

LAPORAN TUGAS AKHIR DIII

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN *ONLINE* BERBASIS *WEBSITE* PADA
TOKO *FITMEN STORE***



POLITEKNIK NEGERI BALI

Oleh :

I Kadek Juniarta

NIM. 2015323002

**PROGRAM STUDI DIII MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
POLITEKNIK NEGERI BALI
2023**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN *ONLINE* BERBASIS *WEBSITE* PADA
TOKO FITMEN STORE**

Oleh :

I Kadek Juniarta

NIM. 2015323002

Tugas Akhir ini Diajukan untuk
Menyelesaikan Program Pendidikan Diploma III
di
Program Studi DIII Manajemen Informatika
Jurusan Teknik Elektro - Politeknik Negeri Bali

Disetujui Oleh :

Pembimbing I :



I Made Ari Dwi Suta Atmaja,
S.T, M.T
NIP. 198202142006041001

Pembimbing II:



Gde Brahupadhya Subiksa,
S.Kom., M.T
NIP. 199108312022031007

Disahkan Oleh

Jurusan Teknik Elektro

Ketua



Ir. I Wayan Raka Ardana, M.T.
NIP. 196705021993031005

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI LAPORAN TUGAS AKHIR UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : I Kadek Juniarta
NIM : 2015323002
Program Studi : DIII Manajemen Informatika
Jurusan : Teknik Elektro
Jenis Karya : Tugas Akhir

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Bali Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis Website Pada Toko Fitmen Store** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Bali berhak menyimpan, mengalihmedia atau mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Bukit Jimbaran, 15 Agustus 2023



(I Kadek Juniarta)

FORM PERNYATAAN PLAGIARISME

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : I Kadek Juniarta
NIM : 2015323002
Program studi : DIII Manajemen Informatika
Jurusan : Teknik Elektro

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Tugas Akhir berjudul RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN *ONLINE* BERBASIS *WEBSITE* PADA TOKO FITMEN STORE adalah betul-betul karya sendiri dan bukan menjiplak atau hasil karya orang lain. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam Tugas Akhir tersebut diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan Tugas Akhir dan gelar yang saya peroleh dari Tugas Akhir tersebut.

Bukit Jimbaran, 15 Agustus... 2023



I Kadek Juniarta

NIM. 2015323002

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir ini yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis Website Pada Toko Fitmen Store” tepat pada waktunya.

Penyusunan Proyek akhir ini diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan Program Pendidikan Diploma III pada Program Studi Manajemen Informatika Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Bali.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis banyak meperoleh bimbingan dan masukan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak I Nyoman Abdi, SE, M.eCom selaku Direktur Politeknik Negeri Bali.
2. Bapak Ir. I Wayan Raka Ardana, M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Bali.
3. Bapak I Wayan Suasnawa, S.T., M.T. selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Bali.
4. Bapak I Made Ari Dwi Suta Atmaja, S.T., MT. selaku Pembimbing Utama yang bersedia memberi bimbingan selama proses penyusunan Tugas Akhir.
5. Bapak Gde Brahupadhya Subiksa, S.Kom., M.T. selaku Dosen Pembimbing Pendamping yang telah banyak membantu dalam penyusunan Tugas Akhir.
6. Seluruh Dosen pengajar Program Studi Manajemen Informatika Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Bali yang telah memberikan masukan serta saran untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Keluarga, sahabat, dan kekasih saya Kadek Meisa Regina Putri yang telah memberikan doa, semangat serta dukungan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Teman-teman seperjuangan yang telah membantu dan memberi masukan serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan.

Akhir kata semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa Politeknik Negeri Bali khususnya, dan pembaca pada umumnya.

Jimbaran, 15 Agustus 2023

Penulis

ABSTRAK

Laporan Tugas Akhir ini memuat tahap-tahap dalam merancang dan membangun Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis *Website* pada Toko Fitmen Store. Sistem ini bertujuan untuk membantu para *customer* Toko Fitmen Store dalam mendapatkan informasi dan melakukan pemesanan serta membantu memudahkan pengelola untuk melakukan pengelolaan dan pencatatan pesanan. Sistem ini dirancang melalui beberapa tahap perancangan yaitu *Flowmap*, perancangan *Entity Relationship Diagram* (ERD), perancangan *Unified Modelling Language* (UML) seperti, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, dan *Flowchart*. Selain itu juga melakukan perancangan Antarmuka. Sistem ini dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*) dan basis data MySQL.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Toko Fitmen Store

ABSTRACT

This Final Project Report contains the stages in designing and building a Website based Online Sales Information System at Fitmen Store. This system aims to help the visitors Fitmen Store customers in getting information and placing orders, also aims to help managers to manage and record the orders. This system is designed through several design stages, like Flowmap, Entity Relationship Diagram (ERD) design, Unified Modeling Language (UML) design like Activity Diagrams, Class Diagrams, and Flowcharts. Also user interface design. This system was developed using the programming language PHP (Hypertext Preprocessor) and MySQL database.

Keywords: Information System, Fitmen Store

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
FORM PERNYATAAN PLAGIARISME	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	I-1
1.1. Latar Belakang	I-1
1.2. Masalah dan Batasan Masalah	I-2
1.2.1. Rumusan Masalah.....	I-2
1.2.2. Batasan Masalah	I-2
1.3. Tujuan	I-2
1.4. Manfaat	I-3
1.5. Sistematika Penulisan	I-3
BAB II LANDASAN TEORI.....	II-1
2.1. Pengertian Rancang Bangun	II-1
2.2. Pengertian Sistem Informasi	II-1
2.3. Pengertian Transaksi	II-1
2.4. Pengertian Store	II-1
2.5. Pengertian <i>Website</i>	II-2
2.6. Perangkat Lunak Pengembangan Sistem	II-2
2.6.1. PHP	II-2
2.6.2. HTML	II-2
2.6.3. CSS	II-3
2.6.4. <i>Javascript</i>	II-3
2.6.5. Bootstrap	II-3
2.6.6. MySQL	II-3
2.6.7. Microsoft Visual Studio Code	II-3
2.6.8. <i>Xampp</i>	II-4

2.7.	Alat Bantu Pengembangan Sistem.....	II-4
2.7.1.	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	II-4
2.7.2.	<i>Flowmap</i>	II-6
2.7.3.	<i>Use Case Diagram</i>	II-7
2.7.4.	<i>Activity Diagram</i>	II-9
2.7.5.	<i>Flowchart</i>	II-10
2.7.6.	Basis Data	II-12
2.7.7.	Siklus Pengembangan <i>Waterfall</i>	II-12
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		III-1
3.1.	Metodologi Penelitian	III-1
3.1.1.	Metode Pengembangan Sistem	III-1
3.1.2.	Metode Pengumpulan Data atau Analisis Kebutuhan	III-2
3.2.	Analisis Sistem.....	III-3
3.2.1.	Analisis Sistem Berjalan	III-3
3.2.2.	Analisis Proses Sistem Baru	III-5
3.3.	Analisis Data	III-8
3.3.1.	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	III-8
3.3.2.	<i>Use Case Diagram</i>	III-10
3.3.3.	<i>Activity Diagram</i>	III-34
3.4.	Desain dan Perancangan Sistem	III-50
3.4.1.	Struktur Tabel	III-50
3.4.2.	<i>Flowchart</i>	III-58
3.4.3.	Rancangan Antarmuka	III-70
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		IV-1
4.1.	Spesifikasi Kebutuhan Sistem.....	IV-1
4.1.1.	Spesifikasi Perangkat Keras	IV-1
4.1.2.	Spesifikasi Perangkat Lunak	IV-1
4.2.	Pengujian Program	IV-2
4.2.1.	Halaman Utama <i>Website</i>	IV-2
4.2.2.	<i>Login Admin dan Customer</i>	IV-3
4.2.3.	Merubah <i>Profile</i>	IV-5
4.2.4.	Mengelola Data <i>Category</i>	IV-6
4.2.5.	Mengelola Data <i>Product</i>	IV-7

4.2.6. Melihat Data <i>User</i>	IV-8
4.2.7. Mengelola Data Order.....	IV-9
4.2.8. Mencetak Laporan	IV-10
4.2.9. Melihat Data <i>Complaint</i>	IV-10
4.2.10. Melakukan <i>Checkout</i>	IV-11
4.2.11. Mengelola Riwayat <i>Order</i>	IV-12
4.2.12. Menambah <i>Complaint</i>	IV-13
4.2.13. Mengelola Keranjang.....	IV-13
4.2.14. Logout.....	IV-14
4.2.15. Halaman Registrasi	IV-14
4.2.16. Halaman Lupa <i>Password</i>	IV-15
4.3. Tabel Pengujian Aplikasi.....	IV-15
BAB V PENUTUP	V-1
5.1. Kesimpulan	V-1
5.2. Saran	V-2
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1.Simbol Entity Relationship Diagram (ERD)	II-5
Tabel 2. 2. Simbol Flowmap.....	II-6
Tabel 2. 3. Simbol Use Case Diagram.....	II-7
Tabel 2. 4. Simbol Activity Diagram.....	II-9
Tabel 2. 5. Simbol Flowchart.....	II-10
Tabel 3. 1. Tabel Use Case Glossary	III-11
Tabel 3. 2.Tabel Actor Glossary	III-14
Tabel 3. 3. Tabel Basic Flow Login.....	III-16
Tabel 3. 4. Tabel Basic Flow Merubah profile	III-17
Tabel 3. 5. Tabel Basic Flow Mengelola Data Category	III-18
Tabel 3. 6. Tabel Basic Flow Mengelola Data Product	III-20
Tabel 3. 7. Tabel Basic Flow Melihat data User	III-21
Tabel 3. 8. Tabel Basic Flow Mengelola Order.....	III-22
Tabel 3. 9. Tabel Basic Flow Mencetak Laporan	III-23
Tabel 3. 10. Tabel Basic Flow Melihat Data Complaint	III-25
Tabel 3. 11. Tabel Basic Flow Logout.....	III-26
Tabel 3. 12. Tabel Basic Flow Melakukan Checkout.....	III-27
Tabel 3. 13. Tabel Basic Flow Melakukan Payment	III-28
Tabel 3. 14. Tabel Basic Flow Mengelola Riwayat Order	III-30
Tabel 3. 15. Tabel Basic Flow Menambah Complaint	III-31
Tabel 3. 16. Tabel Basic Flow Mengelola Keranjang	III-32
Tabel 3. 17. Tabel Basic Flow Mencetak Invoice	III-33
Tabel 3. 18. Tabel Admin	III-51
Tabel 3. 19. Tabel Orders	III-53
Tabel 3. 20. Tabel Orders_details	III-54
Tabel 3. 21. Tabel tb_kategori	III-55
Tabel 3. 22. Tabel tb_produk.....	III-56
Tabel 3. 23. Tabel User.....	III-57
Tabel 4. 1. Perangkat Keras	IV-1
Tabel 4. 2. Perangkat Lunak	IV-1
Tabel 4. 3. Pengujian Aplikasi.....	IV-15

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1. Flowmap Sistem Berjalan	III-4
Gambar 3. 2. Flowmap Sistem Baru	III-6
Gambar 3. 3. ERD Sistem Penjualan Pada Toko Fitmen Store	III-8
Gambar 3. 4. Use Case Diagram Sistem Penjualan	III-10
Gambar 3. 5. Activity Diagram Login	III-35
Gambar 3. 6. Activity Diagram Merubah Profile	III-36
Gambar 3. 7. Activity Diagram Mengelola Data Category	III-37
Gambar 3. 8. Activity Diagram Mengelola Data Product	III-38
Gambar 3. 9. Activity Diagram Melihat Data User	III-39
Gambar 3. 10. Activity Diagram Mengelola Data Order	III-40
Gambar 3. 11. Activity Diagram Melihat Data Complaint.....	III-41
Gambar 3. 12. Activity Diagram Logout.....	III-42
Gambar 3. 13. Activity Diagram Melakukan Checkout	III-43
Gambar 3. 14. Activity Diagram Melakukan Payment	III-45
Gambar 3. 15. Activity Diagram Mengelola Order	III-46
Gambar 3. 16. Activity Diagram Mencetak Laporan	III-47
Gambar 3. 17. Activity Diagram Menambah Complaint.....	III-48
Gambar 3. 18. Activity Diagram Mengelola Keranjang.....	III-49
Gambar 3. 19. Activity Diagram Mencetak Invoice.....	III-50
Gambar 3. 20. Flowchart Login.....	III-58
Gambar 3. 21. Flowchart Ganti Password Customer.....	III-59
Gambar 3. 22. Flowchart Lupa Password Customer	III-60
Gambar 3. 23. Flowchart Laporan Penjualan	III-61
.Gambar 3. 24. Flowchart Pembayaran.....	III-62
Gambar 3. 25. Flowchart Cari Order Berdasarkan Keyword	III-63
Gambar 3. 26. Flowchart Detail Order	III-64
Gambar 3. 27. Flowchart Menampilkan Halaman Order History	III-65
Gambar 3. 28. Flowchart Print Invoice.....	III-66
Gambar 3. 29. Flowchart Checkout	III-67
Gambar 3. 30. Flowchart Print Bill.....	III-68
Gambar 3. 31. Flowchart Kelola Order	III-69
Gambar 3. 32. Perancangan Antarmuka Login Admin dan Customer	III-70
Gambar 3. 33. Perancangan Antarmuka Registrasi	III-71
Gambar 3. 34. Perancangan Antarmuka Lupa Password.....	III-71
Gambar 3. 35. Perancangan Antarmuka Halaman Admin.....	III-72
Gambar 3. 36. Perancangan Antarmuka Change Profile	III-72
Gambar 3. 37. Perancangan Antarmuka Change Password.....	III-73
Gambar 3. 38. Perancangan Antarmuka Data Category	III-74
Gambar 3. 39. Perancangan Antarmuka Tambah Category	III-74
Gambar 3. 40. Perancangan Antarmuka Data Product	III-75
Gambar 3. 41. Perancangan Antarmuka Tambah Product.....	III-75

Gambar 3. 42. Perancangan Antarmuka User Complaint.....	III-76
Gambar 3. 43. Perancangan Antarmuka User Complaint.....	III-77
Gambar 3. 44. Perancangan Antarmuka Data Order	III-77
Gambar 3. 45. Perancangan Antarmuka Detail Data Order	III-78
Gambar 3. 46. Perancangan Antarmuka Laporan Penjualan	III-79
Gambar 3. 47. Perancangan Antarmuka Halaman Home	III-80
Gambar 3. 48. Perancangan Antarmuka Halaman About.....	III-81
Gambar 3. 49. Perancangan Antarmuka Halaman Product	III-82
Gambar 3. 50. Perancangan Antarmuka Halaman Contact	III-83
Gambar 3. 51. Perancangan Antarmuka Halaman Detail Product	III-84
Gambar 3. 52. Perancangan Antarmuka View Cart.....	III-85
Gambar 3. 53. Perancangan Antarmuka Riwayat Order	III-86
Gambar 3. 54. Perancangan Antarmuka Detail Order	III-87
Gambar 4. 1. Halaman Utama Website	IV-2
Gambar 4. 2. Halaman Utama Website Category Product	IV-3
Gambar 4. 3. Halaman Utama Website New Product	IV-3
Gambar 4. 4. Overlay Login Admin dan Customer.....	IV-4
Gambar 4. 5. Halaman Admin	IV-4
Gambar 4. 6. Overlay Login Customer.....	IV-5
Gambar 4. 7. Pesan Gagal Login	IV-5
Gambar 4. 8. Merubah Profile	IV-6
Gambar 4. 9. Halaman Data Category	IV-6
Gambar 4. 10. Halaman Tambah Data Category	IV-7
Gambar 4. 11. Halaman Data Product	IV-7
Gambar 4. 12. Halaman Tambah Data Product	IV-8
Gambar 4. 13. Halaman Data User	IV-9
Gambar 4. 14. Halaman Data Order	IV-9
Gambar 4. 15. Halaman Print Laporan	IV-10
Gambar 4. 16. Halaman Data Complaint.....	IV-10
Gambar 4. 17. Proses Melakukan Checkout.....	IV-11
Gambar 4. 18. Ekspor PDF Invoice	IV-11
Gambar 4. 19. Halaman Midtrans	IV-12
Gambar 4. 20. Halaman Mengelola Riwayat Oder.....	IV-12
Gambar 4. 21. Complaint Form	IV-13
Gambar 4. 22. Mengelola Keranjang.....	IV-13
Gambar 4. 23. Logout	IV-14
Gambar 4. 24. Halaman Registrasi	IV-14
Gambar 4. 25. Halaman Lupa Password.....	IV-15

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era modern ini, kemajuan teknologi telah mengubah cara kita memandang dan mengenakan pakaian. Dengan inovasi seperti kain cerdas dan desain berbasis komputer, fashion menjadi lebih dari sekadar penampilan. Teknologi terbaru dalam industri pakaian menghadirkan pengalaman berbelanja yang interaktif dan personal, menggambarkan perubahan besar dalam cara kita berhubungan dengan pakaian. Dari bahan ramah lingkungan hingga produksi otomatis, perkembangan teknologi telah merevolusi industri fashion ke arah yang lebih berkelanjutan dan efisien. Fitmen Store merupakan sebuah usaha pakaian pria *online*. Usaha itu menjual pakaian-pakaian mulai dari celana pria, baju pria, aksesoris, topi dan segala kebutuhan pria, berdiri sekitar tahun 2021. Selama 2 tahun berkiprah dalam usaha jual-pesan baju, toko *online* tersebut menggunakan media *internet* guna memasarkan produk-produk tersebut dan mempromosikan produk-produknya menggunakan aplikasi jejaring social seperti *Instagram* dan *WhatsApp*.

Transaksi pemesanan barang pada usaha toko baju *online* tersebut cukup sederhana, pelanggan harus *dm (direct message)* melalui *Instagram* atau bisa langsung menghubungi melalui *WhatsApp*, kemudian permintaan barang pelanggan akan dicek apabila persediaan barang habis maka toko *online* tersebut akan memberitahu pelanggan atau mengkonfirmasi melalui *dm (direct message)* *Instagram* atau *WhatsApp*, sedangkan Ketika barang masih tersedia toko *online* tersebut akan merespon permintaan pelanggan dengan memberitahu sejumlah nominal harga yang terdiri dari harga barang serta ongkos kirim barang yang dipesan, apabila pelanggan setuju pihak FITMEN STORE juga mengirimkan nomor rekening banknya kepada pelanggan yang sedang memesan barang, setelah itu pihak toko *online* mengecek transaksi pembayaran di rekeningnya apabila telah dilakukan transfer pembayaran dengan benar maka admin akan langsung mengirim barang pesanan pelanggan tersebut melalui jasa kirim yang telah ditentukan diawal. Transaksi pembayaran yang dipergunakan toko *online* ini dilakukan secara *offline payment* yaitu pembayaran yang dilakukan melalui transfer antar rekening bank atau ATM (anjungan tunai mandiri), apabila pembayaran tidak di penuh dalam waktu dua

hari maka transaksi dianggap batal dan barang akan diberikan ke pelanggan lain, namun apabila transfer telah dilakukan sebelum jatuh tempo maka pelanggan harus mengirim sebuah pesan konfirmasi telah melakukan transfer kepada pihak FITMEN STORE, jasa ekspedisi yang digunakan untuk pengiriman barang adalah *cash on delivery* (COD).

Sistem penjualan pada toko ini ditemukan dua kelemahan yaitu pelanggan mengalami kesulitan pencarian barang karena pada *Instagram* hanya diperoleh foto-foto dan deskripsi barang tersebut, pelanggan sering merasa rumit dalam pemesanan barang karena harus menuliskan data barang dengan lengkap mulai dari nama lengkap, kategori dan ukuran serta pihak pemilik toko online masih kesulitan dalam pembuatan laporan transaksi penjualan yang berisi laporan penjualan, stok harian, dan barang terlaris.

Berdasarkan penjabaran diatas, maka dibutuhkan sebuah solusi yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut. Dengan adanya website toko online ini dapat memenuhi kebutuhan bisnis FITMEN STORE dalam hal penyediaan fitur pencarian, pemesanan, stok barang dan barang terbaru.

1.2. Masalah dan Batasan Masalah

1.2.1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu bagaimana membangun sistem penjualan berbasis *website* dapat digunakan untuk mempermudah proses pembelian pada toko FITMEN STORE.

1.2.2. Batasan Masalah

Dari permasalahan utama yang dibahas dalam laporan ini:

1. Untuk mendukung transaksi secara *online*, menggunakan *midtrans* sebagai layanan gateway untuk pembayaran.
2. Pada sistem yang akan dirancang menggunakan raja ongkir sebagai penyedia layanan ongkir.
3. Pada sistem yang akan dirancang dapat melakukan *expert pdf* berupa laporan penjualan.

1.3. Tujuan

Berdasarkan masalah diatas maka tujuan dari pembuatan *website* ini adalah menghasilkan *website* toko *online* FITMEN STORE agar :

1. Pelanggan dapat melakukan kegiatan transaksi dalam pemesanan dan melakukan kegiatan pencarian barang (meliputi nama dan kategori barang).
2. Pemilik dapat mengetahui kekurangan dari produk yang dijual melalui fitur *complaint*.
3. Pemilik dapat mengetahui laporan penjualan dari setiap daerah dan periode yang ditentukan.

1.4. Manfaat

Adapun manfaat yang didapatkan dari penulisan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan kemudahan bagi Fitmen Store. Dengan adanya sistem informasi berbasis website ini dapat membantu proses transaksi yang terjadi menjadi lebih efisien.
- b. Memberikan kemudahan bagi pengunjung dalam mendapatkan informasi tanpa harus mengunjungi toko Fitmen Store secara langsung.

1.5. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini memuat tentang latar belakang, rumusan masalah dan batasan masalah, tujuan, manfaat serta sistematika penulisan proyek tugas akhir.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini memuat tentang uraian. Kutipan buku-buku, teori-teori atau bahan Pustaka yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan sebagai dasar dan landasan dalam penyelesaian perancangan dan pembangunan sistem serta masalah yang dihadapi.

BAB III: PERANCANGAN SISTEM

Bab ini memuat tentang analisa sistem yang sedang berjalan pada tempat penelitian. Disertai dengan perancangan *Flowmap*, *Entity Relationship Diagram (ERD)*, *Unified Modeling Language Diagram (UML)* seperti *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, rancangan basis data atau *database*, serta desain tampilan antarmuka sistem yang merupakan hasil akhir dari penelitian ini.

BAB IV: ANALISA DATA DAN PENGUJIAN

Bab ini memuat tentang pengujian sistem yang telah dibangun, disertai hasil pengujian dan pengoperasian sistem yang telah dilaksanakan.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memuat tentang uraian mengenai kesimpulan dan saran yang perlu disampaikan mengenai proyek tugas akhir yang telah dikerjakan.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan yang dijelaskan pada Bab I, serta pembahasan yang telah diuraikan pada Bab III dan IV, maka kesimpulan yang dapat diambil dalam Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Perancangan dan pembangunan Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis *Website* pada Toko Fitmen Store ini dilakukan dengan menggunakan metode *Waterfall*. Dimulai dari tahap analisa kebutuhan sistem, desain sistem, pengkodean & *testing* sistem.
2. Tahap analisis sistem berjalan menghasilkan:
 - a. Satu *flowmap* yaitu *flowmap* sistem berjalan yang berisi proses transaksi dan pemesanan yang terjadi saat ini
 - b. Objek yang terlibat dalam sistem berjalan yaitu *customer* dan penjual.
3. Tahap analisis proses sistem baru dan desain sistem yang diusulkan menghasilkan:
 - a. Satu *flowmap* yaitu *flowmap* sistem baru.
 - b. *Entity Relationship Diagram* (ERD) yang terdiri dari empat buah entitas yaitu *Customer*, *Order*, *Barang*, dan *Admin*
 - c. *Use Case Diagram* yang terdiri dari dua aktor yang terlibat yaitu *Admin*, dan *Customer*
 - d. *Activity Diagram* yang terdiri dari lima belas diagram yang menggambarkan proses yang terjadi pada sistem
 - e. Satu buah basis data yang terdiri dari enam tabel yaitu *admin*, *order*, *order_details*, *tb_kategori*, *tb_produk*, *user*
 - f. *Flowchart* yang terdiri dari dua belas *flowchart* yang menggambarkan alur antara objek dan sistem
 - g. Rancangan Antarmuka yang terdiri dari Rancangan Antarmuka *Input* dan Rancangan Antarmuka *Pengunjung*. Rancangan Antarmuka *Input* terdiri dari lima belas rancangan dan Rancangan Antarmuka *Pengunjung* terdiri dari delapan rancangan.

4. Tahap pembuatan kode sistem yang dibangun menggunakan alat bantu perangkat lunak *Visual Studio Code* dan aplikasi *web server* yang digunakan adalah XAMPP. Sistem yang dibangun dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*) dan basis data MySQL.
5. Tahap pengujian sistem yang dibangun menunjukkan semua fitur yang terdapat pada sistem telah berjalan dan berfungsi dengan baik dan memberikan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.

5.2. Saran

Berdasarkan batasan masalah yang diuraikan pada Bab I dan pembahasan yang telah diuraikan pada Bab III dan IV, maka ada beberapa hal yang disarankan untuk dikembangkan dalam Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis *Website* pada Toko Fitmen Store ini kedepannya supaya menjadi lebih baik sebagai berikut.

1. Menambahkan opsi COD (*Cash On Delivery*) saat *customer* ingin melakukan pembelian.
2. Menambahkan opsi pengembalian barang dan uang agar *customer* merasa lebih aman dan percaya saat berbelanja.
3. Menambahkan fitur notifikasi saat ada orderan masuk.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ekta Noviyanti, Andi Christian dan Khana Wijaya, "Implementasi Metode UCD (User Centered Design) Pada Rancang Bangun Sistem Informasi Perpustakaan," *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi dan Informatika*, Vol.2, No. 2, April 2021
- [2] M Hamdun Romadhon, Yusuf Yudhistira, Mukrodin, "Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Android Dan Website Menggunakan Framework Codeigniter," *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Peradaban*, Vol. 2, No. 1, 2021
- [3] Wahid, Aceng Abdul. "Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi." *J. Ilmu-ilmu Inform. dan Manaj. STMIK*, no. November (2020): 1-5.,
- [4] Josi, Ahmat. "Penerapan metode prototyping dalam pembangunan website desa (studi kasus desa sugihan kecamatan rambang)." *Jurnal Teknologi Informasi Mura* 9.1 (2017).
- [5] Ripai, Ipan. "ANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN ANDROID UNTUK MATAKULIAH PEMROGRAMAN INTERNET MENGGUNAKAN MAGAZINE APP MAKER." *Ict Learning* 3.1 (2017): 1-6.
- [6] Suprayogi, Bambang, and Abdur Rahmanesa. "Penerapan Framework Bootstrap Dalam Sistem Informasi Pendidikan Sma Negeri 1 Pacet Cianjur Jawa Barat." *Tematik: Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)* 6.2 (2019): 119-127.
- [7] Salamah, Ummy Gusti, and S. ST. *Tutorial Visual Studio Code*. Media Sains Indonesia, 2021.
- [8] Putra, Agustiranda Bagaskara. "Perancangan dan Pembangunan Sistem Informasi E-Learning Berbasis Web (Studi Kasus Pada Madrasah Aliyah Kare Madiun)." *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENATIK)*. Vol. 2. No. 1. 2019.
- [9] Tabrani, Muhamad, and Insan Rezqy Aghniya. "Implementasi Metode Waterfall Pada Program Simpan Pinjam Koperasi Subur Jaya Mandiri Subang." *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi* 14.1 (2019): 41-50.
- [10] Ivananda, Fajri, Iji Samaji, and Yudhi Yanuar. "Aplikasi Perhitungan Pendapatan Dan Perhitungan Pajak Restoran Kereta Api Berbasis Web (Studi Kasus: PT Reska Multi Usaha Bandung)." *eProceedings of Applied Science* 1.3 (2015).
- [11] Andaru, Andri. "Pengertian database secara umum." *OSF Prepr* 2 (2018).
- [12] Solihin, Hanhan Hanafiah. "Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web (Studi Kasus: SMP Plus Babussalam Bandung)." *Infotronik: Jurnal Teknologi Informasi Dan Elektronika* 1.1 (2017): 54-63.

- [13] Siregar, Helmi Fauzi, Yustria Handika Siregar, and Melani Melani. "Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia." (*JurTI*) *Jurnal Teknologi Informasi* 2.2 (2018): 113-121.
- [14] Rosaly, R., & Prasetyo, A. (2019). Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan. *Program Studi Teknik Informatika Politeknik Purbaya*.
- [15] Nurhayati, Ana Naela, Ahmat Josi, and Nur Aini Hutagalung. "Rancang bangun aplikasi penjualan dan pembelian barang pada koperasi kartika samara grawira prabumulih." *Jurnal Teknologi Dan Informasi* 7.2 (2017): 13-24.