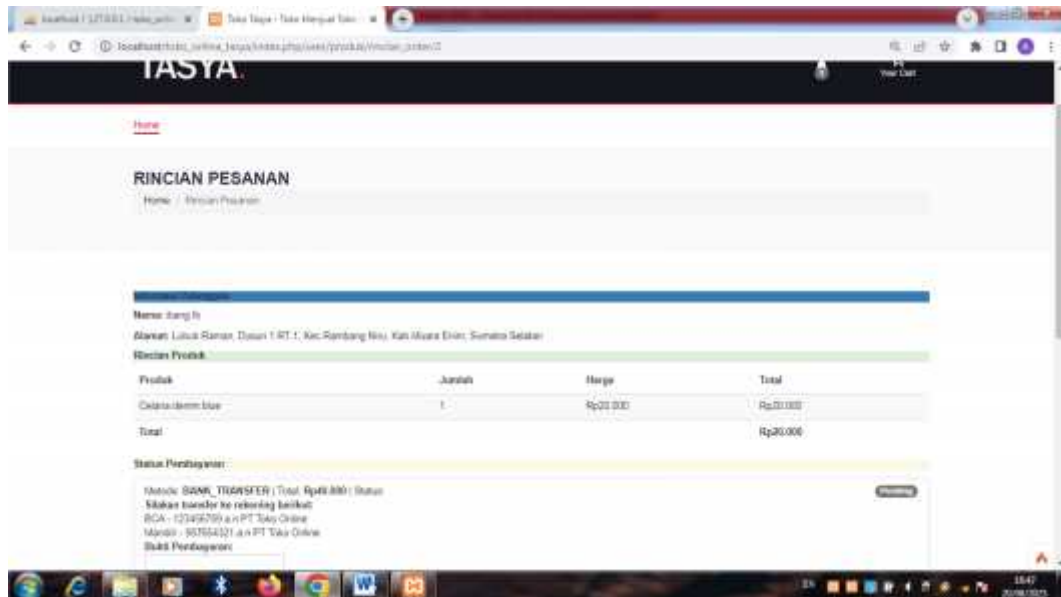
PRODUCT	TOTAL
Celana denim hitam x1	Rp20.000
Shipping	JNE - Rp 20.000
TOTAL	Rp40.000

Below the table, there is a section for "Metode Pembayaran" with a dropdown menu currently showing "Transfer Bank". A note below the dropdown reads: "Jika Metode Pembayaran, TF kasini!". Below this, there is a link for "Bank Transfer - Bank BCA No. Rekening 12345678901234567890". At the bottom of the right column is a red button labeled "PLACE ORDER".

Gambar 5.5 Implementasi Halaman *Checkout*

Tampilan Halaman ini berisikan data pelanggan dan pesanan yang dibuat, yang selanjutnya pelanggan harus membayar total pembayaran produk yang dibeli.

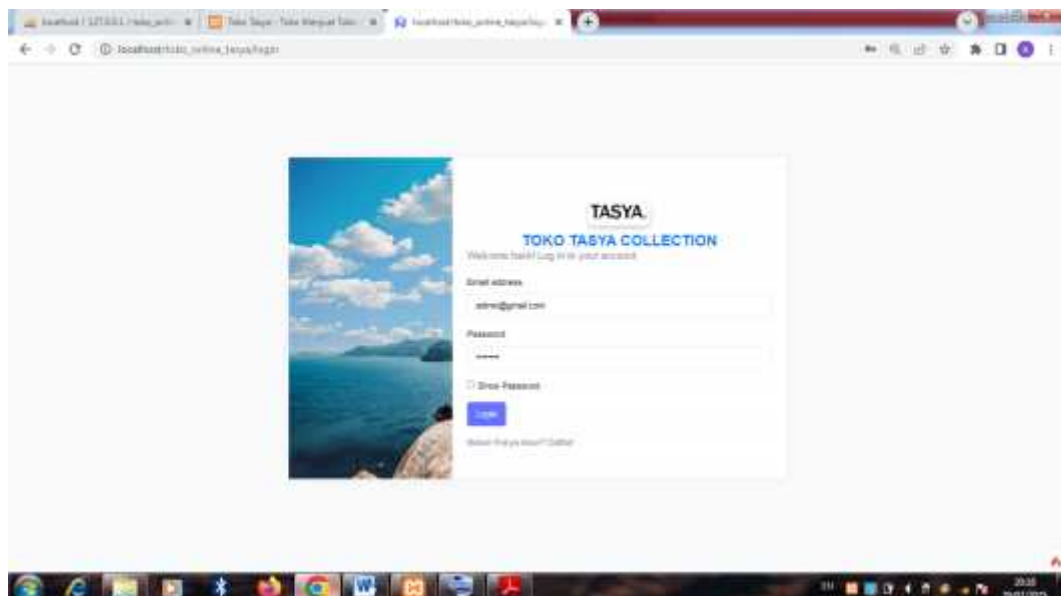
5.1.4.5 Implementasi Halaman Rincian Pesanan Pelanggan



Gambar 5.6 Implementasi Halaman Rincian Pesanan Pelanggan

Halaman ini muncul setelah melakukan proses *checkout* dan pembayaran, halaman ini berisikan detail pesanan dan status pembayaran yang dilakukan pelanggan.

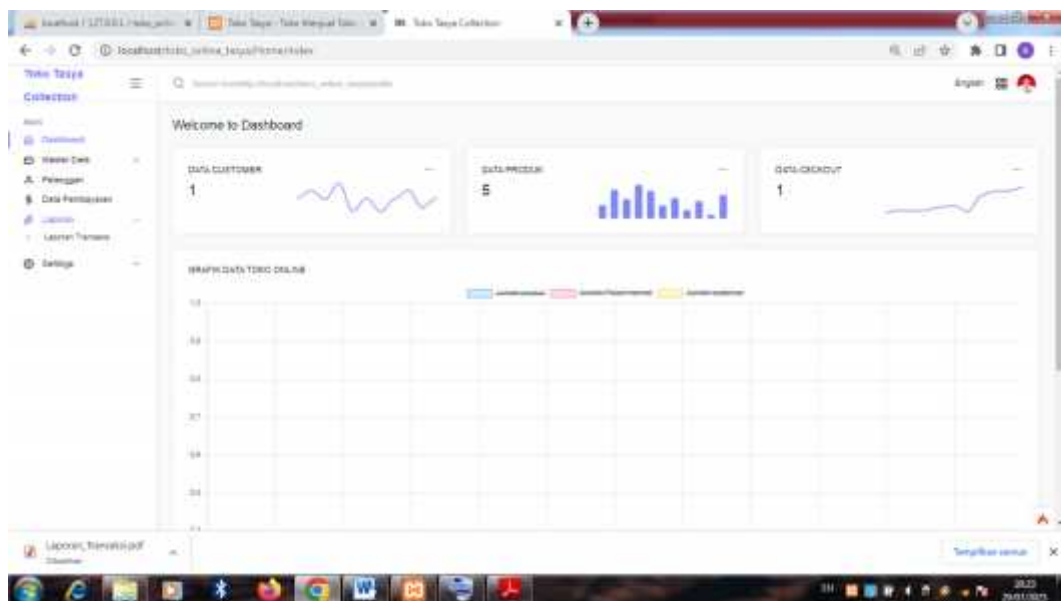
5.1.4.6 Implementasi Halaman *Login Admin*



Gambar 5.7 Implementasi Halaman *Login Admin*

Tampilan *login* ini dibuat untuk admin dan pemilik toko masuk ke menu *dashboard* aplikasi, dengan cara memasukkan *username* dan *password* lalu klik *login*, jika *username* dan *password* yang dimasukkan benar akan diarahkan ke halaman *dashboard*, jika salah akan dikembalikan lagi kehalaman login.

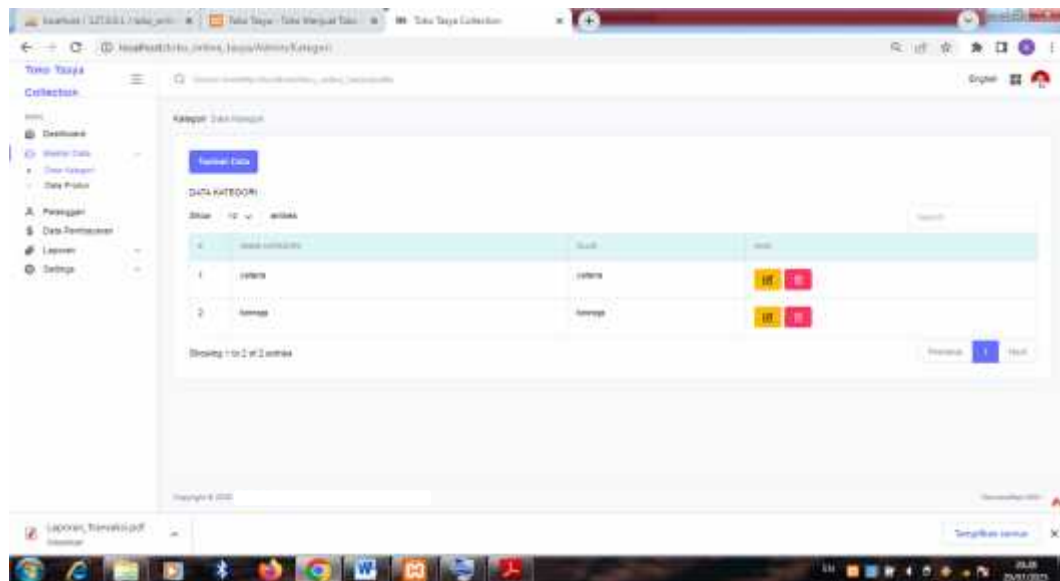
5.1.4.7 Implementasi Halaman *Dashboard*



Gambar 5.8 Implementasi Halaman *Dashboard*

Tampilan halaman *dashboard* ini adalah halaman yang pertama kali muncul setelah admin *login*, menu *dashboard* menampilkan informasi data *customer*, produk dan data *checkout*.

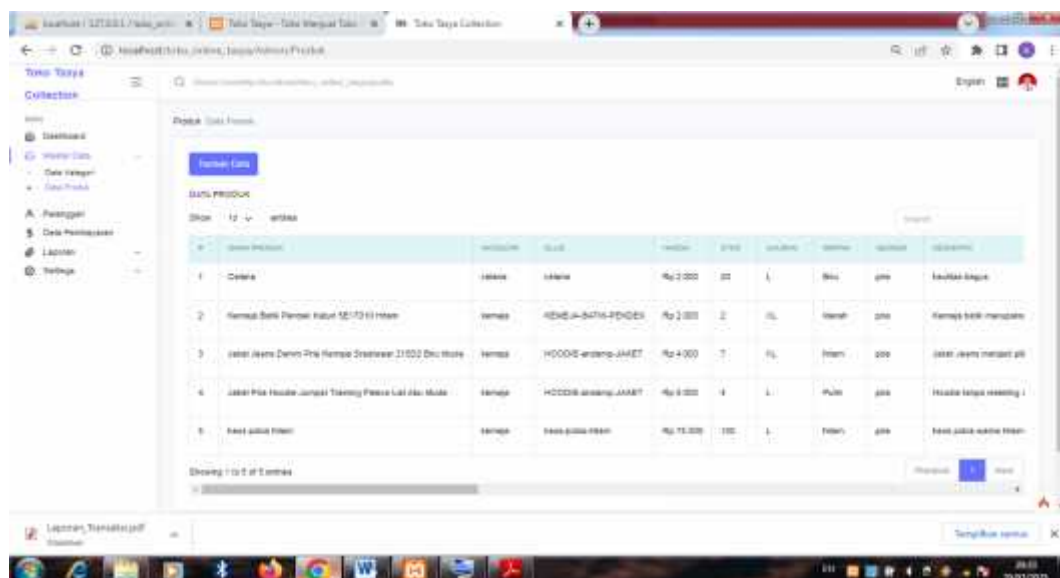
5.1.4.8 Implementasi Halaman Kategori



Gambar 5.9 Implementasi Halaman Kategori

Tampilan halaman kategori ini adalah halaman untuk mengelola data kategori produk yang dijual.

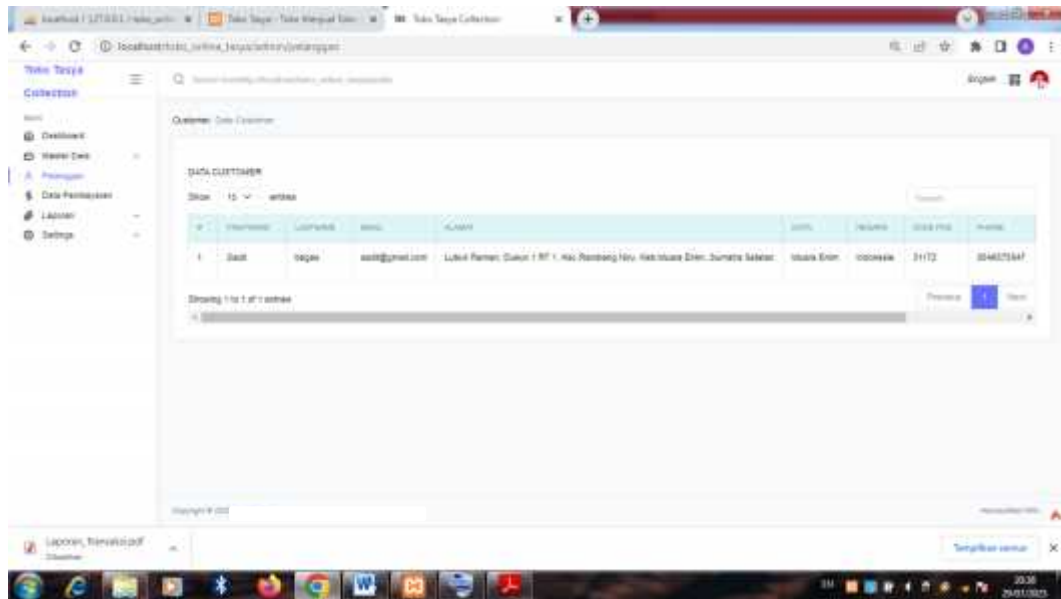
5.1.4.9 Implementasi Halaman Produk



Gambar 5.10 Implementasi Halaman Produk

Tampilan halaman data produk ini adalah halaman yang digunakan untuk mengelola data produk yang dijual.

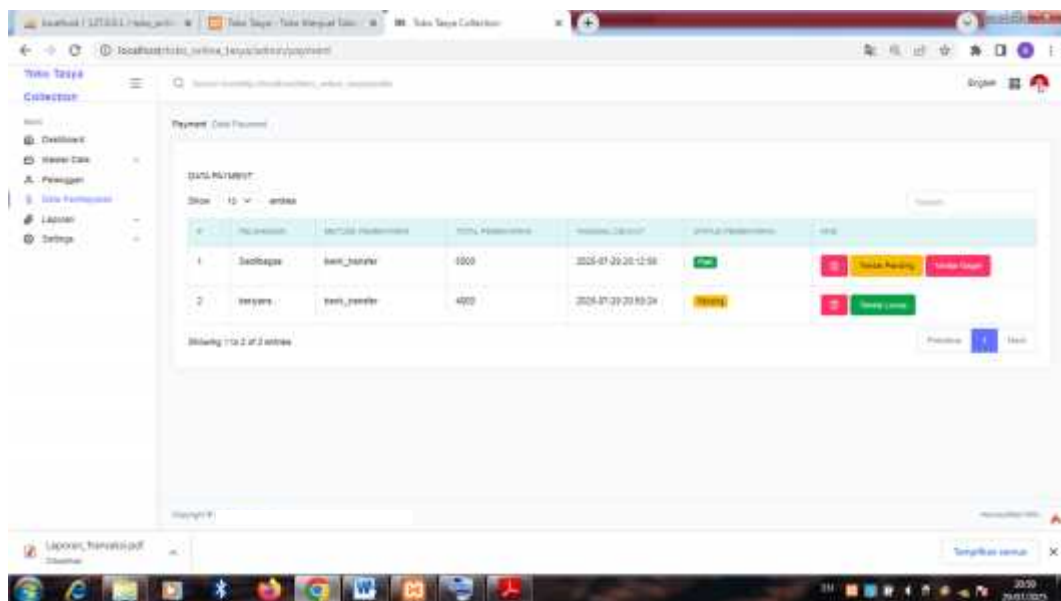
5.1.4.10 Implementasi Halaman Data Pelanggan



Gambar 5.11 Implementasi Halaman Data Pelanggan

Tampilan halaman data produk ini adalah halaman yang digunakan untuk melihat data pelanggan yang sudah terdaftar pada sistem.

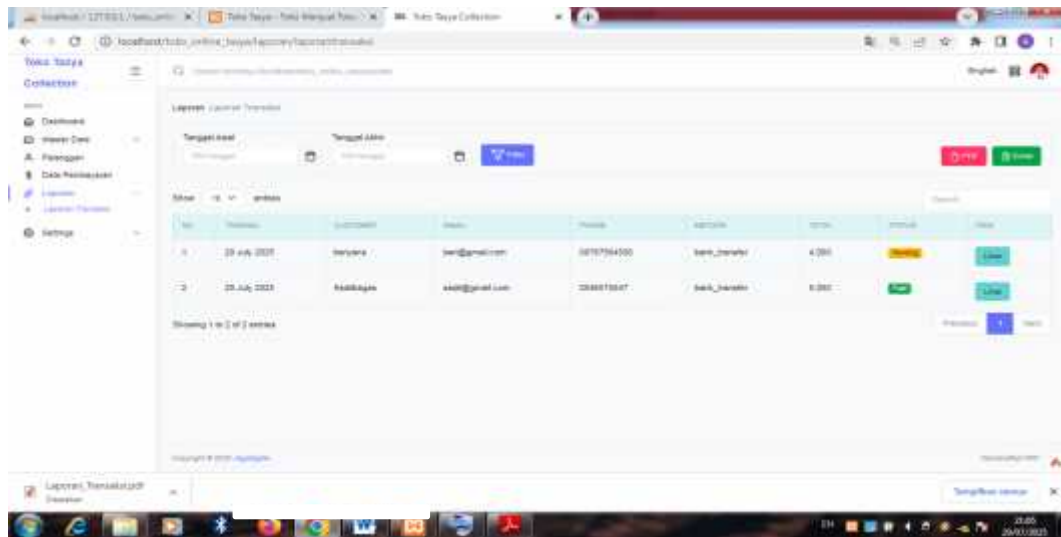
5.1.4.11 Implementasi Halaman Data Pembayaran



Gambar 5.12 Implementasi Halaman Data Pembayaran

Halaman ini berisikan data pembayaran pelanggan, admin bisa melakukan konfirmasi pembayaran pelanggan dengan mengklik tombol tandai lunas.

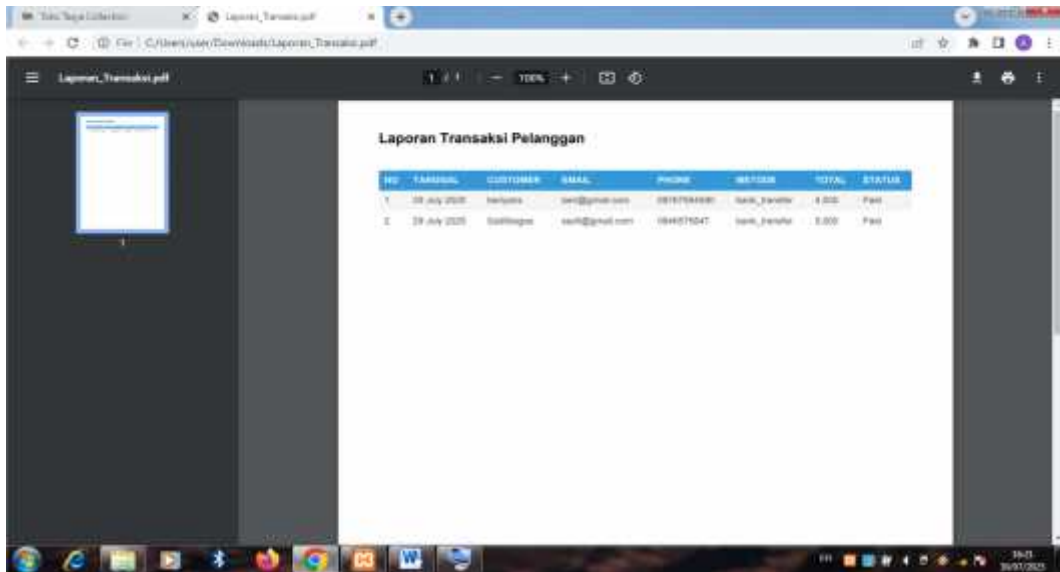
5.1.4.12 Implementasi Halaman Laporan Transaksi



Gambar 5.13 Implementasi Halaman Laporan Transaksi

Tampilan halaman laporan transaksi ini adalah halaman untuk melihat seluruh data transaksi yang telah tercatat. Pada halaman ini, admin toko dapat melakukan filter berdasarkan tanggal transaksi. setelah data *difilter*, admin dapat melakukan *print* secara langsung, menyimpan laporan dalam bentuk PDF dan mengeksport data ke *file excel*.

5.1.4.13 Implementasi Halaman Cetak Laporan Transaksi



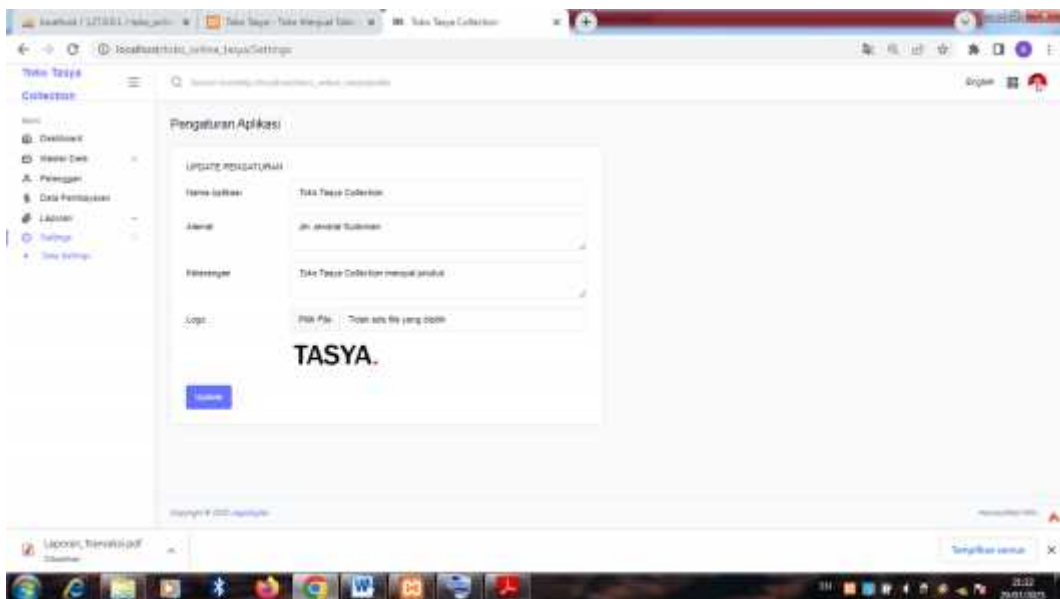
Laporan Transaksi Pelanggan

NO	TANGGAL	CUSTOMER	EMAIL	PHONE	ORDER	TOTAL	STATUS
1	29 July 2025	haskinta	haskinta@gmail.com	08157541581	hask_tasya	1.000	Paid
2	29 July 2025	haskintagha	haski@gmail.com	08445715247	hask_tasya	2.000	Paid

Gambar 5.14 Implementasi Halaman Cetak Laporan Transaksi

Tampilan halaman laporan transaksi berisikan data laporan transaksi yang dilakukan pelanggan, Halaman ini tampil ketika admin mengklik tombol *print* PDF.

5.1.4.14 Implementasi Halaman *Settings* Aplikasi



Pengaturan Aplikasi

UPDATE PENGATURAN

Nama Aplikasi: Tasya Tasya Collection

Alamat: Jln. Ahmad Sukmana

Email: Tasya Tasya Collection@gmail.com

Logo: Pilih File Upload foto file yang sudah

TASYA.

Gambar 5.15 Implementasi Halaman *Settings* Aplikasi

Tampilan halaman Pengaturan Aplikasi ini adalah halaman untuk pemilik toko mengelola informasi aplikasi, seperti memasukan nama toko, logo toko, alamat, keterangan. Yang nanti nya akan di tampilkan di halaman *front end*.

5.2 Pengujian Sistem

Pengujian sistem merupakan tahapan yang dilakukan untuk melihat apakah sistem berfungsi sesuai harapan dan mencari kesalahan atau *error* yang bisa muncul pada perangkat lunak tersebut. Pengujian *Black Box* bertumpu pada pengkhususan fungsi dari perangkat. Penguji dapat mengartikan dan melihat kondisi masukan dan menjalankan pengujian pada pengkhususan fungsi dari perangkat lunak. Pada tahap ini dilakukan pengujian untuk memastikan fungsi dan tampilan pada *website* telah berjalan sesuai dengan fungsi yang diinginkan. Hasil pengujian *website* sistem informasi manajemen keuangan yang dapat kita lihat pada tabel berikut:

Tabel 5.3 Pengujian Sistem

No	Nama Pemakai	Butir uji	Hasil
1	Admin	Halaman <i>Login</i>	<i>Valid</i>
2	Admin	Halaman Utama (<i>Dashboard</i>)	<i>Valid</i>
3	Admin	Halaman Data Kategori	<i>Valid</i>
4	Admin	Halaman Data Produk	<i>Valid</i>
5	Admin	Halaman Data Pelanggan	<i>Valid</i>
6	Admin	Halaman Data Pembayaran	<i>Valid</i>
7	Admin	Halaman Laporan Transaksi	<i>Valid</i>

8	Admin	Halaman <i>Settings</i> Aplikasi	<i>Valid</i>
9	Pelanggan	Halaman <i>Register</i> Pelanggan	<i>Valid</i>
10	Pelanggan	Halaman <i>Login</i> pelanggan	<i>Valid</i>
11	Pelanggan	Halaman Tampilan Depan (<i>Home</i>)	<i>Valid</i>
12	Pelanggan	Halaman <i>Checkout</i>	<i>Valid</i>
13	Pelanggan	Halaman Rincian Pesanan Pelanggan	<i>Valid</i>

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa setiap proses menjalankan perintah, sistem berjalan dengan baik sesuai yang diharapkan.

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan perancangan serta analisa yang dibuat pada program aplikasi sistem informasi Penjualan Pada toko tasya *collection* dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem informasi yang dibangun berhasil membantu proses penjualan pakaian pada toko tasya *collection* dilakukan secara *online*, sehingga dapat mempermudah pelanggan melakukan transaksi pembelian produk pada toko.
2. Dengan penggunaan metode *Rapid Application Development (RAD)*, sistem dapat dikembangkan secara cepat dan terstruktur, serta menggunakan alat bantu perancangan sistem *use case diagram*, *activity diagram* dan *class diagram*.
3. Sistem informasi penjualan pada toko tasya *collection* dibangun menggunakan bahasa pemrograman php.
3. Sistem ini mampu menghasilkan pencatatan laporan transaksi pelanggan secara otomatis berdasarkan transaksi yang telah dilakukan pelanggan, sehingga membantu pemilik toko dalam membuat laporan dalam bentuk *soft file*.
4. Pengujian sistem menggunakan metode *black box* menunjukkan bahwa seluruh fungsi utama sistem yang dibuat berjalan dengan baik sesuai kebutuhan pengguna.

6.2 Saran

Agar sistem yang telah dikembangkan ini dapat lebih optimal dan bermanfaat dalam jangka, maka beberapa saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Kepada pihak toko tasya *collection* untuk mencoba mulai mengimplementasikan sistem ini secara resmi.
2. Pelatihan singkat kepada pihak toko mengenai cara penggunaan sistem sangat diperlukan agar dapat dilakukan dengan baik dan tanpa kendala.
3. Selain itu, pengembangan lebih lanjut juga perlu dipertimbangkan, seperti penambahan fitur notifikasi otomatis melalui email, pembayaran otomatis dan peningkatan aspek keamanan data.
4. Evaluasi berkala terhadap sistem sangat disarankan guna menyesuaikan dengan kebutuhan toko di masa mendatang. Peneliti juga berharap ada pengembangan lanjutan dalam bentuk aplikasi *mobile*, sehingga dapat diakses lebih luas dan *fleksibel* oleh konsumen.

DAFTAR PUSTAKA

- Arrasyid, H., & Wigandi, D. P. (2024). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian pada Pt Banteng Merah Indonesia Berbasis Web*. 8.
- Awabin, M. H. (2022). *Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Arifin Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD)*. 1(04).
- Candra, A. N., Supriyati, E., Supriyati, E., Listyorini, T., & Listyorini, T. (2024). Perancangan Sistem Penjualan Berbasis Web E-Commerce Pada Umkm Toko Roti Farisa Di Kota Kudus. *Bina Informatika dan Komputer (BINER)*, 2(1). <https://doi.org/10.24176/biner.v2i1.12208>.
- Fahzirah, Intan, Nasution, Muhammad , P. I. (2024) Pengenalan Sistem Database : Konsep Dasar dan Manfaatnya Dalam Perusahaan. *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)* <https://doi.org/10.61722/jinu.v1i4.1884>.
- Fitriani, Lidang W, Mando. (2024). Sistem Informasi E-Commerce Tenun Ikat Menggunakan Metode Rad Di Rumah Bumnn Ende. *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi*. <https://doi.org/10.37478/jsistek.v2i1.3755>.
- Gunardi, Feranika, Ayu, Naibaho, Ronald. (2023). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Yoursbeauty Store Kota Jambi Berbasis Website. <https://doi.org/10.46880/jmika.Vol7No1.pp88-96>.
- Haryanto, F. D., & Haerudin, H. (2024). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Menggunakan Metode Rapid Application Development Berbasis Website (Studi Kasus: Toko Ayoh Original Distro). *Jurnal Ilmu Komputer*, 2(3).
- Hidayat, Muhammad Fajri, Ali, Ircham (2024). Pengembangan Aplikasi Penjualan Tas Spunbond Dengan *Payment Gateway* Berbasis Web Menggunakan Metode Rad. *JURNAL DEVICE*, VOL. 14 NO 2, November 2024, 182-188.
- Herman, D. A., & Wijaya, H. (2021a). Perancangan dan Pengembangan Aplikasi Donasi Darah Berbasis Web dengan Metode *Rapid Application Development (RAD)*. *Jurnal Ilmu Komputer dan Bisnis*, 12(2a), 90–103. <https://doi.org/10.47927/jikb.v12i2a.195>
- Indrajati, B. S., Fajri, H., & Fatimah, F. (2024). Sistem Informasi Penjualan Pakaian Pada Dusty Room Berbasis Website. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 12(1). <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i1.3625>

- Lim N. E., Silalahi M., (2023). Rancang Bangun Sistem E-Administrasi Berbasis Codeigniter Framework Di Kp2a Batam. <https://doi.org/10.33884/comasiejournal.v8i1.6639>
- Muhammad T. A., Kurniastuti I., Susanto F. A., Yudianto, F. (2023). Implementasi Black box Testing dan Usability Testing pada Website Sekolah MI Miftahul Ulum Warugunung Surabaya. <https://doi.org/10.36085>.
- Nurul adha O. S ., Fify M. (2022). Sistem Informasi Pemesanan Berbasis *E_commarce* Pada Toko Vimona Deangan Metode RAD. JurnalScinefic and Applied Informatics.
- Profita, A., Ifan, A. N., Burhandenny, A. E. (2022). Penerapan *Metode Rapid Application Development (RAD)* untuk Digitalisasi UKM Industri Busana Muslim, 6 (2). <https://doi.org/10.30872/jurti.v6i2.8096>.
- Rahmad F. Ahmad .Z , Hanifah N .N. Febriani H. Fazarul A. S (2023). Penggunaan Media Adobe Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Smkn 1 Tantom Angkola. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i1.2687>
- Widarti, E., Pratiwi, P. Y., Pradnyana, G. A., Kamilah, N., Bahtiar, A. R., Maysanjaya, M. D., dkk. (2023). Buku Ajar Pengantar Sistem Informasi. <https://www.researchgate.net/publication/377153671>
- Sondang (2024). Penerapan Metode RAD Dalam Pengembangan Sistem Informasi Pemesanan Jasa Percetakan Berbasis Web pada Percetakan Karya Sehati Jaya, 8 (3). <http://doi.org/10.33395/remik.v8i3.13944>
- Safitri, Y. R., & Kartini, K. (2022). Perancangan Sistem Penjualan Pakaian Berbasis Website Menggunakan Metode Agile pada Toko Stand for Woman. *Action Research Literate*, 6(2) ,77–86. <https://doi.org/10.46799/ar.v6i2.116>
- Susilowati, E., & Pakusadewa, F. (2023). *Perancangan Website Rumah Makan Ninik Sebagai Media Promosi Menggunakan Unified Modelling Language*. 12.
- Wijaya, Y. D., Astuti, M. W. (2021). Pengujian Blackbox Sistem Informasi Penilaian Kinerja Karyawan Pt Inka (Persero) Berbasis Equivalence Partitions. Jurnal Digital Teknologi Informasi, 4 (1). <https://doi.org/10.32502/digital.v4i1.3163>

Waruwu, M. (2023). *Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi*. 7.

Yunita, H. D., & Winarko, T. (2022). *Penerapan Aplikasi Website Dalam Pengolahan Data Posyandu Pada Posyandu Bina Sejahtera*. 22.

LAMPIRAN



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

Lampiran 1

FORMULIR PERMOHONAN PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Prabumulih, 09 Desember 2024

Kepada Yth.
Ketua Program Studi
Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih
Di -
Prabumulih

Dengan Hormat

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, Mahasiswa
Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih :

Nama : Rizantha syawal labul
NIM : 201210051
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informar

Sehubung dengan akan berakhirnya studi saya, maka dengan ini mengajukan permohonan judul dan pembimbing
Skripsi/Tugas Akhir, adapun judul yang saya ajukan sebagai berikut :

1. Perancangan sistem informasi penjualan Patain pada Toko Tasya Collection
2. menggunakan metode Rapid application development (RAD)
- 3.

Atas perhatiannya, saya ucapkan terima kasih



S.kom. m.kom

Hormat Saya

(Signature)
Rizantha

Pembimbing I

Suhartini S.kom. m.kom

Pembimbing II

Muchlis S.kom. m.si

"Menjadi fakultas yang berkompetensi teknologi informasi yang unggul di tingkat nasional"



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

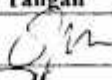
Lampiran 2

FORMULIR PERSETUJUAN PEMBIMBING JUDUL SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nama : Rizantha syawal Ibad
NIM : 202210051
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi/Tugas Akhir yang disetujui :

Perancangan sistem informasi penjualan pakaian pada toko fasya cecaton
menggunakan metode Fapio ~~sebagai~~ aplikasi perisurmat (PAP)

Nama Dosen Pembimbing	Tanda Tangan	Tanggal
1. Suhartini S.kom. m.kom		09-12-2024
2. Muehirs - skom. m.si		09-12-2024



Catatan :

1. Judul Skripsi/Tugas Akhir Terlebih Dahulu Dikonsultasikan Dengan Masing-Masing Dosen Pembimbing
2. Lembar Persetujuan Pengajuan Judul Terlebih Dahulu di Tanda Tangan Oleh Pembimbing Baru Ke Kaprodi

" Menjadi fakultas yang berkompetensi teknologi informasi yang unggul di tingkat nasional "



**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

Nomor : 008 /FASILKOM/UNPRA/SI-S1/I/2025
Lampiran : -
Prabumulih, 10 Januari 2025
Perihal : Permohonan Pengambilan Data

Kepada Yth,
Pimpinan Toko Tasya Collection
Di
Tempat

Dalam rangka pelaksanaan skripsi mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih, maka kami harapkan bantuan dari bapak/ ibu kiranya mengizinkan mahasiswa:

Nama : Rizantha Syawal Iqbal
Nim : 2021210051
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian pada Toko Tasya Collection

Untuk melaksanakan pengambilan data ditempat Bapak/Ibu Pimpin, Guna menyelesaikan skripsi. Atas bantuan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua,
Program Studi



Suharini S. Kom., M. Kom.
NIDN. 0202027901

Toko Pakaian

TASYA COLLECTION

Jl. Padat Karya No.333, Gunung Ibul, Kec. Prabumulih Timur,
Kota Prabumulih, Sumatra Selatan (31111)

Nomor	: /Tasya Collection/2025	Padat karya, 15 Januari 2025
Lampiran	:-	Kepada Yth, Rektor Universitas
Perihal	: Izin Penelitian	Prabumulih, Kaprodi Sistem
		Informasi
		Di tempat

Dengan Hormat

Berdasarkan surat dari Fakultas Ilmu Komputer Universitas prabumulih, tanggal 10 januari 2025, Nomor : 058/FASILKOM/UNPRA/SI-SI/2025. Perihal permohonan pengambilan data.

Sehubungan dengan hal tersebut, melalui surat ini kami Menerangkan Bahwa saudara :

Nama : Rizantha Syawal Iqbal
Nim : 2021210051
Prodi : Sistem Informasi

Telah kami setuju untuk Melakukan Penelitian dan pengambilan data di Toko Tasya Collection.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Hormat Kami



Hasil Wawancara

Nama	Keterangan
Penulis	Assalamualaikum, Selamat sore kak, perkenalkan saya Rizantha Mahasiswa jurusan Sistem informasi, Universitas Prabumulih, Disini saya mengajukan beberapa pertanyaan sehubungan dengan judul penelitian saya “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian Pada Toko Tasya <i>Collection</i> ”
Narasumber	Waalaikumsallam, silahkan bertanya
Penulis	Apakah anda mengizinkan Toko Tasya <i>Collection</i> saya jadikan objek penelitian?
Narasumber	Ya saya izinkan
Penulis	Apakan anda bersedia memberikan data dan informasi yang diperlukan untuk penelitian ini?
Narasumber	Ya saya bersedia asalkan data dijaga kerahasiaannya.
Penulis	Bagaimana biasanya anda mencatat transaksi penjualan dan menyusun laporan keuangan toko?
Narasumber	Biasanya kami mencatat transaksi penjualan dan laporan di buku.
Penulis	Bagaimana cara Toko Tasya <i>Collection</i> menjangkau pelanggan, untuk memasarkan produk?
	Kami gunakan <i>Facebook</i> dan

	<i>Whatschap</i> untuk promosi
Penulis	Produk apa saja yang di jual di toko tasya collection?
Narasumber	Kami disini menjual pakaian wanita dan pria , khususnya lebih ke pakaian wanita
Penulis	Apakah anda memiliki catatan dan laporan penjualan rutin?
Narasumber	Ada, kami membuat laporan penjualan bulanan dengan mencatat total keuntungan secara manual.
Penulis	Karyawan di Toko Tasya <i>Collection</i> ada berapa dan tamatan jenjang apa?
Narasumber	Untuk saat ini kami memiliki 2 karyawan, dengan jenjang karir SMA sederajat
Penulis	Seandainya Sistem yang saya buat ini selesai dan digunakan di Toko Tasya <i>Collection</i> , apakah ibuk siap dan bisa menggunakan sistemnya?
Narasumber	Saya siap dan bisa, asalkan saya diajarkan cara menggunakan sistemnya
Penulis	Bisa anda sampaikan sejarah singkat Toko Tasya <i>Collection</i> ?
	Toko Tasya <i>Collection</i> yang terletak di Jl. Padat Karya No.333, Gunung Ibul, Kec. Prabumulih Timur, Kota Prabumulih, Sumatra Selatan yang sudah berdiri sejak tahun 2018. Toko

	Tasya <i>Collection</i> usaha yang bergerak dibidang penjualan pakain khususnya pakain wanita. Usaha ini di dirikan oleh Indah Gusafa
Penulis	Bisakah anda sampaikan visi dan misi Toko Tasya <i>Collection</i>
Narasumber	Visi dan misi dari Toko Tasya <i>Collection</i> Menjadi Toko pakaian terpercaya yang menghadirkan produk <i>fashion</i> berkualitas, <i>stylish</i> , dan terjangkau untuk memenuhi kebutuhan semua kalangan, serta menjadi pelopor tren mode lokal yang berkelanjutan. Misi, Menyediakan beragam koleksi pakaian, Memberikan pelayanan yang baik dan memberikan kualitas produk dan layanan jual yang unggul. Apakah ada pertanyaan lain?
Penulis	Baik terima kasih buk, untuk saat ini Itu saja pertanyaan dari saya, Asalamualaikum wr.wb kak.
Narasumber	Wasalamualaikum wr.wb







FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

ABSEN BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Rizantha syawal iqbal
NIM : 2021210051
PRODI : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul : Perancangan sistem informasi penjualan pakaian pada toko tasya collection menggunakan metode rad

Dosen Pembimbing II : Muchlis, S.Kom., M.Si

NO	TANGGAL	MATERI/BAB	KETERANGAN	PARAF
	28/4 ²¹	bab 1	Kem	
		bab 2	perin	
		bab 3	perin	
	29/4 ²¹	bab 1, 2	per	
		bab 3	perin	
	30/4 ²¹	bab 3	per	
		bab 4	perin	
	6/5 ²¹	bab 4	perin	

Prabumulih,
Pembimbing II

Muchlis, S.Kom., M.Si

CATATAN:

1. Kartu ini harus di bawa ke ketika ujian
2. Kartu ini harus di isi setiap kali beribatan

"Menjadi fakultas yang berkompetensi teknologi informasi yang unggul di tingkat nasional"



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

PRESENSI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Rizantha Syawal iqbal
 Nim : 2021210051
 Prodi : Sistem Informasi
 Fakultas : Ilmu Komputer
 Judul : Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian pada Toko Tasya Collection Menggunakan Metode RAD
 Dosen Pembimbing II : Muchlis, S.Kom., M.Si.

NO	TANGGAL	MATERI/BAB	KETERANGAN	PARAF
	7/5	bab 4	revisi	
	8/5	bab 4	Aku	
	30/7	bab 5	revisi	
	31/7	bab 5	Aku	
	01/08	bab 6	revisi	
	02/08	bab 6 & penyempurnaan kata pengantar	Aku	

Prabumulih,
Pembimbing II

Muchlis, S.Kom., M.M.Si.

CATATAN:

- 1. Kertas ini harus di bawah ketika ujian
- 2. Kertas ini harus di isi setiap kali bimbingan
- 3. Jumlah kelulusan maksimal 3x bimbingan per bab

"Menjadi fakultas yang berkompetensi teknologi informasi yang unggul di tingkat nasional"



**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

ABSEN BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Rizantha syawal labal
 NIM : 20010051
 PRODI : Sistem Informasi
 Fakultas : Ilmu Komputer
 Judul : Rancang Bangun Sistem Informasi PMSI Desa (Studi Kasus Desa Lubuk Paman)

Dosen Pembimbing II : Muchlis R. Kom. M. Si

NO	TANGGAL	MATERI/BAB	KETERANGAN	PARAF
		judul		
	02/12	bab 1	penyusunan	h
	11/12	bab 1	penyusunan	h
	12/12	bab 1 : penyusunan	penyusunan	h
	13/12	bab 1	penyusunan	h
	17/12	bab 1	penyusunan	h
	20/12	bab 2	penyusunan	h

Prabumulih,
Pembimbing II

CATATAN:

- 1. Kartu ini harus di bawa ke setiap pertemuan
- 2. Kartu ini harus di isi setiap kali bimbingan
- 3. Isian kelengkapan maksimal 3x bimbingan per bab



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

ABSEN BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Rizantha syawal iqbal
NIM : 2021210051
PRODI : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul : Perancangan sistem informasi penjualan pakaian pada toko tasya collection menggunakan metode rad

Dosen Pembimbing I : Suhartini S.Kom., M.Kom

NO	TANGGAL	MATERI/BAB	KETERANGAN	PARAF
1	5 Mei 25	Bab I - III Daftar pustaka mnt. 2021	Revisi	A.
2	6 Mei 25	Bab III	Ace	A.
3	8 Mei 25	Bab IV Activity login, & Kedua data.	Revisi	A
4	9 Mei 2025	Bab IV	Ace	A
5	9 Agustus '25	Bab V - VI Kelengkapan	Revisi	A
6	9 Agustus '25	Bab V - VI kelengkapan	Ace	A

Prabumulih,
Pembimbing I

Suhartini S.Kom., M.Kom

CATATAN:

1. Kartu ini harus di bawah bimbingan ujian
2. Kartu ini harus di isi setiap kali bimbingan

"Menjadi fakultas yang berkompetensi teknologi informasi yang unggul di tingkat nasional"



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

ABSEN BIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI

Nama : Rizantha Syawal Iqbal
NIM : 202110051
Prodi : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul : Perancangan sistem penilaian pacin pada foto fatisa collection mayo
Dosen Pembimbing I : Metode Rapid Application Development (RAD)
Suhartini S. Kom., M. Kom

NO	TANGGAL	MATERI/BAB	KETERANGAN	PARAF
1	1	Judul	Az	f
2	18-12-2021	Bab 1 bbr babking, baban. Rumusan	Revisi	f
3	1 Jan 2023	Bab 2	Az	A
4	8 Jan. 2023	Bab III Alamat keutuhan. Sumber yg dipteni	Revisi	A
5	9 Jan. 2023	Bab II	Az	A
6	14 Jan'23	Bab III	Revisi	f
7		Bab III	Az	f

Prabumulih,
Pembimbing I

Suhartini S. Kom. M. Kom

CATATAN:

1. Kartu ini harus di bawah kertas ujian
2. Kartu ini harus di isi setiap kali bimbingan
3. Nama kelulusan maksimal 3x bimbingan per bab

"Menjadi fakultas yang berkompotensi teknologi informasi yang unggul di tingkat nasional"



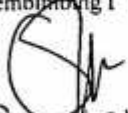
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

ABSEN BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Rizantha syawal labal
 NIM : 201714001
 PRODI : Sistem Informasi
 Fakultas : Ilmu Komputer
 Judul : Perancangan Bangunan Sistem Informasi pendataan
 Pakain pada foto Tanya Collection menggunakan
 metode RAD
 Dosen Pembimbing I :

NO	TANGGAL	MATERI/BAB	KETERANGAN	PARAF
1	20 Jan. 2019	Kelengkapan	Kz	A
				

Prabumulih,
Pembimbing I


 Suhartini S.Kom., M.Kom.

CATATAN:

1. Kartu ini harus di bawa ketika ujian
2. Kartu ini harus diisi setiap kali bimbingan
3. Syarat kelulusan maksimal 3x bimbingan per bab

" Menjadi fakultas yang berkompetensi teknologi informasi yang unggul di tingkat nasional "



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

ABSEN BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Rizantha syawal labal
 NIM : 202110001
 PRODI : Sistem Informasi
 Fakultas : Ilmu Komputer
 Judul : Perancangan Bangun Sistem Informan penyalah
 pakaiin pada foto Tanya Collection menggunakan
 metode RAO
 Dosen Pembimbing I :

NO	TANGGAL	MATERI/BAB	KETERANGAN	PARAF
1	20 Jan. 2025	Kedatangan	Ha	A
			Ha syawal	

Prabumulih,
Pembimbing I

Suhartini S.Kom., M.Kom.

CATATAN:

1. Kertas ini harus di bawah ketika ujian
2. Kertas ini harus di isi setiap kali bimbingan
3. Syarat kelulusan maksimal 3x bimbingan per bab

" Menjadi fakultas yang berkompetensi teknologi informasi yang unggul di tingkat nasional "



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

ABSEN BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Rizantha Syawal Iqbal
 NIM : 2021210051
 PRODI : Sistem informasi
 Fakultas : Ilmu Komputer
 Judul : Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian pada Toko Taysa Collection Menggunakan Metode Rad

Dosen Pembimbing II : Muchlis, S.Kom, M.Si

NO	TANGGAL	MATERI/BAB	KETERANGAN	PARAF
	4/8/21	bab 6 perancangan		
		Syawal Iqbal		

Prabumulih, Juni 2025

Pembimbing II

Muchlis, S.Kom, M.Si

CATATAN:

1. Kartu ini harus di bawa ketika ujian
2. Kartu ini harus di isi setiap kali bimbingan
3. Syarat kelulusan maksimal 3x bimbingan per bab

LEMBAR REVISI

Nama : Rizantha Syawal Kabal
 NIM : 2021210051
 Jenjang : Strata Satu (S1)
 Jurusan : Sistem Informasi (SI)
 Fakultas : Ilmu Komputer Universitas Prabumulih

No.	Keterangan revisi	Paraf
1	proses kinn. verifikasi hlsk. Angur. Verifikasi kinn.	
2	ditorek.	
3		
4		
5		

Prabumulih,
 Dosen Penguji


 Ariatya

LEMBAR REVISI

Nama : Rizanetha Syam I.
 NIM : 2021 21 0091
 jenjang : Strata Satu (S1)
 Jurusan : Sistem Informasi (SI)
 Fakultas : Ilmu Komputer Universitas Prabumulih

No.	Keterangan Rev. i	Paraf
1	Program : Sistem dengan Standar E-Commerce (Shopee, Tokopedia)	
2	Isi : Penjualan	
3		
4		
5		

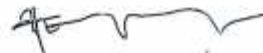
Prabumulih,
 Dosen Penguji

[Signature]
[Signature]

LEMBAR REVISI

Nama : Rizanta Gauril
 NIM :
 Jenjang : Strata Satu (S1)
 Jurusan : Sistem Informasi (SI)
 Fakultas : Ilmu Komputer Universitas Prabumulih

No.	Keterangan Revisi	Paraf
1	Sesuaikan dengan template.	20/20
2	Ukuran.	8
3	Rancangan database.	9
4	Penutup.	
5	Protes kirim.	
Sesuai dengan standar, e-commerce.		Prabumulih, 6/8/2025
		Dosen Penguji


 Nur Aini H

Skripsi-2025.docx

ORIGINALITY REPORT

20%
SIMILARITY INDEX

10%
INTERNET SOURCES

3%
PUBLICATIONS

15%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to STKIP Sumatera Barat Student Paper	5%
2	repository.unpra.ac.id Internet Source	2%
3	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1%
4	Submitted to Universitas Nahdlatul Ulama Lampung Student Paper	1%
5	id.123dok.com Internet Source	1%
6	Submitted to unimal Student Paper	1%
7	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1%
8	123dok.com Internet Source	<1%
9	Submitted to Universitas Islam Riau Student Paper	<1%
10	Submitted to Universitas Negeri Manado Student Paper	<1%