

LAPORAN TUGAS AKHIR DIII

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENGELOLAAN DAN PENJUALAN BARANG
PADA TOKO LAKSANA JAYA BERBASIS WEB
MENGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL**



Oleh :

I Gede Agus Prawira Jaya

NIM. 2015323082

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

LAPORAN TUGAS AKHIR DIII

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENGELOLAAN DAN PENJUALAN BARANG
PADA TOKO LAKSANA JAYA BERBASIS WEB
MENGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL**



Oleh :

I Gede Agus Prawira Jaya

NIM. 2015323082

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

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN DAN PENJUALAN BARANG PADA TOKO LAKSANA JAYA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL

Oleh :

I Gede Agus Prawira Jaya

NIM. 2015323082

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

Disetujui Oleh:

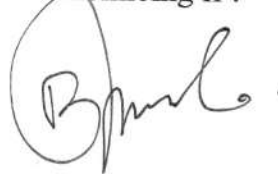
Pembimbing I :



I Gusti Ngurah Bagus Catur Bawa,
ST, Mkom.

NIP. 197111051999031002

Pembimbing II :



Gde Brahupadhyia Subiksa, S.Kom.,
M.T.

NIP. 199108312022031007

Disahkan Oleh

Jurusan Teknik Elektro



Ir. I Wayan Raka Ardana, M.T.

NIP. 1967050219931005

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI LAPORAN TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : I Gede Agus Prawira Jaya
NIM : 2015323082
Program Studi : Manajemen Informatika
Jurusan : Teknik Elektro
Jenis Karya : Tugas Akhir

demi 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: PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN DAN PENJUALAN BARANG PADA TOKO LAKSANA JAYA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL 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, 6 September 2023
Yang menyatakan



(I Gede Agus Prawira Jaya)

FORM PERNYATAAN PLAGIARISME

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : I Gede Agus Prawira Jaya

NIM : 2015323082

Program studi : Manajemen Informatika

Jurusan : Teknik Elektro

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Tugas Akhir berjudul PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN DAN PENJUALAN BARANG PADA TOKO LAKSANA JAYA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL 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, 6 September 2023

Yang membuat pernyataan

A handwritten signature in black ink is written over a 10,000 Rupiah Indonesian postage stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'METERAI TEMPEL' and '10000'. The serial number 'ECC2AKX610777613' is visible at the bottom of the stamp.

(I Gede Agus Prawira Jaya)

NIM. 2015323082

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 “Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Dan Penjualan Barang Pada Toko Laksana Jaya Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel” 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, S.E., 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 Politeknik Negeri Bali.
4. Bapak I Gusti Ngurah Bagus Catur Bawa, ST, Mkom. selaku dosen pembimbing I di Politeknik Negeri Bali.
5. Bapak Gde Brahadhya Subiksa, S.Kom., M.T. selaku dosen pembimbing II di Politeknik Negeri Bali.
6. Keluarga dan teman - teman yang amat sangat penulis cintai dan kasihi.

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, Juli 2023

Penulis

ABSTRAK

Toko Laksana Jaya merupakan toko yang menjual sembako untuk kehidupan sehari-hari dimana pelanggan masih datang ke toko secara langsung untuk membeli barang yang dibutuhkan dan pencatatan penjualan masih menggunakan kertas nota yang dimana bisa saja hilang atau rusak. Maka dari itu dirancanglah sistem informasi pengelolaan dan penjualan barang pada toko Laksana Jaya bertujuan untuk mempermudah pemilik toko dalam menjalankan bisnisnya. Sistem informasi ini dirancang dengan menggunakan flowmap, use case diagram, entity relationship diagram, activity diagram, class diagram, struktur tabel, dan perancangan antarmuka, sistem ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan framework Laravel.

Kata Kunci : Sistem Penjualan Online, Sistem Pengelolaan Barang, Laravel

ABSTRACT

Toko Laksana Jaya is a shop that sells groceries for daily life where customers still come to the store in person to buy the items needed and sales records still use note paper which can be lost or damaged. Therefore, an information system for managing and selling goods at the Laksana Jaya store was designed to make it easier for shop owners to run their business. This information system is designed using flowmaps, use case diagrams, entity relationship diagrams, activity diagrams, class diagrams, table structures, and interface design. This system is built using the PHP programming language and the Laravel framework.

Keywords: Online Sales System, Goods Management System, Laravel

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI LAPORAN TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
FORM PERNYATAAN PLAGIARISME	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
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-3
1.4. Manfaat	I-3
1.5. Sistematika Penulisan.....	I-4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	II-1
2.1. Penelitian Yang Pernah Dilakukan	II-1
2.2. Pengertian Perancangan Sistem	II-1
2.3. Pengertian Sistem Informasi	II-2
2.4. Pengertian Toko Sembako	II-2
2.5. Pengertian Website.....	II-2
2.6. Perangkat Lunak Pengembangan Sistem	II-2
2.6.1. HTML	II-2

2.6.2.	PHP	II-3
2.6.3.	CSS	II-3
2.6.4.	JavaScript.....	II-3
2.6.5.	Laravel	II-3
2.6.6.	Microsoft Visual Studio Code	II-4
2.6.7.	MySQL	II-4
2.6.8.	XAMPP.....	II-4
2.7.	Alat Bantu dan Metode Pengembangan Sistem	II-4
2.7.1.	Flowmap	II-4
2.7.2.	Use Case Diagram	II-6
2.7.3.	Entity Relationship Diagram	II-7
2.7.4.	Activity Diagram	II-8
2.7.5.	Class Diagram.....	II-9
2.7.6.	Sequence Diagram	II-10
2.7.7.	Basis Data	II-11
2.7.8.	Siklus Pengembangan Waterfall.....	II-12
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		III-1
3.1.	Metode 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-2
3.2.1.	Analisis Sistem Berjalan.....	III-2
3.2.2.	Analisis Sistem Baru.....	III-6
3.3.	Perancangan Sistem	III-10
3.3.1.	<i>Entity Relationship Diagram</i>	III-10
3.3.2.	<i>Use Case Diagram</i>	III-11
3.3.3.	<i>Activity Diagram</i>	III-49

3.4. Desain dan Perancangan Sistem	III-79
3.4.1. <i>Class Diagram</i>	III-79
3.4.2. Struktur Tabel	III-79
3.4.3. <i>Sequence Diagram</i>	III-85
3.4.4. Rancangan Antarmuka.....	III-104
BAB IV IMPLEMENT 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. Halaman Daftar atau Masuk	IV-3
4.2.3. Halaman <i>Login Admin</i>	IV-4
4.2.4. Mengelola Data Merek	IV-5
4.2.5. Mengelola Data Kategori.....	IV-6
4.2.6. Mengelola Data Sub Kategori.....	IV-7
4.2.7. Mengelola Data Sub-Sub Kategori	IV-8
4.2.8. Mengelola Data Produk	IV-9
4.2.9. Mengelola Data Pesanan.....	IV-11
4.2.10. Mengelola Pembatalan Pesanan.....	IV-18
4.2.11. Mengelola Pengembalian Pesanan.....	IV-19
4.2.12. Mengelola Ulasan	IV-20
4.2.13. Laporan Penjualan	IV-21
4.2.14. Registrasi	IV-23
4.2.15. Pesan Barang.....	IV-24
4.2.16. Pembayaran.....	IV-25
4.2.17. Terima Pesan.....	IV-26

4.2.18. Pembatalan Pesanan.....	IV-28
4.2.19. Pengembalian Pesanan.....	IV-31
4.2.20. Memberi Ulasan.....	IV-33
4.2.21. Ubah Profil.....	IV-35
4.2.22. Ubah Kata Sandi	IV-36
4.3. Tabel Pengujian Aplikasi.....	IV-37
BAB V PENUTUP	V-1
5.1. Kesimpulan	V-1
5.2. Saran	1
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Simbol <i>Flowmap</i> [18]	II-5
Tabel 2.2. Simbol <i>Use Case Diagram</i> [19]	II-6
Tabel 2.3. Simbol <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> [17]	II-7
Tabel 2.4. Simbol <i>Activity Diagram</i> [19]	ii-8
Tabel 2.5. Simbol <i>Class Diagram</i> [19]	II-9
Tabel 2.6. Simbol <i>Sequence Diagram</i> [19]	II-11
Tabel 3.1. Tabel <i>Use Case Glossary</i>	III-12
Tabel 3.2. Tabel Actor Glossary	III-16
Tabel 3.3. Tabel <i>Basic Flow Login Pembeli</i>	III-17
Tabel 3.4. Tabel <i>Basic Flow Login Penjual</i>	III-18
Tabel 3.5. Tabel <i>Basic Flow Mengelola Merek Barang</i>	III-20
Tabel 3.6. Tabel <i>Basic Flow Mengelola Kategori Barang</i>	III-21
Tabel 3.7. Tabel <i>Basic Flow Mengelola Barang</i>	III-23
Tabel 3.8. Tabel <i>Basic Flow Mengelola Pesanan</i>	III-24
Tabel 3.9. Tabel <i>Basic Flow Mengelola Pembatalan Pesanan</i>	III-26
Tabel 3.10. Tabel <i>Basic Flow Mengelola Pengembalian Pesanan</i>	III-28
Tabel 3.11. Tabel <i>Basic Flow Mengelola Ulasan</i>	III-29
Tabel 3.12. Tabel <i>Basic Flow Laporan Penjualan</i>	III-31
Tabel 3.13. Tabel <i>Basic Flow Registrasi</i>	III-32
Tabel 3.14. Tabel <i>Basic Flow Pesan Barang</i>	III-34
Tabel 3.15. Tabel <i>Basic Flow Pembayaran</i>	III-36
Tabel 3.16. Tabel <i>Basic Flow Terima Pesanan</i>	III-38
Tabel 3.17. Tabel <i>Basic Flow Pembatalan Pesanan</i>	III-40
Tabel 3.18. Tabel <i>Basic Flow Pengembalian Pesanan</i>	III-42
Tabel 3.19. Tabel <i>Basic Flow Memberi Ulasan</i>	III-44
Tabel 3.20. Tabel <i>Basic Flow Ubah Profil</i>	III-46
Tabel 3.21. Tabel <i>Basic Flow Ubah Kata Sandi</i>	III-47
Tabel 3.22. Tabel <i>Basic Flow Logout</i>	III-49
Tabel 3.23. Tabel <i>Users</i>	III-80
Tabel 3.24. Tabel <i>Admin</i>	III-80
Tabel 3.25. Tabel <i>Merek</i>	III-81

Tabel 3.26. Tabel <i>Category</i>	III-81
Tabel 3.27. Tabel <i>Sub Category</i>	III-81
Tabel 3.28. Tabel <i>Sub-Sub Category</i>	III-82
Tabel 3.29. Tabel <i>Products</i>	III-83
Tabel 3.30. Tabel Pesanan	III-83
Tabel 3.31. Tabel Barang Pesanan	III-84
Tabel 3.32. Tabel Ulasan	III-85
Tabel 4.1. Perangkat Keras	IV-1
Tabel 4.2. Perangkat Lunak	IV-1
Tabel 4.3. Tabel Pengujian	IV-37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Flowmap Sistem Berjalan (Penjualan Barang)	III-3
Gambar 3.2. Flowmap Sistem Berjalan (Pengelolaan Barang)	III-5
Gambar 3.2. Flowmap Sistem Baru (Penjualan Barang)	III- 7
Gambar 3.4. Flowmap Sistem Baru (Pengelolaan Barang)	III-9
Gambar 3.5. <i>Entity Relationship Diagram</i>	III-10
Gambar 3.6. <i>Use Case Diagram</i>	III-11
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram Login Pembeli</i>	III-50
Gambar 3.8. <i>Activity Diagram Login Penjual</i>	III-52
Gambar 3.9 <i>Activity Diagram Mengelola Merek Barang</i>	III-53
Gambar 3.10 <i>Activity Diagram Mengelola Kategori Barang</i>	III-55
Gambar 3.11 <i>Activity Diagram Mengelola Barang</i>	III-57
Gambar 3.12 <i>Activity Diagram Mengelola Pesanan</i>	III-58
Gambar 3.13. <i>Acitivity Diagram Mengelola Pembatalan Pesanan</i>	III-60
Gambar 3.14. <i>Activity Diagram Mengelola Pengembalian Pesanan</i>	III-61
Gambar 3.15. <i>Activity Diagram Kelola Ulasan</i>	III-63
Gambar 3.16. <i>Activity Diagram Laporan Penjualan</i>	III-64
Gambar 3.17. <i>Activity Diagram Registrasi</i>	III-65
Gambar 3.18. <i>Activity Diagram Pesan Barang</i>	III-67
Gambar 3.19. <i>Activity Diagram Pembayaran</i>	III-68
Gambar 3.20. <i>Activity Diagram Terima Pesanan</i>	III-69
Gambar 3.21. <i>Activity Diagaram Pembatalan Pesanan</i>	III-71
Gambar 3.22. <i>Activity Diagram Pengembalian Pesanan</i>	III-73
Gambar 3.23. <i>Activity Diagram Memberi Ulasan</i>	III-75
Gambar 3.24. <i>Activity Diagram Ubah Profil</i>	III-76
Gambar 3.25. <i>Activity Diagram Ubah Kata Sandi</i>	III-77
Gambar 3.26. <i>Activity Diagram Logout</i>	III-78
Gambar 3.27. <i>Class Diagram</i>	III-79
Gambar 3.28. <i>Sequence Diagram Login Pembeli</i>	III-85
Gambar 3.29. <i>Sequence Diagram Login Penjual</i>	III-86
Gambar 3.30. <i>Sequence Diagram Mengelola Merek Barang</i>	III-87
Gambar 3.31. <i>Sequence Diagram Mengelola Kategori Barang</i>	III-88

Gambar 3.32. <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Barang	III-89
Gambar 3.33. <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Pesanan	III-90
Gambar 3.34. <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Pembatalan Pesanan	III-91
Gambar 3.35. <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Pengembalian Pesanan	III-92
Gambar 3.36. <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Ulasan	III-93
Gambar 3.37. <i>Sequence Diagram</i> Laporan Penjualan	III-94
Gambar 3.38. <i>Sequence Diagram</i> Registrasi	III-95
Gambar 3.39. <i>Sequence Diagram</i> Pesan Barang	III-96
Gambar 3.40. <i>Sequence Diagram</i> Pembayaran	III-97
Gambar 3.41. <i>Sequence Diagram</i> Terima Pesanan	III-98
Gambar 3.42. <i>Sequence Diagram</i> Pembatalan Pesanan	III-99
Gambar 3.43. <i>Sequence Diagram</i> Pengembalian Pesanan	III-100
Gambar 3.44. <i>Sequence Diagram</i> Memberi Ulasan	III-101
Gambar 3.45. <i>Sequence Diagram</i> Ubah Profil	III-102
Gambar 3.46. <i>Sequence Diagram</i> Ubah Kata Sandi	III-103
Gambar 3.47. <i>Sequence Diagram Logout</i>	III-104
Gambar 3.48. Rancangan Antarmuka <i>Form Login</i> dan Daftar	III-105
Gambar 3.49. Rancangan Antarmuka <i>Form Login Admin</i>	III-105
Gambar 3.50. Rancangan Antarmuka <i>Form Checkout</i>	III-106
Gambar 3.51. Rancangan Antarmuka <i>Form Pembayaran</i>	III-106
Gambar 3.52. Rancangan Antarmuka <i>Form Ulasan</i>	III-107
Gambar 3.53. Rancangan Antarmuka <i>Form Ubah Profil</i>	III-108
Gambar 3.54. Rancangan Antarmuka <i>Form Tambah Merek</i>	III-109
Gambar 3.55. Rancangan Antarmuka <i>Form Tambah Kategori</i>	III-110
Gambar 3.56. Rancangan Antarmuka <i>Form Tambah Sub Kategori</i>	III-111
Gambar 3.57. Rancangan Antarmuka <i>Form Tambah Sub-Sub Kategori</i>	III-112
Gambar 3.58. Rancangan Antarmuka <i>Form Tambah Produk</i>	III-113
Gambar 3.59. Rancangan Antarmuka <i>Form Laporan Penjualan</i>	III-114
Gambar 3.60. Rancangan Antarmuka <i>Form Ubah Kata Sandi</i>	III-115
Gambar 3.61. Rancangan Antarmuka <i>Dashboard Admin</i>	III-116
Gambar 3.62. Rancangan Antarmuka Data Merek	III-117
Gambar 3.63. Rancangan Antarmuka Data Kategori	III-118
Gambar 3.64. Rancangan Antarmuka Data Sub Kategori	III-119
Gambar 3.65. Rancangan Antarmuka Data Sub-Sub Kategori	III-120

Gambar 3.66. Rancangan Antarmuka Data Produk	III-121
Gambar 3.67. Rancangan Antarmuka Data Pesanan	III-122
Gambar 3.68. Rancangan Antarmuka Data Pembatalan Pesanan	III-123
Gambar 3.69. Rancangan Antarmuka Data Pengembalian Pesanan	III-124
Gambar 3.70. Rancangan Antarmuka Data Laporan Penjualan	III-125
Gambar 3.71. Rancangan Antarmuka Data Ulasan	III-126
Gambar 3.72. Rancangan Antarmuka Halaman Utama	III-127
Gambar 3.73. Rancangan Antarmuka Keranjang	III-128
Gambar 3.74. Rancangan Antarmuka Detail Produk	III-128
Gambar 3.75. Rancangan Antarmuka Profil Pengguna	III-129
Gambar 3.76. Rancangan Antarmuka Data Transaksi	III-130
Gambar 3.77. Rancangan Antarmuka Data Detail Transaksi Pembeli	III-131
Gambar 3.78. Rancangan Antarmuka Data Detail Transaksi Penjual	III-131
Gambar 3.79. Rancangan Antarmuka Data Pembatalan Pesanan	III-132
Gambar 3.80. Rancangan Antarmuka Data Pengembalian Pesanan	III-133
Gambar 4.1. Halaman Utama <i>Website</i>	IV-2
Gambar 4.2. Halaman Utama <i>Website</i>	IV-3
Gambar 4.3. Halaman Daftar atau Masuk	IV-3
Gambar 4.4. <i>Dashboard</i> Pengguna	IV-4
Gambar 4.5. Halaman <i>Login Admin</i>	IV-4
Gambar 4.6. Halaman <i>Dashboard Admin</i>	IV-5
Gambar 4.7. Halaman Data Merek	IV-6
Gambar 4.8. Halaman Ubah Merek	IV-6
Gambar 4.9. Halaman Data Kategori	IV-7
Gambar 4.10. Halaman Ubah Kategori	IV-7
Gambar 4.11. Halaman Data Sub Kategori	IV-8
Gambar 4.12. Halaman Ubah Sub Kategori	IV-8
Gambar 4.13. Halaman Data Sub-Sub Kategori	IV-9
Gambar 4.14. Halaman Ubah Sub-Sub Kategori	IV-9
Gambar 4.15. Halaman Data Produk	IV-10
Gambar 4.16. Halaman Ubah Produk	IV-10
Gambar 4.17. Halaman Tambah Produk	IV-11
Gambar 4.18. Halaman Pesanan Masuk	IV-12
Gambar 4.19. Pesanan Masuk Metode COD	IV-12

Gambar 4.20. Pesanan Masuk Metode Transfer	IV-13
Gambar 4.21. Halaman Pesanan Dikonfirmasi	IV-13
Gambar 4.22. Ubah Status Menjadi Pesanan Dikemas	IV-14
Gambar 4.23. Halaman Pesanan Dikemas	IV-14
Gambar 4.24. Ubah Status Menjadi Pesanan Dikirim	IV-15
Gambar 4.25. Halaman Pesanan Dikirim	IV-15
Gambar 4.26. Ubah Status Menjadi Pesanan Dalam Perjalanan	IV-16
Gambar 4.27. Halaman Pesanan Dalam Perjalanan	IV-16
Gambar 4.28. Ubah Status Menjadi Pesanan Selesai	IV-17
Gambar 4.29. Halaman Pesanan Selesai	IV-17
Gambar 4.30. Detail Pesanan Selesai	IV-18
Gambar 4.31. Halaman Permintaan Pembatalan Pesanan	IV-18
Gambar 4.32. Halaman Data Pembatalan Pesanan	IV-19
Gambar 4.33. Halaman Permintaan Pengembalian Pesanan	IV-19
Gambar 4.34. Halaman Data Pengembalian Pesanan	IV-20
Gambar 4.35. Halaman Ulasan Masuk	IV-20
Gambar 4.36. Halaman Data Ulasan	IV-21
Gambar 4.37. Halaman Pemilihan Tanggal Laporan Penjualan	IV-21
Gambar 4.38. Halaman Laporan Penjualan	IV-22
Gambar 4.39. Halaman Detail Transaksi Laporan Penjualan	IV-22
Gambar 4.40. PDF Laporan Penjualan	IV-23
Gambar 4.41. Pesan <i>Email</i> Telah Digunakan	IV-23
Gambar 4.42. Halaman Produk	IV-24
Gambar 4.43. Halaman Keranjang	IV-24
Gambar 4.44. Halaman <i>Checkout</i>	IV-25
Gambar 4.45. Halaman Buat Pesanan Metode Pembayaran COD	IV-26
Gambar 4.46. Halaman Buat Pesanan Metode Pembayaran Transfer	IV-26
Gambar 4.47. Halaman Data Transaksi	IV-27
Gambar 4.48. Halaman Detail Transaksi Sebelum Terima Pesanan	IV-27
Gambar 4.49. Halaman Detail Transaksi Sesudah Terima Pesanan	IV-28
Gambar 4.50. Halaman Data Transaksi Untuk Pembatalan Pesanan	IV-29
Gambar 4.51. Halaman Detail Transaksi Untuk Pembatalan Pesanan	IV-29
Gambar 4.52. Halaman Data Transaksi Proses Pembatalan Pesanan	IV-30
Gambar 4.53. Halaman Data Pembatalan Pesanan	IV-30

Gambar 4.54. Halaman Data Transaksi Untuk Pengembalian Pesanan	IV-31
Gambar 4.55. Halaman Detail Transaksi Untuk Pengembalian Pesanan	IV-32
Gambar 4.56. Halaman Data Transaksi Proses Pengembalian Pesanan	IV-32
Gambar 4.57. Halaman Data Pengembalian	IV-33
Gambar 4.58. Halaman Detail Produk Untuk Memberi Ulasan	IV-34
Gambar 4.59. Halaman Detail Produk Ulasan Ditampilkan	IV-35
Gambar 4.60. Halaman Profil Saya	IV-36
Gambar 4.61. Perubahan Halaman Profil Saya	IV-36
Gambar 4.62. Halaman Ubah Kata Sandi	IV-37

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang cukup pesat memiliki dampak positif dalam mempermudah membantu pekerjaan sehari-hari. Akses internet yang mudah didapatkan memiliki pengaruh besar dalam penyebaran informasi. Informasi yang didapat sangat membantu dalam segala bidang, termasuk dalam bidang berbisnis. Penulis mengalami sendiri dengan membuka aplikasi sosial media yang terhubung dengan internet, informasi seperti peristiwa bencana alam, pergerakan pasar saham, ramalan cuaca serta informasi lainnya sangat mudah didapat.

Pada era teknologi sekarang, berbisnis sangat membutuhkan akses internet dalam mempermudah penyebaran dan pengolahan informasi. Cepatnya informasi tersebar, kegiatan berbisnis dapat meningkat dengan pesat lebih cepat dibandingkan tanpa menggunakan akses internet. Pemasaran melalui internet lebih praktis, cepat dan murah ketimbang melakukan pemasaran secara langsung *door-to-door* ke tempat calon pelanggan.

Toko sembako Laksana Jaya merupakan toko sembako yang menjual bahan makanan, minuman serta alat rumah tangga. Toko ini belum mengimplementasikan teknologi komputer pada sistem informasi tokonya. Penjualan dan pengelolaan barang masih dilakukan dengan mencatat pada buku dan nota yang memiliki resiko kehilangan data jika lupa dalam penempatan lokasi buku serta nota tersebut, juga adanya resiko melakukan kesalahan dalam memasukkan data yang menyebabkan penggunaan kertas lebih banyak. Toko Laksana Jaya memiliki nota khusus berisikan *template* nama toko Laksana Jaya yang dipesan di tukang percetakan. Jika nota habis, toko Laksana Jaya harus memesan terlebih dahulu ke tukang percetakan. Jadi perlu dibuatnya sistem informasi untuk mengefisiensikan kegiatan ini.

Metode pengembangan yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi ini yaitu metode siklus pengembangan waterfall yang dilakukan secara bertahap, dimulai dari tahap analisa sistem, kemudian ke tahap desain sistem, berikutnya tahap implementasi

dan perancangan sistem serta pengujian sistem. Metode ini digunakan karena metode ini cocok untuk melakukan pengembangan sistem informasi yang sederhana. Laravel digunakan dalam pengembangan sistem informasi ini dikarenakan adanya sistem MVC (*Model, View, Controller*) yang mempermudah dalam pengembangan sistem dan penulis sudah terbiasa dengan menggunakan *framework* Laravel.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dari itu akan dirancang sebuah sistem aplikasi yang berjudul “**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN DAN PENJUALAN BARANG PADA TOKO LAKSANA JAYA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL**”. Sistem informasi pengelolaan dan penjualan barang pada toko sembako Laksana Jaya yang dirancang oleh penulis berupaya untuk membangun sistem informasi yang dapat mengefisiensikan kegiatan bisnis toko Laksana Jaya agar tidak menggunakan kertas nota dan penjualan toko Laksana Jaya dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan barang.

1.2. Masalah dan Batasan Masalah

1.2.1. Rumusan Masalah

Atas uraian dari latar belakang yang telah dijelaskan, terdapat masalah yang terjadi dan perlu pembahasan mengenai bagaimana merancang dan membangun sistem informasi untuk membantu pemilik toko dalam pengelolaan dan penjualan barang pada toko Laksana Jaya berbasis web menggunakan *framework* laravel?

1.2.2. Batasan Masalah

Dalam permasalahan yang terjadi, penulis memiliki beberapa batasan masalah diantaranya :

- a. Sistem informasi pengelolaan dan penjualan barang akan berbasis web menggunakan *framework* laravel.
- b. Sistem informasi pengelolaan barang akan dilakukan oleh pemilik toko dengan otoritas sebagai *administrator* dalam web tersebut.
- c. Sistem pembayaran akan dilakukan secara *cash on delivery* atau transfer langsung ke rekening pemilik toko.
- d. Aktor yang terlibat dalam penjualan barang ada 2 yaitu, pembeli dan pemilik toko, sedangkan dalam pengelolaan barang ada 2 juga yaitu, *supplier* dan pemilik toko.

- e. *Output* yang sistem berikan akan berupa laporan penjualan barang.
- f. Fitur yang ada pada sistem yaitu, fitur pembayaran, fitur keranjang, fitur ubah *profile*, fitur ini dapat diakses oleh *user* pembeli, Kemudian ada juga fitur pengelolaan barang, fitur output laporan penjualan barang, fitur ini dapat diakses oleh *user admin*.
- g. Wilayah pengiriman akan terbatas pada wilayah Kuta Selatan.
- h. Biaya pengiriman akan bervariasi tergantung jarak pengiriman yang ditempuh.

1.3. Tujuan

Pembuatan sistem informasi bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi pengelolaan dan penjualan barang pada toko Laksana Jaya berbasis web menggunakan *framework* laravel yang berguna untuk membantu menyelesaikan permasalahan dan mengefisiensikan cara kerja pada toko Laksana Jaya.

1.4. Manfaat

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

- a. Bagi Pemilik Toko
Memberikan kemudahan pemilik toko Laksana Jaya dalam pencatatan pengelolaan dan penjualan barang untuk mendapatkan laporan penjualan yang akurat.
- b. Bagi Pelanggan
Memberikan kemudahan pelanggan toko Laksana Jaya dalam melakukan pemesanan barang dan mendapatkan informasi terhadap barang yang dipesan.
- c. Bagi Penulis
Penulis dapat merancang dan membangun sebuah sistem informasi pengelolaan dan penjualan barang berbasis *web* menggunakan *framework Laravel* serta dapat menerapkan teori-teori pembelajaran yang telah didapat selama perkuliahan sehingga bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan dan wawasan penulis.

1.5.Sistematika Penulisan

Tugas Akhir ini terdiri dari lima bab yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya dan disusun secara terperinci dan sistematis untuk memberikan gambaran dan pembasahan tentang proyek akhir ini. Adapun sistematika penulisan dalam proyek tugas akhir ini yaitu sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

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

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini memuat tentang uraian dari 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 analisis 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: ANALISIS 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 tugas akhir yang telah dikerjakan.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari pembuatan Laporan Tugas Akhir ini, maka didapatkan kesimpulan bahwa Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan dan Penjualan Barang Pada Toko Laksana Jaya Berbasis *Web Menggunakan Framework Laravel* telah dirancang dan dibangun dimana sistem berjalan normal sesuai dengan perancangan yang bertujuan untuk mempermudah melakukan pemesanan dan pengelolaan barang bagi pembeli serta pemilik toko.

5.2. Saran

Adapun saran yang dapat berguna dalam mengembangkan Sistem Informasi Pengelolaan dan Penjualan Barang Berbasis Web ini agar menjadi sistem yang lebih bermanfaat bagi pengguna kedepannya sebagai berikut :

1. Menambahkan pembayaran melalui *virtual account* agar tidak perlu melampirkan bukti transfer secara manual .
2. Menampilkan notifikasi secara langsung pesanan yang baru dilakukan oleh pembeli supaya *admin* dapat mengetahui pesanan yang baru saja masuk.
3. Menampilkan laporan penjualan dalam format excel agar laporan penjualan yang dapat dilihat tidak hanya dalam bentuk *invoice* transaksi saja.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. K. Melati , K. A. T. Indah, and N. K. P. G. Sarja, “Sistem Informasi Pengelolaan Barang Masuk dan Barang Keluar Pada Toko Jero Berbasis Website.” Politeknik Negeri Bali, 2022.
- [2] N. K. D. Juliantari, S. A. Asri, and I. M. Budiada, “Sistem Informasi Penjualan dan Pengelolaan Stok Barang Berbasis Web pada Toko Nyoman.” Politeknik Negeri Bali, 2022.
- [3] Purwanto, “Perancangan Sistem Informasi Akuntansi : Pendekatan Teori & Praktik Siklus Akuntansi,” *Griya Media*, pp. 1–10, 2019, [Online]. Available: https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/19131/2/BOOK_Purwanto_Perancangan_SIA_Bab_I.pdf.
- [4] H. Antonio and N. Safriadi, “Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Informatika (SI-ADIF),” *Elkha*, vol. 4, no. 2, 2012, doi: 10.26418/elkha.v4i2.514.
- [5] W. Abas, “Analisa Kepuasan Mahasiswa Terhadap Website Universitas Negeri Yogyakarta (Uny),” *Manajemen*, pp. 1–6, 2013.
- [6] D. Rachmawati Lucitasari and M. Shodiq Abdul Khannan, “Designing Mobile Alumni Tracer Study System Using Waterfall Method: an Android Based,” *Int. J. Comput. Networks Commun. Secur.*, vol. 7, no. 9, pp. 196–202, 2019, [Online]. Available: www.ijcncs.org.
- [7] I. Lewenusa, *Panduan Definitif HTML5*, vol. 1. Irvan Lewenusa, M. Kom, 2019.
- [8] A. P. Adi, *Panduan Cepat Belajar HTML, PHP, & MYSQL*. Elex Media Komputindo, 2022.
- [9] G. L. Ginting, “Perancangan Aplikasi Pembelajaran Cascading Style Sheets dengan Metode Computer Based Intruccion,” *Pelita Inf.*, vol. 3, pp. 15–22, 2013.
- [10] R. H. Sianipar, *Pemrograman Javascript: Teori Dan Implementasi*, vol. 1. Penerbit Informatika, 2015..
- [11] A. P. Basuki, “Konsep dan Implementasi Pemrograman Laravel 5,” *Yogyakarta: Lokomedia*, 2016..
- [12] U. G. Salamah and S. ST, *Tutorial Visual Studio Code*. Media Sains Indonesia, 2021.
- [13] Y. Yudhanto and H. A. Prasetyo, *Panduan Mudah Belajar Framework Laravel*. Elex Media Komputindo, 2018.
- [14] M. Silvana and H. Fajrin, “Analisis proses bisnis sistem pembuatan surat perintah perjalanan dinas Kantor Regional II PT. Pos Indonesia,” *J. Nas. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 18–22, 2015.

- [15] A. Widarma and S. Rahayu, "PERANCANGAN APLIKASI GAJI KARYAWAN PADA PT. PP LONDON SUMATRA INDONESIA Tbk. GUNUNG MALAYU ESTATE - KABUPATEN ASAHAN," *J. Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 166–173, 2017.
- [16] R. A. Sukamto and M. Shalahuddin, "Rekayasa Perangkat Lunak (Edisi Revisi)," *Bandung Inform. Bandung*, 31æ33, 2018.
- [17] G. T. Mardiani, "Entity Relationship Model," 2018.
- [18] A. P. Fadillah, "Alat Bantu Analisis (Flowmap)," 2019.
- [19] Y. Heriyanto, "Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT. APM Rent Car," *J. Intra-Tech*, vol. 2, no. 2, pp. 64–77, 2018.