

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA  
TB SHUTA PRABUMULIH BERBASIS *WEB***



**Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pada  
Program Studi Sistem Informasi**

**OLEH :**

**RIKA LESTARI  
2020210041**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS PRABUMULIH  
2025**



**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada TB Shuta  
Prabumulih Berbasis Web  
Diajukan Oleh : Rika Lestari  
NIM : 2020210041  
Jurusan : Sistem Informasi  
Perguruan Tinggi : Fakultas Ilmu Komputer Prabumulih

**Dosen Pembimbing I**

**Fajriyah, S.Kom., M.Kom**

Prabumulih, Juli 2025

**Dosen Pembimbing II**

**Andi Christian, S.KOM., M.Kom**

**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, Juli 2025**

**Tim penguji :**

|                      |                                       |         |
|----------------------|---------------------------------------|---------|
| <b>Ketua Penguji</b> | <b>: Suhartini, S.Kom., M.Kom</b>     | (.....) |
| <b>Penguji I</b>     | <b>: Iwan Setiawan, S.Kom., M.Kom</b> | (.....) |
| <b>Penguji II</b>    | <b>: Yuntari P, S.Kom., M.Kom</b>     | (.....) |

**Fakultas Ilmu Komputer  
Universitas Prabumulih**

**Mengetahui, Dekan Fakultas Ilmu Komputer**

  
**Andi Christian, S.Kom., M.Kom**

## BIODATA MAHASISWA

Nama : Rika Lestari  
NIM : 2020210041  
Tempat, Tgl Lahir : Sukarami, 14 juli 2002  
Alamat : Desa Air Keruh  
Hp/telp : 085832253639  
E-mail : [lessrika@gmail.com](mailto:lessrika@gmail.com)  
Nama Orang Tua  
Ayah : Rusmanedi  
Ibu : Asneliyati  
Judul skripsi : Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada TB  
Shuta Prabumulih Berbasis *Web*  
Dosen pembimbing I : Fajriyah, S.KOM., M.KOM  
Dosen pembimbing II : Andi Christian, S.KOM., M.KOM



Prabumulih, Juni 2025



Rika Lestari

## MOTTO

***Janganlah takut gagal karena yang tidak pernah gagal hanyalah orang-orang yang tidak pernah melangkah, dan jangan takut salah, karena dengan kesalahan yang pertama kita dapat menambah pengetahuan untuk mencari jalan yang benar pada langkah selanjutnya.***

***(penulis)***

***Ku Persembahkan Untuk :***

***Ayah dan Ibu yang tercinta serta Kakakku dan adik yang tersayang.***

## ABSTRAK

Pengguna media internet saat ini mempunyai pengaruh besar dalam upaya menyediakan informasi. Dengan media internet informasi dapat di akses dengan cepat yang mudah diperoleh dan disebarluaskan, begitu juga dengan TB Shuta. Bahan bangunan adalah material yang digunakan dalam proses konstruksi untuk membangun berbagai struktur, mulai dari rumah hingga gedung, jembatan dan lainnya. TB Shuta adalah industri yang bergerak dibidang penjualan bahan bangunan seperti pementan *Conblock*, Batako, Vaping dan sebagainya sehingga dalam proses penjualannya membutuhkan pemasaran dimedia sosial yang sangat membantu penjualan. Saat ini TB Shuta dalam penjualannya masih secara *offline* dan juga sering melakukan transaksi penjualan ditempat. Untuk menghemat waktu dan memberikan pelayanan terbaik pada pelanggan, penulis ingin membuat aplikasi *E-commerce* berbasis *website*. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada TB Shuta Prabumulih Berbasis *Web* ini menggunakan Metode UCD (User Centered Design) yang akan membantu penjualan yang dapat memberi kemudahan dalam pemesanan bahan bangunan.

**Kata kunci : Penjualan Bahan Bangunan, Berbasis *Web*, Metode UCD (*User Centered design*).**

## **ABSTRACT**

*The use of internet media today has a significant influence on efforts to provide information. With internet media, information can be accessed quickly, easily obtained, and widely disseminated, including by TB Shuta. Building materials are essential in the construction process, used to build various structures such as houses, buildings, bridges, and more. TB Shuta is a company engaged in the sale of building materials, including Conblocks, Batako, Vaping, and others. Therefore, its sales process requires marketing through social media, which significantly supports sales efforts. Currently, TB Shuta conducts sales offline and often completes transactions on-site. To save time and provide the best service to customers, the author proposes developing a web-based E-commerce application. The design of the Web-Based Sales Information System for TB Shuta Prabumulih employs the UCD (User-Centered Design) method to facilitate sales, enabling customers to order building materials more conveniently.*

*Keywords: Building Material Sales, Web-Based, UCD Method (User-Centered Design).*



**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

*Lampiran 6*

**SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS JUDUL/TOPIK PENELITIAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rika Lestari

Nim : 2020210041

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Ilmu Komputer

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

Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada TB Shuta Prabumulih Berbasis *Web*

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

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

Prabumulih, Juli 2025

.....gkutan,  
  
( Rika Lestari )

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkat nikmat dan karunia-Nya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada TB Shuta Prabumulih Berbasis *Web*”.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam menempuh ujian guna memperoleh gelar sarjana Strata I pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer. Pada kesempatan ini dengan segenap ketulusan dan kerendahan hati penulis ingin mengucapkan terima kasih yang setinggi – tingginya kepada yang terhormat :

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 Universitas Prabumulih serta selaku pembimbing II.
3. Ibu Suhartini, S.Kom., M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Prabumulih.
4. Ibu Fajriyah, S.Kom., M.Kom selaku pembimbing I yang telah membimbing penulis hingga selesai. .
5. Bapak Pimpinan dan Kepala TB Shuta Prabumulih yang telah memberi izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
6. Kedua orang tua dan saudara penulis yang telah memberikan do’a, serta dorongan sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
7. Segenap Dosen Program Studi Sistem Informasi yang telah memberikan ilmu kepada penulis.

Akhirnya Penulis Mengharapkan semoga semua bantuan dan kebaikan yang telah diberikan kepada penulis atas selesainya Skripsi ini memberikan berkah yang indah untuk kita semua. Penulis menyadari bahwa Skripsi ini belum sempurna sepenuhnya, maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan dan perbaikan agar Skripsi ini dapat lebih bermanfaat bagi kita semua.

Prabumulih, Januari 2025  
Penulis

RIKA LESTARI

## DAFTAR ISI

|                                                         |      |
|---------------------------------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL.....                                      | i    |
| HALAMAN PERSETUJUAN.....                                | ii   |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                                 | iii  |
| BIODATA MAHASISWA.....                                  | iv   |
| MOTTO.....                                              | v    |
| ABSTRAK.....                                            | vi   |
| SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS JUDUL PENELITIAN.....     | viii |
| KATA PENGANTAR.....                                     | xi   |
| DAFTAR ISI.....                                         | x    |
| DAFTAR TABEL.....                                       | xv   |
| DAFTAR GAMBAR.....                                      | xvi  |
| <b>BAB I     PENDAHULUAN</b>                            |      |
| 1.1 Latar Belakang.....                                 | 1    |
| 1.2 Identifikasi Masalah.....                           | 2    |
| 1.3 Rumusan Masalah.....                                | 2    |
| 1.4 Batasan Masalah.....                                | 3    |
| 1.5 Tujuan Penelitian.....                              | 3    |
| 1.6 Manfaat Penelitian.....                             | 3    |
| 1.7 Lokasi dan Waktu Penelitian.....                    | 4    |
| 1.8 Sistematika Penulisan.....                          | 4    |
| <b>BAB 2     LANDASAN TEORI</b>                         |      |
| 2.1 Pengertian Perancangan.....                         | 6    |
| 2.2 Pengertian Sistem.....                              | 6    |
| 2.3 Pengertian Informasi.....                           | 7    |
| 2.4 Pengertian Sistem Informasi.....                    | 7    |
| 2.5 Pengertian <i>E-Commerce</i> .....                  | 8    |
| 2.6 Pengertian <i>Website</i> .....                     | 8    |
| 2.7 Pengertian <i>PHP (Hypertext Processor)</i> .....   | 8    |
| 2.8 Pengertian <i>Xampp</i> .....                       | 9    |
| 2.9 Pengertian <i>CSS (Cascading Style Sheet)</i> ..... | 10   |

|                                                 |                                                        |    |
|-------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|----|
| 2.10                                            | Pengertian <i>Visual Studio Code</i> (VS Code).....    | 10 |
| 2.11                                            | <i>UML (Unified Modeling Language)</i> .....           | 11 |
| 2.12                                            | <i>Black Box Testing</i> .....                         | 11 |
| 2.13                                            | Penelitian Terdahulu.....                              | 12 |
| 2.14                                            | Kerangka Pemikiran.....                                | 14 |
| <b>BAB III      OBJEK DAN METODE PENELITIAN</b> |                                                        |    |
| 3.1                                             | Objek Penelitian.....                                  | 16 |
| 3.2                                             | Sejarah Singkat TB Shuta Prabumulih.....               | 16 |
| 3.3                                             | Visi dan Misi.....                                     | 16 |
| 3.3.1                                           | Visi.....                                              | 16 |
| 3.3.2                                           | Misi.....                                              | 17 |
| 3.4                                             | Struktur Organisasi.....                               | 17 |
| 3.5                                             | Deskripsi Tugas Struktur Organisasi Pada TB Shuta..... | 18 |
| 3.6                                             | Metode Penelitian.....                                 | 18 |
| 3.7                                             | Jenis Data.....                                        | 19 |
| 3.7.1                                           | Data Kuantitatif.....                                  | 19 |
| 3.7.2                                           | Data Kualitatif.....                                   | 19 |
| 3.8                                             | Sumber Data.....                                       | 19 |
| 3.8.1                                           | Data Primer.....                                       | 19 |
| 3.8.2                                           | Data Sekunder.....                                     | 20 |
| 3.9                                             | Teknik Pengumpulan Data.....                           | 20 |
| 3.9.1                                           | Observasi.....                                         | 20 |
| 3.9.2                                           | Wawancara.....                                         | 21 |
| 3.9.3                                           | Dokumentasi.....                                       | 21 |
| 3.10                                            | Metode Pengembangan Sistem.....                        | 21 |
| 3.11                                            | Alat Bantu Analisa Dan Perancangan.....                | 23 |
| 3.11.1                                          | <i>Use Case Diagram</i> .....                          | 24 |
| 3.11.2                                          | <i>Activity Diagram</i> .....                          | 25 |
| 3.11.3                                          | <i>Class Diagram</i> .....                             | 26 |

|                                               |                                                    |    |
|-----------------------------------------------|----------------------------------------------------|----|
| 3.12                                          | Pengujian <i>Black Box Testing</i> .....           | 28 |
| <b>BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b> |                                                    |    |
| 4.1                                           | Analisis Permasalahan.....                         | 30 |
| 4.1.1                                         | Pemecahan Masalah.....                             | 30 |
| 4.1.2                                         | Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan.....          | 30 |
| 4.1.3                                         | Analisis Prosedur Sistem Yang Sedang Berjalan..... | 31 |
| 4.2                                           | Perancangan Sistem.....                            | 32 |
| 4.3                                           | Prosedur Sistem Yang DIusulkan.....                | 32 |
| 4.3.1                                         | <i>Use Case Diagram</i> Yang DIusulkan.....        | 33 |
| 4.3.2                                         | <i>Activity Diagram</i> Yang DIusulkan.....        | 34 |
| 4.4                                           | <i>Class Diagram</i> .....                         | 42 |
| 4.5                                           | Perancangan Basis Data.....                        | 43 |
| 4.6                                           | Perancangan Antar Muka.....                        | 45 |
| <b>BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN</b>       |                                                    |    |
| 5.1                                           | Implementasi Perancangan Sistem.....               | 51 |
| 5.2                                           | Implementasi Perangkat Lunak.....                  | 51 |
| 5.3                                           | Implementasi Perangkat Keras.....                  | 52 |
| 5.4                                           | Implementasi Basis Data.....                       | 52 |
| 5.5                                           | Implementasi AntarMuka.....                        | 53 |
| 5.5.1                                         | Antarmuka Admin.....                               | 53 |
| 5.5.2                                         | Antarmuka Pelanggan.....                           | 59 |
| 5.5.3                                         | Antarmuka Pemilik.....                             | 61 |
| 5.6                                           | Pengujian sistem.....                              | 63 |

## **BAB VI    PENUTUP**

|     |                 |    |
|-----|-----------------|----|
| 6.1 | Kesimpulan..... | 66 |
| 6.2 | Saran.....      | 67 |

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

|                                                       |    |
|-------------------------------------------------------|----|
| <b>Tabel 2.1</b> Penelitian Terdahulu.....            | 12 |
| <b>Tabel 3.1</b> Simbol <i>Use Case Diagram</i> ..... | 24 |
| <b>Tabel 3.2</b> Simbol <i>Activity Diagram</i> ..... | 25 |
| <b>Tabel 3.3</b> Simbol <i>Class Diagram</i> .....    | 27 |
| <b>Tabel 4.1</b> Barang.....                          | 43 |
| <b>Tabel 4.2</b> Kategori.....                        | 43 |
| <b>Tabel 4.3</b> Bank.....                            | 43 |
| <b>Tabel 4.4</b> Pesanan.....                         | 44 |
| <b>Tabel 4.5</b> Transaksi.....                       | 44 |
| <b>Tabel 4.6</b> User.....                            | 45 |
| <b>Tabel 5.1</b> Tabel Perangkat Lunak.....           | 51 |
| <b>Tabel 5.2</b> Tabel Perangkat keras.....           | 52 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                         |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Gambar 2.1</b> Kerangka Pemikiran.....                                               | 14 |
| <b>Gambar 3.1</b> Struktur Organisasi.....                                              | 17 |
| <b>Gambar 3.2</b> Tahapan Metode UCD ( <i>User Centered Design</i> ).....               | 22 |
| <b>Gambar 4.1</b> <i>Use Case Diagram</i> Sistem Yang Sedang Berjalan.....              | 31 |
| <b>Gambar 4.2</b> <i>Use Case Diagram</i> Yang Diusulkan.....                           | 33 |
| <b>Gambar 4.3</b> <i>Activity Diagram</i> Login Admin.....                              | 34 |
| <b>Gambar 4.4</b> <i>Activity Diagram</i> Admin Melakukan <i>Input</i> Data Barang..... | 35 |
| <b>Gambar 4.5</b> <i>Activity Diagram</i> Admin Melakukan Edit Data Barang.....         | 36 |
| <b>Gambar 4.6</b> <i>Activity Diagram</i> Admin Melakukan Konfirmasi Pemesanan.....     | 37 |
| <b>Gambar 4.7</b> <i>Activity Diagram</i> Admin Membuat Laporan.....                    | 38 |
| <b>Gambar 4.8</b> <i>Activity Diagram</i> Pelanggan Melakukan Daftar.....               | 39 |
| <b>Gambar 4.9</b> <i>Activity Diagram</i> Pelanggan Melakukan Pemesanan.....            | 40 |
| <b>Gambar 4.10</b> <i>Class Diagram</i> Yang Diusulkan.....                             | 41 |
| <b>Gambar 4.11</b> Perancangan Menu <i>Login</i> .....                                  | 42 |
| <b>Gambar 4.12</b> Perancangan Halaman Home Admin.....                                  | 46 |
| <b>Gambar 4.13</b> Perancangan Menu Data Barang.....                                    | 46 |
| <b>Gambar 4.14</b> Perancangan Menu Data Kategori.....                                  | 47 |
| <b>Gambar 4.15</b> Perancangan Menu Data Bank.....                                      | 47 |
| <b>Gambar 4.16</b> Perancangan Menu Pelanggan.....                                      | 48 |
| <b>Gambar 4.17</b> Perancangan Menu Transaksi.....                                      | 48 |
| <b>Gambar 4.18</b> Perancangan Menu Konfirmasi.....                                     | 49 |
| <b>Gambar 4.19</b> Perancangan Menu Laporan.....                                        | 49 |
| <b>Gambar 5.1</b> Tampilan <i>PhpMyAdmin</i> .....                                      | 53 |
| <b>Gambar 5.2</b> Tampilan <i>Login</i> .....                                           | 54 |
| <b>Gambar 5.3</b> Tampilan Beranda.....                                                 | 54 |
| <b>Gambar 5.4</b> Halaman Menu Data Barang.....                                         | 55 |
| <b>Gambar 5.5</b> Halaman Menu Data Kategori.....                                       | 55 |
| <b>Gambar 5.6</b> Halaman Menu Data Bank.....                                           | 56 |
| <b>Gambar 5.7</b> Halaman Menu Data Pelanggan.....                                      | 57 |

|                                                        |    |
|--------------------------------------------------------|----|
| <b>Gambar 5.8</b> Halaman Menu Data Transaksi.....     | 57 |
| <b>Gambar 5.9</b> Halaman Menu Data Konfirmasi.....    | 58 |
| <b>Gambar 5.10</b> Halaman Menu Data Laporan.....      | 58 |
| <b>Gambar 5.11</b> Tampilan Menu <i>Login</i> .....    | 59 |
| <b>Gambar 5.12</b> Tampilan Menu Pelanggan.....        | 59 |
| <b>Gambar 5.13</b> Tampilan Menu Produk.....           | 60 |
| <b>Gambar 5.14</b> Tampilan Menu Tambah Keranjang..... | 60 |
| <b>Gambar 5.15</b> Tampilan Halaman Keranjang.....     | 61 |
| <b>Gambar 5.16</b> Tampilan Login.....                 | 62 |
| <b>Gambar 5.17</b> Tampilan Beranda.....               | 62 |
| <b>Gambar 5.18</b> Tampilan Menu Laporan.....          | 63 |

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Saat ini perkembangan teknologi semakin pesat. Dari hari ke hari terus berkembang, salah satunya adalah *internet*. *Internet* adalah suatu sarana informasi dan komunikasi yang cepat dan akurat, hal ini banyak membuat pihak memanfaatkan media *internet* untuk berbagai macam kepentingan dan salah satunya untuk kepentingan bisnis. Mulai dari pengusaha kecil sampai perusahaan dengan skala besar memanfaatkan kemajuan teknologi *internet* sebagai media yang berfungsi untuk menjual produk dengan menggunakan media *internet*. Menurut Vinka dan Michele (2021), *Interconnected Network* atau yang biasa dikenal dengan Internet adalah sebuah sistem teknologi informasi yang menghubungkan perangkat di seluruh dunia dan membentuk suatu jaringan yang sangat luas. Jaringan Internet ini berisi berbagai informasi dalam bentuk teks, gambar, audio, video, dan lain-lain yang diakses melalui jaringan *world wide web* (WWW). Publik dapat mengakses Internet dengan mengirimkan data menggunakan standar Protokol Internet atau yang dikenal sebagai IP. Internet dapat dikatakan sebagai media yang digunakan untuk mengefisiensikan proses komunikasi dalam skala global menggunakan aplikasi seperti *website*, *email*, VoIP, dan lain-lain.

*E-commerce* menurut Achmad, G. N. Dan Jannah, S. S. (2021: 167) *E-commerce* merupakan suatu kegiatan menjual atau membeli produk secara *online*

oleh konsumen dan dari perusahaan ke perusahaan dengan komputer atau perangkat elektronik sebagai perantara transaksi bisnis.

TB shuta adalah industri yang bergerak dibidang penjualan bahan bangunan seperti pementan *Conblock*, Batako, Vaping dan sebagainya. Saat ini TB Shuta dalam penjualannya masih secara *offline* dan juga sering melakukan transaksi penjualan ditempat. Untuk menghemat waktu dan memberikan pelayanan terbaik pada pelanggan, perlu diciptakan sebuah sistem.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk mengambil judul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada TB Shuta Prabumulih Berbasis *Web*”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari pernyataan diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah, sebagai berikut :

1. Saat ini TB Shuta dalam penjualannya masih secara *offline* dan juga sering melakukan transaksi penjualan ditempat. untuk menghemat waktu dan memberikan pelayanan terbaik pada pelanggan perlu diciptakan sebuah sistem.
2. Jauhnya jarak antara penjual dan pembeli sehingga pembeli malas datang langsung ketempat.
3. Informasi mengenai barang yang dijual serta harga barang kurang jelas.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merumuskan permasalahannya yaitu bagaimana perancangan sistem informasi penjualan pada TB Shuta Prabumulih Berbasis *Web* ?

#### 1.4 Batasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan untuk memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Adapun batasan masalah Pada pembuatan *websites e-commerce* ini hanya admin yang bisa menambahkan produk yang dijual. Pengguna sistem terdiri dari admin dan pelanggan. Proses pembayaran dilakukan dengan cara *online* yaitu transfer melalui rekening yang disediakan dan secara offline yaitu pembayaran dengan cara *cash on delivery* (COD).

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan umum perancangan sistem informasi penjualan pada TB Shuta Prabumulih Berbasis *Web* adalah sebagai salah satu syarat kelulusan program Studi pada FASILKOM Jurusan Sistem Informasi Universitas Prabumulih dan sebagai pengalaman. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

Membuat *website e-commerce* sebagai sarana penjualan dan pemesanan pada TB Shuta prabumulih. Memberikan kemudahan pada konsumen untuk mendapatkan informasi tentang produk yang dijual, harga barang yang dijual, bagaimana membeli dan memesan barang pada TB Shuta Prabumulih.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai oleh penulis pada penelitian ini, maka berikut ini manfaatnya :

##### 1. Bagi TB Shuta Prabumulih

Mempermudah pemasaran produk, mempermudah konsumen dalam proses pemesanan barang, proses jual beli lebih efisien dan efektif dan cakupan

pemasaran lebih luas.

## 2. Bagi Penulis

Meningkatkan pengetahuan penulis dalam Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada TB Shuta Prabumulih Berbasis *Web*, menambah wawasan dan ilmu pengetahuan.

### 1.7 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penulis melaksanakan penelitian pada TB Shuta Prabumulih yang beralamat di Jl.Jendral Sudirman Gn.Ibul Barat, Kec.Prabumulih Timur. Waktu penelitian dilakukan selama 1 (satu) bulan.

### 1.8 Sistematika Penulisan

Tujuan pembuatan sistematika penulisan Skripsi ini adalah untuk lebih memudahkan penulis dalam menyelesaikan permasalahan yang diidentifikasi sehingga lebih terfokus dan terarah serta memudahkan dalam penyajiannya ke dalam bentuk yang terstruktur.

Adapun Sistematika penulisan Skripsi ini sebagai berikut :

#### **BAB I        PENDAHULUAN**

Pada Bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian, Lokasi dan waktu penelitian serta sistematika penelitian.

#### **BAB II        LANDASAN TEORI**

Dalam Bab ini menjelaskan, perancangan, sistem, informasi, sistem informasi, *E-commerce*, *website*, *php*, *mysql*, *xampp*, *css*, *uml*, *black*

*box testing*, mengenai penelitian terdahulu serta kerangka pemikiran.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Dalam Bab ini dijelaskan tentang objek dari penelitian dan metode yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian.

### **BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini berisikan mengenai analisis dan rancangan sistem informasi pada TB Shuta Prabumulih

### **BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Pada Bab ini berisikan tentang implementasi dan hasil dari sistem yang telah di bangun dan pengujian dari sistem tersebut.

### **BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran yang sesuai pada pembahasan.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Pengertian Perancangan**

Menurut saffanah (2023:96) menyatakan bahwa “Perancangan adalah penentuan proses dan data yang dibutuhkan oleh sistem baru. Manfaatnya adalah untuk memberikan gambaran perancangan secara lengkap sebagai panduan bagi *programmer* dalam mengembangkan aplikasi”.

Berdasarkan dari beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah perencanaan yang dilakukan dengan cara menggambarkan seluruh proses dan data yang dibutuhkan oleh sistem yang akan dibangun.

#### **2.2 Pengertian Sistem**

Menurut Erni Widarti, M.Kom Joosten, M.Eng Putu Yudia Pratiwi, M.Eng Gede Aditra Pradnyana, Gusti Ayu Agung Diatri Indradewi, Nurul Kamilah, Arief Rais Bahtiar, Dendi Maysanjaya, dan Sepriano. (2024) dalam bukunya yang berjudul Buku Ajar Pengantar Sistem Informasi “ 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 u komponen tidak akan saling

bertentangan atau berlawanan, karena semuanya saling bergantung dan saling membutuhkan satu sama lain untuk mencapai tujuan tertentu.

Berdasarkan dari beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan komponen-komponen yang saling terhubung dan bekerjasama untuk mencapai suatu tujuan.

### **2.3 Pengertian Informasi**

Menurut Ochi M. Febriani, Handoyo W.N. dkk, (2022), "Informasi merupakan hasil dari pengolahan data, akan tetapi tidak semua hasil dari pengolahan bisa menjadi informasi, hasil pengolahan data yang tidak memberikan makna atau arti serta tidak bermanfaat bagi seseorang bukanlah merupakan informasi bagi orang tersebut".

Berdasarkan dari beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa informasi adalah kumpulan data yang telah diolah melalui tahap pemrosesan sehingga menghasilkan informasi yang berguna.

### **2.4 Pengertian Sistem Informasi**

Menurut Arifin (2021:12) dalam bukunya yang berjudul Analisa Perancangan Sistem Informasi menyatakan bahwa "Sistem informasi dapat diartikan sebagai suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang meliputi berbagai macam komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai temuan yaitu menghasilkan informasi".

Berdasarkan dari beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah suatu sistem yang terdiri dari komponen-komponen yang

saling bekerjasama dalam memproses data menjadi informasi.

## **2.5 Pengertian E-Commerce**

Menurut Achmad, G. N. Dan Jannah, S. S. (2021: 167) *E-commerce* merupakan suatu kegiatan menjual atau membeli produk secara online oleh konsumen dan dari perusahaan ke perusahaan dengan komputer atau perangkat elektronik sebagai perantara transaksi bisnis. Sedangkan menurut Sengkey, G. T. Dkk. (2022: 169) *Electronic commerce atau e-commerce* adalah bagian dari ruang yang dikenal dengan e-business. Ini berarti e-commerce dipandang sebagai penerapan *e-business*, yang kaitannya dengan penjualan dan pembelian produk serta layanan yang mencakup pertukaran data selama proses transaksi.

## **2.6 Pengertian Website**

Menurut Yuhefizar (2021), *Website* merupakan metode untuk menampilkan informasi di internet, berupa gambar, video, teks dan suara maupun interaktif yang menghubungkan (*link*) dari dokumen satu dengan dokumen lainnya (*hypertext*) yang bisa diakses melalui browser.

Dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa *website* adalah sebuah sistem yang berisi yang menampilkan nformasi dalam bentuk gambar, video, teks dan suara maupun interaktif yang menghubungkan (*link*) dari dokumen satu dengan dokumen lainnya (*hypertext*) yang bisa diakses melalui browser.

## **2.7 Pengertian PHP (Hypertext Processor)**

*Hypertext Preprocessor (PHP)* merupakan *server-side programing*, yaitu

bahasa pemrograman yang diproses di sisi *server*. Fungsi utama *PHP* dalam membangun *website* adalah untuk melakukan pengolahan data pada *database*. Data *website* akan dimasukkan ke *database*, di edit, dihapus, dan ditampilkan pada *website* yang diatur oleh *PHP*. *PHP* merupakan bahasa pemrograman universal untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah *website* dan bisa digunakan bersamaan dengan *HTML* ((Resman, K. I. K., Gunadnya, I. B. P., & Budisanjaya, I. P. G. 2021). Selain itu Menurut Hari Utami, (2022). *PHP* (*Hypertext Preprocessor*) adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menterjemahkan basis kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang bersifat *server side* yang ditambahkan ke *HTML*.

Berdasarkan pengertian diatas disimpulkan bahwa php merupakan suatu bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan suatu *website* dan ditanamkan pada sebuah skrip html.

## **2.8 Pengertian Xampp**

*Xampp* merupakan software yang digunakan untuk menjalankan sebuah *website* dengan basis php dengan menggunakan mysql sebagai pengolah data utama di local computer (Kusuma et.al., 2022). Secara luas definisi *xampp* merupakan *web* lengkap untuk melakukan pemrograman *web*, *xampp* memudahkan *web developer* untuk mengembangkan *website* di *local computer*, sehingga pembuatan *website* lebih aman dan cepat (Dirgantara & Suryadarma, 2022).

## 2.9 Pengertian *Visual Studio Code (VS Code)*

Menurut Ummy Gusti Salamah (2021:1) *Visual Studio Code (VS Code)* ini adalah sebuah teks editor ringan dan handal yang dibuat oleh *Microsoft* untuk sistem operasi *multiplatform*, artinya tersedia juga untuk versi *Linux*, *Mac*, dan *Windows*. Teks editor ini secara langsung mendukung bahasa pemrograman *JavaScript*, *Typescript*, dan *Node.js*, serta bahasa pemrograman lainnya dengan bantuan *plugin* yang dapat dipasang via *marketplace Visual Studio Code* (seperti *C++*, *C#*, *Python*, *Go*, *Java*, dst).

## 2.10 Pengertian CSS (*Cascading Style Sheet*)

Menurut Putu Gede Surya Cipta (2022) *Cascading Style Sheet (CSS)* yang kegunaannya adalah untuk mengatur tampilan dokumen *HTML*, contohnya seperti pengaturan jarak antar baris, teks, warna dan format *border* bahkan penampilan file gambar. *CSS* adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk mendukung pembuatan *website* agar memiliki tampilan yang lebih menarik dan terstruktur. *CSS* dikembangkan oleh *W3C*, organisasi yang mengembangkan teknologi *internet*. Tujuannya tak lain untuk mempermudah proses penataan halaman *web*. Selain itu menurut Noviantoro, A., Silviana, A. B., Fitriani, R. R., & Permatasari, H. P. (2022) *CSS* adalah suatu bahasa pemrograman *web* yang berfungsi mengatur tampilan teks dan gambar dari suatu *website* agar terlihat lebih menarik dan terstruktur. Cara kerja *CSS* dalam memodifikasi *HTML* dengan memilih elemen *HTML* yang akan diatur kemudian memberikan properti yang sesuai dengan tampilan yang diinginkan. Dalam memberikan aturan pada elemen *HTML*, skrip *CSS* terdiri atas 3 bagian yaitu *selector* untuk memilih elemen yang

akan diberi aturan, properti yang merupakan aturan yang diberikan dan *value* sebagai nilai dari aturan yang diberikan.

### 2.11 *UML (Unified Modeling Language)*

*Unified Modelling Language (UML)* merupakan sebuah bahasa yang divisualisasikan dalam bentuk gambar atau grafik yang berfungsi untuk memberikan gambaran dan spesifikasi dalam pembangunan dan dokumentasi dari sebuah pengembangan sistem berorientasi objek (*object oriented*) (Saputra et al., 2023).

### 2.12 *Black Box Testing*

Menurut Abdullah dkk (2023), 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.

*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).

Berdasarkan pengertian diatas disimpulkan bahwa *Black Box Testing* adalah pengujian yang bertujuan untuk melihat atau menemukan kesalahan pada fungsi perangkat lunak

### 2.13 Penelitian Terdahulu

Dalam melakukan penelitiannya, penulis menggunakan referensi dari beberapa penelitian terdahulu. berikut ini penelitian terdahulu yang diperoleh dari sumber jurnal yang berkaitan dengan penelitian penulis.

**Tabel 2.1 Ringkasan Penelitian Terdahulu**

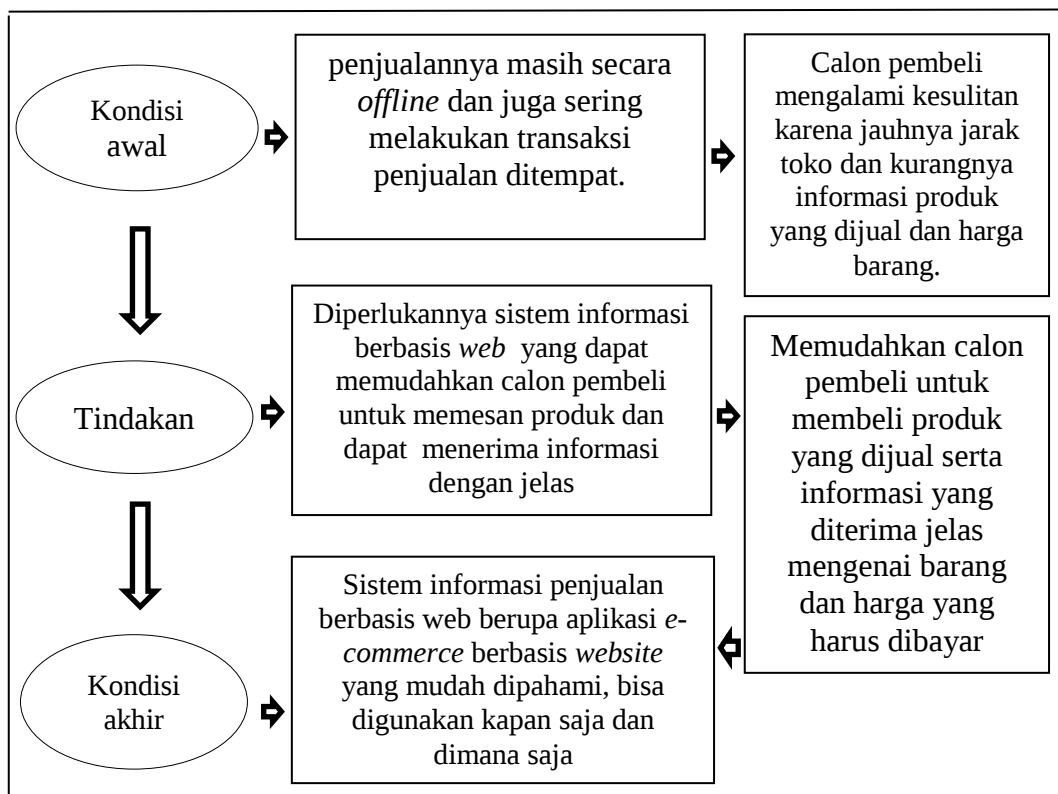
| No | Judul penelitian                                                                                                                         | Nama Peneliti                   | Persamaan                                   | Perbedaan                                                                          |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|---------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Pembuatan Aplikasi Penjualan Tanaman Berbasis Web (E-commerce) Menggunakan Metode <i>Waterfall</i> Studi Kasus Toko Azrina Flower (2021) | Yaya Suharya                    | Persamaannya yaitu sama berbasis <i>Web</i> | Perbedaannya yaitu metode yang digunakan adalah metode <i>Waterfall</i>            |
| 2. | Rancang Bangun <i>Website E-commerce</i> di Toko Sean Shoes Menggunakan Metode RAD (2022)                                                | Dhimas, Adhimar, dan Afriansyah | Persamaannya yaitu sama berbasis <i>Web</i> | Perbedaannya yaitu Menggunakan metode RAD ( <i>Rapid Application Depelopment</i> ) |

|    |                                                                                                                                                          |                                                           |                                            |                                                                    |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|--------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|
| 3. | Perancangan Sistem Penjualan Berbasis Web <i>E-Commerce</i> Pada Umkm Toko Roti Farisa Di Kota Kudus                                                     | Alvi Noor Candra, Endang Supriyati, Tri Listyorini (2024) | Persamaannya yaitu sama berbasis Web       | Perbedaannya yaitu Menggunakan metode SDLC                         |
| 4. | Perancangan Sistem Informasi Penjualan Menggunakan Metode <i>Rapid Application Development</i> Berbasis Website(Studi Kasus : Toko Ayoh Original Distro) | Fauzi Dwi Haryanto, Heri Haerudin (2024)                  | Berbasis website                           | Perbedaannya yaitu menggunakan metode RAD                          |
| 5. | Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian pada Pt Banteng Merah Indonesia Berbasis Web                                                              | Harun Arrasyid, Dikdik Permana Wigandi (2024)             | Persamaannya yaitu yaitu sama berbasis Web | Perbedaannya yaitu metode yang digunakan adalah metode <i>SDLC</i> |

Sumber : Data sekunder yang diolah dari penulis (2025)

## 2.14 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran atau uraian pernyataan tentang kerangka konsep pemecahan masalah. Adapun kerangka pemikiran dari peneliti yaitu :



Sumber : Data sekunder dikelola oleh penulis

**Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran**

Berdasarkan kerangka pemikiran diatas dapat disimpulkan bahwa TB Shuta dalam penjualannya masih secara *offline* dan juga sering melakukan transaksi penjualan ditempat sehingga menyebabkan calon pembeli mengalami kesulitan karena jauhnya jarak toko dan kurangnya informasi produk yang dijual dan harga barang. Diperlukannya sistem informasi berbasis *web* berupa aplikasi *e-commerce* berbasis *website* yang dapat memudahkan calon pembeli untuk memesan produk dan dapat menerima informasi dengan jelas.

Berdasarkan permasalahan yang dialami oleh TB Shuta tersebut maka penulis ingin membuat perancangan sistem informasi penjualan berbasis *web*. Dengan adanya perancangan sistem informasi penjualan berupa aplikasi *e-commerce* berbasis *website* tersebut maka, memudahkan calon pembeli untuk membeli produk yang dijual serta informasi yang diterima jelas mengenai barang dan harga yang harus dibayar, sistem informasi penjualan berbasis *web* yang mudah dipahami, bisa digunakan kapan saja dan dimana saja.

## **BAB III**

### **OBJEK DAN METODE PENELITIAN**

#### **1.1 Objek Penelitian**

Pada penyusunan proposal ini penulis mengambil objek penelitian pada TB Shuta Prabumulih yang beralamat di Jl.Jendral Sudirman Gunung.Ibul Barat, Kec.Prabumulih Timur.

#### **3.2 Sejarah Singkat TB Shuta Prabumulih**

TB Shuta Prabumulih yang beralamat di Jl.Jendral Sudirman Gunung.Ibul Barat, Kec.Prabumulih Timur . Industri ini mulai didirikan dan beroperasi sejak Tahun 2007.

TB Shuta adalah industri yang bergerak dibidang penjualan bahan bangunan seperti pementan *Conblock*, Batako, Vaping dan sebagainya untuk kebutuhan konsumen. Industri ini didirikan dan dikelola oleh bapak Shuta Marli, saat ini bapak Shuta Marli sebagai pemilik TB Shuta. Seiring berjalannya waktu Toko Bangunan bapak Shuta Marli berkembang dengan kerja keras dan usahanya menjadi toko yang lebih besar, TB Shuta mempunyai tujuan yang positif yaitu membantu masyarakat menciptakan pembangunan yang lebih maju.

#### **3.3 Visi dan Misi**

##### **3.3.1 Visi**

Menjadi perusahaan penyedia produk-produk bahan bangunan yang kuat dan bahan bangunan yang berkualitas dengan memberikan layanan terbaik bagi

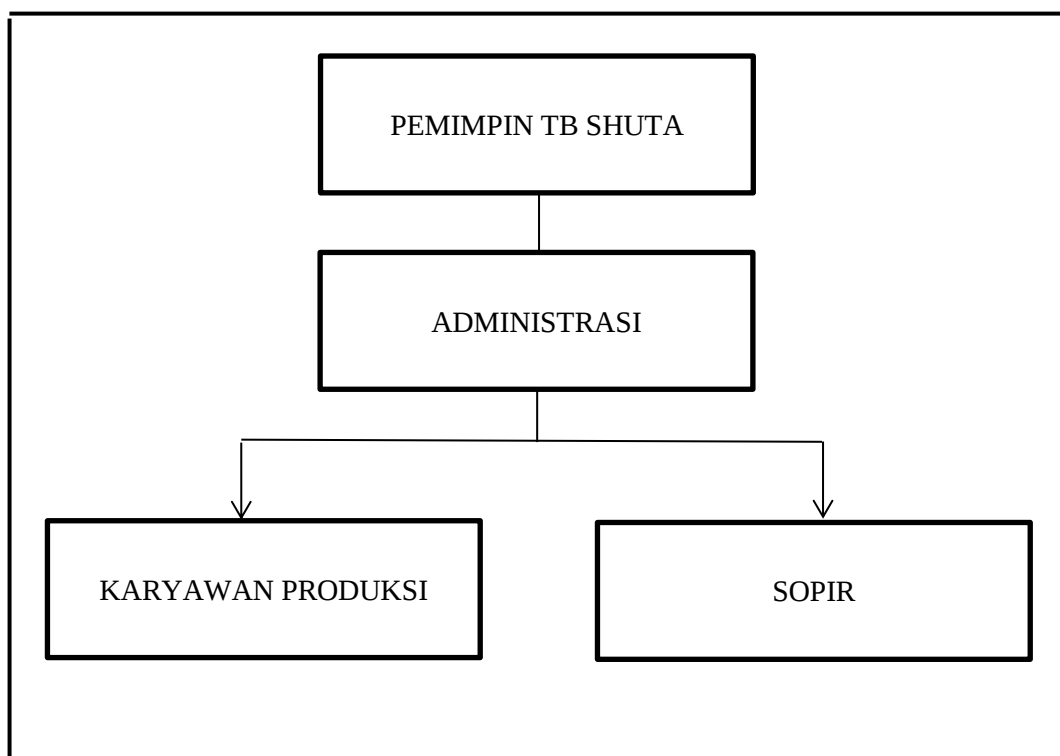
customer serta menjaga kualitas barang.

### 3.3.2 Misi

Mengembangkan penjualan bahan bangunan agar lebih maju dan wilayah pemasarannya lebih luas.

## 3.4 Struktur Organisasi

Struktur organisasi adalah susunan dan hubungan antara bagian-bagian posisi perusahaan/instansi agar dapat menjalankan tugas dan fungsi dengan baik agar tercapai tujuan dari organisasi tersebut. Berikut ini adalah gambar struktur organisasi pada TB Shuta Prabumulih.



Sumber : TB Shuta 2025

**Gambar 3.1 Struktur Organisasi**

### **3.5 Deskripsi Tugas Struktur Organisasi Pada TB Shuta**

Adapun Uraian tugas yang ada pada TB Shuta dapat dijelaskan masing-masing bagiannya sebagai berikut :

1. Pemipin TB Shuta bertugas memimpin kegiatan, Memanage seluruh karyawan, menerima laporan penjualan dan pembelian, mengatur keuangan toko serta mengatur gaji karyawan.
2. Administrasi bertugas membantu atasan dalam membuat laporan keuangan serta melaksanakan tugas dari atasan sesuai bagian atau perintah dari pemilik TB Shuta.
3. Karyawan produksi bertugas membuat conblock atau mencetak conblok serta membuat bahan bangunan.
4. Sopir bertugas untuk mengantar barang yang di beli oleh pelanggan.

### **3.6 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan penulis adalah metode deskriptif. Menurut Hanafiah (2021), penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan gejala, fenomena atau peristiwa tertentu. Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait dengan fenomena kondisi tidak dimaksudkan untuk melakukan pengujian hipotesis. Jadi metode deskriptif adalah metode penelitian yang menggambarkan apa adanya tentang objek atau subjek, status kelompok manusia atau kondisi dan kelas peristiwa yang terjadi pada masa sekarang”. Untuk memfokuskan objek maka penulis menggunakan pendekatan kualitatif yaitu penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Penelitian

deskriptif ini bertujuan menggambarkan atau meguraikan hasil penelitian yang penulis buat.

### **3.7 Jenis Data**

Terdapat 2 (dua) jenis data yang digunakan penulis dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. berikut ini penjelasannya :

#### **3.7.1 Data Kuantitatif**

Menurut Widarti et al. (2024:16) dalam bukunya yang berjudul Buku Ajar Pengantar Sistem Informasi menyatakan bahwa “Data kuantitatif adalah data yang didapatkan dengan melakukan sebuah survei. Dari hasil survei tersebut bisa diperoleh jawaban yang berupa angka-angka”.

#### **3.7.2 Data Kualitatif**

Menurut Sinaga (2023:13) dalam bukunya yang berjudul Metodologi Penelitian (Penelitian Kualitatif ) menyatakan bahwa “Data kualitatif adalah jenis data non-numerik atau tidak dapat diproses dalam bentuk angka. Data ini umumnya hanya bisa diamati dan dicatat sehingga menghasilkan suatu informasi”.

### **3.8 Sumber Data**

Ada beberapa sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data primer. sebagai berikut :

#### **3.8.1 Data Primer**

Menurut Sawo, Rogi dan Lakat (2021:315) menyatakan bahwa “Data adalah data yang diperoleh melalui pengamatan langsung di lapangan sehingga

menemukan data yang akurat”. Selain itu menurut Widarti et al. (2024:15) dalam bukunya yang berjudul Buku Ajar Pengantar Sistem Informasi menyatakan bahwa “Data primer merupakan data yang didapatkan dan dikumpulkan secara langsung dari objek yang diteliti oleh tim penelitian atau suatu organisasi”.

### **3.8.2 Data Sekunder**

Menurut Widarti et al. (2024:16) dalam bukunya yang berjudul Buku Ajar Pengantar Sistem Informasi menyatakan bahwa “Data sekunder merupakan data yang bisa kita dapatkan dari sumber lain yang tersedia”.

## **3.9 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis dalam mengumpulkan data penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **3.9.1 Observasi**

Menurut 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). Selain itu menurut Sawo, Rogi dan Lakat (2021:315) menyatakan bahwa “Observasi, yaitu pengumpulan data dengan jalan melakukan pengamatan secara langsung terhadap kondisi yang berada di lokasi penelitian”.

### 3.9.2 Wawancara

Menurut Trivaika dan Senubekti (2022:34) menyatakan bahwa “Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pengumpul data terhadap narasumber/sumber data”.

### 3.9.3 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).

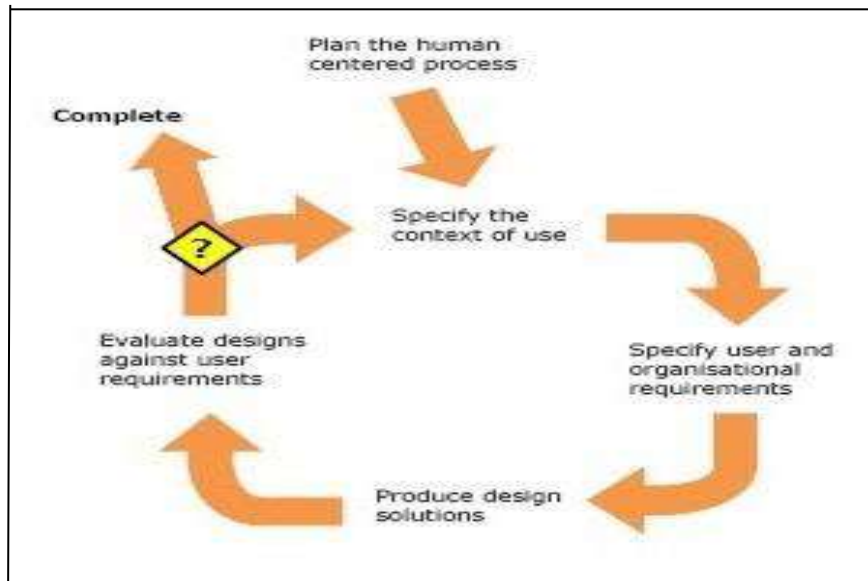
Berdasarkan pengertian diatas teknik dokumentasi digunakan untuk mencari sumber informasi yang ada kaitannya dengan penelitian yang berupa dokumen dan foto.

## 3.10 Metode Pengembangan Sistem

Menurut Revalino & Alfa Susetyo (2023) *UCD User Centered Design* adalah metode desain sistem dengan menempatkan pengguna sebagai proses desain yang mana nanti permasalahan pengguna akan menjadi dasar dalam perancangan desain yang dibangun. Menurut standar ISO 13407 (1999) menyatakan bahwa desain yang berpusat pada manusia adalah pendekatan pengembangan sistem interaktif yang berfokus secara khusus pada pembuatan sistem yang dapat digunakan. Ini adalah kegiatan multi-disiplin yang

menggabungkan faktor manusia dan pengetahuan serta teknik ergonomi.

Ada beberapa proses pengembangan sistem menggunakan metode *UCD* terbagi menjadi beberapa tahapan yaitu seperti gambar berikut :



Sumber : Muhammad Rifai dan Muhamad Akbar

Gambar 3.2 Tahapan Metode UCD (*User Centered Design*)

Secara singkat tahapan-tahapan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

**1. *Specify the context of use***

Perancang sistem harus mengerti dan menentukan konteks kegunaan dari penggunaan sistem seperti siapa yang akan menggunakan sistem tersebut, untuk apa mereka menggunakannya dan dalam situasi seperti apa mereka menggunakan sistem tersebut.

**2. *Specify the user and organisational requirement***

Setelah perancang mengerti konteks penggunaan dari sistem yang akan dibuat, maka dapat berlanjut ke proses selanjutnya yaitu

perancang harus dapat menentukan kebutuhan pengguna dan tujuan yang akan dicapai.

### 3. *Produce design solutions*

Proses berikutnya adalah merancang solusi dari kebutuhan pengguna yang telah dijelaskan pada proses sebelumnya, proses perancangan dapat berupa desain tampilan sistem atau *prototype*.

### 4. *Evaluate designs against user requirement*

Evaluasi akan dilakukan dengan melibatkan pengguna yang akan menggunakannya. Hasil akhir akan ditentukan berdasarkan pendapat/ masukan dari pengguna apakah sistem yang dibuat tersebut sudah cukup atau masih ada yang kurang.

## 3.11 **Alat Bantu Analisa Dan Perancangan**

*Unified Modelling Language (UML)* merupakan sebuah bahasa yang divisualisasikan dalam bentuk gambar atau grafik yang berfungsi untuk memberikan gambaran dan spesifikasi dalam pembangunan dan dokumentasi dari sebuah pengembangan sistem berorientasi objek (*object oriented*) (Saputra et al., 2023).

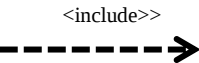
Alat bantu analisa dan perancangan yang dipakai adalah UML (*Unified Modeling Language*). UML sendiri merupakan pemodelan Bahasa yang berisikan notasi, dimana symbol-simbol yang digunakan pada model serta aturan-aturan yang akan menuntun bagai mana akan menggunakan nya.

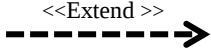
### 3.11.1 Use Case Diagram

*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).

Terdapat beberapa simbol dari use case diagram yang sering digunakan. Adapun simbol – simbol tersebut ialah sebagai berikut :

**Tabel 3.1 Simbol Use Case Diagram**

| No | Gambar                                                                              | Nama                | Keterangan                                                                                                  |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. |  | <i>Actor</i>        | Digunakan untuk men-jelaskan sesuatu atau seseorang yang sedang berinteraksi dengan sistem.                 |
| 2. |  | <i>Use case</i>     | Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor.                                                            |
| 3. |  | <i>Associattion</i> | Jalur komunikasi antar actor dengan <i>use case</i> yang saling berpartisipasi.                             |
| 4. |  | <i>Include</i>      | Penambahan perilaku ke dalam <i>use case</i> dasar yang secara <i>eksplisit</i> menjelaskan penam-bahannya. |

|    |                                                                                   |                                |                                                                                                                       |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 5. |  | <i>Extend</i>                  | Penambahan perilaku ke dalam <i>use case</i> dasar yang tidak tahu tentang hal tersebut.                              |
| 6. |  | <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)

### 3.11.2 Activity Diagram

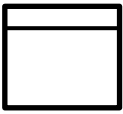
Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak”. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor.

Terdapat beberapa simbol dari *Activity Diagram* yang sering digunakan.

Adapun simbol – simbol tersebut ialah sebagai berikut :

**Tabel 3.2 Simbol Activity Diagram**

| NO | Simbol                                                                              | Nama           | Keterangan                                     |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------|------------------------------------------------|
| 1. |  | <i>Initial</i> | Menunjukkan di mana aliran kerja dimulai.      |
| 2. |  | <i>Action</i>  | Langkah-langkah dalam sebuah <i>activity</i> . |

|    |                                                                                   |                             |                                                           |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|-----------------------------------------------------------|
| 3. |  | Percabangan/ <i>Decison</i> | Menunjukkan di mana keputusan akan dibuat.                |
| 4. |  | Status Akhir                | Menunjukkan di mana aliran kerja berakhir.                |
| 5. |  | Swimlane                    | Mengelompokkan <i>activity</i> berdasarkan <i>actor</i> . |

Sumber : (Susilowati & Pakusadewa., 2023).

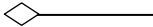
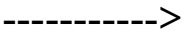
### 3.11.3 *Class Diagram*

*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.

Terdapat beberapa simbol dari *Class Diagram* yang sering digunakan.

Adapun simbol – simbol tersebut ialah sebagai berikut :

Tabel 3.3 Simbol *Class Diagram*

| No | Simbol                                                                              | Nama                        | Keterangan                                                                       |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| 1. |    | <i>Class</i>                | Himpunan objek-objek dari berbagai atribut yang memiliki operasi yang sama.      |
| 2. |    | <i>Association</i>          | Relasi antar kelas dengan makna umum dan biasanya disertai <i>multiplicity</i> . |
| 3. |    | <i>Directed Association</i> | Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas lain.       |
| 4. |  | <i>Aggregation</i>          | Mengindikasikan kese-luruhan bagian <i>relationship</i> disebut sebagai relasi.  |
| 5. |  | <i>Composition</i>          | Relasi <i>Composition</i> terhadap <i>class</i> tempat dia bergantung.           |
| 6. |  | <i>Dependency</i>           | Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas                       |

Sumber : (Susilowati & Pakusadewa., 2023).

### 3.12 Pengujian *Black box testing*

*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). *Black box testing* adalah pengujian untuk menampilkan kesalahan aplikasi sistem seperti kesalahan operasi sistem aplikasi dan menu aplikasi yang hilang. Jadi pengujian *black box* adalah untuk menguji suatu fungsionalitas sistem aplikasi. Dalam melakukan pengujian sistem memasukkan data acak untuk mendapatkan hasil yang aman. Dapat dikatakan adalah jika salah, maka akan ditolak oleh sistem informasi atau data tidak dapat dimasukkan dan disimpan dalam *database* selama data jika *entri* benar, dapat diterima atau dimasukkan *database* sistem informasi (Uminingsih *et al.*, 2022).

Berikut ini ada beberapa tahapan dalam black box testing sebagai berikut :

1. Memahami spesifikasi perangkat lunak

penguji harus memahami spesifikasi perangkat lunak, fitur-fitur utama, dan bagaimana aplikasi seharusnya berfungsi.

2. Menentukan input

Penguji menentukan input yang akan diuji, seperti fitur-fitur atau luaran sistem aplikasi.

3. Menentukan output

Penguji menentukan output yang akan diuji.

#### 4. Menyeleksi input

Penguji menerapkan test case atau skenario buatan untuk menguji input yang sudah dipilih.

#### 5. Melakukan pengujian

Penguji melakukan pengujian berdasarkan test case yang sudah ditentukan.

#### 6. Mengevaluasi hasil pengujian

Penguji mengevaluasi hasil pengujian untuk pengembangan software kedepannya.

## **BAB IV**

### **ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

#### **4.1 Analisis Permasalahan**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah penulis lakukan pada Toko TB SHUTA penjualannya masih secara *offline* dan juga sering melakukan transaksi penjualan ditempat, seperti pelanggan harus datang langsung ke toko untuk membeli produk yang di inginkan atau hanya melihat atau mengecek produk lain, sehingga menyebabkan calon pembeli mengalami kesulitan karena jauhnya jarak toko dan kurangnya informasi mengenai produk dan mengenai harga.

##### **4.1.1 Pemecahan Masalah**

Setelah melakukan analisis terhadap permasalahan pada toko TB SHUTA, penulis memberikan sebuah alternatif yaitu pemecah masalah yang dapat membantu proses dari penjualan produk yang ada pada toko TB SHUTA, adalah dengan membangun sistem informasi penjualan berbasis *website* yang dapat memperluas jangkauan pemasaran sehingga dapat memberikan penyelesaian terhadap masalah yang ada pada TB SHUTA dan hal ini dapat di harapkan dengan adanya *website* ini dapat meningkat efisiensi dan efektivitas transaksi jual beli pada TB SHUTA.

##### **4.1.2 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan**

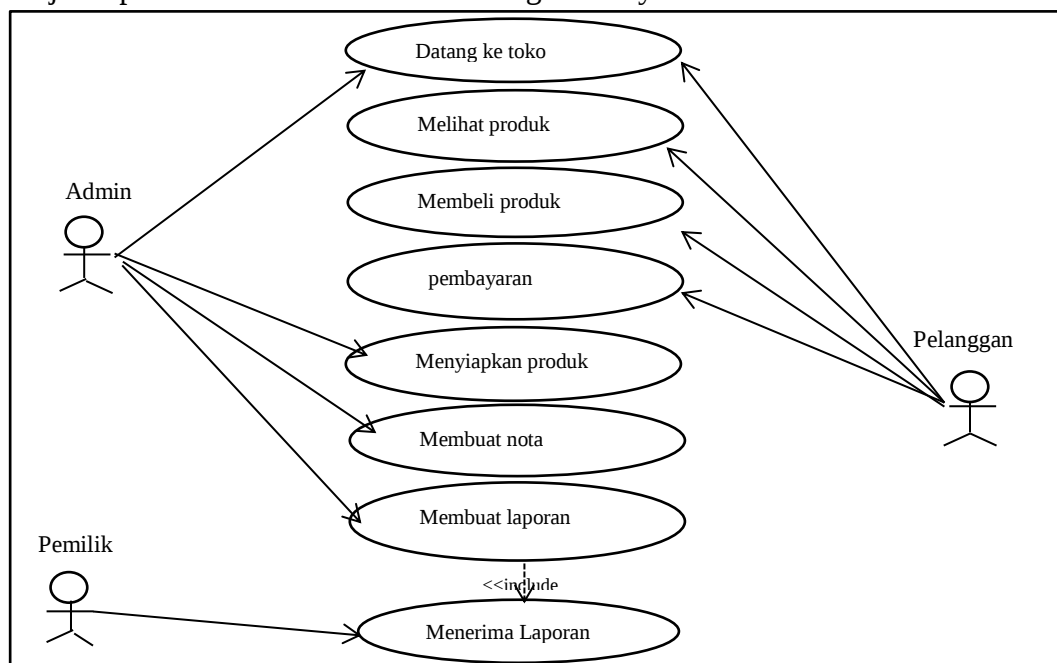
Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan dilakukan penulis untuk mengetahui proses apa saja yang berjalan dalam penjualan produk-produk pakaian yang ada pada TB SHUTA.

Berikut beberapa tahapan-tahapan analisis prosedur yang sedang berjalan :

1. Pelanggan datang langsung ke toko TB SHUTA untuk mencari produk yang diinginkan serta menanyakan harganya.
2. Setelah pelanggan mengetahui informasi produk, pelanggan menyampaikan apa saja produk yang akan dibeli lalu dicatat karyawan.
3. Kemudian karyawan mengecek ketersediaan produk apakah stok produk masih ada atau tidak.
4. Setelah data pesanan dinyatakan masih ada, lalu admin memberikan nota pembayaran dan langsung dibayar oleh pelanggan.
5. Admin menyimpan nota 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 TB SHUTA berikut gambarnya :



**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 *Usecase*, *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.

## 4.3 Prosedur Sistem Yang Diusulkan

Prosedur sistem yang diusulkan adalah serangkaian langkah-langkah atau proses yang dirancang untuk mencapai tujuan tertentu dalam suatu sistem dengan tujuan untuk meningkatkan atau memperbaiki sistem yang sudah ada.

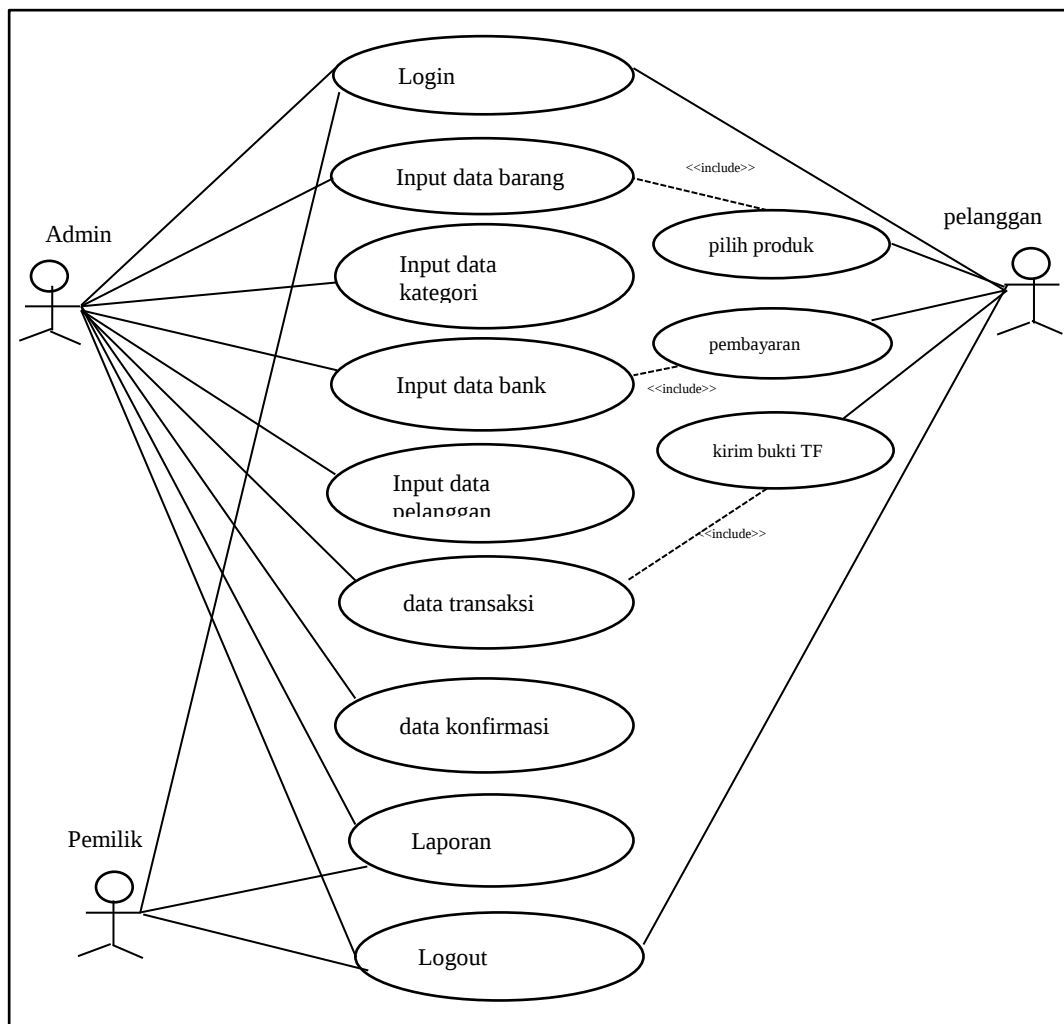
Berikut ini rancangan prosedur sistem yang diusulkan pada TB SHUTA :

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 memasukkan 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.

#### 4.3.1 Use Case Diagram Yang Diusulkan

Berikut dibawah ini gambaran *Use Case Diagram* Yang Diusulkan pada TB SHUTA :

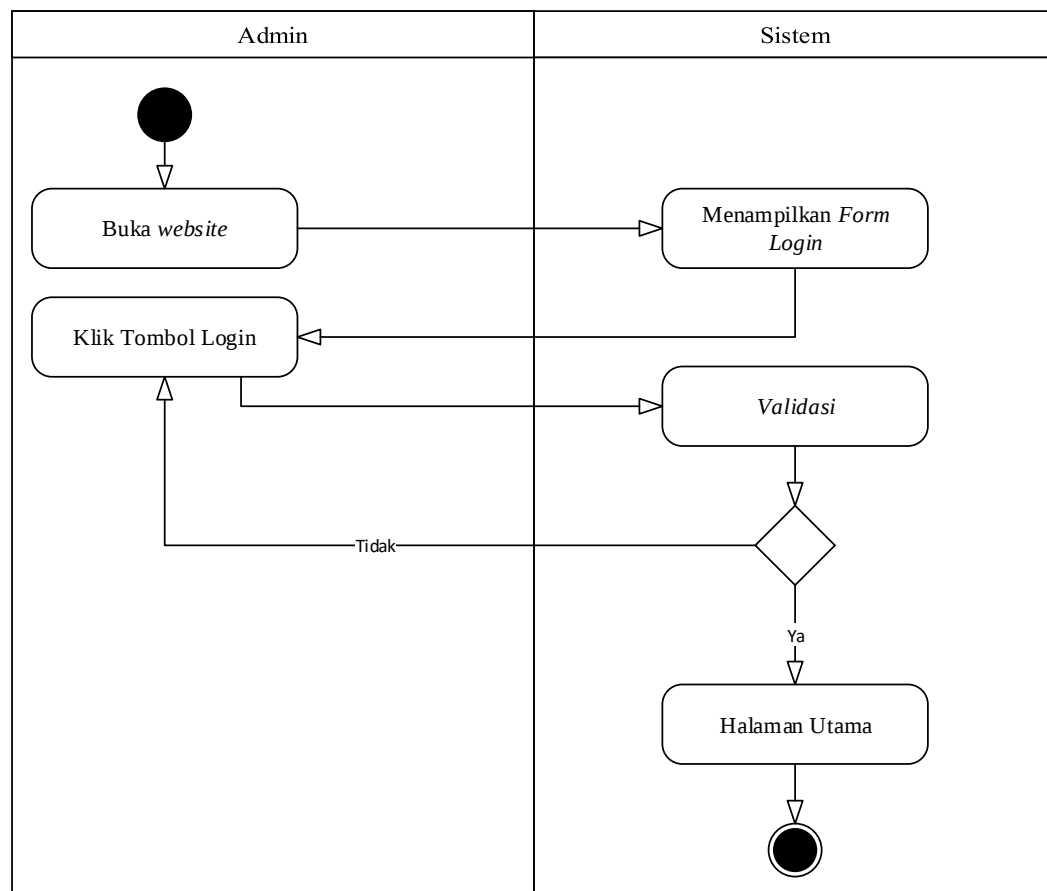


**Gambar 4.2 Use Case Diagram Yang Diusulkan**

### 4.3.2 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 Login Admin



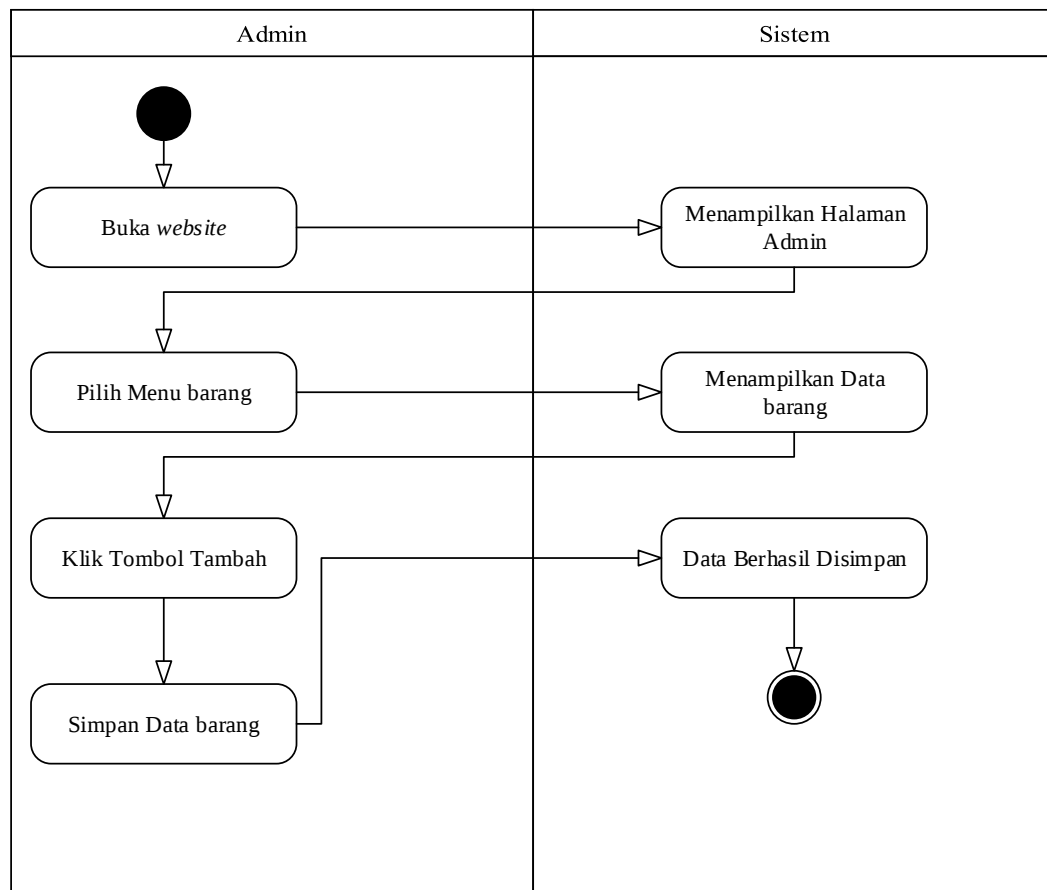
**Gambar 4.3 Activity Diagram Login Admin**

Keterangan :

Admin Login membuka *website* kemudian sistem akan menampilkan *form login*. Setelah itu admin memasukkan *username* dan *password*. Jika *username* dan

*password* benar maka sistem akan masuk kehalaman utama, apabila salah maka sistem akan menampilkan form *login* kembali, Selesai.

## 2. Activity Diagram Admin Melakukan Input Data Barang

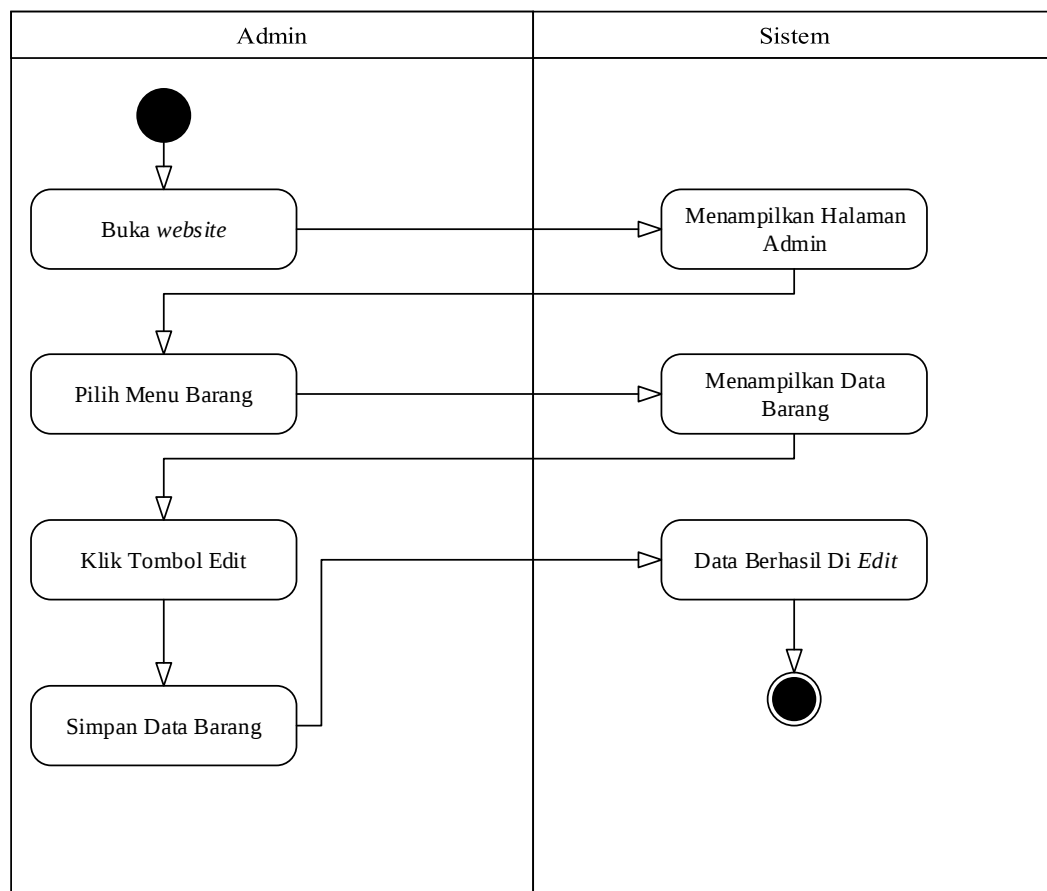


**Gambar 4.4 Activity Diagram Admin Melakukan Input Data Barang**

Keterangan :

Admin membuka *Website* dan sistem akan menampilkan halaman admin. Setelah masuk di menu admin memilih data barang, kemudian sistem akan menampilkan data barang. Setelah itu admin mengola data barang dan menyimpan data dan sistem menampilkan notifikasi data berhasil di simpan. Selesai.

### 3. Activity Diagram Admin Melakukan Edit Data Barang

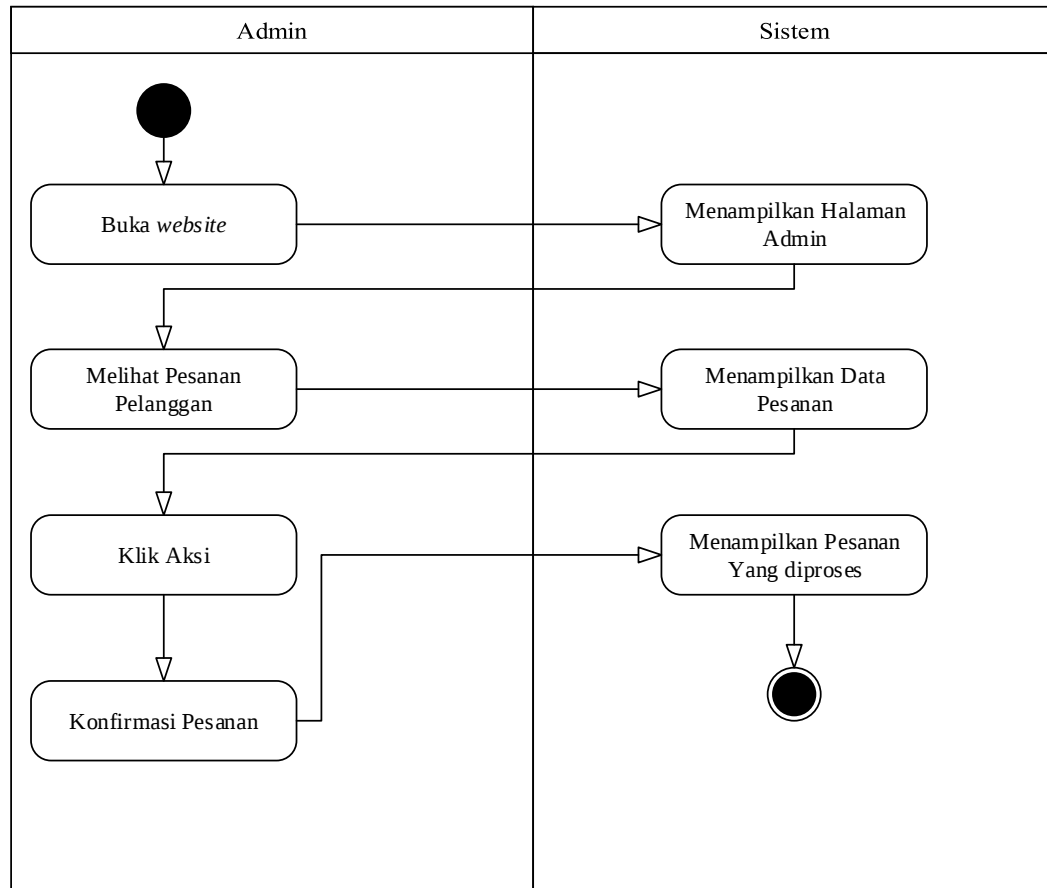


**Gambar 4.5 Activity Diagram Admin Melakukan Edit Data Barang**

Keterangan :

Admin membuka *Website* kemudian akan menampilkan halaman utama admin. Setelah itu admin memilih menu data barang, kemudian sistem akan menampilkan data barang. Selanjutnya admin memilih barang yang akan di edit datanya, kemudian sistem akan menampilkan *form edit*. Setelah itu admin bisa menyimpan data barang yang telah di *edit*. Selanjutnya sistem menampilkan *notifikasi data berhasil di edit*.

#### 4. Activity Diagram Admin Melakukan Konfirmasi Pemesanan

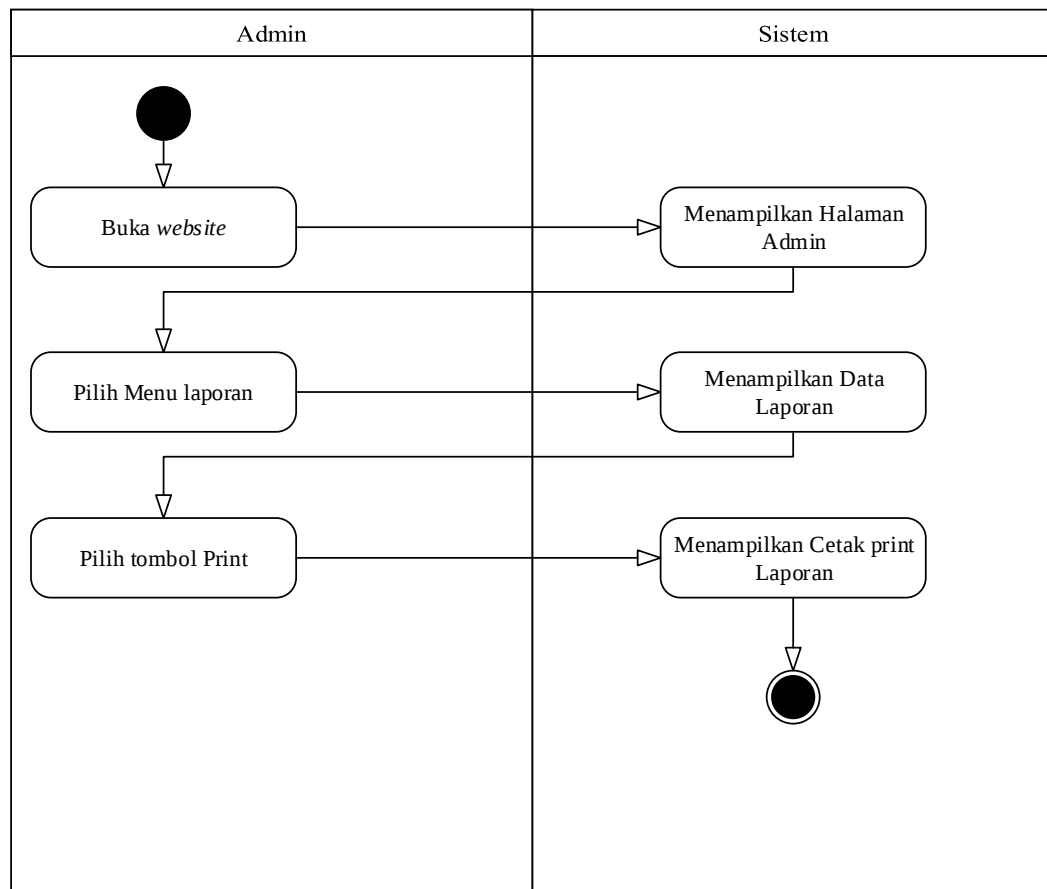


**Gambar 4.6 Activity Diagram Admin Melakukan Konfirmasi Pemesanan**

Keterangan :

Admin membuka *Website* kemudian sistem akan menampilkan halaman utama. Kemudian admin masuk ke menu pesanan pelanggan, lalu sistem akan menampilkan data pesanan pelanggan. Setelah itu, admin mengelola data pesanan untuk di cek kelengkapannya dan konfirmasi pesanan pelanggan. Sistem akan menampilkan proses pesanan pelanggan. Selesai.

### 5. Activity Diagram Admin Membuat Laporan

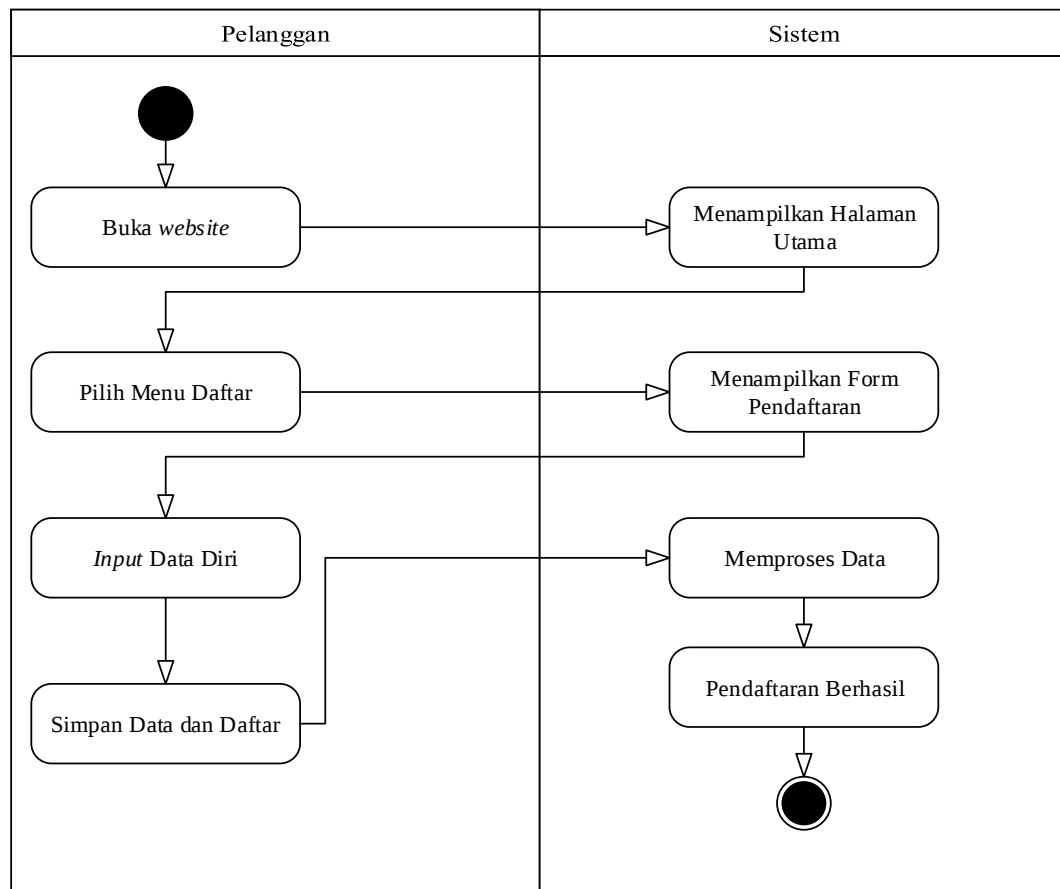


**Gambar 4.7 Activity Diagram Admin Membuat Laporan**

Keterangan :

Admin membuka website, kemudian sistem akan menampilkan halaman utama admin. Selanjutnya admin memilih menu laporan dan sistem akan menampilkan data laporan. Setelah itu admin mengklik tombol print, kemudian sistem akan menampilkan cetak laporan, Selesai.

## 6. Activity Diagram Pelanggan Melakukan Daftar

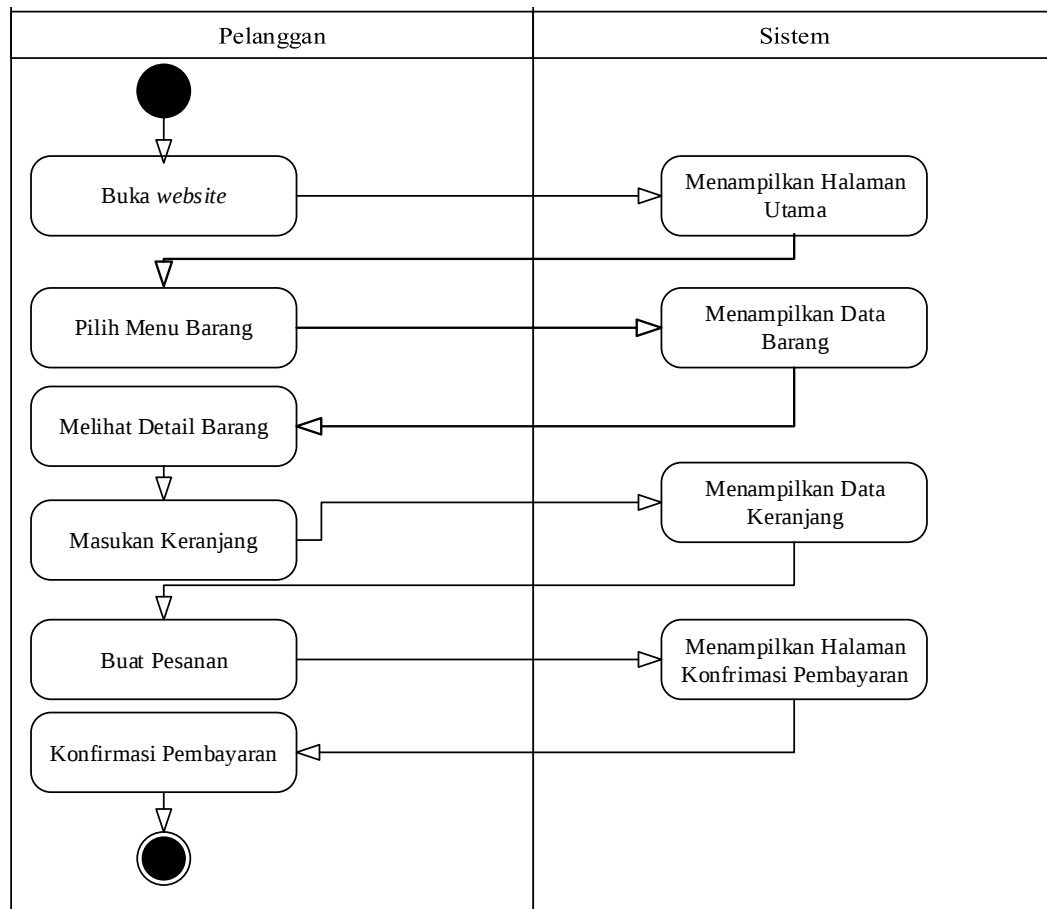


**Gambar 4.8 Activity Diagram Pelanggan Melakukan Daftar**

Keterangan :

Pelanggan membuka *website*, lalu sistem akan menampilkan halaman utama. Pelanggan masuk ke menu pendaftaran kemudian sistem akan menampilkan *form* pendaftaran. Setelah itu mengisi data pelanggan sesuai yang ada di *website*, setelah selesai mengisi data lengkap, pelanggan mengklik tombol *simpan data pendaftaran*. Kemudian sistem akan memproses data dan menampilkan *noifikasi* pendaftaran berhasil, Selesai.

## 7. Activity Diagram Pelanggan Melakukan Pemesanan

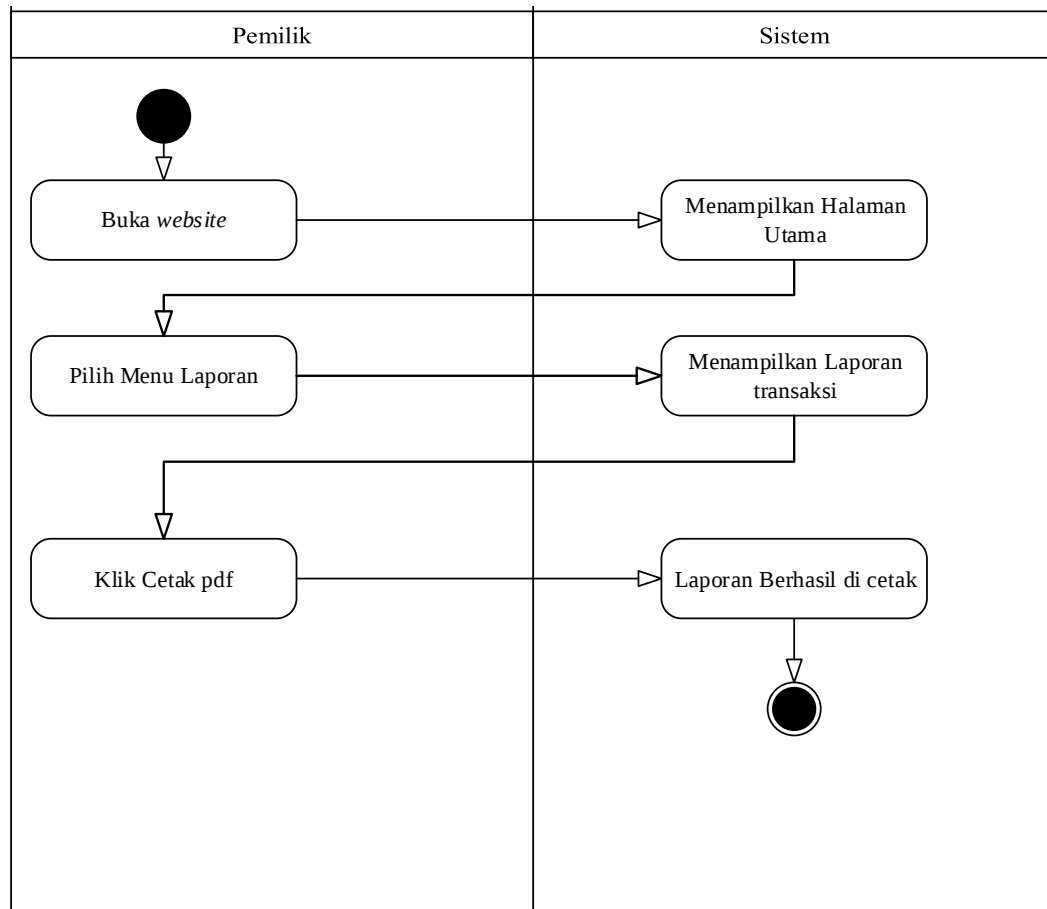


**Gambar 4.9 Activity Diagram Pelanggan Melakukan Pemesanan**

Keterangan :

Pelanggan membuka *website* lalu sistem akan menampilkan halaman utama dan menu produk pesanan. Lalu pelanggan dapat memilih produk, melihat detail produk lalu masukan keranjang belanja. Kemudian sistem akan menampilkan data keranjang. Kemudian pelanggan melakukan proses transaksi pesanan, sistem akan menampilkan proses pembayaran. Setelah itu pelanggan melakukan konfirmasi pembayaran. selesai

### 8. Activity Diagram Pemilik Menerima Laporan



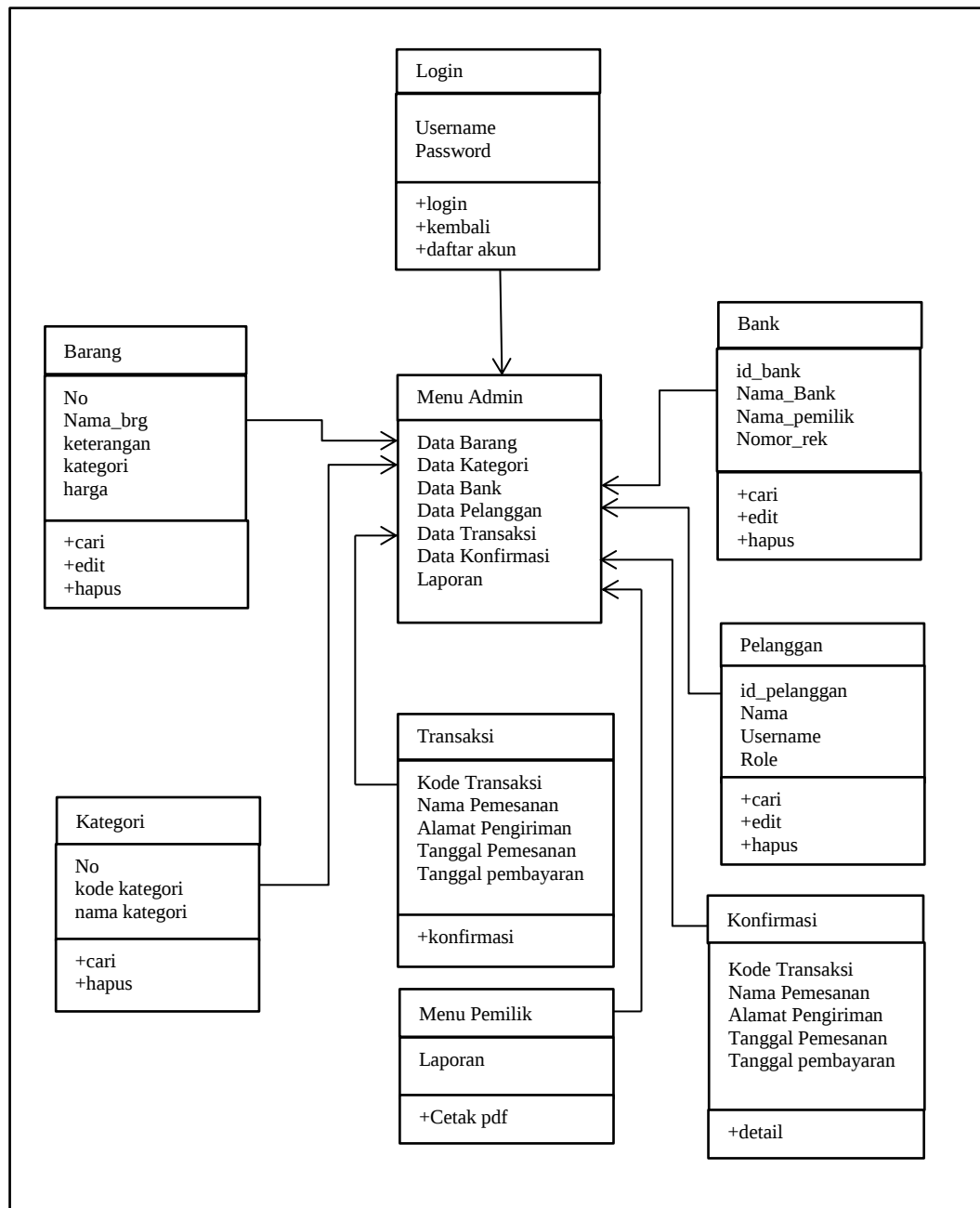
**Gambar 4.10 Activity Diagram Pemilik Menerima Laporan**

Keterangan :

Pemilik membuka *website* lalu sistem akan menampilkan halaman menu utama, pemilik memilih menu lapora, sehingga laporan dapat tampil pemilik bisa klik cetak pdf/ cetak laporan, dan laporan berhasil di cetak.

#### 4.4 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 pada TB SHUTA sebagai berikut :



**Gambar 4.11 Class Diagram Yang Diusulkan**

## 4.5 Perancangan Basis Data

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

### 1. Tabel Barang

**Tabel 4.1 Barang**

| Nama Field    | Type    | Size | Keterangan         |
|---------------|---------|------|--------------------|
| Id_brg        | Int     | 4    | <b>Primary key</b> |
| Nama_barang   | Varchar | 120  |                    |
| keterangan    | Varchar | 255  |                    |
| Kode_kategori | Varchar | 60   |                    |
| Harga         | Int     | 11   |                    |
| Stok          | Int     | 4    |                    |
| Gambar        | Text    |      |                    |

### 2. Tabel Kategori

**Tabel 4.2 Kategori**

| Nama Field    | Type    | Size | Keterangan         |
|---------------|---------|------|--------------------|
| Id_Kategori   | Int     | 4    | <b>Primary key</b> |
| Kode_kategori | Varchar | 50   |                    |
| Nama_kategori | Varchar | 50   |                    |

### 3. Tabel Bank

**Tabel 4.3 Bank**

| Nama field   | Type    | Size | Keterangan         |
|--------------|---------|------|--------------------|
| Id_bank      | Int     | 1    | <b>Primary key</b> |
| Nomor_rek    | Varchar | 225  |                    |
| Nama_bank    | Varchar | 225  |                    |
| Nama_pemilik | Varchar | 225  |                    |

#### 4. Tabel Pesanan

**Tabel 4.4 Pesanan**

| Nama Field       | Type    | Size | Keterangan         |
|------------------|---------|------|--------------------|
| Id               | Int     | 11   | <b>Primary key</b> |
| Kode_pesanan     | Varchar | 50   |                    |
| Id_brg           | Int     | 11   |                    |
| Nama_brg         | Varchar | 50   |                    |
| Jumlah           | Int     | 3    |                    |
| Harga            | Int     | 10   |                    |
| Bukti_pembayaran | Text    |      |                    |

#### 5. Tabel Transaksi

**Tabel 4.5 Transaksi**

| Nama field        | Type     | Size | Keterangan         |
|-------------------|----------|------|--------------------|
| Id_transaksi      | Int      | 50   | <b>Primary key</b> |
| Kode_pesanan      | Varchar  | 50   |                    |
| Id_user           | Varchar  | 50   |                    |
| Nama              | Varchar  | 50   |                    |
| Alamat            | Varchar  | 50   |                    |
| Tgl_pesan         | datelime |      |                    |
| Tgl_bayar         | datelime |      |                    |
| Total_bayar       | Varchar  | 50   |                    |
| Status_konfirmasi | varchar  | 50   |                    |

## 6. Tabel User

**Tabel 4.6 User**

| Nama Field    | Type    | Size | Keterangan                |
|---------------|---------|------|---------------------------|
| Id            | Int     | 11   | <b><i>Primary key</i></b> |
| Nama          | Varchar | 50   |                           |
| Username      | Varchar | 50   |                           |
| Password      | Varchar | 50   |                           |
| Jenis_kelamin | Varchar | 50   |                           |
| No_hp         | Varchar | 50   |                           |
| Alamat        | Varchar | 225  |                           |
| Role_id       | tinyint | 1    |                           |

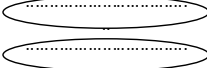
### 4.6 Perancangan Antar Muka

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 :

#### 1. Perancangan Menu *Login*

Pada tampilan halaman login merupakan halaman dimana pihak tertentu harus melakukan proses masuk dengan dengan ketentuan dan kriteria status sudah di tentukan.

LOGIN



Belum punya Akun ? Daftar ?

**Gambar 4.12 Perancangan Menu *Login***

## 2. Perancangan Halaman Home Admin

Dibawah ini merupakan perancangan menu home admin pada perancangan sistem informasi penjualan pada TB SHUTA berbasis *web*



**Gambar 4.13 Perancangan Halaman Home Admin**

### 3. Perancangan Menu Data Barang

 TB SHUTA

Dashboard

 Data barang

 Data Bank

 Data Pelanggan

 Data Transaksi

 Data Konfirmasi

 LAPORAN

Profil

Logout

Data Barang

+Tambah Barang

| No | Id brg | Nm brg | keterangan | kategori | harga | stok | aksi |
|----|--------|--------|------------|----------|-------|------|------|
|    |        |        |            |          |       |      |      |

**Gambar 4.14 Perancangan Menu Data Barang**

### 4. Perancangan Menu Data Kategori

 TB SHUTA

Dashboard

 Data barang

 Data Kategori

 Data Bank

 Data Pelanggan

 Data Transaksi

 Data Konfirmasi

 LAPORAN

Profil

Logout

Data Kategori

\*Tambah Kategori

| NO | Id kategori | Kode Kategori | Nama kategori | aksi |
|----|-------------|---------------|---------------|------|
|    |             |               |               |      |

**Gambar 4.15 Perancangan Menu Data Kategori**

## 5. Perancangan Menu Data Bank

| TB SHUTA                                                                                                                        |    | Profil Logout             |              |             |      |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|---------------------------|--------------|-------------|------|
| Dashboard<br>Data barang<br>Data Kategori<br><b>Data Bank</b><br>Data Pelanggan<br>Data Transaksi<br>Data Konfirmasi<br>LAPORAN |    | Data Bank<br>*Tambah Bank |              |             |      |
| NO                                                                                                                              | id | NAMA BANK                 | Nama PEMILIK | No rekening | aksi |
|                                                                                                                                 |    |                           |              |             |      |

**Gambar 4.16 Perancangan Menu Data Bank**

## 6. Perancangan Menu Data Pelanggan

| TB SHUTA                                                                                                                        |    | Profil Logout                       |          |      |      |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|-------------------------------------|----------|------|------|
| Dashboard<br>Data barang<br>Data Kategori<br>Data Bank<br><b>Data Pelanggan</b><br>Data Transaksi<br>Data Konfirmasi<br>LAPORAN |    | Data Pelanggan<br>*Tambah Pelanggan |          |      |      |
| NO                                                                                                                              | id | Nama                                | Username | Role | aksi |
|                                                                                                                                 |    |                                     |          |      |      |

**Gambar 4.17 Perancangan Menu Pelanggan**

## 7. Perancangan Menu Data Transaksi

 TB SHUTA

Dashboard

 Data barang

 Data Kategori

 Data Bank

 Data Pelanggan

 Data Transaksi

 Data Konfirmasi

 LAPORAN

ProfilLogout

Data Transaksi

| Kode Transaksi | Nama Pemesanan | Alamat Pengiriman | Tanggal Pemesaan | Tgl pembayaran | Status |
|----------------|----------------|-------------------|------------------|----------------|--------|
|                |                |                   |                  |                |        |

**Gambar 4.18 Perancangan Menu Transaksi**

## 8. Perancangan Menu Data Konfirmasi

 TB SHUTA

Dashboard

 Data barang

 Data Kategori

 Data Bank

 Data Pelanggan

 Data Transaksi

 Data Konfirmasi

 LAPORAN

ProfilLogout

Data Konfirmasi

| Kode Transaksi | Nama Pemesanan | Alamat Pengiriman | Tanggal Pemesaan | Tanggal pembayaran | Status |
|----------------|----------------|-------------------|------------------|--------------------|--------|
|                |                |                   |                  |                    |        |

**Gambar 4.19 Perancangan Menu Konfirmasi**

## 9. Perancangan Menu Laporan

|                                                                                                                                                                                                                 |                              |                |        |               |               |        |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|----------------|--------|---------------|---------------|--------|
| <div>TB SHUTA</div> <div>Dashboard</div> <div>Data barang</div> <div>Data Kategori</div> <div>Data Bank</div> <div>Data Pelanggan</div> <div>Data Transaksi</div> <div>Data Konfirmasi</div> <div>LAPORAN</div> | <div>Profil Logout</div>     |                |        |               |               |        |
|                                                                                                                                                                                                                 | <div>Laporan Transaksi</div> |                |        |               |               |        |
|                                                                                                                                                                                                                 | Tanggal Awal                 | Tanggal Akhir  | Status | Tampilkan     | Reset         |        |
|                                                                                                                                                                                                                 | <div>Cetak Pdf</div>         |                |        |               |               |        |
|                                                                                                                                                                                                                 | Kode Transaksi               | Nama Pemesanan | Alamat | Tanggal Pesan | Tanggal Bayar | Status |
|                                                                                                                                                                                                                 |                              |                |        |               |               |        |

**Gambar 4.20 Perancangan Menu Laporan**

## 10. Perancangan Menu Laporan Pemilik

|                                                                                    |                              |                |        |               |               |        |
|------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|----------------|--------|---------------|---------------|--------|
| <div>TB SHUTA</div> <div>Dashboard</div> <div>Data barang</div> <div>LAPORAN</div> | <div>Profil Logout</div>     |                |        |               |               |        |
|                                                                                    | <div>Laporan Transaksi</div> |                |        |               |               |        |
|                                                                                    | Tanggal Awal                 | Tanggal Akhir  | Status | Tampilkan     | Reset         |        |
|                                                                                    | <div>Cetak Pdf</div>         |                |        |               |               |        |
|                                                                                    | Kode Transaksi               | Nama Pemesanan | Alamat | Tanggal Pesan | Tanggal Bayar | Status |
|                                                                                    |                              |                |        |               |               |        |

**Gambar 4.21 Perancangan Menu Laporan Pemilik**

## **BAB V**

### **IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

#### **5.1 Implementasi Perancangan Sistem**

Tahap implementasi merupakan tahap pembuatan aplikasi berdasarkan hasil analisa dan perancangan sistem sebelumnya sehingga sistem yang dibuat dapat di fungsikan dalam keadaan sebenarnya dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Yang berupa perangkat lunak maupun perangkat keras yang digunakan. Dengan menggunakan penerapan sistem yang dirancang, hasilnya dapat dioperasikan sesuai dengan kebutuhan.

Sistem yang telah dianalisa dan di rancang, maka aplikasi tersebut siapditerapkan atau di implementasikan, pada tahapan ini dijelaskan mengenai implelementasi perangkat lunak, perangkat keras, dan implementasi antarmuka.

#### **5.2 Implementasi Perangkat Lunak**

Dalam pengembangan sistem untuk mengimplemtasikan aplikasi maka dibutuhkan beberapa komponen pendukung diantaranya perangkat lunak yang digunakan, yaitu :

**Tabel 5.1 Tabel Perangkat Lunak**

| NO | Perangkat Lunak    | Spesifikasi           |
|----|--------------------|-----------------------|
| 1. | Sistem Operasi     | Windows 10            |
| 2. | Bahasa Pemrograman | <i>PHP, HTML. Dll</i> |
| 3. | <i>Database</i>    | <i>MySQL</i>          |

|    |                                |                |
|----|--------------------------------|----------------|
| 4. | <i>Microsoft visual studio</i> | 2016           |
| 5. | <i>XAMPP</i>                   | Version V3.2.4 |

### 5.3 Implementasi Perangkat Keras

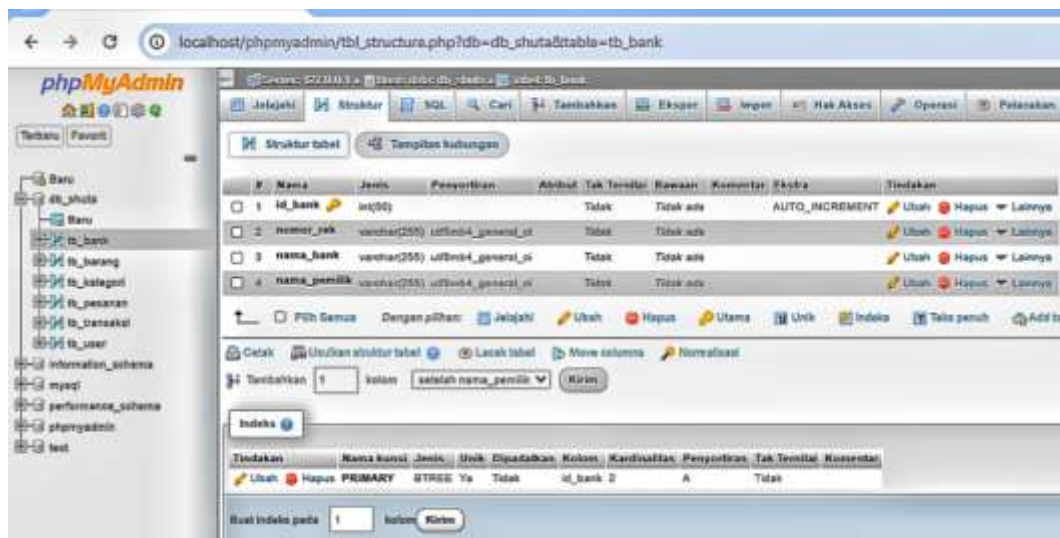
Perangkat keras yang dibutuhkan dalam mengimplementasikan sebuah *website* dengan kebutuhan minimum, yaitu :

**Tabel 5.2 Tabel Perangkat keras**

| NO | Perangkat Keras    | Spesifikasi                         |
|----|--------------------|-------------------------------------|
|    | <i>Processor</i>   | Intel(R) Celeron CPU N3060 1.60 GHz |
|    | <i>RAM</i>         | 2,00 GB                             |
|    | <i>Hard dist</i>   | 500 GB                              |
|    | <i>System Type</i> | 64-bit Operating System             |

### 5.4 Implementasi Basis Data

Implementasi *Database* untuk aplikasi penjualan pada toko bangunan TB.Shuta Prabumulih berbasis web ini menggunakan bantuan *web sarver* dari *Xampp Control Panel Version V3.2.4* dengan mengaktifkan *Apache* dan *Mysql*. Untuk mengakses database dilakukan dengan browser yaitu dengan mengetikkan *Localhost/phpmyadmin/*.



**Gambar 5.1 Tampilan Implementasi Database**

Pada halaman utama *phpmyadmin* ditampilkan beberapa *database* yang akan digunakan dalam penyimpanan data untuk aplikasi penjualan pada toko bangunan TB Shuta Prabumulih berbasis web.

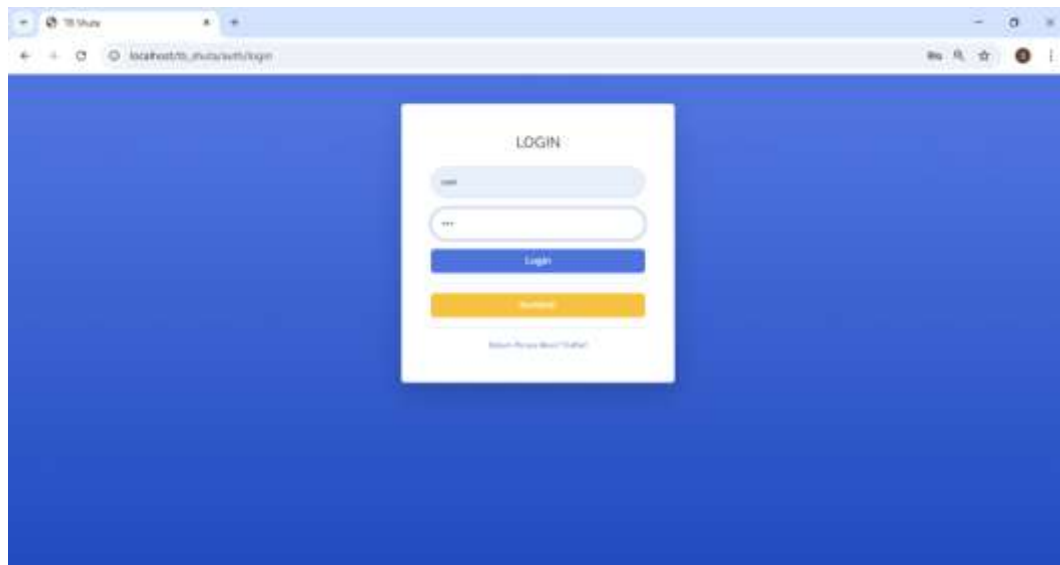
## 5.5 Implementasi Antarmuka

Implementasi antarmuka merupakan tampilan jadi dari sistem perangkat lunak yang telah di kembangkan. Berikut tampilan implementasi antarmuka :

### 5.5.1 Antarmuka Admin

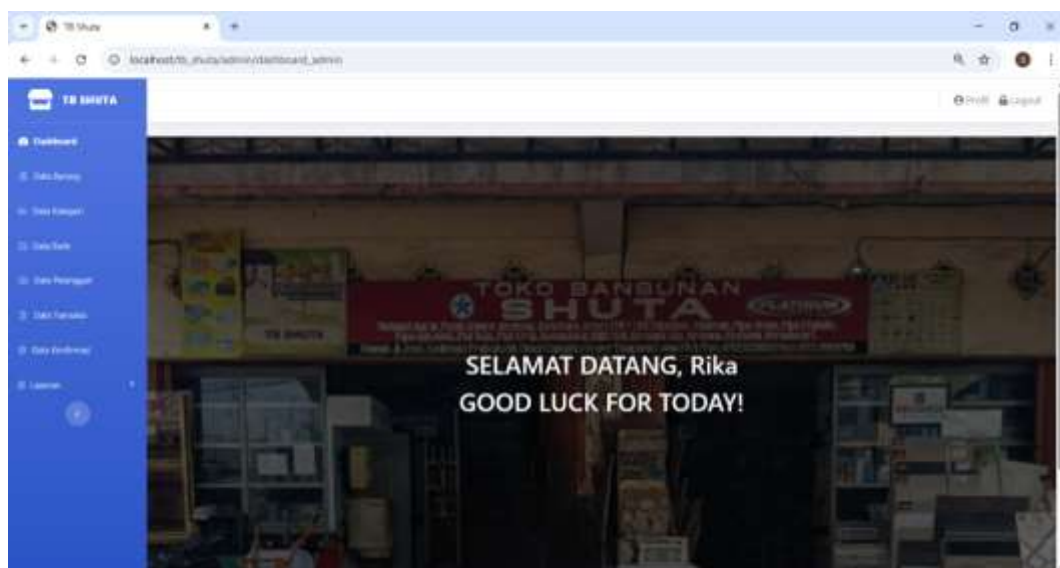
#### 1. Tampilan Login

Untuk dapat mengakses halaman *admin*, *admin* harus memasukkan *username* dan *password* yang telah didaftarkan sebelumnya.



**Gambar 5.2 Tampilan *Login***

## 2. Tampilan Beranda



**Gambar 5.3 Tampilan Beranda**

Gambar diatas merupakan tampilan halaman beranda yang menampilkan halaman utama dan semua menu yang ada untuk *administrator*. Baik itu mrnu tampilan kerja *admin*, dan menu data pesanan / laporan pemesanan.

### 3. Tampilan Menu Data Produk

| NO | NAMA BARANG       | KETERANGAN | KATEGORI                | HARGA        | STOK | ACSI                                                                                                                                                                                                                                                        |
|----|-------------------|------------|-------------------------|--------------|------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Meja Bir          | meja bir   | Perkakas dan Elektronik | Rp 7.000.000 | 10   |    |
| 2  | Meja Gergaji Kayu | meja       | Perkakas dan Elektronik | Rp 400.000   | 5    |    |
| 3  | Meja Dapur Kayu   | meja dapur | Perkakas dan Elektronik | Rp 400.000   | 5    |    |
| 4  | Gelas Plastik     | gelas      | Bahan Bangunan          | Rp 300.000   | 1    |    |
| 5  | Kardus            | kardus     | Bahan Bangunan          | Rp 2.000     | 100  |    |

**Gambar 5.4 Halaman Menu Data Barang**

Gambar di atas merupakan halaman menu data produk pada pemesanan TB.SHUTA berbasis web.

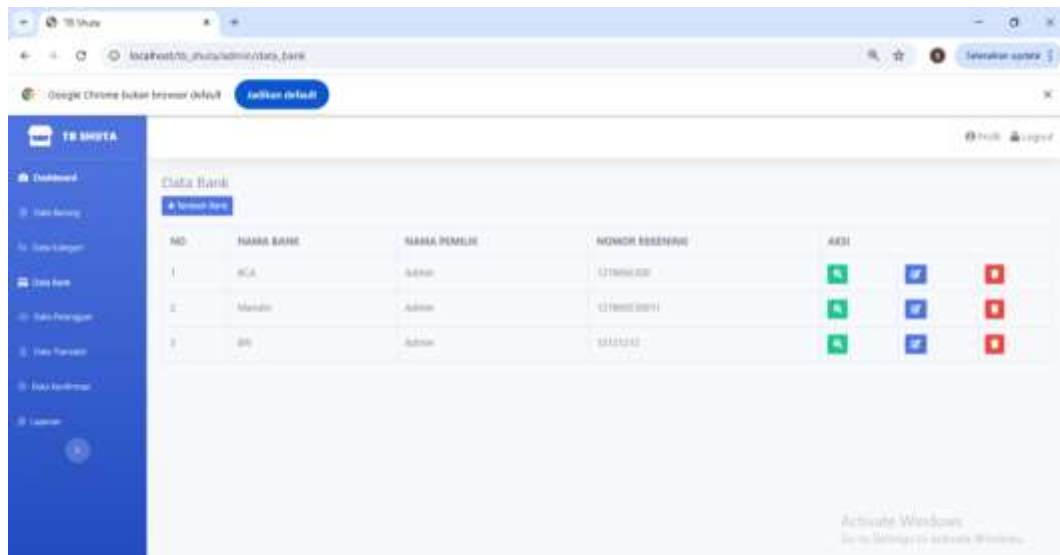
### 4. Tampilan Menu Data Kategori

| NO | KODE KATEGORI | NAMA KATEGORI           | ACSI                                                                                                                                                                        |
|----|---------------|-------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | KT0001        | Perkakas dan Elektronik |   |
| 2  | KT0002        | Bahan Bangunan          |   |
| 3  | KT0003        | Cat dan Bahan Finishing |   |
| 4  | KT0004        | Alas                    |   |
| 5  | KT0005        | Sekoteng                |   |

**Gambar 5.5 Halaman Menu Data Kategori**

Gambar di atas merupakan halaman menu data Kategori pada pemesanan TB SHUTA berbasis web.

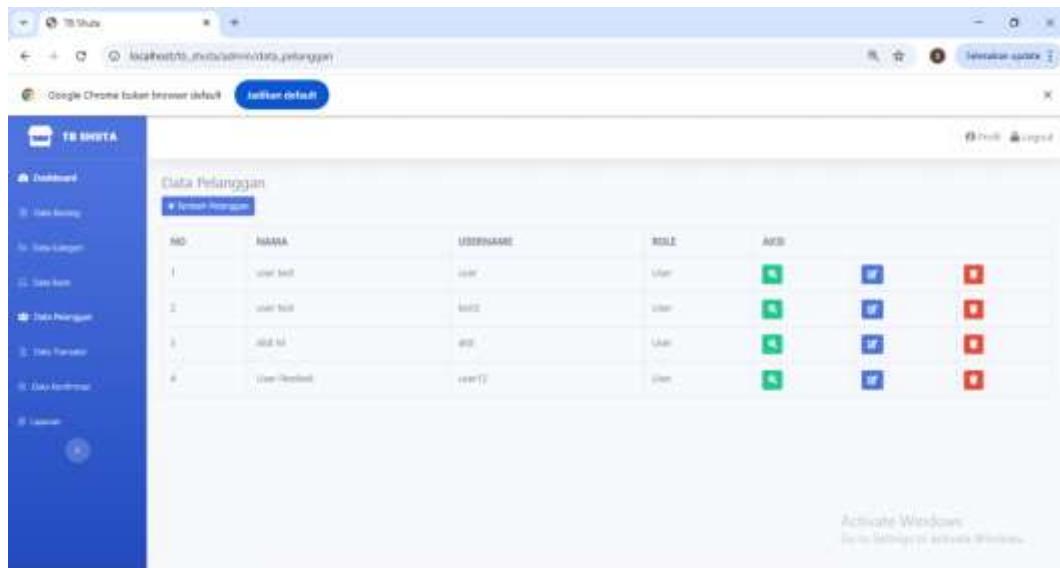
## 5. Tampilan Menu Data Bank



**Gambar 5.6 Halaman Menu Data Bank**

Gambar di atas merupakan halaman menu data bank pada pemesanan TB SHUTA berbasis web.

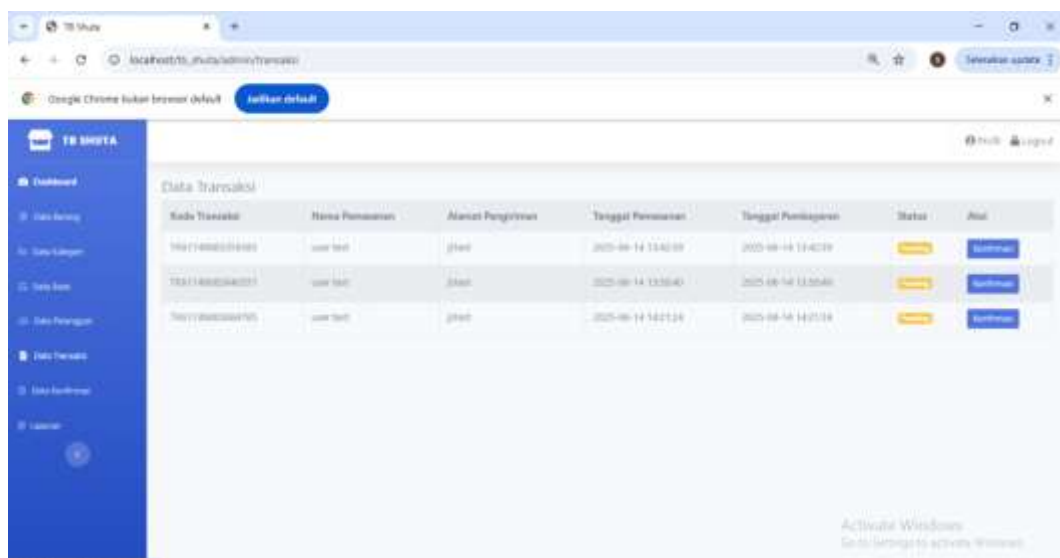
## 6. Tampilan Menu Data Pelanggan



**Gambar 5.7 Halaman Menu Data Pelanggan**

Gambar di atas merupakan halaman menu data pelanggan pada pemesanan TB SHUTA berbasis web.

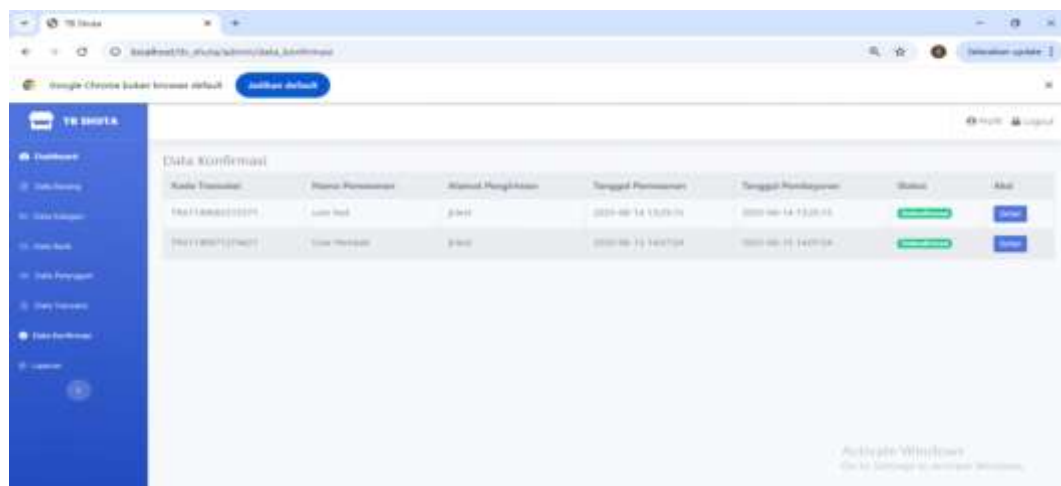
## 7. Tampilan Menu Data Transaksi



**Gambar 5.8 Halaman Menu Data Transaksi**

## 8. Tampilan Menu Data Konfirmasi

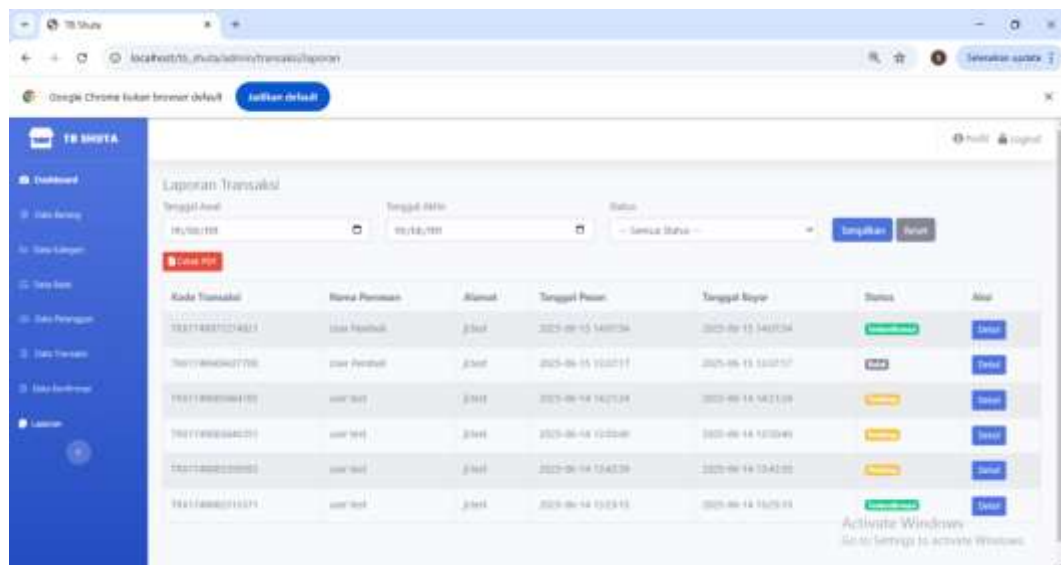
Gambar di atas merupakan halaman menu data Konfirmasi pada pemesanan TB SHUTA berbasis web.



**Gambar 5.9 Halaman Menu Data Konfirmasi**

Gambar di atas merupakan halaman menu data Konfirmasi pada pemesanan TB SHUTA berbasis web.

## 9. Tampilan Menu Data Laporan



**Gambar 5.10 Halaman Menu Data Laporan**

Gambar di atas merupakan halaman menu data laporan pada pemesanan TB SHUTA berbasis web.

### 5.5.2 Antarmuka Pelanggan

#### 1. Tampilan Login Pelanggan



**Gambar 5.11 Tampilan Menu *Login***

Untuk dapat mengakses halaman *user* (pelanggan), harus memasukkan *username* dan *password* yang telah didaftarkan sebelumnya.

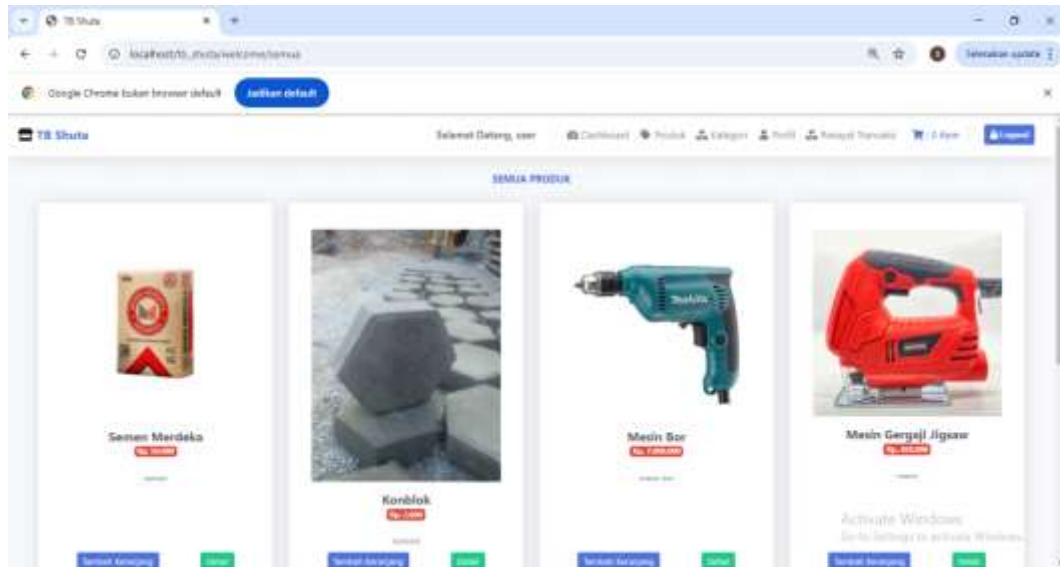
#### 2. Tampilan Setelah Melakukan *Login* Pelanggan



**Gambar 5.12 Tampilan Menu Pelanggan**

Gambar di atas adalah tampilan awal setelah pelanggan melakukan *login*.

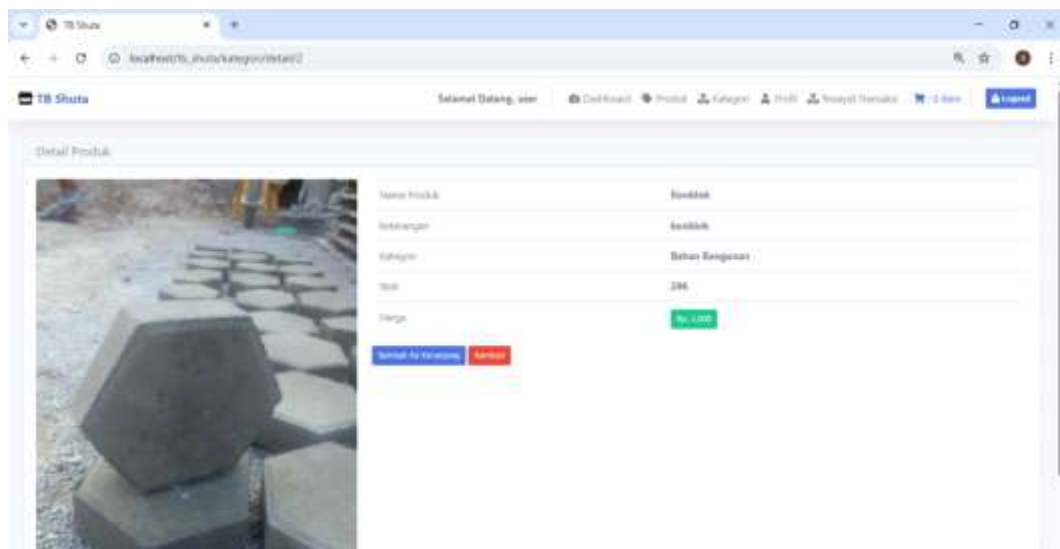
### 3. Halaman Produk



**Gambar 5.13 Tampilan Menu Produk**

Gambar di atas adalah halaman produk yang tersedia pada TB SHUTA.

### 4. Tampilan Halaman Tambah Keranjang

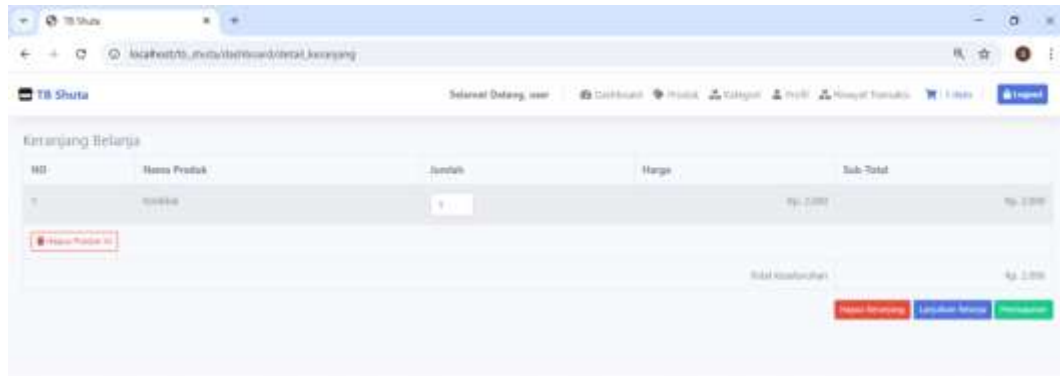


**Gambar 5.14 Tampilan Menu Tambah Keranjang**

Gambar di atas adalah tampilan menu tambah ke keranjang pelanggan,

pelanggan bisa menambahkan produk jika ingin membeli produk.

## 5. Tampilan Halaman Keranjang



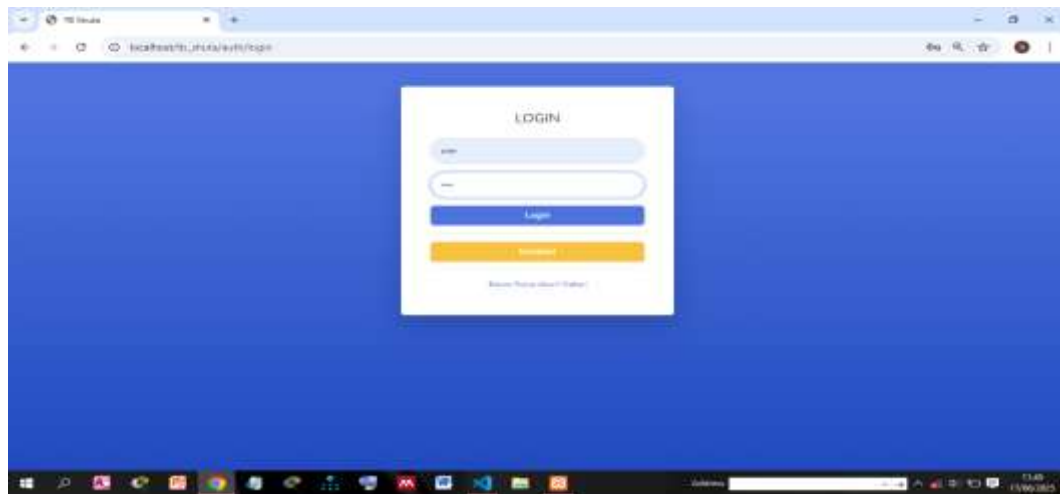
**Gambar 5.15 Tampilan Halaman Keranjang**

Gambar di atas adalah tampilan keranjang belanja, pelanggan bisa menambahkan produk di halaman ini, pelanggan juga bisa langsung cekout produk dan langsung bisa melakukan pembayaran di keranjang belanja.

### 5.5.1 Antarmuka Pemilik

#### 1. Tampilan Login

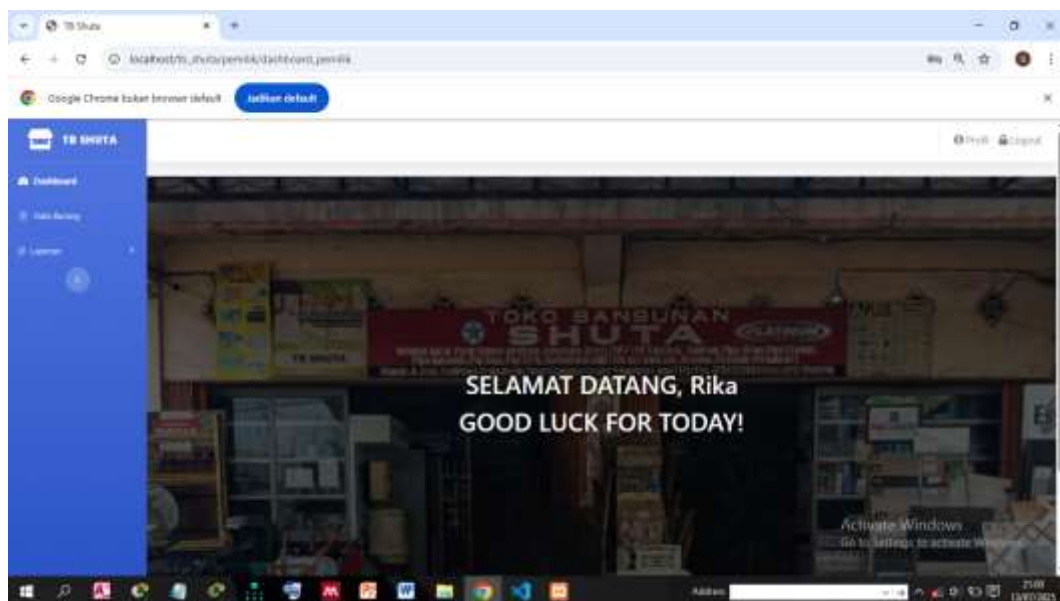
Untuk dapat mengakses halaman *admin*, *admin* harus memasukkan *username* dan *password* yang telah didaftarkan sebelumnya.



**Gambar 5.16 Tampilan Login**

## 2. Tampilan Beranda

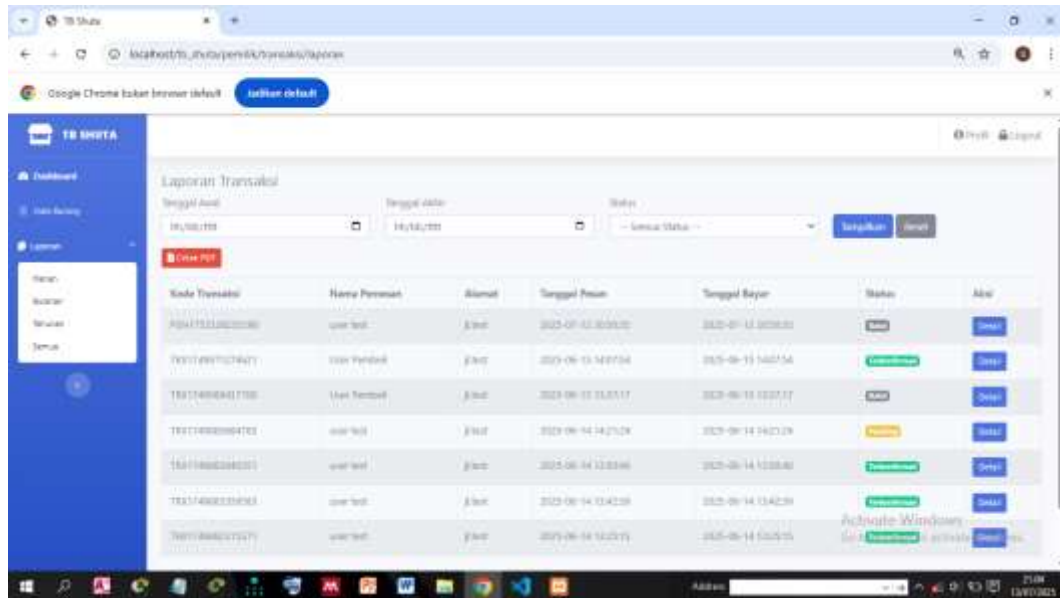
Gambar dibawah merupakan tampilan halaman beranda yang menampilkan halaman utama dan semua menu yang ada untuk pemilik menerima laporan.



**Gambar 5.17 Tampilan Beranda**

### 3. Tampilan Menu Laporan

Gambar dibawah merupakan halaman menu laporan pemilik.



**Gambar 5.18 Halaman Menu Laporan**

### 5.6 Pengujian sistem

Pengujian sistem adalah tahap terakhir yang dilakukan sebelum sistem diperkenalkan kepada konsumen yang berperan sebagai user. Pengujian ini suatu proses yang dilakukan untuk melihat apakah berfungsi sesuai harapan dan mencari kesalahan yang bisa muncul pada perangkat lunak tersebut pengujian *black box* bertumpu pada pengkhususan fungsi dari perangkat, pengujian untuk memastikan fungsi dan tampilan pada *website* telah sesuai berjalan dengan fungsi yang diinginkan.

**Tabel 5.3 Tabel Pengujian Sistem**

| NO | Item Pengujian                                                | Hasil yang diharapkan                                                                                      | Berhasil |
|----|---------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| 1. | Login Admin, User, dan Pemilik dengan data benar.             | Verifikasi data login                                                                                      | Valid    |
| 2. | Login Admin, User, dan Pemilik dengan data yang salah.        | Notifikasi Username atau Password Anda Salah.                                                              | Valid    |
| 3. | Mengklik menu data barang.                                    | Admin mengklik data barang                                                                                 | Valid    |
| 4. | Klik Tombol tambah Barang dengan data salah/tidak lengkap.    | Notifikasi Pilih File (admin harus pilih file/upload file terlebih dahulu sehingga tambah barang berhasil) | Valid    |
| 5. | Pilih menu data kategori.                                     | Muncul tampilan data kategori                                                                              | Valid    |
| 6. | Melakukan klik dibagian menu data bank.                       | Masuk ke tampilan data bank                                                                                | Valid    |
| 7. | Mengklik pada bagian menu data pelanggan.                     | Muncul tampilan data pelanggan                                                                             | Valid    |
| 8. | Klik Tombol tambah Pelanggan dengan data salah/tidak lengkap. | Notifikasi Harap Isi Bidang Ini (admin perlu mengisi semua bidang                                          | Valid    |

|     |                                        |                                                          |       |
|-----|----------------------------------------|----------------------------------------------------------|-------|
|     |                                        | sehingga berhasil<br>melakukan tambah data<br>pelanggan) |       |
| 9.  | Admin mengklik menu<br>data transaksi. | Muncul tampilan data<br>transaksi                        | Valid |
| 10. | Klik menu data<br>konfirmasi.          | Masuk ke tampilan data<br>konfirmasi                     | Valid |
| 11. | Pilih menu laporan.                    | Muncul tampilan laporan                                  | Valid |

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan dari bab-bab sebelumnya dan menjawab rumusan masalah, dan tujuan penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Proses pemesanan di TB SHUTA Prabumulih masih secara *offline* dan juga sering melakukan transaksi penjualan ditempat, seperti pelanggan harus datang langsung ke toko untuk membeli produk yang di inginkan atau hanya melihat atau mengecek produk lain, sehingga menyebabkan calon pembeli mengalami kesulitan karena jauhnya jarak toko dan kurangnya informasi mengenai produk dan mengenai harga.
2. Dengan adanya sistem pemesanan produk berbasis *web* ini mempermudah pelanggan dalam berbelanja ditoko tanpa harus datang langsung ke TB SHUTA Prabumulih.
3. Perancangan sistem pemesanan produk berbasis *web* ini menggunakan alat bantu perancangan *Unified Modeling Language (UML)* dengan menggunakan *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram* dan juga menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *HTML*. Peneliti juga menggunakan *MySQL* sebagai tempat penyimpanan *database*, perancangan sistem pemesanan produk ini menggunakan alat bantu perancangan tampilan *form Microsoft visio*.

## 6.2 Saran

Dari pembuatan *website* pemesanan produk di TB.SHUTA Prabumulih, berikut ini ada beberapa saran yang mungkin dapat menjadi bahan pertimbangan dalam upaya meningkatkan promosi dan penjualan serta meningkatkan kualitas dimasa akan datang sebagai berikut :

1. Perlu adanya pengembangan pada desain tampilan dan fitur agar lebih menarik sehingga dapat lebih banyak pemikat minat pelanggan.
2. Penulis juga menyarankan agar *admin* dapat menggunakan sistem ini dengan sebaik-baiknya agar selalu bisa digunakan dalam berbisnis.
3. Untuk peneliti berikutnya diharapkan mampu mengembangkan sistem pemesanan yang masih sederhana ini menjadi bahan referensi untuk menjadikan sistem pemesanan ini lebih menarik minat pelanggan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alvi,N., dan Endang,S. (2024). Perancangan Sistem Penjualan Berbasis Web E-commerce Pada UMKM Toko Roti Farisa Di Kota Kudus : Universitas Muara Kudus.
- Alviano,M, Trimariah,Y, dan Suryanto. (2023). Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Pada Perusahaan Dagang Dendis Production Menggunakan PHP dan MYSQL. Sumatera Selatan : Universitas Mahakarya Asia.
- Abdillah,M.T. et al. (2023). Implementasi *Black Box Testing* dan *Usability Testing* Pada *Website* Sekolah MI Miftahul Ulum Warugunung Surabaya.
- Fauzi,R. et al, (2023). Pengertian Perancangan, Perancangan Aplikasi Pariwisata Berbasis Android Di Kota Padang Sidempuan : Institut Pendidikan Tapa Nuli Selatan.
- Heri,S. (2023). Pengertian Informasi, Pengembangan Aplikasi Sistem Bimbingan Tugas Akhir Berbasis Web Menggunakan Metode Rapid Application Development Pada Akademi Farmasi Cendikia Farma Husada. Bandar Lampung : Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.
- Hesti,P, et al. (2021). Sistem Informasi Perpustakaan Pada SMP Negeri 46Oku Menggunakan Embarcadero xe2 Berbasis Client Server. Baturaja : Universitas Mahakarya Asia.
- Mayasari,A, Pujasari,W, dan Arifudin,O. Metode Deskriptif Pengaruh Media Visual Pada Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. Universitas Islam Nusantara.
- Narulita,S, et al. (2024). Diagram *Unified Modelling Language* (UML) Untuk Perancangan Sistem Informasi Manajemen Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (SIMLITABMAS). Semarang : Universitas Nasional Karangturi Semarang.
- Nandini, Nurhanifah, dan Mega,A. (2024). Pengaruh *E-Commerce* terhadap jual beli dan sarana promosi studi kasus ruko pakaian. Sumatera Utara : Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Saif,Y. (2023). Pengertian CSS Rancang Bangun Sistem Jual Beli *Online* di CV.Sukses Jaya Menggunakan PHP-MYSQL. Semarang : Unuversitas Semarang.
- Sinaga, Dameria. (2023). Metodologi Penelitian (Penelitian Kualitatif). Jakarta : Universitas Kristen Indonesia.

- Siska,N, Ahmad,M, dan Abdillah,Z. (2024). Pengertian UML. Semarang : Universitas Nasional Karangturi Semarang.
- SO 13407. (1999). Human-centred design processes for interactive systems. <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:13407:ed-1:v1:en> diakses pada 13 Januari 2025.
- Suharni, Susilowati, dan Pakusadewa,F. (2023). Perancangan Website Rumah Makan Ninik Sebagai Media Promosi Menggunakan *UNIVIED MODELING LANGUAGE*. Jawa Barat : Universitas Gunadarma.
- Widarti,E, et al. (2024). Buku Ajar Pengantar Sistem Informasi. Jambi : PT. Sonpedia Phublishing Indonesia.
- Wijaya,D, Astuti,W, (2021) Pengujian Blackbox Sistem Informasi Penilaian Kinerja Karyawan PT Inka (Persero) *Berbasis Equivalence Partition*. Jawa Timur : Universitas PGRI Madiun.
- Yaya,S, S.KOM., M.T. (2021). Pembuatan Aplikasi Penjualan Tanaman Berbasis Web (E-Commerce) Menggunakan Metode Waterfall Studi Kasus Toko Azrina Flower. Bandung : Universitas Bale Bandung.
- Yuwono,B, Permana. Pengaruh Insentif dan Kepuasan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Bagian Marketing Pada PT.Bank Negara Indonesia Kantor Cabang Tanjung Priok. Jakarta ; Fakultas Ilmu Sosial Dan Manajemen STIAMI, Jakarta.

## HASIL WAWANCARA

Pada Tanggal 08 Desember 2024

1. Toko TB Shuta bergerak dalam bidang apa ?

Jawaban : Toko TB Shuta bergerak dalam bidang penjualan bahan bangunan

2. Kapan TB Shuta Prabumulih ini didirikan ?

Jawaban : TB Shuta didirikan pada tahun 2007

3. Alamat TB Shuta Prabumulih ?

Jawaban : Di Jl.Jendral Sudirman Gn.Ibul Barat, Kec.Prabumulih Timur

4. Bagaimana Proses pemesanan di TB Shuta Prabumulih ?

Jawaban : Biasanya pelanggan datang langsung ke toko dan ada juga yang membeli melalui telepon.

5. Adakah Permasalahan yang mungkin dihadapi saat ini ?

Jawaban : Pelanggan sulit mendapatkan informasi tentang detail produk, kemudian kurang optimalnya proses transaksi.

6. Apakah di TB Shuta Prabumulih sudah ada aplikasi penjualan berupa *Website* atau Android ?

Jawaban : Belum ada

7. Apakah bersedia dibuatkan perancangan sistem informasi penjualan berbasis *web* berupa aplikasi *e-commerce* berbasis *website* ?

Jawaban : iya bersedia.

8. Apakah ada harapan untuk kedepannya mengenai TB Shuta prabumulih ini ?

Jawaban : Harapan kedepannya semoga toko ini semakin berkembang dan semakin banyak orang mengetahui toko ini.

Mengetahui,

Dedi irawan, S.Kom

## LAMPIRAN DOKUMENTASI



Sumber : Peneliti, Juni 2025



**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

Prabumulih, 05 Desember 2024

Nomor : 019 /FASILKOM/UNPRA/SI-SI/XII/2024

Lampiran : -

Perihal : Permohonan Pengambilan Data

Kepada Yth,

Pimpinan TB Shuta Prabumulih

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 : Rika Lestari

Nim : 2020210041

Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Penjualan Batako pada TB Shuta Prabumulih Berbasis *Web*

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



**2020210041, S.Kom., M.Kom**  
NIDN. 0202027901

Prabumulih, 07 Desember 2024

Nomor : -  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Pengambilan Data

Kepada Yth,  
Ketua Program Studi  
Suhartini, S.Kom., M.Kom  
Di  
Tempat

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan surat dari ketua program studi Sistem Informasi  
Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih, Tentang permohonan  
pengambilan data oleh :

Nama : Rika Lestari  
NIM : 2020210041  
Prodi : Sistem Informasi

Dengan ini menyatakan bahwa kami tidak keberatan mahasiswa diatas  
melakukan pengambilan data di TB Shuta.

Demikian Pemberitahuan ini kami sampaikan, atas perhatiannya kami  
ucapkan terimakasih.

Mengetahui,





**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

*Lampiran 1*

**FORMULIR PERMOHONAN PENGAJUAN JUDUL  
SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Prabumulih, 4 Desember 2024

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

Dengan Hormat

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

Nama : Rika Lestari  
NIM : 2020210041  
Fakultas : Ilmu Komputer  
Program Studi : Sistem Informasi

Sehubungan 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 Conblock Pada TB Shuta prabumulih Berbasis Web
2. Perancangan Aplikasi Pendaftaran Pasien pada Puskesmas Ds.Air Keruh Berbasis Web
3. Analisis Kualitas Layanan e-commerce Shopee Terhadap Kepuasan konsumen Di Ds.Air Keruh

Atas perhatiannya, saya ucapkan terima kasih



Ketua Prodi

Suhartini, S.Kom., M.Kom.

Hormat Saya,

Rika Lestari

Pembimbing I : Fajriyah, S.Kom., M.Kom.

Pembimbing II : Andi Christian, S.Kom., M.Kom.



**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

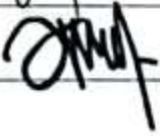
Lampiran 2

**FORMULIR PERSETUJUAN PEMBIMBING JUDUL  
SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nama : Rika Lestari  
NIM : 2020210041  
Fakultas : Ilmu Komputer Prabumulih  
Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi/Tugas Akhir yang disetujui :

1. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada TB Shuta Prabumulih Berbasis Web

| Nama Dosen Pembimbing             | Tanda Tangan                                                                        | Tanggal |
|-----------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 1. Fajriyah, S.Kom., M.Kom.       |  |         |
| 2. Andi Christian, S.Kom., M.Kom. |  |         |

Prabumulih, .....  
Menyetujui  
Ketua Program Studi,



Suhartini, S.Kom., M.Kom.

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