

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM
INFORMASI MANAJEMEN PENJUALAN PADA
INDUSTRI RETAIL DI TOKO ABE JAYA
MENGUNAKAN BAHASA PEMOGRAMAN PHP
DAN DATABASE MYSQL**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Komputer*



Oleh :

M. AZRIO MEIDI

BP, 20101152610241

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTRA INDONESIA “YPTK” PADANG
PADANG, 2025**

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M. AZRIO MEIDI
NOBP : 20101152610241
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer

Menyatakan :

1. Sesungguhnya skripsi atau tugas akhir yang saya susun ini merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bahagian-bahagian tertentu dalam skripsi atau tugas akhir yang saya peroleh dari hasil karya tulis orang lain, telah saya tuliskan dalam sumbernya dengan jelas, sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah.
2. Jika dalam pembuatan skripsi atau tugas akhir baik pembuatan program maupun skripsi atau tugas akhir secara keseluruhan ternyata terbukti dibuatkan oleh orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik, berupa pembatalan skripsi atau tugas akhir dan mengulang penelitian serta mengajukan judul baru.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Padang, 25 Agustus 2025

M. AZRIO MEIDI
20101152610241

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN
PENJUALAN PADA INDUSTRI RETAIL DI TOKO ABE JAYA
MENGGUNAKANA BAHASA PEMOGRAMAN PHP DAN DATABASE
MYSQL

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

M. AZRIO MEIDI

20101152610241

Telah memenuhi syarat untuk dipertahankan didepan Dewan Penguji


Pada Ujian Komprehensif

Padang, 04 Juli 2025

Pembimbing I


(Dr. Fajrul Islah, S.Kom., M. Kom)
NIDN : 1011118901

Pembimbing II


(Masriadi, S.Kom., M.Kom)
NIDN : 1012029101

**LEMBAR PENGESAHAN PENGUJIAN SIDANG SKRIPSI
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN
PENJUALAN PADA INDUSTRI RETAIL DI TOKO ABE JAYA
MENGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN PHP DAN DATABASE
MYSQL**

OLEH :

M. AZRIO MEIDI

20101152610241

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

Skripsi ini telah dinyatakan **LULUS** oleh
Penguji Materi Pada Sidang Skripsi Program Studi Strata 1 Ilmu Komputer
Program Studi Sistem Informasi
Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang

Pada Hari/Tgl : **Jumat/22/08/2025**

TIM PENGUJI :

1. **(Assoc. Prof. Dr. Agung Ramadhani, S.Kom, M.Kom, MTA CM.NPL)**
NIDN:1015049102
2. **(Dr. Svafrika Deni Rizki, S.Kom, M.Kom)**
NIDN:1016068402

Padang, 25 Agustus 2025

Mengetahui

**Dekan Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Putra Indonesia YPTK Padang**

(Dr. Rini Sovia, S.Kom, M.Kom)
NIDN:1005047601

**LEMBAR PENGESAHAN LULUS SIDANG SKRIPSI
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN
PENJUALAN PADA INDUSTRI RETAIL DI TOKO ABE JAYA
MENGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN PHP DAN DATABASE
MYSQL**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

M. AZRIO MEIDI

20101152610241


Yang telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 22 Agustus 2025


Dan dinyatakan telah lulus

Memenuhi Syarat.

Pembimbing I


(Dr. Fajrul Islami, S.Kom., M. Kom)
NIDN : 1011118901


Pembimbing II


(Masriadi, S.Kom., M.Kom)
NIDN : 1012029101

Padang, 25 Agustus 2025

Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Putra Indonesia YPTK Padang


(Dr. Rini Sovia, S.Kom, M.Kom)
NIDN : 1005047601

ABSTRACT

Title : **Analysis and Design of Sales Management Information System in Retail Industry at ABE JAYA Using PHP Programming Language and MySQL Database**

Name : **M. AZRIO MEIDI**

No. Bp : **20101152610241**

Study Program : **Information System**

Educational Stage : **Bachelor**

Mentor : **1. Dr. Fajrul Islami, S.Kom., M.Kom**
2. Masriadi, S.Kom, M.Kom

Toko Abe Jaya is a retail business engaged in the sale of basic necessities and other consumer goods. The sales management process, which has been carried out manually, has led to various problems such as unstructured data recording, risk of data loss, delays in report generation, and difficulties in monitoring stock in real-time. Therefore, this study aims to analyze and design a computerized sales management information system to improve the efficiency and effectiveness of business processes at Toko Abe Jaya. The research method used is the waterfall system development method, consisting of preliminary research, data collection, system analysis, system design, implementation, testing, and maintenance. Data collection techniques were carried out through direct observation, interviews with the store owner, and documentation studies of the ongoing sales medium. System design tools include UML diagram such as Use Case Diagram, Class Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, and Deployment Diagram. The result of this study is the design of a sales management information system that includes key features such as the management of sales transactions, purchase transactions from suppliers, item data, user data, sales report, purchase report, and user data report. With the implementation of this system, the sales recording process is expected to become faster, more accurate, and integrated. In addition, the system also facilitates report generation and decision-making based on more structured sales data. This sales management information system is expected to be an effective solution in addressing the problem faced by Toko Abe Jaya and to serve as a foundation for the development of other information system in the future.

Keyword : Information System, Sales Manajement, PHP, MySQL, System Design

ABSTRAK

Judul Skripsi : Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Penjualan Pada Industri Retail Pada di ABE JAYA Menggunakan Bahasa Pemograman PHP dan Database MySQL

Nama : M. AZRIO MEIDI

No. Bp : 20101152610241

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Pendidikan : Strata 1 (S1)

Pembimbing : 1. Dr. Fajrul Islami, S.Kom., M.Kom
2. Masriadi, S.Kom, M.Kom

Toko Abe Jaya merupakan usaha rretail yang bergerak di bidang penjualan barang kebutuhan pokok dan barang konsumsi lainnya. proses pengelolaan penjualan yang dilakukan secara manual selama ini menimbulkan berbagai permasalahan, seperti pencatatan data yang tidak terstruktur, risiko kehilangan data, keterlambatan dalam pembuatan laporan, serta kesulitan dalam memantau stok barang secara real-time. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis dan perancangan sistem informasi manajemen penjualan yang terkomputerisasi guna meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses bisnis di Toko Abe Jaya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan sistem waterfall yang terdiri dari tahap penelitian pendahuluan, pengumpulan data, analisi sistem, perancangan sistem, implementasi, pengujian dan maintenance. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, wawancara dengan pemilik toko, serta studi dokumentasi dari proses penjualan yang sedang berjalan. Sistem dirancang menggunakan bahasa pemograman PHP dengan database MySQL sebagai media penyimpanan data. Alat bantu yang digunakan dalam perancangan sistem meliputi diagram UML, seperti Use Case Diagram, Class Diagram, Activity Diagram, Sequance Diagram, dan Deployment Diagram. Hasil dari penelitian ini adalah rancangan sistem informasi manajemen penjualan yang mencakup fitur-fitur utama seperti pengelolaan data transaksi penjualan, data transaksi pembelian ke suplier, data barang, data user, laporan penjualan, laporan pembelian serta laporan data user. Dengan diterapkannya sistem ini, diharapkan proses pencatatan penjualan menjadi lebih cepat, akurat, dan terintegrasi. Selain itu, sistem ini juga memberikan kemudahan dalam penyusunan laporan dan pengambilan keputusan berbasis data penjualan yang lebih terstruktur. Sistem informasi manajemen penjualan ini diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif dalam mengatasi permasalahan yang selama ini dihadapi oleh Toko Abe Jaya dan menjadi landasan pengembangan sistem informasi lainnya di masa yang akan data.

Kata Kunci : *Sistem Informasi, Manajemen Penjualan, PHP, MySQL, Perancangan Sistem*

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang selalu melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penelitian dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW, sebagai panutan dan ikutan terbaik bagi umat yang telah membawa kita kepada kemajuan dan kejayaan seperti sekarang ini.

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar sarjana Strata Satu pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang.

Alhamdulillah, dengan izin Allah SWT akhirnya penelitian dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PADA INDUSITRI RETAIL DI TOKO ABE JAYA MENGGUNAKAN BAHASA PEMOGRAMAN PHP DAN DATABASE MYSQL”**.

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu sebagai ungkapan rasa syukur peneliti mengucapkan terima kasih, kepada :

1. Bapak **H. Herman Nawas (Alm)**, selaku pendiri Yayasan Perguruan Tinggi Komputer (YPTK) Padang yang menaungi Universitas Putra Indonesia YPTK Padang.

2. Ibu **Dr. Hj. Zerni Melmusi, S.E, M.M, Ak, C.A**, selaku Ketua Pembina Yayasan Perguruan Tinggi Komputer Padang.
3. Ibu **Sitti Rizki Mulyani, S.Pd, M.M**, selaku Ketua Yayasan Perguruan Tinggi Komputer Padang.
4. Bapak **Assoc. Prof. Dr. Muhammad Ridwan, S.E, M.M**, selaku Rektor Universitas Putra Indonesia YPTK Padang.
5. Ibu **Dr. Rini Sovia, S.Kom, M.Kom**, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
6. Ibu **Dr. Eva Rianti, S.Kom, M.Kom**, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
7. Bapak **Dr. Fajrul Islami, S.Kom, M.Kom**, selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk dalam penyusunan skripsi ini.
8. Bapak **Masriadi, S.Kom, M.Kom**, selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk dalam penyusunan skripsi ini.
9. Pihak **Toko Abe Jaya**, yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan pengambilan data dalam penulisan skripsi ini.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi terhadap masyarakat luas dan khususnya terhadap Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang. Peneliti mengucapkan terima kasih dan mudah-mudahan laporan skripsi ini dapat berguna dan menambah wawasan bagi para pembaca.

Padang, Juli 2025

M. Azrio Meidi

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJIAN SIDANG SKRIPSI	iv
LEMBAR PENGESAHAN LULUS SIDANG SKRIPSI	v
ABSTRACT.....	vii
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Hipotesa.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
1.7 Tinjauan Umum Objek Penelitian.....	6
1.7.1 Sejarah Singkat Usaha Toko ABE JAYA	6
1.7.2 Struktur Organisasi Toko ABE JAYA	6
1.7.3 Pembagian Tugas dan Tanggung Jawab.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi.....	9
2.1.1 Pengertian Sistem.....	9
2.1.2 Karakteristik Sistem.....	10
2.1.3 Klasifikasi Sistem	12

2.1.4	Pengertian Informasi	12
2.1.5	Pengertian Sistem Informasi	13
2.1.6	Komponen Sistem Informasi	14
2.1.7	Siklus Hidup Pengembangan Sistem (SDLC)	16
2.2	Konsep Sistem Informasi Manajemen Penjualan	16
2.3	Alat Bantu Perancangan Sistem Informasi	17
2.3.1	Pengertian <i>Unified Modelling Language</i> (UML).....	17
2.3.2	<i>Diagram Unified Modelling Language</i> (UML)	18
2.4	Bahasa Pemrograman PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>).....	28
2.5	Basis Data	29
2.5.1	<i>Database Manajemen System</i> (DBMS)	30
2.6	MySQL.....	30
2.7	XAMPP.....	31
2.8	Konsep Penjualan.....	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		33
3.1	Kerangka Kerja Penelitian	33
3.2	Tahapan Penelitian	34
3.2.1	Penelitian Pendahuluan	34
3.2.2	Pengumpulan Data	34
3.2.3	Analisa.....	38
3.2.4	Perancangan Sistem	39
3.2.5	Implementasi.....	41
3.2.6	Pengujian.....	41
3.2.7	Maintenance	42
BAB IV ANALISA DAN HASIL		43
4.1	Analisa Sistem.....	43
4.1.1	Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan	44
4.1.2	Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan.....	46
4.2	Analisa Sistem Baru.....	46

4.2.1	UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	46
4.2.2	Desain Terinci	66
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		78
5.1	Implementasi Sistem	78
5.2	Pengujian Sistem.....	80
5.2.1	Halaman Tampilan <i>Login Pada Admin</i>	80
5.2.2	Halaman Dashboard <i>Admin</i>	80
5.2.3	Halaman Total Stok Barang Pada <i>Admin</i>	81
5.2.4	Halaman Preview Pada <i>Admin</i>	81
5.2.5	Halaman Penjualan Perhari Pada <i>Admin</i>	82
5.2.6	Halaman Cetak Laporan Penjualan Harian Pada <i>Admin</i>	83
5.2.7	Halaman Penjualan Perbulan Pada <i>Admin</i>	83
5.2.8	Halaman Cetak Laporan Penjualan Bulanan Pada <i>Admin</i>	84
5.2.9	Halaman Penjualan Pertahun Pada <i>Admin</i>	85
5.2.10	Halaman Cetak Laporan Penjualan Tahunan Pada <i>Admin</i>	85
5.2.11	Halaman Detail Pada <i>Admin</i>	86
5.2.12	Halaman Kelola <i>User Pada Admin</i>	87
5.2.13	Halaman Kategori Barang Pada <i>Admin</i>	87
5.2.14	Halaman Barang Masuk Pada <i>Admin</i>	88
5.2.15	Halaman Suplier Pada <i>Admin</i>	88
5.2.16	Halaman Transaksi Pada <i>Admin</i>	89
5.2.17	Halaman Cetak Faktur Transaksi Pada <i>Admin</i>	89
5.2.18	Halaman Laporan Pembelian Perhari Pada <i>Admin</i>	90
5.2.19	Halaman Cetak Laporan Pembelian Harian Pada <i>Admin</i>	91
5.2.20	Halaman Laporan Pembelian Perbulan Pada <i>Admin</i>	91
5.2.21	Halaman Cetak Laporan Pembelian Bulanan Pada <i>Admin</i>	92
5.2.22	Halaman Laporan Pembelian Pertahun Pada <i>Admin</i>	93
5.2.23	Halaman Cetak Laporan Pembelian Tahunan Pada <i>Admin</i>	93
5.2.24	Halaman Laporan <i>User Pada Admin</i>	94

5.2.25	Halaman Cetak Laporan <i>User</i> Pada <i>Admin</i>	95
5.2.26	Halaman Tampilan <i>Login</i> Pada Pimpinan.....	95
5.2.27	Halaman Dashboard Pada Pimpinan.....	96
5.2.28	Halaman Total Stok Barang Pada Pimpinan	96
5.2.29	Halaman Preview Pada Pimpinan.....	97
5.2.30	Halaman Penjualan Perhari Pada Pimpinan.....	97
5.2.31	Halaman Cetak Laporan Penjualan Harian Pada Pimpinan.....	98
5.2.32	Halaman Penjualan Perbulan Pada Pimpinan	99
5.2.33	Halaman Cetak Laporan Penjualan Bulanan Pada Pimpinan	99
5.2.34	Halaman Penjualan Pertahun Pada Pimpinan	100
5.2.35	Halaman Cetak Laporan Penjualan Tahunan Pada Pimpinan	100
5.2.36	Halaman Detail Pada Pimpinan	101
5.2.37	Halaman Kategori Barang Pada Pimpinan.....	101
5.2.38	Halaman Barang Masuk Pada Pimpinan.....	102
5.2.39	Halaman Suplier Pada Pimpinan.....	102
5.2.40	Halaman Laporan Pembelian Perhari Pada Pimpinan	103
5.2.41	Halaman Cetak Laporan Pembelian Harian Pada Pimpinan.....	103
5.2.42	Halaman Laporan Pembelian Perbulan Pada Pimpinan.....	104
5.2.43	Halaman Cetak Laporan Pembelian Bulanan Pada Pimpinan	104
5.2.44	Halaman Laporan Pembelian Pertahun Pada Pimpinan.....	105
5.2.45	Halaman Cetak Laporan Pembelian Tahunan Pada Pimpinan....	105
5.2.46	Halaman Tampilan <i>Login</i> Pada Kasir.....	106
5.2.47	Halaman Dashboard Pada Kasir.....	106
5.2.48	Halaman Total Stok Barang Pada Kasir.....	107
5.2.49	Halaman Transaksi Pada Kasir.....	107
5.2.50	Halaman Cetak Transaksi Pada Kasir	108
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....		109
6.1	Kesimpulan	109
6.2	Saran.....	110

DAFTAR PUSTAKA.....	112
LAMPIRAN.....	118

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Struktur Organisasi Toko ABE JAYA	7
Gambar 3. 1 Kerangka Kerja Penelitian	33
Gambar 4. 1 Data Transaksi Penjualan Toko Abe Jaya.....	45
Gambar 4. 2 <i>Use Case</i> Diagram.....	50
Gambar 4. 3 <i>Class</i> Diagram.....	51
Gambar 4. 4 <i>Activity</i> Diagram Pimpinan	52
Gambar 4. 5 <i>Activity</i> Diagram <i>Admin</i>	53
Gambar 4. 6 <i>Activity</i> Diagram Kasir.....	54
Gambar 4. 7 <i>Sequance</i> Diagram <i>Login</i> Pimpinan.....	55
Gambar 4. 8 <i>Sequance</i> Diagram Total Stok Barang.....	56
Gambar 4. 9 <i>Sequance</i> Diagram Laporan Penjualan	56
Gambar 4. 10 <i>Sequance</i> Diagram Kelola Transaksi/Transaksi	57
Gambar 4. 11 <i>Sequance</i> Diagram Kategori Barang	57
Gambar 4. 12 <i>Sequance</i> Diagram Barang Masuk	58
Gambar 4. 13 <i>Sequance</i> Diagram Suplier	58
Gambar 4. 14 <i>Sequance</i> Diagram Laporan Pembelian	59
Gambar 4. 15 <i>Sequance</i> Diagram <i>Login Admin</i>	59
Gambar 4. 16 <i>Sequance</i> Diagram Total Stok Barang.....	60
Gambar 4. 17 <i>Sequance</i> Diagram Laporan Penjualan	60
Gambar 4. 18 <i>Sequance</i> Diagram Kelola Transaksi.....	61
Gambar 4. 19 <i>Sequance</i> Diagram Kategori Barang	61
Gambar 4. 20 <i>Sequance</i> Diagram Kelola <i>User</i>	62
Gambar 4. 21 <i>Sequance</i> Diagram Barang Masuk	62
Gambar 4. 22 <i>Sequance</i> Diagram Suplier	63
Gambar 4. 23 <i>Sequance</i> Diagram Transaksi	63
Gambar 4. 24 <i>Sequance</i> Diagram Laporan Pembelian	64
Gambar 4. 25 <i>Sequance</i> Diagram Laporan Pengguna	64
Gambar 4. 26 <i>Sequance</i> Diagram <i>Login Kasir</i>	65
Gambar 4. 27 <i>Sequance</i> Diagram Total Stok Barang/Lihat Stok.....	65
Gambar 4. 28 <i>Sequance</i> Diagram Transaksi	66
Gambar 4. 29 Desain <i>Output</i> Laporan Penjualan.....	67
Gambar 4. 30 Desain <i>Output</i> Laporan Pembelian	67
Gambar 4. 31 Desain <i>Output</i> Laporan Data <i>User</i>	68
Gambar 4. 32 Desain <i>Input Login</i>	69

Gambar 4. 33	Desain <i>Input</i> Kelola <i>User</i>	69
Gambar 4. 34	Desain <i>Input</i> Kategori Barang.....	70
Gambar 4. 35	Desain <i>Input</i> Barang Masuk.....	70
Gambar 4. 36	Desain <i>Input</i> Suplier.....	71
Gambar 4. 37	Desain <i>Input</i> Transaksi.....	71
Gambar 5. 1	Halaman Tampilan <i>Login</i> Pada <i>Admin</i>	80
Gambar 5. 2	Halaman Dashboard <i>Admin</i>	81
Gambar 5. 3	Halaman Total Stok Barang Pada <i>Admin</i>	81
Gambar 5. 4	Halaman Preview Pada <i>Admin</i>	82
Gambar 5. 5	Halaman Penjualan Perhari Pada <i>Admin</i>	82
Gambar 5. 6	Halaman Cetak Laporan Penjualan Harian Pada <i>Admin</i>	83
Gambar 5. 7	Halaman Penjualan Perbulan Pada <i>Admin</i>	84
Gambar 5. 8	Halaman Cetak Laporan Penjualan Bulanan Pada <i>Admin</i>	84
Gambar 5. 9	Halaman Penjualan Pertahun Pada <i>Admin</i>	85
Gambar 5. 10	Halaman Cetak Laporan Penjualan Tahunan Pada <i>Admin</i> ..	86
Gambar 5. 11	Halaman Detail Pada <i>Admin</i>	86
Gambar 5. 12	Halaman Kelola <i>User</i> Pada <i>Admin</i>	87
Gambar 5. 13	Halaman Kategori Barang Pada <i>Admin</i>	87
Gambar 5. 14	Halaman Barang Masuk Pada <i>Admin</i>	88
Gambar 5. 15	Halaman Suplier Pada <i>Admin</i>	88
Gambar 5. 16	Halaman Transaksi Pada <i>Admin</i>	89
Gambar 5. 17	Halaman Cetak Faktur Transaksi Pada <i>Admin</i>	90
Gambar 5. 18	Halaman Laporan Pembelian Perhari Pada <i>Admin</i>	90
Gambar 5. 19	Halaman Cetak Laporan Pembelian Harian Pada <i>Admin</i>	91
Gambar 5. 20	Halaman Laporan Pembelian Perbulan Pada <i>Admin</i>	92
Gambar 5. 21	Halaman Cetak Laporan Pembelian Bulanan Pada <i>Admin</i>	92
Gambar 5. 22	Halaman Laporan Pembelian Pertahun Pada <i>Admin</i>	93
Gambar 5. 23	Halaman Cetak Laporan Pembelian Tahunan Pada <i>Admin</i>	94
Gambar 5. 24	Halaman Laporan <i>User</i> Pada <i>Admin</i>	94
Gambar 5. 25	Halaman Cetak Laporan <i>User</i> Pada <i>Admin</i>	95
Gambar 5. 26	Halaman Tampilan <i>Login</i> Pada Pimpinan.....	95
Gambar 5. 27	Halaman Dashboard Pada Pimpinan.....	96
Gambar 5. 28	Halaman Total Stok Barang Pada Pimpinan	96
Gambar 5. 29	Halaman Preview Pada Pimpinan	97
Gambar 5. 30	Halaman Penjualan Perhari Pada Pimpinan.....	98
Gambar 5. 31	Halaman Cetak Laporan Penjualan Harian Pada Pimpinan.....	98
Gambar 5. 32	Halaman Penjualan Perbulan Pada Pimpinan	99
Gambar 5. 33	Halaman Cetak Laporan Penjualan Bulanan Pada Pimpinan.....	99
Gambar 5. 34	Halaman Penjualan Pertahun Pada Pimpinan	100

Gambar 5.35	Halaman Cetak Laporan Penjualan Tahunan Pada Pimpinan	100
Gambar 5.36	Halaman Detail Pada Pimpinan.....	101
Gambar 5.37	Halaman Kategori Barang Pada Pimpinan.....	101
Gambar 5.38	Halaman Barang Masuk Pada Pimpinan.....	102
Gambar 5.39	Halaman Suplier Pada Pimpinan.....	102
Gambar 5.40	Halaman Laporan Pembelian Perhari Pada Pimpinan.....	103
Gambar 5.41	Halaman Cetak Laporan Pembelian Harian Pada Pimpinan.....	103
Gambar 5.42	Halaman Laporan Pembelian Perbulan Pada Pimpinan.....	104
Gambar 5.43	Halaman Cetak Laporan Pembelian Bulanan Pada Pimpinan ...	104
Gambar 5.44	Halaman Laporan Pembelian Pertahun Pada Pimpinan.....	105
Gambar 5.45	Halaman Cetak Laporan Pembelian Tahunan Pada Pimpinan...	105
Gambar 5.46	Halaman Tampilan <i>Login</i> Pada Kasir.....	106
Gambar 5.47	Halaman Dashboard Pada Kasir.....	106
Gambar 5.48	Halaman Total Stok Barang Pada Kasir	107
Gambar 5.49	Halaman Transaksi Pada Kasir.....	108
Gambar 5.50	Halaman Cetak Transaksi Pada Kasir	108

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol-Simbol <i>Use Case</i> Diagram	20
Tabel 2. 2 Simbol-Simbol <i>Class</i> Diagram.....	22
Tabel 2. 3 Simbol-Simbol <i>Activity</i> Diagram	24
Tabel 2. 4 Simbol-Simbol <i>Sequence</i> Diagram	26
Tabel 2. 5 Simbol-Simbol <i>Deployment</i> Diagram.....	27
Tabel 3. 1 Waktu Penelitian.....	35
Tabel 4. 1 Definisi Aktor.....	47
Tabel 4. 2 Definisi <i>Use Case</i>	48
Tabel 4. 3 Desain <i>File</i> barang	72
Tabel 4. 4 Desain <i>File</i> tb_kategori_barang	73
Tabel 4. 5 Desain <i>File</i> pembelian.....	73
Tabel 4. 6 Desain <i>File</i> supplier	74
Tabel 4. 7 Desain <i>File</i> transaksi	75
Tabel 4. 8 Desain <i>File</i> transaksi_detail	76
Tabel 4. 9 Desain <i>File</i> Users	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Balasan Surat Penelitian.....	118
Lampiran 2 : Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 1	119
Lampiran 3 : Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 2	120

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era digital ini, perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan besar dalam dunia bisnis, termasuk industri retail. Penggunaan teknologi informasi dalam kegiatan operasional bisnis menjadi hal yang tidak dapat dihindari lagi karena mampu meningkatkan efisiensi, efektivitas, serta ketepatan dalam pengelolaan data dan pengambilan keputusan. Sistem informasi manajemen merupakan bagian dari pengendalian internal suatu bisnis yang meliputi pemanfaatan sumber daya manusia, dokumen, teknologi, dan prosedur oleh manajemen untuk memecahkan masalah bisnis. Sistem informasi manajemen, istilah yang umum dikenal orang adalah sebuah sistem manusia/mesin yang terpadu (integrated) untuk menyajikan informasi guna mendukung fungsi operasi, manajemen, dan pengambilan keputusan dalam sebuah organisasi. Sistem ini menggunakan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) komputer, prosedur pedoman, model manajemen dan keputusan, dan sebuah “data base” (Frisdayanti, A. (2019).

Toko ABE JAYA merupakan salah satu usaha retail yang bergerak dalam penjualan berbagai kebutuhan rumah tangga, seperti alat dapur, perlengkapan kebersihan, serta kebutuhan harian lainnya. Toko ini telah berdiri sejak beberapa

tahun yang lalu dan memiliki banyak pelanggan tetap. Namun, seiring dengan pertumbuhan usaha dan semakin meningkatnya jumlah transaksi harian, Toko ABE JAYA mulai mengalami kesulitan dalam mengelola data penjualan, stok barang, serta penyusunan laporan keuangan secara manual.

Selama ini pencatatan transaksi penjualan, stok barang, dan laporan dilakukan secara manual menggunakan buku besar dan aplikasi spreadsheet seperti Microsoft Excel. Cara ini sangat rentan terhadap kesalahan pencatatan, kehilangan data, duplikasi data, serta memerlukan waktu yang lama dalam pencarian data dan pembuatan laporan. Hal ini tentunya dapat menghambat kelancaran operasional dan pengambilan keputusan yang cepat dan tepat oleh manajemen.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah sistem informasi manajemen penjualan yang mampu mengelola seluruh proses penjualan secara otomatis dan terintegrasi. Sistem ini diharapkan dapat membantu Toko ABE JAYA dalam mempercepat proses transaksi penjualan, mempermudah pengelolaan data stok barang, serta menghasilkan laporan penjualan secara real-time dan akurat. Dengan sistem informasi yang terkomputerisasi, efisiensi kerja dapat ditingkatkan dan risiko kesalahan dapat diminimalkan.

Dalam penelitian ini, sistem informasi manajemen penjualan akan dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. PHP dipilih karena merupakan bahasa pemrograman server-side yang bersifat open-source, fleksibel, dan banyak digunakan untuk pengembangan aplikasi

berbasis web. Sedangkan MySQL dipilih karena kemampuannya dalam mengelola data secara cepat dan handal, serta mudah diintegrasikan dengan PHP.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis mengangkat judul melalui penelitian skripsi dengan judul : **“ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PENJUALAN PADA INDUSTRI RETAIL DI TOKO ABE JAYA MENGGUNAKAN BAHASA PEMOGRAMAN PHP DAN DATABASE MYSQL”**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dari pemilihan judul, maka dapat disimpulkan beberapa masalah yang dihadapi sebagai berikut :

1. Bagaimana proses aplikasi yang sedang berjalan di Toko ABE JAYA saat ini?
2. Bagaimana saja kendala yang dihadapi dalam sistem manajemen penjualan yang sedang digunakan?
3. Bagaimana merancang sistem informasi manajemen penjualan yang efektif dan efisien untuk Toko ABE JAYA?
4. Bagaimana merancang aplikasi berbasis PHP dan MySQL untuk mendukung kegiatan operasional penjualan?

1.3 Hipotesa

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka dapat ditarik dugaan sementara (hipotesis) yaitu sebagai berikut :

1. Proses aplikasi penjualan di Toko ABE JAYA saat ini masih manual dan tidak terintegrasi dengan sistem informasi lainnya.
2. Sistem manajemen penjualan yang sedang digunakan tidak terintegrasi dengan sistem informasi lainnya, sehingga menyebabkan duplikasi data dan kesalahan.
3. Sistem informasi manajemen penjualan yang efektif dan efisien untuk Toko ABE JAYA dapat meningkatkan kemampuan analisis data penjualan dengan menyediakan fitur-fitur analisis dan pelaporan yang baik.
4. Aplikasi berbasis PHP dan MySQL dapat meningkatkan keamanan data penjualan dan inventori, sehingga mengurangi risiko kehilangan atau pencurian data.

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dan tidak meluas, maka penulis membatasi ruang lingkup penelitian berikut :

1. Sistem yang dirancang hanya mencakup proses penjualan, pengelolaan data barang, dan laporan penjualan.
2. Sistem tidak mencakup proses pembelian dari supplier secara detail.
3. Sistem akan dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.
4. Sistem bersifat berbasis web dan dapat diakses melalui jaringan lokal.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan di atas, maka dapat dirumuskan tujuan dari penelitian yang akan dilakukan sebagai berikut :

1. Menganalisis proses bisnis penjualan yang berjalan di Toko ABE JAYA.
2. Mengidentifikasi kendala-kendala dalam sistem manajemen penjualan saat ini.
3. Merancang sistem informasi manajemen penjualan berbasis web yang sesuai dengan kebutuhan Toko ABE JAYA.
4. Mengimplementasi sistem informasi menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan mengaplikasikan ilmu yang telah didapat di bangku perkuliahan dan sebagai bahan acuan dalam pengembangan sistem selanjutnya.

2. Pemilik Toko

Hasil penelitian dapat memanfaatkan untuk meningkatkan efisien dan efektifitas penjualan.

3. Pengguna Sistem

Mempermudah dalam mengelola transaksi antara pelanggan dan karyawan.

4. Pihak Lain

Diharapkan dapat memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan yang lebih luas dan sebagai bahan referensi bagi peneliti lain yang melakukan penelitian serupa.

1.7 Tinjauan Umum Objek Penelitian

Tinjauan objek penelitian adalah hipunan elemen yang dapat berupa orang, organisasi atau produk yang akan diteliti. Objek yang diteliti adalah Toko ABE JAYA yang bergerak dalam bidang penjualan barang-barang berupa seperti kebutuhan pokok, alat tulis, dan perlengkapan rumah tangga. Berikut ini hal-hal yang akan diuraikan pada tinjauan usaha adalah sejarah usaha Toko ABE JAYA, visi dan misi, struktur organisasi serta lingkup di Toko ABE JAYA.

1.7.1 Sejarah Singkat Usaha Toko ABE JAYA

Toko ABE JAYA adalah sebuah usaha yang bergerak dalam bidang penjualan barang-barang yang berupa seperti kebutuhan pokok, alat tulis, dan perlengkapan rumah tangga untuk warga sekitar, Toko ABE JAYA beralamat di Jl. Siti Manggopoh, Jorong Balai 1, Nagari Manggopoh, Kec. Lubuk Basung, Kab. Agam, Sumatera Barat. Toko ABE JAYA buka dari pukul 08.00-22.00.

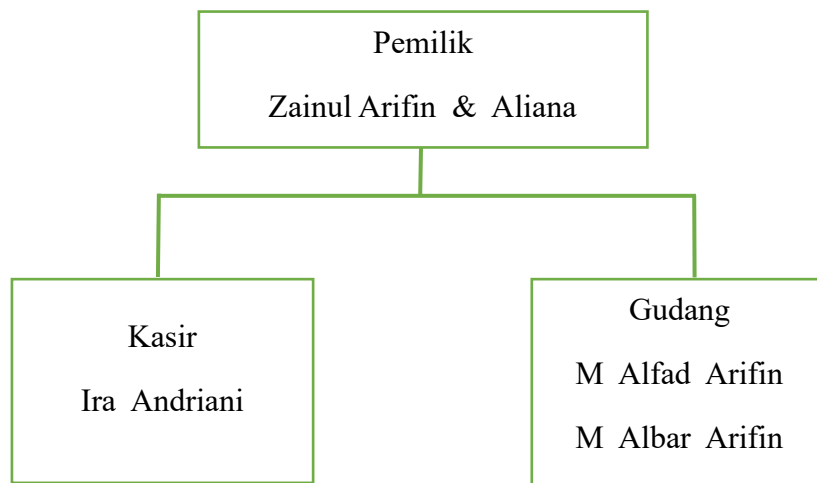
1.7.2 Struktur Organisasi Toko ABE JAYA

Struktur organisasi merupakan sebuah garis dengan susunan bertingkat yang menjelaskan komponen-komponen yang menyusun usaha, dimana pada tiap

individu yang berada pada lingkungan usaha tersebut mempunyai pembagian unit, posisi serta fungsinya masing-masing.

Adapun gambar struktur organisasi Toko ABE JAYA dapat di lihat pada gambar 1.1 :

STRUKTUR ORGANISASI TOKO ABE JAYA



Sumber : Pemilik Toko ABE JAYA, 2012

Gambar 1.1 Struktur Organisasi Toko ABE JAYA

1.7.3 Pembagian Tugas dan Tanggung Jawab

Berdasarkan gambar 1.1 dapat dijelaskan tugas dan tanggung jawab masing-masing bagian :

a. Pemilik Toko

- 1) Menyusun rencana apa saja yang akan dilakukan agar toko dikelola dapat berkembang.

- 2) Mendorong (memotivasi) bawahannya untuk dapat bekerja dengan giat dan tekun.
 - 3) Mengelola keuangan dengan baik.
- b. Kasir
- 1) Melayani pembeli.
 - 2) Memberikan kenyamanan terhadap pembeli.
 - 3) Membuat laporan penjualan.
- c. Gudang
- 1) Menerima barang yang dikirim oleh supplier.
 - 2) Menyimpan barang di gudang dengan rapi dan teratur.
 - 3) Mengelola stok barang di gudang.
 - 4) Mencatat dan melaporkan semua kegiatan yang terkait dengan gudang.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi

Sistem menurut arti kata adalah kesatuan atau kumpulan dari elemen-elemen atau komponen-komponen atau subsistem-subsistem yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu. Dimana setiap elemen atau komponen tersebut memiliki fungsi atau kerja. Fungsi dan interaksi tiap-tiap elemen komponen tidak akan berbenturan atau bertolak belakang satu sama lain, karena semuanya saling tergantung dan saling membutuhkan untuk mencapai tujuan yang tertentu pula (Soufitri, 2023).

2.1.1 Pengertian Sistem

Menurut (Alhadi, 2022) Sistem merupakan suatu jaringan kerja yang saling berhubungan atau elemen-elemen yang saling berinteraksi atau kerjasama untuk mencapai satu tujuan. Dan menurut (Sutabri, 2003) dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen atau variabel-variabel yang terorganisasi, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain dan terpadu (Alhadi, 2022).

Sistem merupakan upaya untuk mengkontruksi sebuah sistem yang memberikan kepuasan akan spesifikasi kebutuhan fungsional, memenuhi target, memenuhi kebutuhan secara implisit atau eksplisit dari segi performansi maupun

penggunaan sumber daya, kepuasan batasan pada proses desain dari segi biaya, waktu, dan perangkat. Dari definisi diatas dapat diketahui bahwa tujuan dari perancangan sistem adalah untuk memenuhi kebutuhan kepada pemakaian sistem dan juga untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada pemrogram komputer dan ahli-ahli teknik lainnya yang terlibat (Sudaria, et al., 2021).

2.1.2 Karakteristik Sistem

Menurut (Fardi, 2022) beberapa karakteristik yang harus dimiliki oleh sebuah sistem, yaitu :

1. Komponen Sistem (*Component*)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem tersebut dapat berupa suatu bentuk subsistem. Setiap subsistem memiliki sifat dari sistem yang menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan. Suatu sistem dapat mempunyai sistem yang lebih besar atau sering disebut "*supra system*".

2. Mempunyai Batas (*Boundary*)

Ruang lingkup sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem yang lain atau sistem dengan lingkungan. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

3. Mempunyai Lingkaran (*Environment*)

Bentuk apapun yang ada diluar ruang lingkup atau batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem tersebut dilingkungan luar sistem. Lingkungan luar sistem ini dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut. Dengan demikian, lingkungan luar tersebut harus tetap dijaga dan dipelihara.

4. Mempunyai Penghubung atau Antar Muka (*Interface*)

Media yang menghubungkan sistem dengan subsistem lain disebut penghubung sistem atau interface. Penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem lain. Bentuk keluaran dari satu subsistem akan menjadi masukan untuk subsistem lain melalui penghubung tersebut.

5. Mempunyai Masukan (*Input*)

Energi yang dimasukkan ke dalam sistem disebut masukan system, yang dapat berupa pemeliharaan (*maintenance input*) dan sinyal (*sinyal input*).

6. Mempunyai Keluaran (*Output*)

Hasil energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna. Keluaran ini merupakan masukan bagi subsistem yang lain seperti sistem informasi.

7. Mempunyai Pengolahan (*Procces*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu proses yang akan mengubah masukan menjadi keluaran.

8. Mempunyai Sasaran (*Objective*) dan Tujuan (*Goal*)

Suatu sistem memiliki tujuan dan sasaran yang pasti dan bersifat *deterministic*.

Kalau sistem tidak memiliki sasaran maka operasi sistem tidak ada gunanya.

Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuan yang telah direncanakan.

2.1.3 Klasifikasi Sistem

Klasifikasi sistem menurut (Amalia et al., 2021), Pengklasifikasian sistem dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem abstrak (*abstract system*) dan sistem fisik (*physical system*).
2. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah (*natural system*) dan sistem buatan manusia (*human made system*).
3. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertentu (*deterministic system*) dan sistem tak tentu (*probabilistic system*).
4. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertutup (*closed system*) dan sistem terbuka (*open system*).

2.1.4 Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya. Sumber informasi adalah data. Data kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian-kejadian (*event*) adalah kejadian yang terjadi pada saat tertentu (Shalludin et al.,

2020). Kualitas informasi dipengaruhi atau ditentukan oleh tiga hal pokok, yaitu akurasi (*accuracy*), relevansi (*relevancy*), dan tepat waktu (*timeliness*), adapun penjelasannya adalah sebagai :

1. Informasi harus akurat berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan.
2. Tepat pada waktunya berarti informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi.
3. Relevan berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya. Relevansi informasi untuk tiap-tiap orang satu dengan yang lainnya berbeda.

2.1.5 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan salah satu hal terpenting dalam suatu perusahaan, dengan adanya sistem informasi maka organisasi atau perusahaan dapat menjamin kualitas informasi yang disajikan dan dapat mengambil keputusan berdasarkan informasi yang cepat, tepat dan akurat sangat diperlukan (Riswanda & Priandika, 2021).

SI atau sistem informasi terdiri dari kata sistem (*system*) yang berarti sekumpulan struktur yang tersusun, dan informasi (*information*) merupakan sekumpulan data yang dapat membantu seseorang dalam menentukan sebuah

keputusan (Vincek et al., 2020). Peranan sistem informasi yang sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari, contoh di antaranya yaitu :

1. sistem akademis berbasis *website*, yang dapat mempermudah kita untuk mengakses data terkait akademisi.
2. Sistem pemerintahan berbasis *website*, atau *E-government*, yang dapat memberikan layanan pemerintahan melalui internet.
3. Sistem pertukaran data digital, dengan menggunakan komputer kita dapat bertukar data secara cepat.
4. Sistem biometrik yaitu sistem yang dikembangkan untuk keamanan informasi dengan menggunakan pola wajah dan sidik jari agar tidak sembarangan orang melakukan akses.

2.1.6 Komponen Sistem Informasi

Secara rinci komponen-komponen sistem informasi dapat dijelaskan sebagai berikut (Shalludin et al., 2020) :

1. Blok masukan (*input block*)

Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. *Input* disini termasuk metode-metode dan media yang digunakan untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen dasar.

2. Blok mode (*model block*)

Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan metode matematika yang akan memanipulasi data *input* dan data yang tersimpan di basis data

dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang sudah diinginkan.

3. Blok keluaran (*output block*)

Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

4. Blok teknologi (*technology block*)

Teknologi digunakan untuk menerima *input*, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian diri secara keseluruhan.

5. Blok basis data (*data base block*)

Merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan diperangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

6. Blok kendali (*control block*)

Banyak faktor yang dapat merusak sistem informasi, misalnya bencana alam, api, temperatur tinggi, air, debu, kecurangan-kecurangan, kejanggalan sistem itu sendiri, kesalahan-kesalahan ketidak efisienan, sabotase dan sebagainya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk

menyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah atau bila terlanjur terjadi kesalahan dapat langsung diatasi.

2.1.7 Siklus Hidup Pengembangan Sistem (SDLC)

Menurut (Kurniawan & Saptadi, 2022), SDLC merupakan suatu pola yang untuk mengembangkan sistem perangkat lunak yang terdiri dari tahapan rencana (*planning*), analisis (*analysis*), desain (*design*), implementasi (*implementasi*), uji coba (*testing*), dan pengelolaan (*maintenance*).

Sedangkan menurut (Sidik, et al., 2022), SDLC juga merupakan pola yang diambil untuk mengembangkan sistem perangkat lunak yang terdiri dari beberapa tahapan-tahapan dan metodologi kerangka kerja untuk perencanaan dan pengendalian sistem.

2.2 Konsep Sistem Informasi Manajemen Penjualan

Menurut (Apprillia, et al., 2022) adalah sekumpulan sub-sistem yang saling berhubungan, berkumpul, bersama-sama serta membentuk satu kesatuan, silih berhubungan serta bekerjasama antara bagian satu dengan yang lain dengan cara-cara tertentu buat melaksanakan guna pengolahan informasi, menerima masukan, berbentuk informasi/kenyataan, setelah itu mencernanya, serta menciptakan keluaran berbentuk data selaku bawah untuk pengambilan keputusan yang bermanfaat serta memiliki nilai nyata.

2.3 Alat Bantu Perancangan Sistem Informasi

Alat bantu perancangan sistem yaitu UML (*Unified Modelling Language*) dimulai dengan menentukan aktor yang terlibat dengan sistem menggunakan memanfaatkan *Use case* diagram, dan menggunakan *Activity* diagram untuk memperlihatkan aktifitas aktor dan dilakukan alir yang lebih rinci yaitu menggunakan *Sequence* diagram, dan gambaran dari basis data terlihat pada *Class* diagram (Voutama & Novalia, 2022).

2.3.1 Pengertian *Unified Modelling Language* (UML)

Unified Modelling Language (UML) adalah sebuah “bahasa” yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. Dengan menggunakan UML dapat dibuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun. *Unified Modeling Language* merupakan salah satu metode pemodelan visual yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan sebuah *software* yang berorientasikan pada objek. UML merupakan sebuah standar penulisan atau semacam blue print dimana didalamnya termasuk sebuah bisnis proses, penulisan kelas-kelas dalam sebuah bahasa yang spesifik (Afdhal & Putri, 2020).

Unified Modelling Language (UML) adalah salah satu alat bantu atau pemodelan yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi

obyek. UML merupakan kesatuan dari bahasa pemodelan yang di kembangkan oleh Booch, *Objects Modeling Technique* (OMT) dan *Object Oriented Software Engineering* (OOSE) (Voutama, 2022).

UML (*Unified Modelling Language*) sebagai media pengembangan dan mempermudah memahami alur rekam medis sederhana dalam kegiatan Posbindu PTM. UML (*Unified Modelling Language*) merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada objek. Secara filosofi kemunculan UML diilhami oleh konsep yang telah ada yaitu konsep permodelan *Object Oriented* (OO), karena konsep ini menganalogikan sistem seperti kehidupan nyata yang didominasi oleh obyek dan digambarkan atau dinotasikan dalam simbol-simbol yang cukup spesifik maka OO memiliki proses *standard* dan bersifat independen (Aulia, 2022).

2.3.2 Diagram Unified Modelling Language (UML)

Unified Modelling Language (UML) adalah suatu teknik untuk memodelkan sistem. UML ditemukan oleh Grady Booch, Ivar Jacobson, dan James Rumbaugh. UML versi terbaru, yaitu versi 2.5, terdiri dari lima belas diagram. Diagram-diagram tersebut di bagi ke dalam dua kelompok, yaitu *structure* diagram dan *behavior* diagram. *Structure* diagram menggambarkan data dan hubungan statis dalam suatu sistem informasi. *Structure* diagram terdiri dari *package*, *object*, *component*, *class*, *deployment*, *composite structure*, dan *profile* diagram. *Behavior* diagram menggambarkan hubungan dinamis di antara objek yang mewakili sistem informasi bisnis. *Behavior* diagram terdiri dari *sequence*,

timing, interaction, overview, activity, use case, protocol state machine, communication dan *behavior state machine* diagram (Indriyani et al., 2019).

2.3.2.1 Use Case Diagram

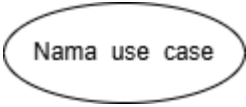


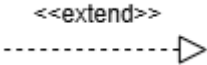
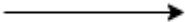
Menurut (Wijayanti, et al., 2022) use case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.

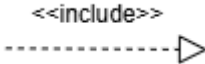
Use case Diagram merupakan gambaran *graphical* dari beberapa atau semua *actor, use case*, dan interaksi diantara komponen-komponen tersebut yang memperkenalkan suatu sistem yang akan dibangun digunakan untuk menjelaskan bagaimana langkah-langkah yang seharusnya dikerjakan oleh sistem (Pratiwi et al., 2021).

Use case diagram merupakan cerminan grafis dari sebagian ataupun seluruh aktor, *use case*, serta interaksi antara lain yang memperkenalkan sesuatu sistem. *Use case* diagram tidak menarangkan secara detail tentang pemakaian *use case*, namun Cuma berikan cerminan pendek ikatan antara *use case*, aktor, serta sistem. Di dalam *use case* ini hendak dikenal fungsi-fungsi apa saja yang terletak pada sistem yang terbuat (Pasaribu et al., 2022).

Ada beberapa simbol dari *Use Case* diagram yang bisa dilihat pada Tabel 2.1 berikut ini :

Tabel 2.1 Simbol-Simbol *Use Case Diagram*

No	Simbol	Deskripsi
1	<p><i>Use case</i></p> 	<p>Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau actor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal frase nama <i>use case</i>.</p>
2	<p>Aktor / <i>Actor</i></p> 	<p>Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang.</p>
3	<p>Asosiasi / <i>Association</i></p> 	<p>Komunikasi antara aktor dan use case yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan <i>actor</i>.</p>
4	<p><i>Extend</i></p> 	<p>Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walaupun tanpa <i>use case</i> tambahan.</p>
5	<p>Generalisasi / <i>Generalization</i></p> 	<p>Hubungan generalisasi spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi lebih umum</p>

		dari lainnya, misalnya : arah panah mengarah pada <i>use case</i> yang menjadi generalisasinya.
6	<p><i>Include</i></p> 	<p>Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini ada dua sudut pandang yang cukup besar mengenai <i>include</i> di <i>use case</i> :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Include berarti <i>use case</i> yang ditambahkan akan selalu dipanggil saat <i>use case</i> tambahan dijalankan. 2. Include berarti <i>use case</i> yang tambahan akan selalu melakukan pengecekan apakah <i>use case</i> yang ditambahkan telah dijalankan sebelum <i>use case</i> tambahan dijalankan.

Sumber : (Nasril & Aribah, 2019)

2.3.2.2 Class Diagram

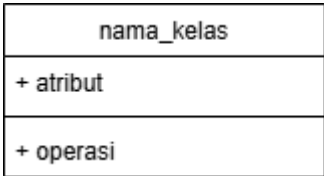
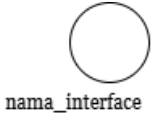

Class diagram menggambarkan jenis-jenis objek dalam sistem yang saling terhubung satu sama lain. Diagram kelas memiliki nama kelas, atribut, dan operasi (Pratiwi et al., 2021).


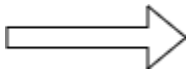
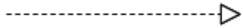
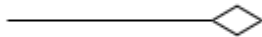
Class diagram merupakan jenis diagram yang berbentuk struktur pada *Unified Modelling Language* (UML). Diagram ini menjabarkan struktur, atribut, kelas, dan relasi antara 1 kelas dengan kelas lainnya (emadwiandr, 2022).

- a. Atribut merupakan variabel-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas.
- b. Operasi atau metode adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas.

Berikut adalah simbol-simbol *class* diagram, seperti terlihat pada tabel 2.2 berikut ini :

Tabel 2.2 Simbol-Simbol *Class* Diagram

No	Simbol	Deskripsi
1	<p>Kelas</p> 	<p>Kelas pada struktur sistem, merupakan simbol yang menggambarkan bagian dari struktur sistem yang berisi atribut serta operasi perintahnya.</p>
2	<p>Antarmuka / <i>interface</i></p> 	<p>Antarmuka, merupakan penggambaran interface dalam pemograman yang berorientasi objek.</p>
3	<p>Asosiasi / <i>association</i></p> 	<p>Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>.</p>

4	Asosiasi berarah / <i>directed association</i> 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
5	Generalisasi / <i>generalization</i> 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-specialisasi (umum khusus).
6	Kebergantungan / <i>dependency</i> 	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
7	Agregasi / <i>aggregation</i> 	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian (<i>whole-part</i>).

Sumber : (Aprianti & Maliha, 2020)

2.3.2.3 Activity Diagram




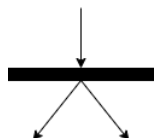
Activity diagram dalam bahasa Indonesia diagram aktivitas, yaitu diagram yang dapat memodelkan proses-proses yang terjadi pada sebuah sistem. Runtutan proses dari suatu sistem digambarkan secara vertikal. *Activity* diagram merupakan pengembangan dari *Use Case* yang memiliki alur aktivitas. Alur atau aktivitas bisa berupa runtutan menu-menu atau proses bisnis yang terdapat di dalam sistem tersebut (Prasetya et al., 2022).

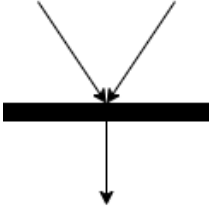
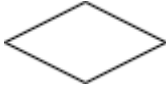
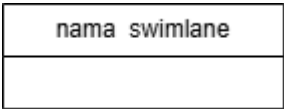
Activity diagram merupakan diagram yang menggambarkan aktivitas pengguna sistem dari keseluruhan menu yang ada pada sistem. *Activity* diagram

digunakan untuk menggambarkan berbagai aktivitas dalam sistem yang dirancang, bagaimana masing-masing fungsionalitas bekerja, dan bagaimana suatu fungsionalitas berakhir (Sari & Hamidy, 2021).

Berikut adalah simbol-simbol *activity* diagram, seperti terlihat pada tabel 2.3 berikut ini :

Tabel 2.3 Simbol-Simbol *Activity* Diagram

No	Simbol	Deskripsi
1	Status Awal / <i>Start Point</i> 	Status awal aktivitas sistem merupakan titik awal dari mulainya aktivitas pada sistem.
2	Status Akhir / <i>End Point</i> 	Status akhir merupakan titik akhir dari aktivitas yang telah dilakukan oleh sistem.
3	Aktivitas / <i>Activities</i> 	Aktivitas merupakan simbol yang memvisualisasikan suatu kegiatan atau proses yang sedang terjadi pada sistem.
4	Percabangan / <i>Fork</i> 	Percabangan merupakan simbol yang menjadi arah untuk menunjukkan kegiatan yang ingin dilakukan secara paralel berguna untuk

		menggabungkan 2 kegiatan paralel menjadi satu.
5	Penggabungan / <i>Join</i> 	Penggabungan merupakan simbol yang berguna untuk menunjukkan adanya dekomposisi.
6	<i>Decision Points</i> 	<i>Decision Points</i> , menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, <i>True</i> dan <i>False</i> .
7	<i>Swimlane</i> 	Swimlane, memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

Sumber : (Julianto & Setiawan, 2019)

2.3.2.4 *Sequence Diagram*

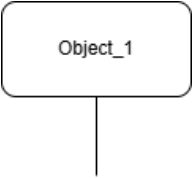

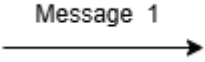
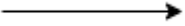

Diagram *sequence* merupakan diagram UML yang memberikan gambaran koneksi objek yang diatur dalam permintaan waktu. Pada dasarnya, *sequence* diagram merupakan penggambaran sedikit demi sedikit, termasuk urutan (sukses) perubahan konsisten yang harus dilakukan agar memberikan yang sesuai dengan *use case* diagram (Alda, 2022).

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar berupa *message* terhadap waktu. Pembuatan *sequence* diagram bertujuan agar perancangan aplikasi lebih mudah dan terarah (Utari, 2021).

Berikut adalah simbol-simbol *sequence* diagram, seperti terlihat pada tabel

2.4 berikut ini :

Tabel 2.4 Simbol-Simbol *Sequence* Diagram

No	Simbol	Deskripsi
1	Objek / Aktor 	Objek, merupakan komponen yang berasal dari kelas atau bisa juga disebut sebagai aktor.
2	Aktivasi 	Aktivitas, merupakan masa hidup dari objek.
3	Pesan 	Pesan, merupakan hubungan timbal balik antara satu objek dengan objek lainnya dengan cara mengirimkan perintah ke objek lain. Interaksi antar objek dilihat pada bagian operasi pada diagram kelas.
4	Asosiasi berarah / <i>directed association</i> 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
5	<i>Return</i> 	<i>Return</i> , merupakan proses pengambilan dari pesan yang diterima oleh objek. Hal

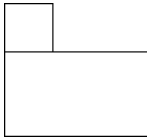

		ini sama dengan adanya komunikasi antar objek.
--	--	--

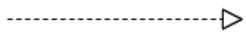

Sumber : (Julianto & Setiawan, 2019)

2.3.2.5 Deployment Diagram

Diagram deployment adalah diagram yang menunjukkan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi (Siswidiyanto, et al., 2020). Dan menurut (Pulungan, et al., 2023) Deployment diagram adalah salah satu model diagram dalam *UML* untuk mengerahkan artefak dalam *Node*. *Deployment* diagram digunakan untuk memvisualisasikan hubungan antara *Software* dan *Hardware*. Secara spesifik *Deployment* diagram dapat membuat *Physical Model* tentang bagaimana komponen perangkat lunak (Artefak) digunakan pada komponen perangkat keras, yang dikenal sebagai *Node*.

Berikut adalah simbol-simbol *deployment* diagram, seperti terlihat pada tabel 2.5 berikut ini :

No	Simbol	Deskripsi
1	<i>Package</i> 	<i>Package</i> adalah sebuah bungkus dari satu atau lebih node.
2	<i>Node</i> 	<i>Node</i> biasanya mengacu pada hardware, perangkat lunak yang tidak dibuat sendiri (<i>software</i>). Jika didalam node disertai

		komponen untuk mengkosistenkan rancangan maka komponen yang diikutsertakan harus sesuai dengan komponen yang telah didefinisikan sebelumnya pada diagram komponen.
3	<i>Dependency</i> 	<i>Dependency</i> adalah kebergantungan antar node, arah panah mengarah pada node yang dipakai.
4	<i>Link</i> 	<i>Link</i> merupakan relasi antar node.

Sumber : (Julianto & Setiawan, 2019)

2.4 Bahasa Pemograman PHP (*Hypertext Preprocessor*)

Menurut (Surmayanti, 2019), *Hypertext Preprocessor* (PHP) adalah bahasa skrip yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML. PHP banyak dipakai untuk memogram situ *web* dinamis. PHP dapat digunakan untuk membangun sebuah CMS. Beberapa kelebihan PHP dari bahasa pemograman *web*, antara lain :

1. Bahasa pemograman PHP adalah sebuah bahasa *script* yang tidak melakukan sebuah kompilasi dalam penggunaanya.
2. *Web Sever* yang mendukung PHP dapat ditemukan dimana-mana dari mulai *apache, IIS, Lighttpd*, hingga *Xitami* dengan konfigurasi yang relatif mudah.

3. Dalam sisi pemahaman, PHP adalah bahasa *scripting* yang paling mudah karena memiliki referensi yang banyak. PHP adalah bahasa *open source* yang dapat digunakan di berbagai mesin (*Linux, Unix, Macintosh, Windows*) dan dapat dijalankan secara *runtime* melalui *console* serta juga dapat menjalankan perintah-perintah *system*.

2.5 Basis Data

Database adalah himpunan kelompok data yang saling terhubung dan diorganisasi sedemikian rupa supaya kelak dapat dimanfaatkan kembali secara cepat dan mudah. Kumpulan data dalam bentuk file/tabel/arsip yang saling berhubungan dan tersimpan dalam media penyimpanan elektronik, untuk kemudahan dalam pengaturan, pemilihan, pengelompokan dan pengorganisasian data sesuai tujuan (Rachmadi, 2020).

Basis data merupakan kumpulan informasi yang ada selama periode waktu yang lama, seringkali bertahun-tahun. Basis data merupakan hal yang sangat penting untuk semua bisnis. Basis data berada di belakang layar perusahaan besar maupun perusahaan kecil. Perusahaan menyimpan setiap data-data penting mereka ke dalam bisnis data. Kekuatan basis data berasal dari pengetahuan dan teknologi yang telah berkembang dan diwujudkan dalam perangkat lunak khusus yang disebut sistem manajemen basis data, atau *Database Management System* (DBMS), atau disebut juga Sistem Basis Data (Kurniati et al., 2022).

2.5.1 Database Manajemen System (DBMS)

Data Base Management System merupakan kumpulan data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya yang diaorganisasikan sesuai struktur tertentu dan disimpan dengan baik. Untuk mendapatkan informasi yang berguna dari kumpulan data maka diperlukan suatu perangkat lunak (*software*) untuk memanipulasi data sehingga mendapatkan informasi yang berguna. *Database Management System (DBMS)* merupakan *software* yang digunakan untuk membangun sebuah sistem basis data yang berbasis komputerisasi. DBMS membantu dalam pemeliharaan dan pengolahan kumpulan data dalam jumlah besar. Sehingga dengan menggunakan DBMS tidak menimbulkan kekacauan dan dapat digunakan oleh pengguna sesuai dengan kebutuhan (Ismail, et al., 2021).

2.6 MySQL

MySQL adalah sistem manajemen *database* SQL yang bersifat *open source*. Sistem *database* MySQL mendukung beberapa fitur seperti *multithreaded*, *multiuser*, dan *SQL database managemen system (DBMS) database* ini dibuat untuk keperluan sistem *database* yang cepat, handal dan mudah digunakan (Elvis, et al., 2020). Kelebihan dari MySQL adalah sebagai berikut :

- a. *Source* MySQL dapat diperoleh dengan mudah dan gratis.
- b. Sintaksnya lebih mudah dipahami dan tidak rumit.
- c. Pengaksesan *database* dapat dilakukan dengan mudah.

- d. MySQL merupakan program yang *multithreaded*, sehingga dapat dipasang pada *server* yang memiliki *multi* CPU.
- e. Didukung program-program umum seperti C, C++, java, *Perl*, PHP dan sebagainya.
- f. Bekerja pada berbagai *platform*. (tersedia berbagai versi untuk berbagai sistem operasi)
- g. Memiliki jenis kolom yang cukup banyak sehingga memudahkan konfigurasi sistem *database*.
- h. Memiliki keamanan yang cukup baik dengan verifikasi *host*.
- i. Mendukung ODBC (*Open Database Connectivity*) dan sistem operasi *windows*.
- j. Mendukung *record* yang memiliki kolom panjang tetap atau panjang bervariasi.

2.7 XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi yang merupakan kompilasi dari beberapa program. XAMPP merupakan *tool* yang menyediakan paket perangkat lunak satu buah paket dengan menginstal XAMPP maka tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi *web server apache*, php dan mysql secara manual (Kusumo and Afandi, 2022).

XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), *Apache*, MySQL, PHP, dan Perl. XAMPP adalah *tool* yang menyediakan paket perangkat lunak dalam satu buah paket. Dalam paket XAMPP sudah terdapat

Apache (web server), MySQL (database), PHP (server side scripting), Perl, FTP server, PhpMyAdmin dan berbagai pustaka bantu lainnya. dengan menginstal XAMPP maka anda tidak perlu lagi melakukan instalasi dan melakukan konfigurasi *web server Apache*, PHP, dan MySQL secara manual (Nirsal et al., 2020).

2.8 Konsep Penjualan

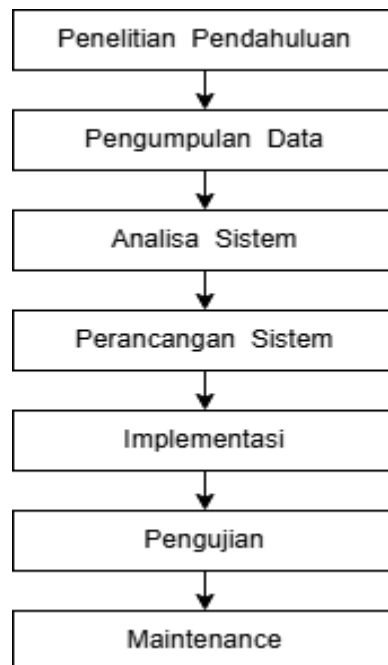
Penjualan merujuk pada jumlah keseluruhan pembayaran yang dilakukan oleh konsumen atas pembelian barang dagangan, termasuk dalam pembayaran secara langsung maupun melalui kredit. Secara luas, penjualan bisa diartikan sebagai aktivitas jual beli yang melibatkan minimal dua pihak yang menggunakan alat pembayaran yang sah, dengan tujuan utama untuk memperoleh laba dari hasil penjualan barang atau produk (Muftin, et al., 2023).

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Kerangka Kerja Penelitian

Kerangka kerja penelitian adalah urutan kegiatan yang akan dilakukan dalam suatu penelitian. Agar langkah-langkah yang diambil penulis dalam perancangan ini tidak melenceng dari topik dan lebih mudah dipahami. Maka penulis membentuk kerangka kerja penelitian seperti gambar 3.1 berikut :



Gambar 3.1 Kerangka Kerja Penelitian

3.2 Tahapan Penelitian

Untuk membantu dalam penyusunan penelitian ini, maka perlu adanya susunan kerangka (*frame work*) yang jelas tahapannya. Tahapan penelitian ini merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penyelesaian masalah yang dibahas. Adapapun tahapan penelitian berdasarkan gambar 3.1 sebagai berikut :

3.2.1 Penelitian Pendahuluan

Tujuan diadakannya penelitian pendahuluan adalah untuk melakukan penganalisaan dari objek yang akan diolah. Mempelajari bagaimana objek tersebut bisa bekerja dan melakukan pencarian pemecahan permasalahan yang dihadapi, serta melihat faktor di sekeliling lingkungan yang dapat mempengaruhi hasil penelitian dan dampak dari objek yang ingin diteliti tersebut.

Dengan adanya penelitian pendahuluan maka dapat memberikan bukti awal bahwa masalah yang akan kita teliti di lapangan benar-benar ada. Oleh sebab itu dibutuhkan waktu untuk pengambilan data, waktu penelitian, tempat penelitian, metode penelitian, penelitian lapangan, riset perpustakaan, dan penelitian labor.

3.2.2 Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data penelitian berusaha mencari sumber, dari berbagai sumber ilmu pengetahuan seperti jurnal-jurnal dan referensi lain yang dibutuhkan agar dapat mempermudah dalam melakukan analisa data yang akan

di olah. Penelitian ini juga dilakukan dengan menerapkan metode wawancara secara langsung terhadap pihak pemilik Toko Abe Jaya.

Adapun hal-hal yang berkaitan dalam melakukan pengumpulan data adalah sebagai berikut :

1. Waktu Penelitian

Awal penelitian ini dilakukan pada minggu ke-4 bulan April 2025 sampai dengan selesai. Adapun waktu penelitian yang telah dijadwalkan pada Tabel 3.1 berikut :

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

Kegiatan	Tahun 2025																			
	April 2025				Mei 2025				Juni 2025				Juli 2025				Agustus 2025			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Penelitian																				
Pendahuluan																				
Pengumpulan Data																				
Analisa Sistem																				
Perancangan Sistem																				
Implementasi																				
Pengujian																				
Penyusunan Laporan																				

2. Tempat Penelitian

Tempat penelitian dimana penelitian ini dilakukan adalah di Toko Abe Jaya yang berlokasi di Jl. Kemuning 5, Jl. Perumnas Talagi No.10, Lubuk Basung, Kec. Lubuk Basung, Kabupaten Agam, Sumatera Barat 26452.

3. Metode Penelitian

Untuk mencapai keakuratan dan ketelitian data serta informasi dalam penelitian ini, adapun metode-metode yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut :

a. Penelitian Lapangan (*Field Research*)

Penelitian lapangan yaitu penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan data dengan cara meninjau langsung pada objek yang diteliti agar tercapainya tujuan dan hasil yang maksimal, dengan teknik pengumpulan sebagai berikut :

1) Tinjauan Langsung (*Observasi*)

Mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan langsung pada Toko Abe Jaya.

2) Wawancara (*Interview*)

Pengumpulan data dengan cara komunikasi langsung dengan pihak yang bersangkutan (sumber penelitian) untuk mendapatkan suatu hasil rancangan dan data-data yang nantinya akan menjadi penunjang dalam merancang suatu sistem.

b. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

Pada penelitian ini, peneliti melakukan studi kepustakaan sebagai metode untuk memperoleh informasi yang relevan dengan penelitian yang dilakukan, yaitu dengan membaca dan mempelajari artikel-artikel, buku-buku, dan literatur-literatur yang berhubungan dengan topik yang dibahas.

c. Penelitian Laboratorium (*Laboratory Research*)

Penelitian ini dilakukan untuk merancang dan menguji program coba program atau perangkat lunak yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, serta untuk menyusun laporan penelitian secara keseluruhan. Adapun *hardware* dan *software* yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) Perangkat Keras (*Hardware*)

- a) Laptop Asus
- b) Processor Intel(R) Core(TM) i3
- c) *Memory* 4,00 GB
- d) *Flashdisk* 64 GB
- e) *Mouse* Optic, Model USB
- f) Printer Epson

2) Perangkat Lunak (*Software*)

- a) Sistem Operasi Windows 11
- b) *Microsoft Office* 16
- c) Mendeley Desktop
- d) *Web Server* XAMPP *Version* 3.2.1

- e) *Sublime Text 3*
- f) *StarUML*
- g) *Google Chrome*
- h) *Publish or Perish 8*

3.2.3 Analisa

Untuk melakukan penelitian, penelitian melakukan analisa terhadap data-data yang telah dikumpulkan serta menganalisa sistem yang akan dijalankan sebagai solusi dari perumusan masalah yang didapat. Analisa yang dilakukan yaitu :

1. Analisa Data

Analisa ini dilakukan untuk membatasi objek yang akan diteliti agar menjadi sebuah informasi yang lebih sistematis dan mudah untuk dipahami. Tahap analisa data merupakan tahap yang paling penting dalam pengembangan sebuah sistem. Data yang diperoleh, langsung dari pemilik usaha Toko Abe Jaya.

2. Analisa Proses

Disini penulis melakukan analisa proses pada bagaian Toko Abe Jaya dengan menganalisa proses penjualan barang dari tahap penjualan barang hingga pada tahap laporan data barang agar dapat membuat sistem informasi yang sesuai dengan kebutuhan untuk mengatasi masalah pada penjualan barang-barang yang ada di Toko Abe Jaya.

3. Analisa Sistem

Analisa sistem merupakan dasar dalam merencanakan dan merancang sistem yang akan diterapkan. Analisa sistem dilakukan untuk mengetahui dan mengembangkan sistem yang sedang berjalan. Dimana program yang akan dibuat pada penelitian ini menggunakan Bahasa Pemograman PHP dan *database* MySQL.

3.2.4 Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan rancangan awal sebelum sistem itu digunakan. Hasil dari tahapan ini nantinya menghasilkan sebuah sistem yang dapat digunakan untuk memproses analisa penelitian secara terkomputerisasi. Pada tahap perancangan ini, peneliti menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) sebagai *tools* dalam menjelaskan alur analisa program, dimana UML yang digunakan yaitu :

1. *Use Case* Diagram

Use case diagram adalah sesuatu atau proses merepresentasikan hal-hal yang dapat dilakukan oleh aktor dalam menyelesaikan sebuah pekerjaan. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.

Definisi aktor pada Sistem Informasi Penjualan yang diterapkan pada Toko Abe Jaya :

a. *User Admin*

User Admin adalah *user* yang bertugas dan memiliki hak akses penuh untuk melakukan operasi terhadap keseluruhan sistem seperti *input* data barang hingga laporan data barang. *User* ini aktornya adalah pemilik atau anak dari Toko Abe Jaya.

2. *Class Diagram*

Class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Diagram kelas dibuat agar pembuat program atau *programmer* membuat kelas-kelas sesuai rancangan di dalam diagram kelas agar antara dokumentasi perancangan dan perangkat lunak sinkron.

a. *File Admin*

File admin merupakan struktur *file* tempat merekam data-data *admin*.

b. *File Data Barang*

File data barang merupakan *file* tempat merekam data-data barang.

c. *File Data Penjualan*

File data penjualan merupakan *file* tempat merekam data-data barang yang telah terjual.

3. *Activity Diagram*

Activity diagram menggambarkan aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Penekanan pada diagram aktivitas ini adalah menggambarkan aktivitas sistem atau aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem bukan apa yang dilakukan oleh aktor.

4. *Sequence* Diagram

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambarkan *sequence* diagram maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu. Membuat *sequence* diagram juga membutuhkan untuk melihat *scenario* yang ada pada *use case*.

5. *Deployment* Diagram

Deployment diagram menggambarkan tata letak sebuah sistem secara fisik dengan menampakan bagian-bagian *software* yang berjalan pada bagian-bagian *hardware*.

3.2.5 Implementasi

Implementasi merupakan tahap penerapan sistem yang sudah siap untuk dioperasikan. Aplikasi yang akan dirancang, diimplementasikan dengan menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan *Database* MySQL sebagai alat bantu dalam perancangan sistem informasi manajemen penjualan.

3.2.6 Pengujian

Setelah tahap implementasi selesai, peneliti juga melakukan pengujian yang bertujuan untuk melakukan pengujian sistem yang telah dirancang, mengoreksi sistem yang telah dibangun berdasarkan tingkat efisiensi sistem

sebagai solusi dalam pemecahan masalah-masalah yang telah dirumuskan. Pengujian terhadap sistem dilakukan untuk dapat mengetahui sistem informasi permintaan logistik yang dirancang telah berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Dalam pengembangan sistem informasi manajemen penjualan pada Toko Abe Jaya, pengujian dilakukan setelah tahap implementasi selesai.

3.2.7 Maintenance

Tahap maintenance merupakan tahap terakhir dalam siklus pengembangan sistem informasi. Pada tahap ini, sistem yang telah diimplementasikan akan dipantau dan dijaga agar tetap berjalan dengan baik serta disesuaikan apabila terdapat perubahan kebutuhan pengguna atau lingkungan. Dalam pengembangan sistem informasi manajemen penjualan pada Toko Abe Jaya, tahap maintenance memiliki peranan penting untuk memastikan bahwa sistem dapat terus mendukung proses bisnis secara efektif dan efisien.

BAB IV

ANALISA DAN HASIL

4.1 Analisa Sistem

Dalam membangun sistem, tahap analisa sistem dilakukan sebelum tahap perancangan sistem. Tahap analisa sistem merupakan tahap yang penting dalam perancangan suatu sistem, karena kesalahan di dalam tahap ini akan menyebabkan kesalahan di dalam tahap selanjutnya. Dalam tahap analisa sistem, peneliti menganalisa untuk menemukan kelemahan-kelemahan pada sistem yang sedang berjalan pada suatu organisasi atau perusahaan dengan tujuan agar sistem tersebut dapat diusulkan perbaikannya.

Analisa sistem dilakukan bertujuan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan yang terjadi pada sistem yang sedang berjalan. Karena dengan dilakukannya analisa sistem yang sedang berjalan akan dapat mempermudah penulis di dalam perancangan dan pembangunan terhadap sistem yang akan dibangun atau sistem baru. Dengan dilakukannya analisa terhadap sistem lama nantinya akan dapat dijadikan sebagai perbandingan, pengoreksian serta pengembangan dan perancangan ke arah sistem yang baru.

Dengan merencanakan perancangan terhadap sistem yang baru diharapkan dapat meminimalisir masalah yang terjadi pada sistem yang lama serta diharapkan

berfungsi lebih baik dari sistem sebelumnya. Untuk itu perlu dianalisa secara ringkas tentang bagaimana prosedur dari aliran sistem informasi datanya.

Adapun analisa sistem yang dilakukan untuk memudahkan peneliti dalam melakukan penelitiannya yaitu sebagai berikut :

1. Analisa *Input*

Analisa *input* diperlukan untuk mengetahui apa saja yang menjadi *input* dalam melakukan penjualan barang-barang dari Toko Abe Jaya sehingga mempermudah dalam penelitian.

2. Analisa Proses

Berdasarkan analisa *input* di atas kemudian *input* tersebut diproses untuk proses selanjutnya. Analisa proses bertujuan untuk menjelaskan bagaimana proses yang terjadi untuk menyusun sebuah laporan setelah melakukan penginputan data-data barang yang telah dijual pada Toko Abe Jaya.

3. Analisa *Output*

Analisa *output* dipengaruhi oleh analisa input dan proses yang terjadi, karena keduanya saling berkaitan dan mempengaruhi keluaran atau *output* yaitu informasi yang dibutuhkan sistem saat ini.

4.1.1 Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan

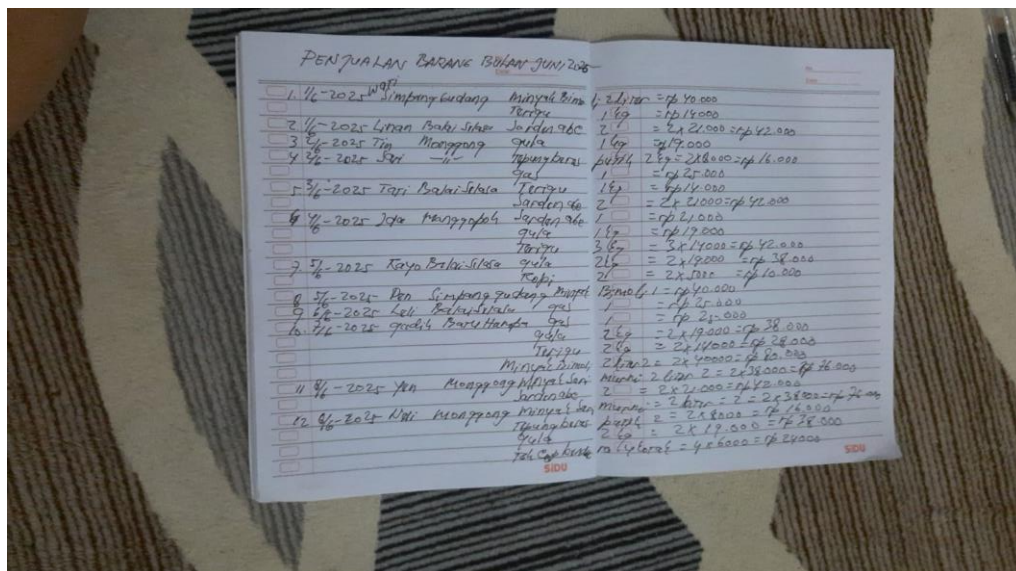
Analisa sistem yang sedang berjalan dilakukan guna untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan yang terjadi dan kebutuhan-

kebutuhan serta kendala pada sistem lama untuk dicarikan alternatif pemecahan masalahnya, sehingga dapat diusulkan perbaikan dari sistem yang ada.

Berikut merupakan proses penjualan barang-barang yang sedang berjalan pada Toko Abe Jaya :

1. Pembeli data ke Toko Abe Jaya untuk membeli barang-barang yang tersedia.
2. Toko Abe Jaya mencatat barang-barang yang telah terjual.
3. Pembeli dapat membawa barang-barang yang telah dibayar.

Pada sistem yang berjalan saat ini, data transaksi penjualan dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut :



Sumber : Toko Abe Jaya

Gambar 4.1 Data Transaksi Penjualan Toko Abe Jaya

4.1.2 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Setelah melakukan analisa terhadap sistem yang sedang berjalan saat ini, dapat ditemukan kelemahan dan kekurangan pada sistem yang lama, adapun diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Pencatatan data-data barang rawan hilang, rusak, atau tidak lengkap.
2. Sulit membuat laporan harian, mingguan, atau bulanan dengan cepat.
3. Tidak ada database pelanggan atau riwayat pembelian.

4.2 Analisa Sistem Baru

Setelah menganalisa sistem lama, maka diputuskan untuk merancang sistem baru yang bertujuan untuk lebih mengefisienkan kinerja sistem informasi. Analisa sistem baru pada Toko Abe Jaya dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Akan dirancang sebuah aplikasi sistem informasi manajemen penjualan sehingga kegiatan penjualan akan berjalan lebih efektif dan efisien, serta meminimalisir terjadinya kesalahan dalam pembuatan laporan.
2. Sistem informasi yang akan dirancang didukung dengan sebuah *database* sehingga data akan tersimpan dengan aman dan sulitnya melakukan manipulasi terhadap data oleh pihak yang bertanggung jawab.

4.2.1 UML (*Unified Modelling Language*)

Perancangan sistem yang dilakukan di dalam UML (*Unified Modeling Language*) ini terdiri dari rancangan *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, dan *Deployment Diagram*. Adapun sasaran yang

ingin dicapai pada tahap ini adalah desain sistem harus dapat menyiapkan rancang bangun yang terinci, berguna, mudah dan harus efisien dan efektif.

4.2.1.1 Use Case Diagram

Use case diagram menjelaskan manfaat dari aplikasi jika dilihat dari sudut pandang orang yang berada diluar sistem (aktor). Diagram ini menunjukkan fungsionalitas suatu sistem atau kelas dan bagaimana sistem berinteraksi dengan dunia luar. *Use case* diagram dapat digunakan selama proses analisa untuk menangkap requirements atau permintaan terhadap sistem dan untuk memahami bagaimana sistem tersebut harus bekerja.

1. Definisi Aktor

Definisi aktor pada Sistem Informasi Manajemen Penjualan yang diterapkan pada Toko Abe Jaya dijelaskan pada tabel 4.1 berikut :

Tabel 4.1 Definisi Aktor

No	Aktor	Deskripsi
1	<i>Pimpinan</i>	<i>Pimpinan</i> adalah <i>user</i> yang bertugas dalam mengelola barang, melihat transaksi dan menerima laporan pembelian dan penjualan.
2	<i>Admin</i>	<i>Admin</i> adalah <i>user</i> yang bertugas dalam mengelola akun/ <i>user</i> , mengelola barang,

		mengelola transaksi, serta mengelola laporan user, laporan pembelian, laporan penjualan pada sistem.
3	<i>Kasir</i>	<i>Kasir</i> adalah <i>user</i> yang bertugas pada bagian kelola transaksi penjualan dan hanya dapat mengakses lihat stok barang pada sistem.

2. Definisi *Use Case*

Use case adalah abstraksi dari interaksi antara sistem dan aktor. Untuk lebih jelasnya definisi *use case* Sistem Informasi Manajemen Penjualan yang diterapkan pada Toko ABE JAYA dijelaskan pada tabel 4.2 berikut :

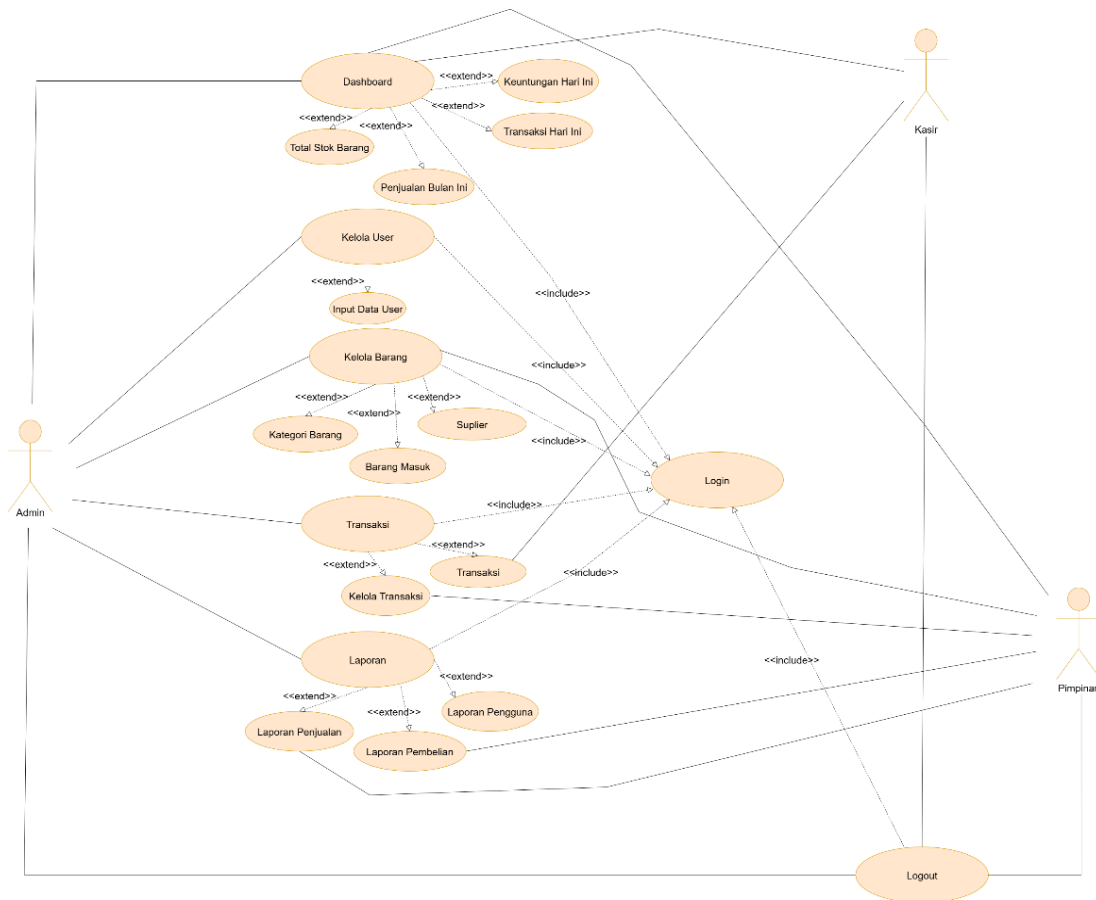
Tabel 4.2 Definisi *Use Case*

No	Use Case	Deskripsi	Aktor
1	Dashboard	<i>User Pimpinan, User Admin,</i> dapat mengakses Dashboard dan dapat melihat total stok barang, penjualan bulan ini, transaksi hari ini, serta keuntungan hari ini.	<i>Pimpinan, dan Admin</i>
2	Dashboard	<i>User Kasir</i> dapat mengakses dashboard namun hanya dapat melihat total stok barang.	<i>Kasir</i>

3	Kelola <i>User</i>	<i>User Admin</i> dapat mengelola <i>User</i> seperti membuat akun <i>user</i> .	<i>Admin</i>
4	Kelola Barang	<i>User Pimpinan</i> dan <i>User Admin</i> dapat mengelola barang seperti, kategori barang, barang masuk, dan suplier.	<i>Pimpinan</i> dan <i>Admin</i>
5	Transaksi	<i>User Admin</i> dan <i>User Kasir</i> dapat mengelola transaksi.	<i>Admin</i> dan <i>Kasir</i>
6	Transaksi	<i>User Pimpinan</i> dan <i>User Admin</i> dapat melihat transaksi.	<i>Pimpinan</i> dan <i>Admin</i>
7	Laporan	<i>User Admin</i> dapat melihat laporan pengguna / <i>User</i> .	<i>Admin</i>
	Laporan	<i>User Pimpinan</i> dan <i>User Admin</i> dapat melihat laporan penjualan dan laporan pembelian.	<i>Pimpinan</i> dan <i>Admin</i>
8	Lihat Stok	<i>User Pimpinan</i> , <i>User Admin</i> , dan <i>User Kasir</i> dapat melihat stok.	<i>User Pimpinan</i> , <i>User Admin</i> , dan <i>User Kasir</i>

9	Login	<i>User Pimpinan, User Admin, dan User Kasir</i> dapat login ke sistem.	<i>User Pimpinan, User Admin, dan User Kasir</i>
10	Logout	<i>User Pimpinan, User Admin, dan User Kasir</i> dapat logout dari sistem.	<i>User Pimpinan, User Admin, dan User Kasir</i>

Untuk lebih jelasnya *use case* diagram Sistem Informasi Manajemen Penjualan dapat digambarkan seperti pada gambar 4.2 berikut :

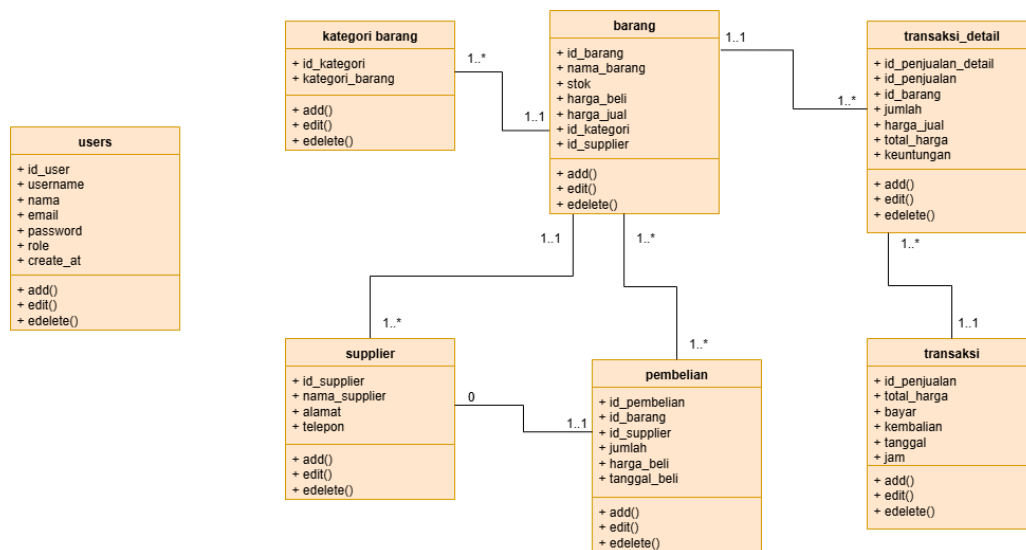


Gambar 4.2 Use Case Diagram

4.2.1.2 Class Diagram

Class diagram merupakan himpunan dari objek-objek yang memiliki struktur sama, serta memiliki perilaku dan relasi yang sama pula. Kelas mempresentasikan suatu konsep diskret di dalam aplikasi yang dimodelkan. Pada setiap *class* terdapat *attribute* dan *operation*. *Class diagram* dirancang berdasarkan pada perancangan *database*. Perancangan class seperti ini disebut dengan *class entry*.

Class diagram pada Sistem Informasi Manajemen Penjualan ini dapat dilihat pada gambar 4.3 berikut :



Gambar 4.3 *Class Diagram*

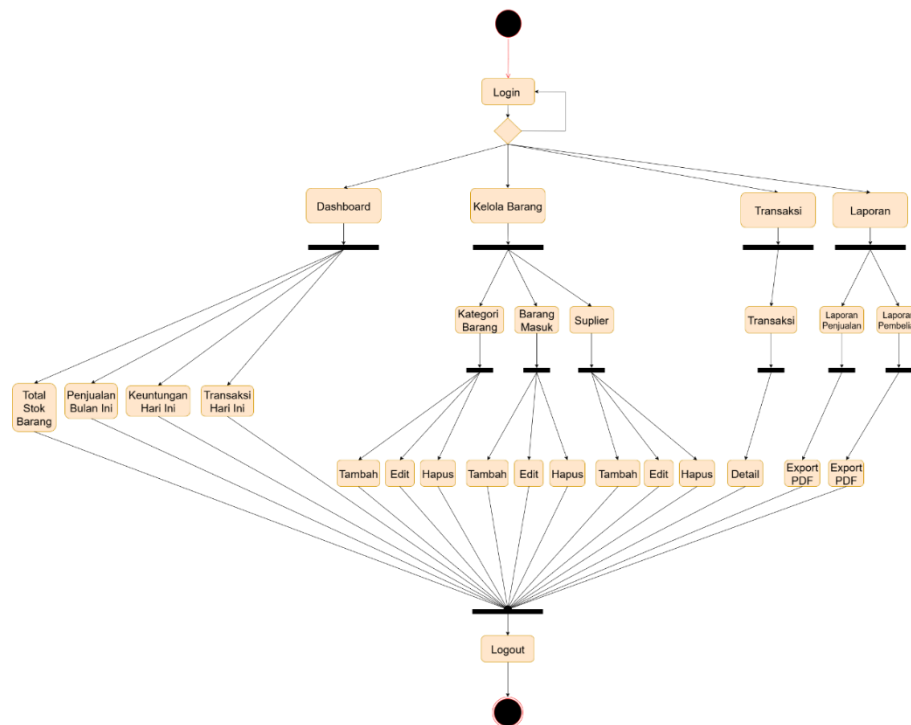
4.2.1.3 Activity Diagram

Sebuah aktivitas dapat direalisasikan oleh satu *use case* atau lebih. Aktivitas menggambarkan proses yang berjalan, sementara *use case* menggambarkan bagaimana aktor menggunakan sistem untuk melakukan aktivitas.

Activity diagram pada Sistem Informasi Manajemen Penjualan dijelaskan sebagai berikut ini :

1. Activity Diagram Pimpinan

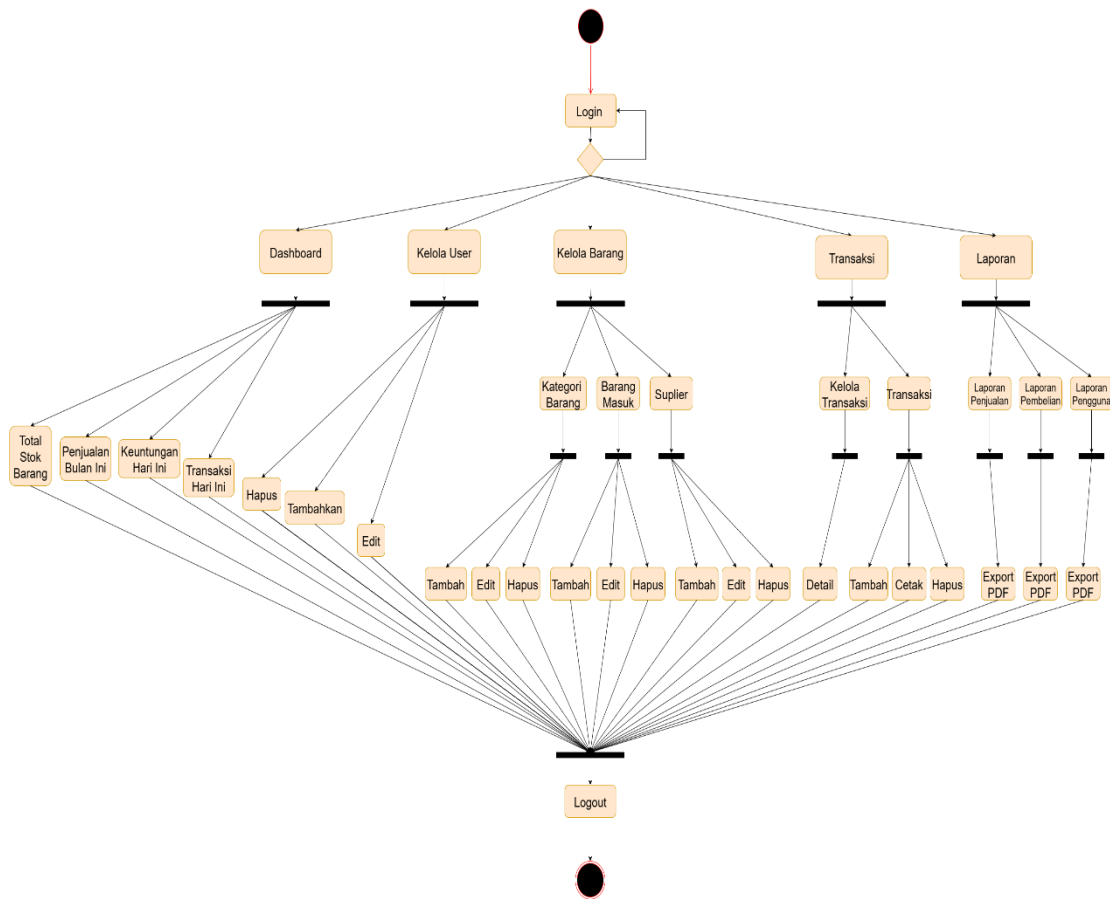
Diagram ini menjelaskan segala aktivitas yang bisa dilakukan oleh *User Pimpinan* dengan memilih menu-menu yang tersedia. *User* dapat melakukan mengedit serta melihat laporan yang digambarkan pada gambar 4.4 berikut :



Gambar 4.4 Activity Diagram Pimpinan

2. Activity Diagram Admin

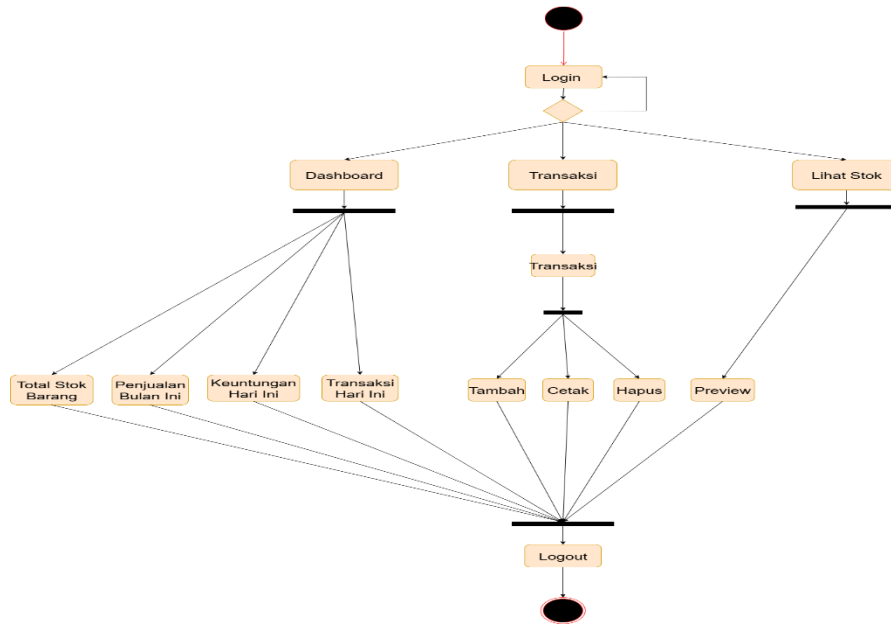
Diagram ini menjelaskan segala aktivitas yang bisa dilakukan oleh *User Admin* dengan memilih menu-menu yang tersedia. *User* dapat melakukan penambahan, pengeditan, pencetakan, serta penghapusan terhadap data-data barang, dan laporan yang digambarkan seperti pada Gambar 4.5 berikut :



Gambar 4.5 Activity Diagram Admin

3. Activity Diagram Kasir

Diagram ini menjelaskan segala aktivitas yang bisa dilakukan oleh *User Kasir* dengan memilih menu-menu yang tersedia. *User* dapat melakukan penambahan serta pengeditan yang digambarkan seperti pada Gambar 4.6 berikut :



Gambar 4.6 Activity Diagram Kasir

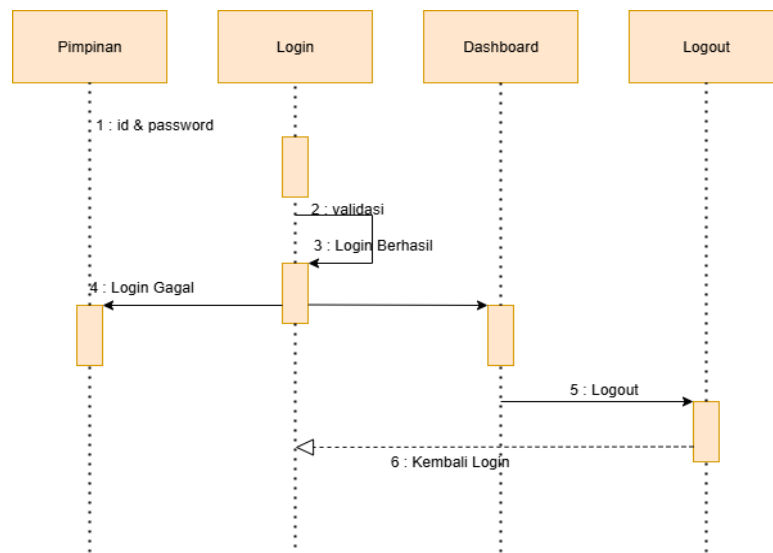
4.2.1.4 Sequence Diagram

Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan skenario atau langkah-langkah yang dilakukan sebagai respons dari sebuah *event* untuk menghasilkan *output* tertentu. Diawali dengan apa yang men-trigger aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara *internal* dan *output* apa yang dihasilkan.

Sequance diagram dari Sistem Informasi Manajemen Penjualan dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. *Sequance* Diagram *Login* Pimpinan

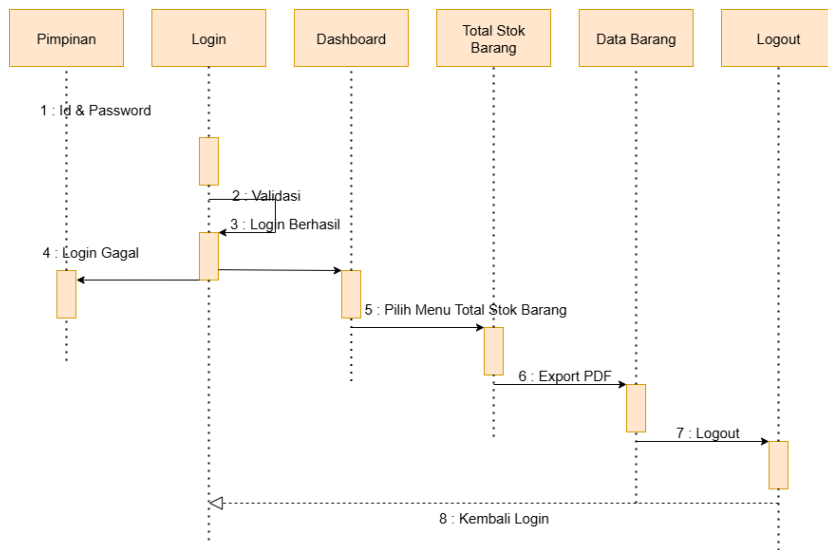
Diagram ini menjelaskan urutan langkah-langkah yang dilakukan *pimpinan* untuk masuk kedalam sistem yang digambarkan seperti gambar 4.7 berikut ini :



Gambar 4.7 *Sequance* Diagram *Login* Pimpinan

2. *Sequance* Diagram Total Stok Barang

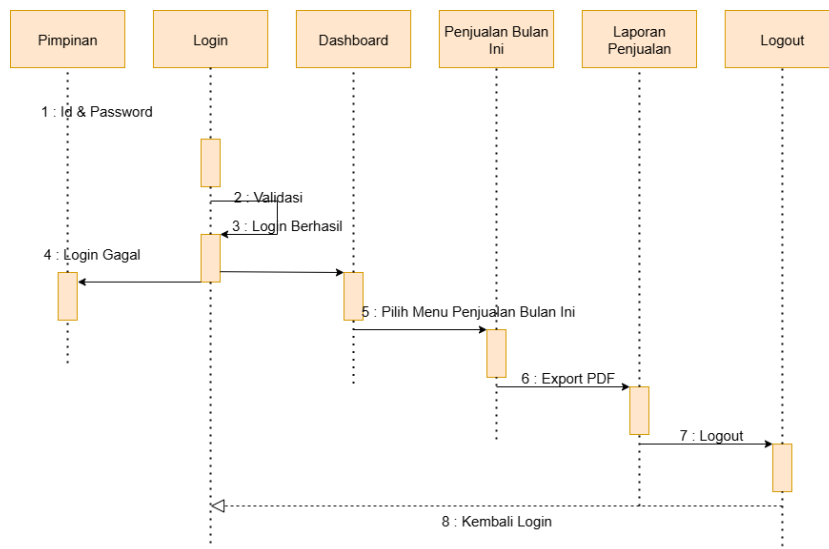
Diagram ini menjelaskan urutan langkah-langkah yang dilakukan oleh *pimpinan* dalam melihat stok barang seperti yang digambarkan pada gambar 4.8 berikut ini :



Gambar 4.8 *Sequence Diagram* Total Stok Barang

3. *Sequence Diagram* Laporan Penjualan

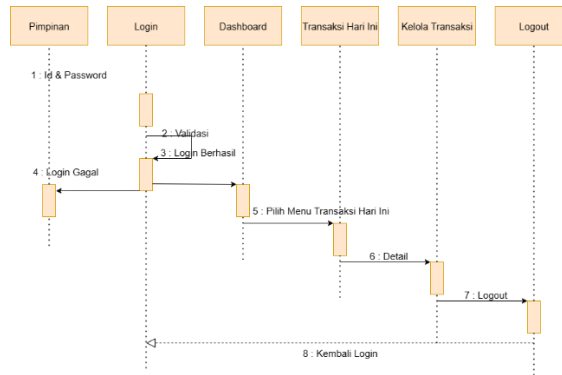
Diagram ini menjelaskan urutan langkah-langkah yang dilakukan oleh *pimpinan* dalam melihat laporan penjualan seperti yang digambarkan pada gambar 4.9 berikut ini :



Gambar 4.9 *Sequence Diagram* Laporan Penjualan

4. *Sequence* Diagram Kelola Transaksi/Transaksi

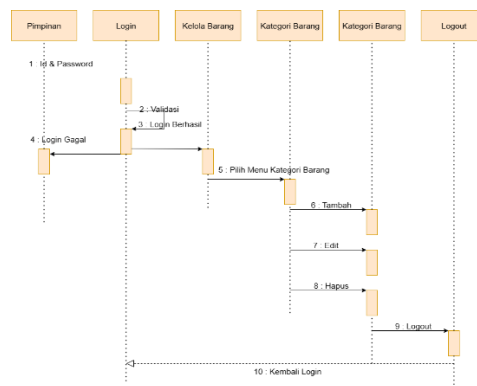
Diagram ini menjelaskan urutan langkah-langkah yang dilakukan oleh *pimpinan* dalam melihat transaksi seperti yang digambarkan pada gambar 4.10 berikut ini :



Gambar 4.10 *Sequence* Diagram Kelola Transaksi/Transaksi

5. *Sequence* Diagram Kategori Barang

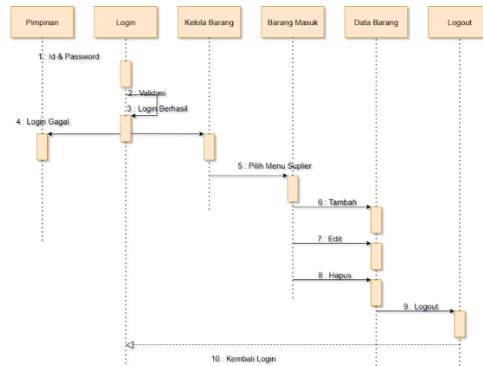
Diagram ini menjelaskan urutan langkah-langkah yang dilakukan oleh *pimpinan* dalam mendata kategori barang seperti yang digambarkan pada gambar 4.11 berikut ini :



Gambar 4.11 *Sequence* Diagram Kategori Barang

6. *Sequance* Diagram Barang Masuk

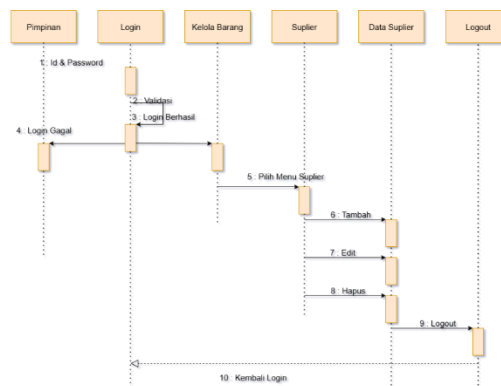
Diagram ini menjelaskan urutan langkah-langkah yang dilakukan oleh *pimpinan* dalam mendata barang masuk seperti yang digambarkan pada gambar 4.12 berikut ini :



Gambar 4.12 *Sequance* Diagram Barang Masuk

7. *Sequance* Diagram Suplier

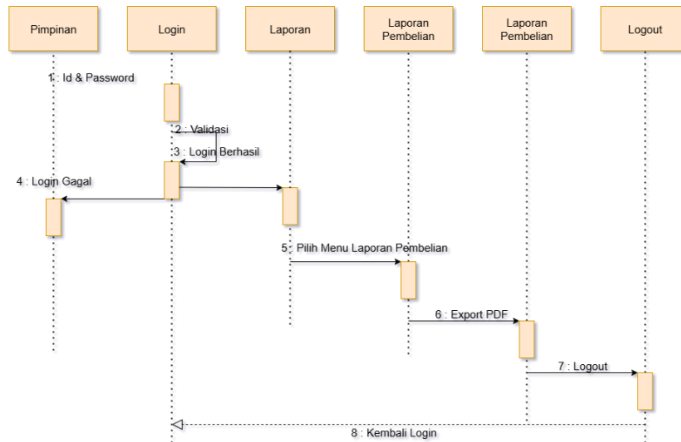
Diagram ini menjelaskan urutan langkah-langkah yang dilakukan oleh *pimpinan* dalam mendata suplier seperti yang digambarkan pada gambar 4.13 berikut ini :



Gambar 4.13 *Sequance* Diagram Suplier

8. Sequence Diagram Laporan Pembelian

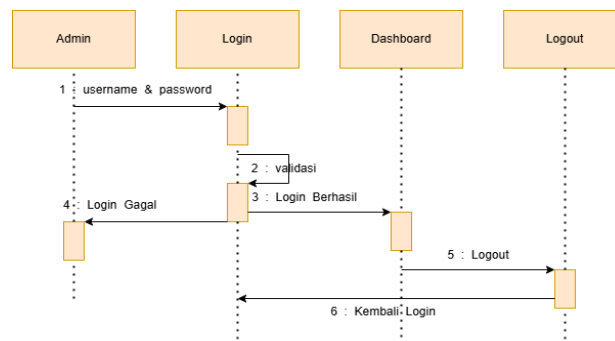
Diagram ini menjelaskan urutan langkah-langkah yang dilakukan oleh *pimpinan* dalam melihat laporan pembelian seperti yang digambarkan pada gambar 4.14 berikut ini :



Gambar 4.14 *Sequence Diagram Laporan Pembelian*

9. Sequence Diagram *Login Admin*

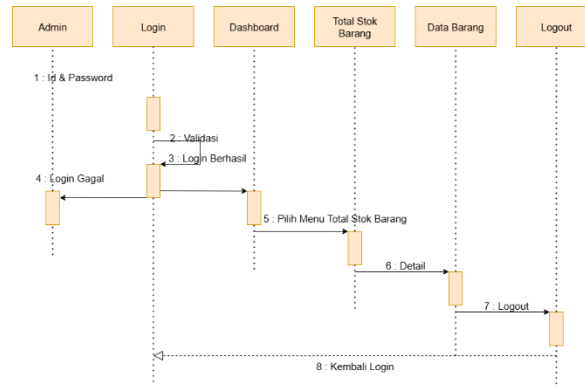
Diagram ini menjelaskan urutan langkah-langkah yang dilakukan *admin* untuk masuk kedalam sistem yang digambarkan seperti gambar 4.15 berikut ini :



Gambar 4.15 *Sequence Diagram Login Admin*

10. *Sequance* Diagram Total Stok Barang

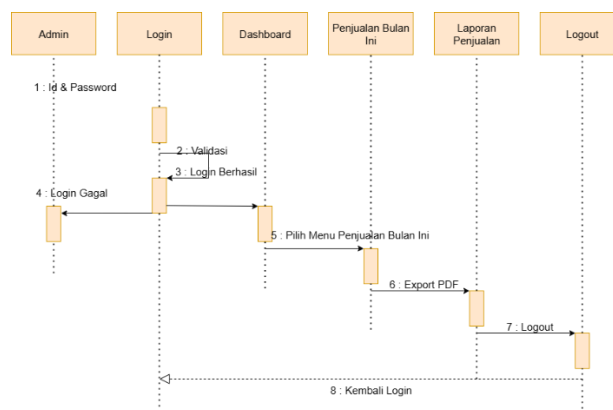
Diagram ini menjelaskan urutan langkah-langkah yang dilakukan oleh *admin* dalam melihat stok barang seperti yang digambarkan pada gambar 4.16 berikut ini :



Gambar 4.16 *Sequance* Diagram Total Stok Barang

11. *Sequance* Diagram Laporan Penjualan

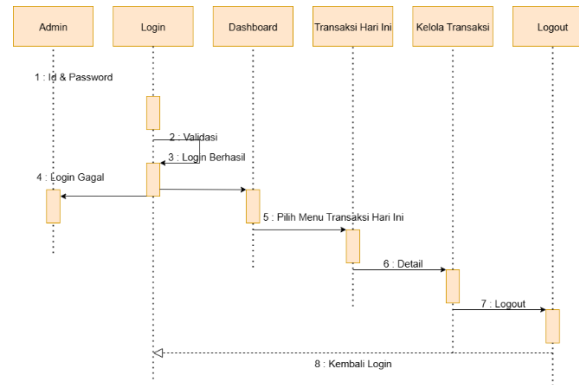
Diagram ini menjelaskan urutan langkah-langkah yang dilakukan oleh *admin* dalam melihat laporan penjualan seperti yang digambarkan pada gambar 4.17 berikut ini :



Gambar 4.17 *Sequance* Diagram Laporan Penjualan

12. *Sequence* Diagram Kelola Transaksi

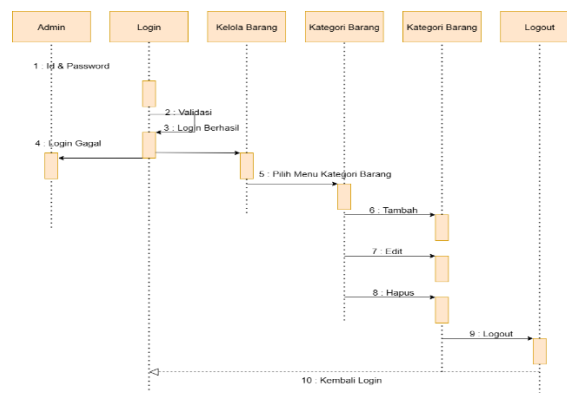
Diagram ini menjelaskan urutan langkah-langkah yang dilakukan oleh *admin* dalam melihat transaksi seperti yang digambarkan pada gambar 4.18 berikut ini :



Gambar 4.18 *Sequence* Diagram Kelola Transaksi

13. *Sequence* Diagram Kategori Barang

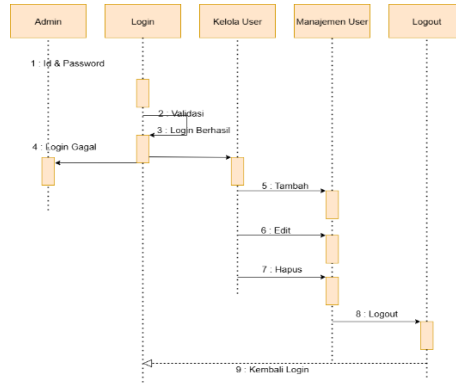
Diagram ini menjelaskan urutan langkah-langkah yang dilakukan oleh *admin* dalam mendata kategori barang seperti yang digambarkan pada gambar 4.19 berikut ini :



Gambar 4.19 *Sequence* Diagram Kategori Barang

14. *Sequance* Diagram Kelola *User*

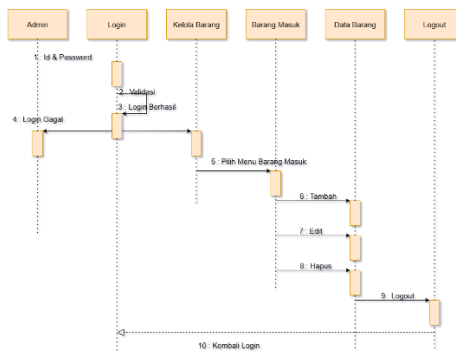
Diagram ini menjelaskan urutan langkah-langkah yang dilakukan oleh *admin* dalam mendata pengguna/User yang akan menggunakan sistem seperti yang digambarkan pada gambar 4.20 berikut ini :



Gambar 4.20 *Sequance* Diagram Kelola *User*

15. *Sequance* Diagram Barang Masuk

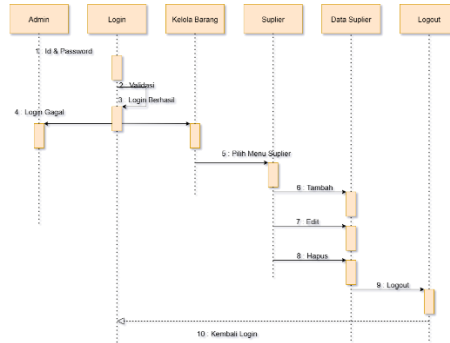
Diagram ini menjelaskan urutan langkah-langkah yang dilakukan oleh *admin* dalam mendata barang masuk seperti yang digambarkan pada gambar 4.21 berikut ini :



Gambar 4.21 *Sequance* Diagram Barang Masuk

16. *Sequance* Diagram Suplier

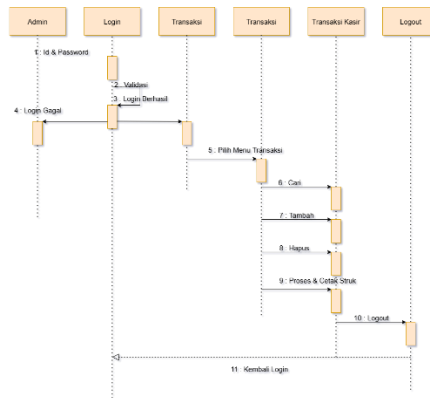
Diagram ini menjelaskan urutan langkah-langkah yang dilakukan oleh *admin* dalam mendata suplier seperti yang digambarkan pada gambar 4.22 berikut ini :



Gambar 4.22 *Sequance* Diagram Suplier

17. *Sequance* Diagram Transaksi

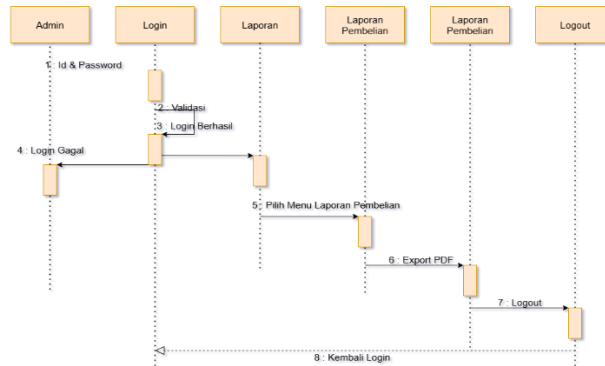
Diagram ini menjelaskan urutan langkah-langkah yang dilakukan oleh *admin* dalam mendata transaksi seperti yang digambarkan pada gambar 4.23 berikut ini :



Gambar 4.23 *Sequance* Diagram Transaksi

18. *Sequance* Diagram Laporan Pembelian

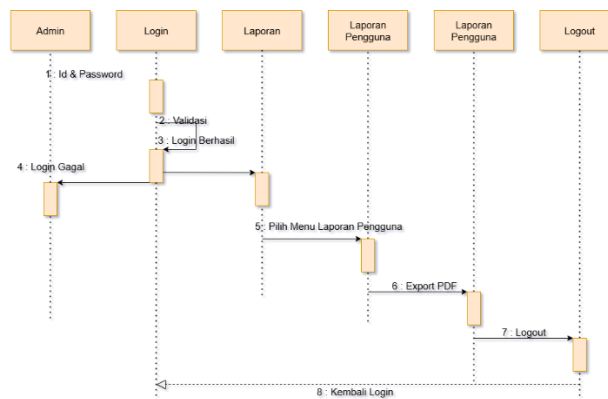
Diagram ini menjelaskan urutan langkah-langkah yang dilakukan oleh *admin* dalam melihat laporan pembelian seperti yang digambarkan pada gambar 4.24 berikut ini :



Gambar 4.24 *Sequance* Diagram Laporan Pembelian

19. *Sequance* Diagram Laporan Pengguna

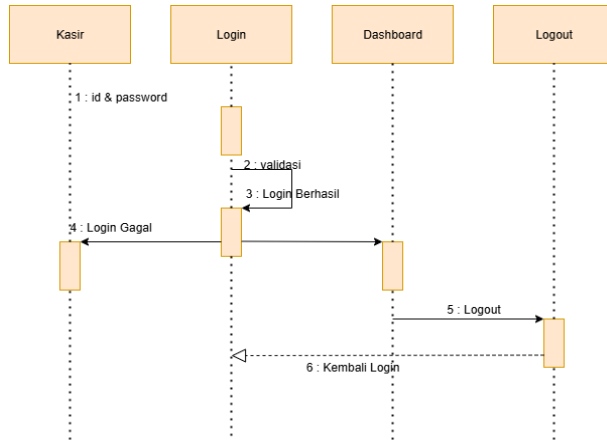
Diagram ini menjelaskan urutan langkah-langkah yang dilakukan oleh *admin* dalam melihat laporan pengguna/user seperti yang digambarkan pada gambar 4.25 berikut ini :



Gambar 4.25 *Sequance* Diagram Laporan Pengguna

20. Sequence Diagram Login Kasir

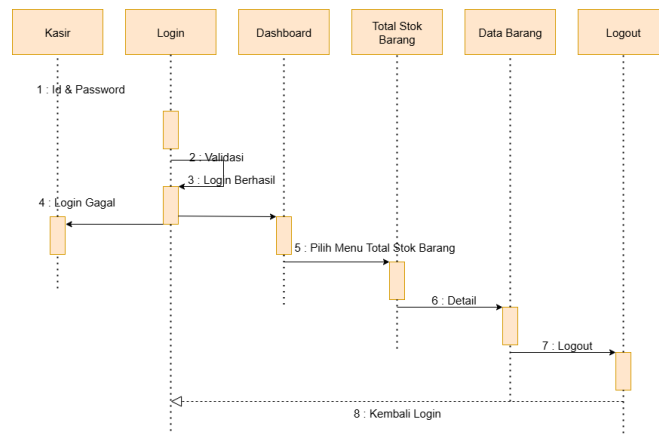
Diagram ini menjelaskan urutan langkah-langkah yang dilakukan *kasir* untuk masuk kedalam sistem yang digambarkan seperti gambar 4.26 berikut ini :



Gambar 4. 26 Sequence Diagram Login Kasir

21. Sequence Diagram Total Stok Barang/Lihat Stok

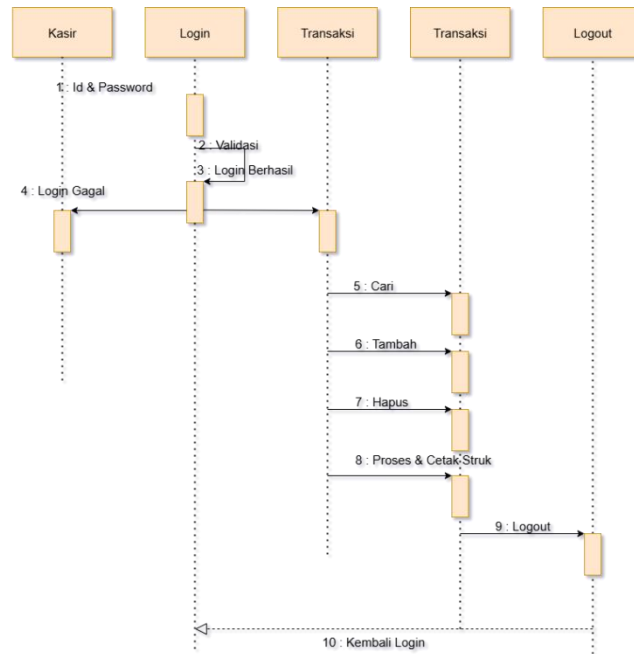
Diagram ini menjelaskan urutan langkah-langkah yang dilakukan oleh *kasir* dalam melihat stok barang seperti yang digambarkan pada gambar 4.27 berikut ini :



Gambar 4. 27 Sequence Diagram Total Stok Barang/Lihat Stok

22. *Sequance* Diagram Transaksi

Diagram ini menjelaskan urutan langkah-langkah yang dilakukan oleh *kasir* dalam mendata transaksi seperti yang digambarkan pada gambar 4.28 berikut ini :



Gambar 4. 28 *Sequance* Diagram Transaksi

4.2.2 Desain Terinci

Desain terinci merupakan pengembangan lebih lanjut dari desain sistem secara global, dimana pada desain terinci ini dapat dibagi atas tiga rancangan yaitu desain *output*, *desain input*, dan *desain file*.

4.2.2.1 Desain *Output*

Desain *output* merupakan hasil dari sistem yang diinginkan oleh *user* atau pemakai. Desain *output* juga merupakan bentuk laporan dari sistem yang

dirancang sedemikian rupa. Bentuk dari desain output tersebut adalah sebagai berikut :

1. Laporan Penjualan

Laporan Penjualan ini merupakan bentuk laporan yang menampilkan laporan jumlah penjualan dengan bentuk rancangan seperti gambar 4.29 berikut ini :

Laporan Barang

Nama Barang	Kategori	Jumlah Beli	Total	Keuntungan	Tanggal	Jam
varchar(100)	varchar(100)	int(11)	double	double	date	Time
Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z
varchar(100)	varchar(100)	int(11)	double	double	date	Time

Total Barang Terjual : double
Total Keuntungan : double

Padang, DD/MM/YY
Pimpinan

Zainul Arifin &
Alliana

Gambar 4.29 Desain *Output* Laporan Penjualan

2. Laporan Pembelian

Laporan Pembelian ini merupakan bentuk laporan yang menampilkan laporan jumlah pembelian dengan bentuk rancangan seperti gambar 4.30 berikut ini :

Laporan Pembelian

Nama Barang	Kategori	Supplier	Jumlah	Harga Beli	Total	Tanggal Beli
varchar(100)	varchar(100)	varchar(100)	int(11)	double	double	date
Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z
varchar(100)	varchar(100)	varchar(100)	int(11)	double	double	date

Total Barang Dibeli : int(11)
Total Uang Keluar : double

Padang, DD/MM/YY
Pimpinan

Zainul Arifin &
Alliana

Gambar 4.30 Desain *Output* Laporan Pembelian

3. Laporan Data *User*

Laporan Data user ini merupakan bentuk laporan yang menampilkan laporan jumlah pengguna dengan bentuk rancangan seperti gambar 4.31 berikut ini :

Laporan Data User

Dicetak Pada : DD/MM/YY 00:00

Nama	Username	Email	Role	Terdaftar Pada
varchar(100)	varchar(50)	varchar(50)	enum	datetime
Z	Z	Z	Z	Z
varchar(100)	varchar(50)	varchar(50)	enum	datetime

Total Pengguna : double

Padang, DD/MM/YY
Pimpinan

Zainul Arifin &
Aliana

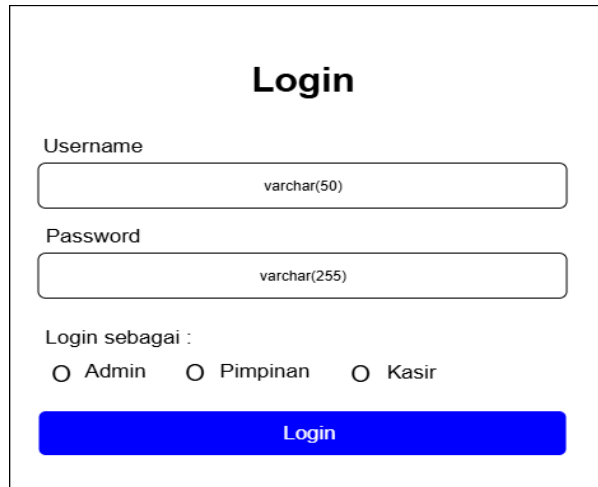
Gambar 4.31 Desain *Output* Laporan Data *User*

4.2.2.2 Desain *Input*

Dalam setiap pemrosesan perlu ada masukan, dimana data yang akan diproses harus dimasukkan terlebih dahulu melalui media penghubung antara pengguna dengan *software* dan *hardware*. Untuk memudahkan dalam membuat program *input*, maka dirancang bentuk tampilan yang digunakan untuk menginputkan data sebagai berikut :

1. *Input Login*

Input login merupakan tampilan yang digunakan untuk memasukan *username* dan *password* agar dapat mengakses sistem informasi manajemen penjualan ini dengan bentuk rancangan seperti gambar 4.32 berikut ini :



Login

Username
varchar(50)

Password
varchar(255)

Login sebagai :

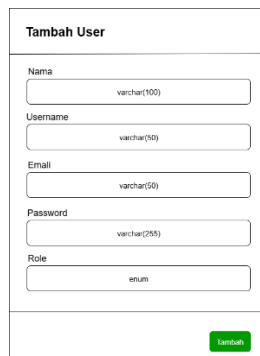
Admin Pimpinan Kasir

Login

Gambar 4. 32 Desain *Input Login*

2. *Input Kelola User*

Input kelola user merupakan tampilan *input* yang digunakan untuk memasukan data user/pengguna yang ingin melakukan akses sistem, yang mana rancangannya seperti gambar 4.33 berikut ini :



Tambah User

Nama
varchar(100)

Username
varchar(50)

Email
varchar(50)

Password
varchar(255)

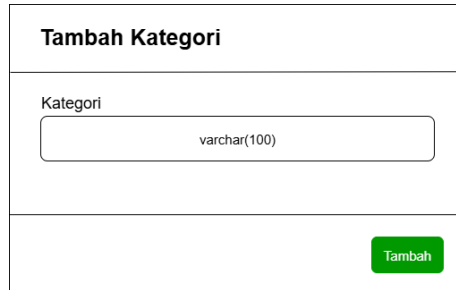
Role
enum

Tambah

Gambar 4. 33 Desain *Input Kelola User*

3. *Input* Kategori Barang

Input kategori barang merupakan tampilan *input* yang digunakan untuk memasukan data kategori barang, yang mana rancangannya seperti gambar 4.34 berikut ini :

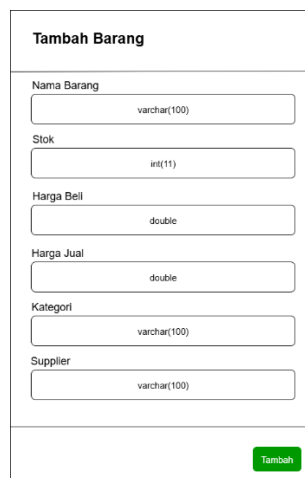


Tambah Kategori	
Kategori	<input type="text" value="varchar(100)"/>
<input type="button" value="Tambah"/>	

Gambar 4.34 Desain *Input* Kategori Barang

4. *Input* Barang Masuk

Input barang masuk merupakan tampilan *input* yang digunakan untuk memasukan data-data barang ke stok barang, yang mana rancangannya seperti gambar 4.35 berikut ini :



Tambah Barang	
Nama Barang	<input type="text" value="varchar(100)"/>
Stok	<input type="text" value="int(11)"/>
Harga Beli	<input type="text" value="double"/>
Harga Jual	<input type="text" value="double"/>
Kategori	<input type="text" value="varchar(100)"/>
Supplier	<input type="text" value="varchar(100)"/>
<input type="button" value="Tambah"/>	

Gambar 4.35 Desain *Input* Barang Masuk

5. *Input* Suplier

Input suplier merupakan tampilan *input* yang digunakan untuk memasukan data suplier, yang mana rancangannya seperti gambar 4.36 berikut ini :

Tambah Suplier

Nama Suplier

Alamat

Telepon

Gambar 4.36 Desain *Input* Suplier

6. *Input* Transaksi

Input transaksi merupakan tampilan *input* yang digunakan untuk memasukan data barang yang dipesan pelanggan, yang mana rancangannya seperti gambar 4.37 berikut ini :

Keranjang Transaksi

Nama Barang	Jumlah	Harga Satuan	Total Harga	Aksi
varchar(100)	int(11)	double	double	<input type="button" value="Hapus"/>
Total			double	

Bayar :

Gambar 4.37 Desain *Input* Transaksi

4.2.2.3 Desain *File*

Database merupakan kumpulan dari beberapa *file* yang saling berhubungan. Pada *Class Diagram* (Gambar 4.3) terdapat 7 *file* yang saling berhubungan diantaranya, barang, kategori_barang, pembelian, supplier, transaksi, transaksi_detail, dan users. *File-file* tersebut saling berhubungan berdasarkan *file* kunci yang ada. Agar lebih jelas mengenai *file-file*, yaitu sebagai berikut :

1. *File* barang

File barang merupakan struktur file tempat merekam data-data barang dengan bentuk rancangan seperti tabel 4.3 berikut ini :

Tabel 4.2 Desain *File* barang

Nama Database : kasir

Nama Tabel : barang

Primary Key : id_barang

No	Field Name	Type	Width	Description
1	id_barang	int	11	Id barang
2	nama_barang	varchar	100	Nama barang
3	Stok	int	10	Jumlah barang
4	harga_beli	double		Harga beli barang ke supplier
5	harga_jual	double		Harga jual barang ke pelanggan

6	id_kategori	int	11	Id kategori barang
7	id_supplier	int	11	Id supplier

2. *File* kategori_barang

File kategori_barang merupakan struktur *file* tempat merekam kategori atau jenis barang dengan bentuk rancangan seperti tabel 4.4 berikut ini :

Tabel 4.3 Desain *File* tb_kategori_barang

Nama Database : kasir

Nama Tabel : kategori_barang

Primary Key : id_kategori

No	Field Name	Type	Width	Description
1	id_kategori	int	11	Id kategori
2	kategori	varchar	100	Kategori barang

3. *File* pembelian

File pembelian merupakan struktur *file* tempat merekam data-data barang yang sudah dibeli dengan bentuk rancangan seperti tabel 4.5 berikut ini :

Tabel 4.4 Desain *File* pembelian

Nama Database : kasir

Nama Tabel : pembelian

Primary Key : id_pembelian

No	Field Name	Type	Width	Description
1	id_pembelian	int	11	Id barang beli
2	id_barang	int	11	Id barang
3	id_supplier	int	11	Id supplier
4	jumlah	int	11	Jumlah barang di beli
5	harga_beli	int	11	Harga barang yang di beli
6	tanggal_beli	date		Tanggal pembelian barang

4. *File* supplier

File supplier merupakan struktur *file* tempat merekam data-data supplier dengan bentuk rancangan seperti tabel 4.6 berikut ini :

Tabel 4.5 Desain *File* supplier

Nama Database : kasir

Nama Tabel : supplier

Primary Key : id_supplier

No	Field Name	Type	Width	Description
1	id_supplier	int	11	Id supplier
2	nama_supplier	varchar	100	Nama supplier
3	alamat	text	15	Alamat supplier
4	telepon	varchar	20	Nomor telepon supplier

5. *File* transaksi

File transaksi merupakan struktur *file* tempat merekam data-data barang yang akan di jual ke pelanggan dengan bentuk rancangan seperti tabel 4.7 berikut ini :

Tabel 4.6 Desain *File* transaksi

Nama Database : kasir

Nama Tabel : transaksi

Primary Key : id_penjualan

No	Field Name	Type	Width	Description
1	id_penjualan	int	11	Id transaksi
2	total_harga	double		Total dari harga satuan barang
3	bayar	double		Total keseluruhan
4	kembalian	double		Kembalian dari uang pelanggan
5	tanggal	date		Tanggal transaksi
6	jam	time		Waktu transaksi

6. *File* transaksi_detail

File transaksi_detail merupakan struktur *file* tempat merekam data-data barang yang sudah terjual dengan bentuk rancangan seperti tabel 4.8 berikut ini :

Tabel 4.7 Desain *File* transaksi_detail

Nama Database : kasir

Nama Tabel : transaksi_detail

Primary Key : id_penjualan_detail

No	Field Name	Type	Width	Description
1	id_penjualan_detail	int	11	Id transaksi
2	id_penjualan	int	11	Id penjualan barang
3	id_barang	int	11	Id barang
4	jumlah	int	11	Jumlah barang
5	harga_jual	double		Harga barang yang dijual
6	total_harga	double		Total harga barang keseluruhan
7	keuntungan	double		Keuntungan yang didapat

7. *File* users

File users merupakan struktur *file* tempat merekam data-data users atau pengguna dengan bentuk rancangan seperti tabel 4.8 berikut ini :

Tabel 4.8 Desain File *Users*

Nama Database : kasir

Nama Tabel : users

Primary Key : id_user

No	Field Name	Type	Width	Description
1	id_user	int	11	Id user
2	username	varchar	50	Nama unik yang digunakan untuk akun di sebuah sistem
3	nama	varchar	100	Nama user
4	email	varchar	50	Email user
5	password	varchar	255	Kata sandi user
6	role	enum		Peran user
7	created_at	datetime		Waktu pembuatan user

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

5.1 Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan salah satu tahap dalam fitur dalam daur hidup pengembangan sistem, dimana tahap ini merupakan tahap agar sistem informasi siap digunakan. Dalam tahap ini terdapat beberapa aktivitas secara berurutan yaitu mulai dari menerapkan rencana implementasi, melakukan kegiatan implementasi, dan tindak lanjut implementasi.

Agar implementasi berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan, maka suatu rencana implementasi perlu dibuat terlebih dahulu. Rencana implementasi ini dimaksudkan untuk mengatur biaya serta waktu yang dibutuhkan selama tahap implementasi.

Untuk mengimplementasikan program yang telah dirancang, maka diperlukan sebuah alat bantu berupa komputer atau laptop, yang mana untuk mengoperasikan komputer atau laptop itu sendiri memerlukan tiga buah komponen pendukung seperti *hardware*, *software*, dan *brainware*. Ketiga komponen tersebut saling memiliki hubungan yang terkait karena *software* merupakan komponen abstrak dari susunan sistem komputer dan *hardware* akan hidup dan memiliki fungsi jika digunakan bersama-sama dengan *software* sedangkan *brainware* adalah orang yang akan mengoperasikan program aplikasi.

Untuk itu dapat dijelaskan masing-masing komponen sebagai berikut :

1. Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang digunakan untuk menjalankan program aplikasi yang dirancang harus menggunakan beberapa *hardware* sebagai berikut :

- a) Laptop Asus
- b) Processor Intel(R) Core(TM) i3
- c) *Memory* 4,00 GB
- d) *Flashdisk* 64 GB
- e) *Maouse* Optic, Model USB
- f) Printer Epson

2. Perangkat Lunak (*Software*)

- a) Sistem Operasi Windows 11
- b) *Microsoft Office* 16
- c) Mendeley Desktop
- d) *Web Server* XAMPP Version 3.2.1
- e) *Sublime Text* 3
- f) *StarUML*
- g) Google Crome
- h) Publish or Perish 8

3. Manusia (*Brainware*)

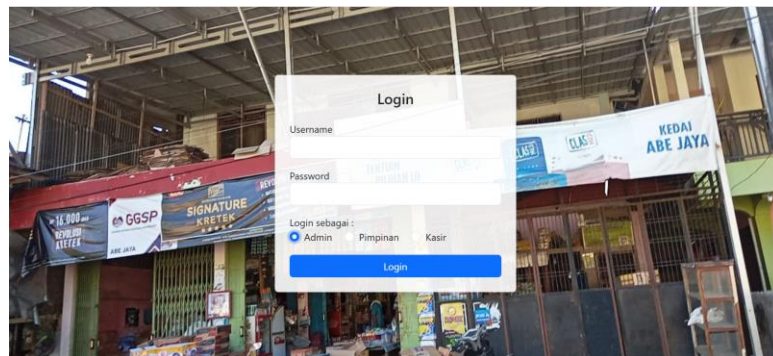
Brainware merupakan operator yang berfungsi mengoperasikan atau menjalankan program aplikasi.

5.2 Pengujian Sistem

Pada bagian pengujian program ini, akan dijelaskan bagaimana mengenai penggunaan dari aplikasi yang dibuat. Penjelasan aplikasi yang dibuat meliputi tampilan aplikasi, fungsi kontrol dalam aplikasi, serta cara penggunaannya. Pada sub bab akan dijelaskan tentang penggunaan aplikasi per sistem menu, mulai dari tampilan menu utama, fungsi, dan cara penggunaannya sampai selesai.

5.2.1 Halaman Tampilan *Login Pada Admin*

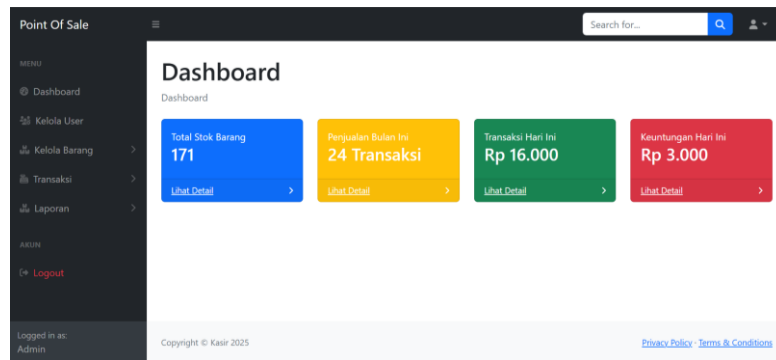
Tampilan *login* ini merupakan bentuk tampilan yang terlihat pada saat aplikasi diaktifkan dengan menuliskan localhost/aplikasi_kasir untuk melakukan *login* sebagai *admin* seperti terlihat pada gambar 5.1 berikut :



Gambar 5.1 Halaman Tampilan *Login Pada Admin*

5.2.2 Halaman Dashboard *Admin*

Halaman dashboard ini merupakan halaman yang menampilkan menu-menu apa saja yang dapat diakses oleh *admin* setelah berhasil melakukan *login* seperti terlihat pada gambar 5.2 berikut :



Gambar 5.2 Halaman Dashboard *Admin*

5.2.3 Halaman Total Stok Barang Pada *Admin*

Halaman total stok barang merupakan halaman yang digunakan untuk melihat data barang atau stok barang yang dipilih melalui total stok barang seperti terlihat pada gambar 5.3 berikut :

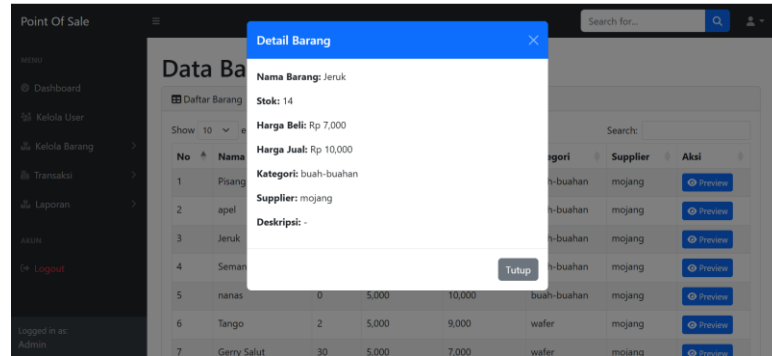
No	Nama Barang	Stok	Harga Beli	Harga Jual	Kategori	Supplier	Aksi
1	Pisang	0	4,000	5,000	buah-buahan	mojang	Preview
2	apel	-16	10,000	15,000	buah-buahan	mojang	Preview
3	Jeruk	14	7,000	10,000	buah-buahan	mojang	Preview
4	Semangka	3	14,000	18,000	buah-buahan	mojang	Preview
5	nanas	0	5,000	10,000	buah-buahan	mojang	Preview
6	Tango	2	5,000	9,000	wafer	mojang	Preview
7	Gerry Salut	30	5,000	7,000	wafer	mojang	Preview

Gambar 5.3 Halaman Total Stok Barang Pada *Admin*

5.2.4 Halaman Preview Pada *Admin*

Halaman preview merupakan halaman yang berisikan preview data barang yang dipilih melalui data barang. Halaman ini diakses melalui klik sub menu dashboard yaitu total stok barang, setelah itu masuk ke halaman data barang dan

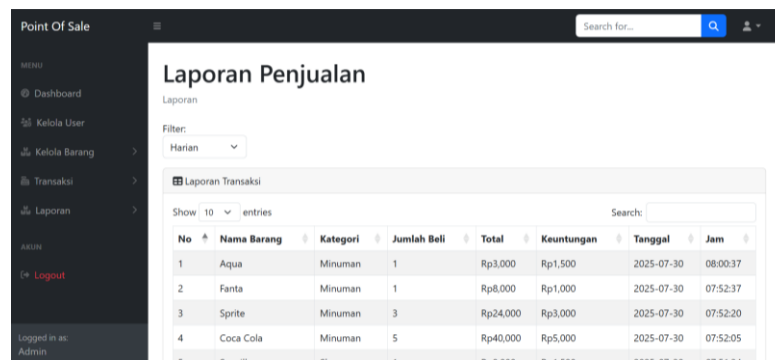
pilih aksi preview untuk melihat preview data barang seperti pada gambar 5.4 berikut :



Gambar 5.4 Halaman Preview Pada Admin

5.2.5 Halaman Penjualan Perhari Pada Admin

Halaman penjualan perhari merupakan halaman yang memuat laporan penjualan atau transaksi harian. Untuk menampilkan tampilan ini maka silahkan klik menu dashboard dan klik sub menu dashboard yaitu menu penjualan bulan ini atau klik menu laporan dan klik sub menu laporan yaitu menu laporan penjualan, kemudian pilih filter harian seperti gambar 5.5 berikut :



Gambar 5.5 Halaman Penjualan Perhari Pada Admin

5.2.6 Halaman Cetak Laporan Penjualan Harian Pada *Admin*

Halaman cetak laporan penjualan harian merupakan sub halaman dari halaman laporan yang digunakan untuk mencetak laporan penjualan harian. Untuk melakukan cetak laporan penjualan harian, masuk ke menu laporan pilih laporan penjualan, klik filter pilih harian, dan export pdf seperti gambar 5.6 berikut :

Laporan Penjualan

Periode: 2025-07-30 sampai 2025-07-30

No	Nama Barang	Kategori	Jumlah Beli	Total	Keuntungan	Tanggal	Jam
1	Aqua	Minuman	1	Rp3,000	Rp1,500	2025-07-30	08:00:37
2	Fanta	Minuman	1	Rp8,000	Rp1,000	2025-07-30	07:52:37
3	Sprite	Minuman	3	Rp24,000	Rp3,000	2025-07-30	07:52:20
4	Coca Cola	Minuman	5	Rp40,000	Rp5,000	2025-07-30	07:52:05
5	Sunsilk	Shampo	1	Rp8,000	Rp1,500	2025-07-30	07:51:34
6	Nuvo	Sabun	5	Rp20,000	Rp7,500	2025-07-30	07:51:18
7	Jeruk	Makanan	3	Rp30,000	Rp9,000	2025-07-30	07:50:48
8	Ultra Milk	Minuman	2	Rp14,000	Rp3,000	2025-07-30	07:50:02

Total Barang Terjual: 21
Total Keuntungan: Rp31,500

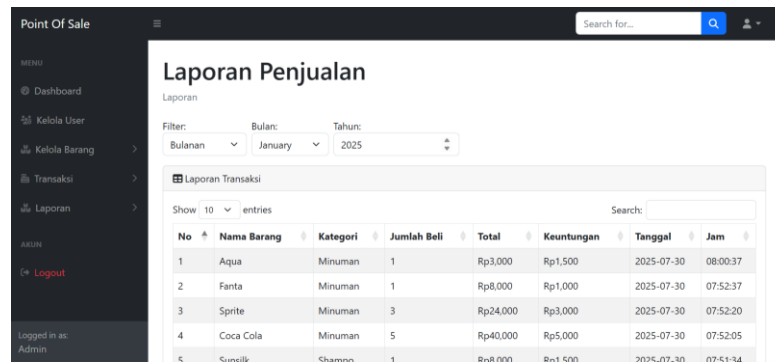
Padang, 30-07-2025
Pimpinan

Zaimul

Gambar 5.6 Halaman Cetak Laporan Penjualan Harian Pada *Admin*

5.2.7 Halaman Penjualan Perbulan Pada *Admin*

Halaman penjualan perbulan merupakan halaman yang memuat laporan penjualan atau transaksi bulanan. Untuk menampilkan tampilan ini maka silahkan klik menu laporan dan klik sub menu laporan yaitu menu laporan penjualan, kemudian pilih filter bulanan seperti gambar 5.7 berikut :



Gambar 5.7 Halaman Penjualan Perbulan Pada Admin

5.2.8 Halaman Cetak Laporan Penjualan Bulanan Pada Admin

Halaman cetak laporan penjualan bulanan merupakan sub halaman dari halaman laporan yang digunakan untuk mencetak laporan penjualan bulanan. Untuk melakukan cetak laporan penjualan bulanan, masuk ke menu laporan pilih laporan penjualan, klik filter pilih bulanan, dan export pdf seperti gambar 5.8 berikut :

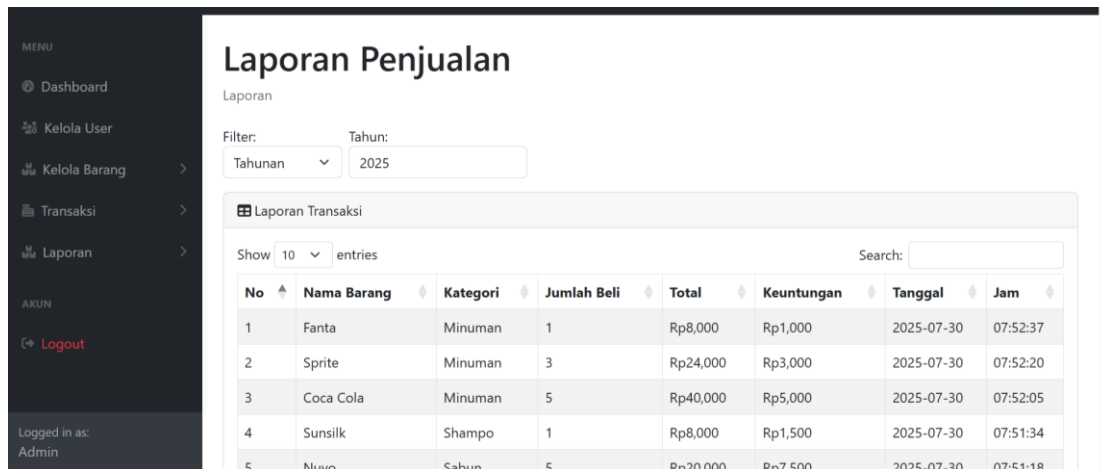
Laporan Penjualan
Periode: 2025-07-01 sampai 2025-07-31

No	Nama Barang	Kategori	Jumlah Beli	Total	Keuntungan	Tanggal	Jam
1	Aqua	Minuman	1	Rp3,000	Rp1,500	2025-07-30	08:00:37
2	Fanta	Minuman	1	Rp8,000	Rp1,000	2025-07-30	07:52:37
3	Sprite	Minuman	3	Rp24,000	Rp3,000	2025-07-30	07:52:20
4	Coca Cola	Minuman	5	Rp40,000	Rp5,000	2025-07-30	07:52:05
5	Sunsilk	Shampo	1	Rp8,000	Rp1,500	2025-07-30	07:51:34
6	Nuvo	Sabun	5	Rp20,000	Rp7,500	2025-07-30	07:51:18
7	Jeruk	Makanan	3	Rp30,000	Rp9,000	2025-07-30	07:50:48
8	Ultra Milk	Minuman	2	Rp14,000	Rp3,000	2025-07-30	07:50:02
9	Sunsilk	Shampo	2	Rp16,000	Rp3,000	2025-07-28	06:07:57
10	Jeruk	Makanan	3	Rp30,000	Rp9,000	2025-07-28	05:36:49
11	Lifeboy	Sabun	11	Rp44,000	Rp11,000	2025-07-28	04:38:50
12	Lifeboy	Sabun	2	Rp8,000	Rp2,000	2025-07-28	03:15:10
13	Lifeboy	Sabun	2	Rp8,000	Rp2,000	2025-07-28	03:11:21
14	Lifeboy	Sabun	5	Rp20,000	Rp5,000	2025-07-28	03:10:24
15	Semangka	Makanan	2	Rp36,000	Rp8,000	2025-07-23	07:57:30
16	Semangka	Makanan	1	Rp18,000	Rp4,000	2025-07-21	23:46:41
17	Pisang	Makanan	2	Rp10,000	Rp2,000	2025-07-21	23:45:54
18	Pisang	Makanan	1	Rp5,000	Rp1,000	2025-07-21	21:30:01
19	Jeruk	Makanan	5	Rp50,000	Rp15,000	2025-07-16	20:26:43
20	Semangka	Makanan	2	Rp36,000	Rp8,000	2025-07-16	20:26:43

Gambar 5.8 Halaman Cetak Laporan Penjualan Bulanan Pada Admin

5.2.9 Halaman Penjualan Pertahun Pada Admin

Halaman penjualan pertahun merupakan halaman yang memuat laporan penjualan atau transaksi tahunan. Untuk menampilkan tampilan ini maka silahkan klik menu laporan dan klik sub menu laporan yaitu menu laporan penjualan, kemudian pilih filter bulanan seperti gambar 5.9 berikut :



No	Nama Barang	Kategori	Jumlah Beli	Total	Keuntungan	Tanggal	Jam
1	Fanta	Minuman	1	Rp8,000	Rp1,000	2025-07-30	07:52:37
2	Sprite	Minuman	3	Rp24,000	Rp3,000	2025-07-30	07:52:20
3	Coca Cola	Minuman	5	Rp40,000	Rp5,000	2025-07-30	07:52:05
4	Sunsilk	Shampo	1	Rp8,000	Rp1,500	2025-07-30	07:51:34
5	Nuxon	Sabun	5	Rp20,000	Rp7,500	2025-07-30	07:51:18

Gambar 5.9 Halaman Penjualan Pertahun Pada Admin

5.2.10 Halaman Cetak Laporan Penjualan Tahunan Pada Admin

Halaman cetak laporan penjualan Tahunan merupakan sub halaman dari halaman laporan yang digunakan untuk mencetak laporan penjualan tahunan. Untuk melakukan cetak laporan penjualan tahunan, masuk ke menu laporan pilih laporan penjualan, klik filter pilih tahunan, dan export pdf seperti gambar 5.10 berikut :

Laporan Penjualan

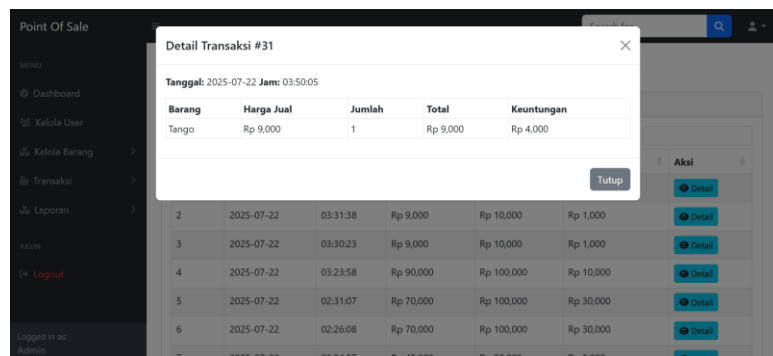
Periode: 2025-01-01 sampai 2025-12-31

No	Nama Barang	Kategori	Jumlah Beli	Total	Kcuntangan	Tanggal	Jam
1	Fanta	Minuman	1	Rp8.000	Rp1.000	2025-07-30	07:52:37
2	Sprite	Minuman	3	Rp24.000	Rp3.000	2025-07-30	07:52:20
3	Coca Cola	Minuman	5	Rp40.000	Rp5.000	2025-07-30	07:52:05
4	Sunsilk	Shampo	1	Rp8.000	Rp1.500	2025-07-30	07:51:34
5	Nurvo	Sabun	5	Rp20.000	Rp7.500	2025-07-30	07:51:18
6	Jeruk	Makanan	3	Rp30.000	Rp9.000	2025-07-30	07:50:48
7	Ultra Milk	Minuman	2	Rp14.000	Rp3.000	2025-07-30	07:50:02
8	Aqua	Minuman	1	Rp3.000	Rp1.500	2025-07-30	08:00:37
9	Sunsilk	Shampo	2	Rp16.000	Rp3.000	2025-07-28	06:07:57
10	Jeruk	Makanan	3	Rp30.000	Rp9.000	2025-07-28	05:36:49
11	Lifeboy	Sabun	11	Rp44.000	Rp11.000	2025-07-28	04:38:50
12	Lifeboy	Sabun	2	Rp8.000	Rp2.000	2025-07-28	03:15:10
13	Lifeboy	Sabun	2	Rp8.000	Rp2.000	2025-07-28	03:11:21
14	Lifeboy	Sabun	5	Rp20.000	Rp5.000	2025-07-28	03:10:24
15	Semangka	Makanan	2	Rp36.000	Rp8.000	2025-07-23	07:57:30
16	Semangka	Makanan	1	Rp18.000	Rp1.000	2025-07-21	23:46:41
17	Pisang	Makanan	2	Rp10.000	Rp2.000	2025-07-21	23:45:54
18	Pisang	Makanan	1	Rp5.000	Rp1.000	2025-07-21	21:30:01
19	Jeruk	Makanan	5	Rp50.000	Rp15.000	2025-07-16	20:26:43
20	Semangka	Makanan	2	Rp36.000	Rp8.000	2025-07-16	20:26:43

Gambar 5.10 Halaman Cetak Laporan Penjualan Tahunan Pada *Admin*

5.2.11 Halaman Detail Pada *Admin*

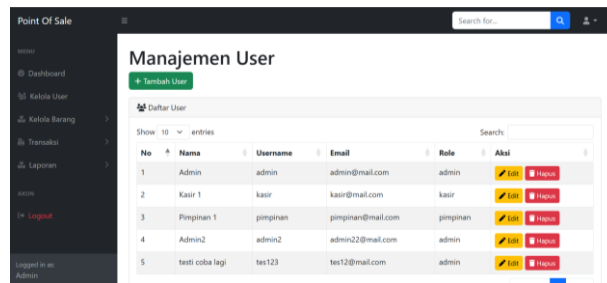
Halaman detail merupakan halaman yang berisikan detail transaksi yang dipilih melalui kelola transaksi. Halaman ini diakses melalui klik sub menu dashboard yaitu transaksi hari ini, setelah itu masuk ke halaman kelola transaksi dan pilih aksi detail untuk melihat detail transaksi seperti pada gambar 5.11 berikut :



Gambar 5.11 Halaman Detail Pada *Admin*

5.2.12 Halaman Kelola *User* Pada *Admin*

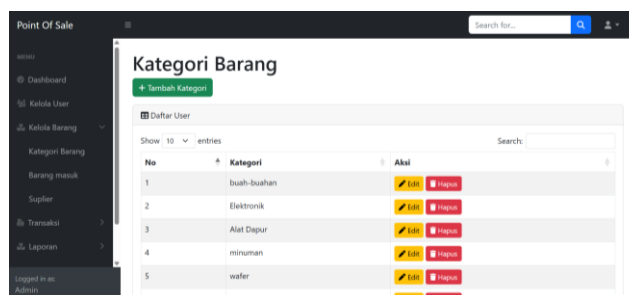
Halaman kelola user merupakan halaman yang digunakan untuk membuat atau menambahkan akun *user* berupa admin, kasir, dan pimpinan. Untuk menampilkan halaman ini silahkan klik menu kelola user seperti gambar 5.12 berikut :



Gambar 5.12 Halaman Kelola *User* Pada *Admin*

5.2.13 Halaman Kategori Barang Pada *Admin*

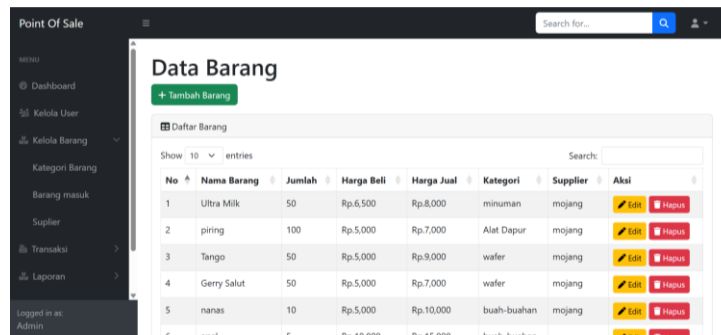
Halaman kategori barang merupakan sub halaman dari halaman kelola barang yang digunakan untuk menambahkan kategori barang. Untuk menampilkan halaman ini silahkan klik menu kelola barang dan klik menu kategori barang seperti gambar 5.13 berikut :



Gambar 5.13 Halaman Kategori Barang Pada *Admin*

5.2.14 Halaman Barang Masuk Pada *Admin*

Halaman barang masuk merupakan sub halaman dari halaman kelola barang yang digunakan untuk menambahkan barang ke dalam stok barang. Untuk menampilkan halaman ini silahkan klik menu kelola barang dan klik menu barang masuk seperti gambar 5.14 berikut :

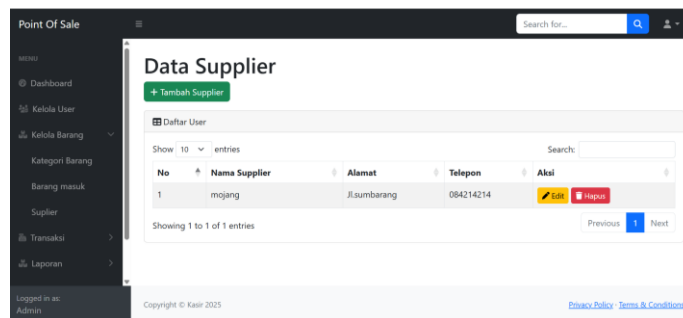


No	Nama Barang	Jumlah	Harga Beli	Harga Jual	Kategori	Supplier	Aksi
1	Ultra Milk	50	Rp.6,500	Rp.8,000	minuman	mojang	[Edit] [Hapus]
2	piring	100	Rp.5,000	Rp.7,000	mojang	mojang	[Edit] [Hapus]
3	Tango	50	Rp.5,000	Rp.9,000	wafel	mojang	[Edit] [Hapus]
4	Gerry Salut	50	Rp.5,000	Rp.7,000	wafel	mojang	[Edit] [Hapus]
5	nanas	10	Rp.5,000	Rp.10,000	buah-buahan	mojang	[Edit] [Hapus]
6	anai	5	Rp.10,000	Rp.15,000	buah-buahan	mojang	[Edit] [Hapus]

Gambar 5.14 Halaman Barang Masuk Pada *Admin*

5.2.15 Halaman Suplier Pada *Admin*

Halaman suplier merupakan sub halaman dari halaman kelola barang yang digunakan untuk menambahkan suplier. Untuk menampilkan halaman ini silahkan klik menu kelola barang dan klik menu suplier seperti gambar 5.15 berikut :

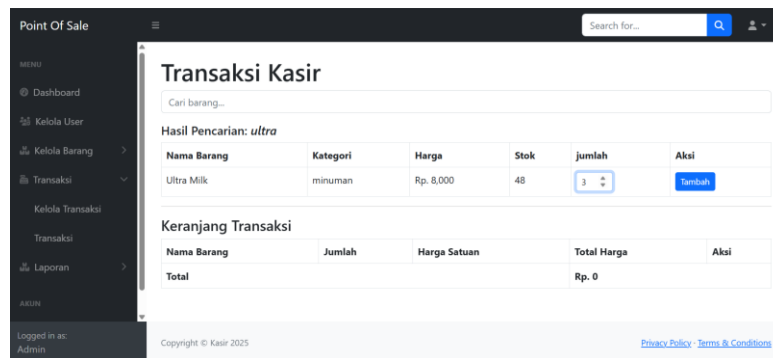


No	Nama Supplier	Alamat	Telepon	Aksi
1	mojang	Jl.sumberang	084214214	[Edit] [Hapus]

Gambar 5.15 Halaman Suplier Pada *Admin*

5.2.16 Halaman Transaksi Pada *Admin*

Halaman transaksi merupakan sub halaman dari halaman transaksi yang digunakan untuk melakukan transaksi jual barang. Untuk melakukan transaksi jual barang, cari barang yang akan dijual terlebih dahulu dalam pencarian untuk menampilkan barang serta jumlah barang. Setelah itu tambahkan barang yang akan dijual sesuai dengan stok barang yang ada, jika tidak akan muncul pemberitahuan stok barang tidak mencukupi seperti gambar 5.16 berikut :



Gambar 5.16 Halaman Transaksi Pada *Admin*

5.2.17 Halaman Cetak Faktur Transaksi Pada *Admin*

Halaman cetak transaksi merupakan sub halaman dari halaman transaksi yang digunakan untuk mencetak transaksi. Untuk melakukan cetak transaksi, cari barang yang akan dijual terlebih dahulu dalam pencarian untuk menampilkan barang serta jumlah barang. Setelah itu tambahkan barang yang akan dijual sesuai dengan stok barang yang ada, inputkan total bayar, klik tombol proses & cetak struk, dan pilih tombol cetak seperti gambar 5.17 berikut :

TOKO ABE JAYA
STRUK PEMBAYARAN

No.Pesanan : 45

Barang	Jumlah	Harga	Subtotal
Aqua	2	Rp. 3,000	Rp. 6,000

Total: Rp. 6,000**Bayar:** Rp. 10,000**Kembalian:** Rp. 4,000

Padang, 2025-07-30 21:35:25

Pimpinan

Zainul

Gambar 5.17 Halaman Cetak Faktur Transaksi Pada Admin

5.2.18 Halaman Laporan Pembelian Perhari Pada Admin

Halaman laporan pembelian perhari merupakan halaman yang memuat laporan pembelian harian. Untuk menampilkan tampilan ini maka silahkan klik menu laporan dan klik sub menu laporan yaitu menu laporan pembelian, kemudian pilih filter harian seperti gambar 5.18 berikut :

Point Of Sale | Search for...

Laporan Pembelian
Laporan

Filter: Harian

Laporan Pembelian

Show 10 entries | Search:

No	Nama Barang	Kategori	Supplier	Jumlah	Harga Beli	Total	Tanggal Beli
1	Aqua	Minuman	mojang	30	Rp1,500	Rp45,000	2025-07-30
2	Pantene	Shampo	mojang	40	Rp6,500	Rp260,000	2025-07-30
3	Citra	Sabun	mojang	40	Rp3,000	Rp120,000	2025-07-30
4	Lux	Sabun	mojang	40	Rp3,000	Rp120,000	2025-07-30
5	Dettol	Sabun	mojang	40	Rp4,000	Rp160,000	2025-07-30

Gambar 5.18 Halaman Laporan Pembelian Perhari Pada Admin

5.2.19 Halaman Cetak Laporan Pembelian Harian Pada *Admin*

Halaman cetak laporan pembelian harian merupakan sub halaman dari halaman laporan yang digunakan untuk mencetak laporan pembelian harian. Untuk melakukan cetak laporan pembelian harian, masuk ke menu laporan pilih laporan pembelian, klik filter pilih harian, dan export pdf seperti gambar 5.19 berikut :

Laporan Pembelian

Periode: 2025-07-30 sampai 2025-07-30

No	Nama Barang	Kategori	Supplier	Jumlah	Harga Beli	Total	Tanggal Beli
1	Aqua	Minuman	mojang	30	Rp1,500	Rp45,000	2025-07-30
2	Pantene	Shampo	mojang	40	Rp6,500	Rp260,000	2025-07-30
3	Citra	Sabun	mojang	40	Rp3,000	Rp120,000	2025-07-30
4	Lux	Sabun	mojang	40	Rp3,000	Rp120,000	2025-07-30
5	Dettol	Sabun	mojang	40	Rp4,000	Rp160,000	2025-07-30

Total Barang Dibeli: 190

Total Uang Keluar: Rp705,000

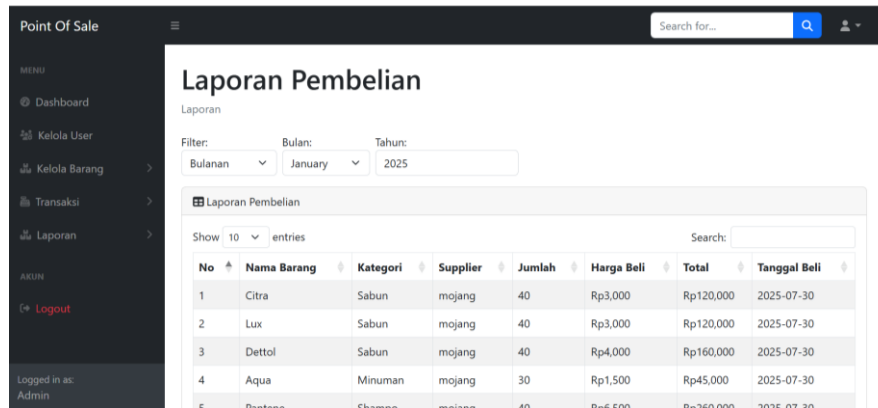
Padang, 30-07-2025
Pimpinan

Zainul

Gambar 5.19 Halaman Cetak Laporan Pembelian Harian Pada *Admin*

5.2.20 Halaman Laporan Pembelian Perbulan Pada *Admin*

Halaman laporan pembelian perbulan merupakan halaman yang memuat laporan pembelian bulanan. Untuk menampilkan tampilan ini maka silahkan klik menu laporan dan klik sub menu laporan yaitu menu laporan pembelian, kemudian pilih filter bulanan seperti gambar 5.20 berikut :



Gambar 5.20 Halaman Laporan Pembelian Perbulan Pada Admin

5.2.21 Halaman Cetak Laporan Pembelian Bulanan Pada Admin

Halaman cetak laporan pembelian bulanan merupakan sub halaman dari halaman laporan yang digunakan untuk mencetak laporan pembelian bulanan. Untuk melakukan cetak laporan pembelian bulanan, masuk ke menu laporan pilih laporan pembelian, klik filter pilih bulanan, dan export pdf seperti gambar 5.21 berikut :

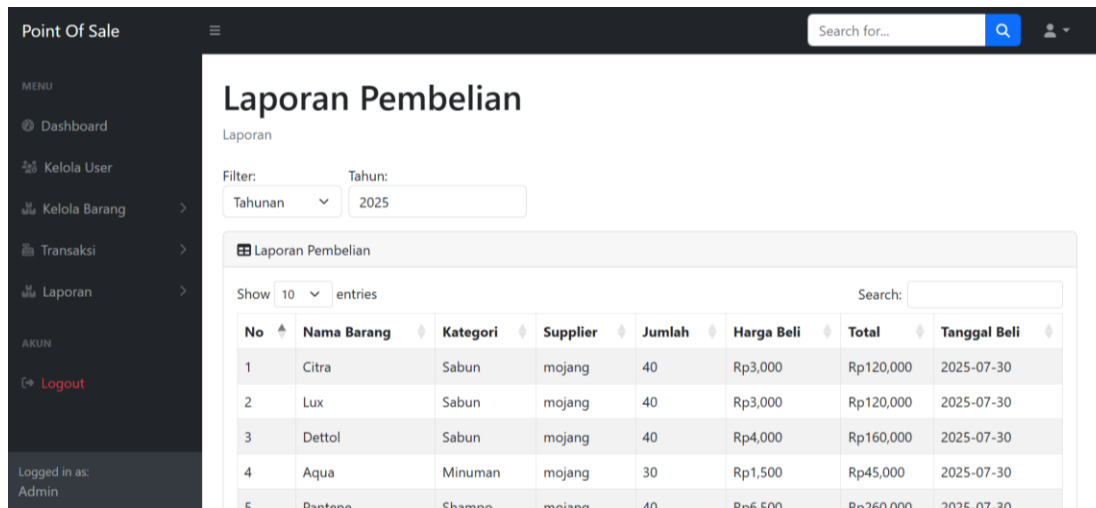
Laporan Pembelian
Periode: 2025-07-01 sampai 2025-07-31

No	Nama Barang	Kategori	Supplier	Jumlah	Harga Beli	Total	Tanggal Beli
1	Citra	Sabun	mojang	40	Rp3,000	Rp120,000	2025-07-30
2	Lux	Sabun	mojang	40	Rp3,000	Rp120,000	2025-07-30
3	Dettol	Sabun	mojang	40	Rp4,000	Rp160,000	2025-07-30
4	Aqua	Minuman	mojang	30	Rp1,500	Rp45,000	2025-07-30
5	Pantene	Shampo	mojang	40	Rp6,500	Rp260,000	2025-07-30
6	Fanta	Minuman	mojang	40	Rp7,000	Rp280,000	2025-07-28
7	Lifeboy	Sabun	mojang	30	Rp5,500	Rp165,000	2025-07-28
8	Coca Cola	Minuman	mojang	40	Rp7,000	Rp280,000	2025-07-28
9	Lifeboy	Sabun	mojang	100	Rp2,500	Rp250,000	2025-07-28
10	Ultra Milk	Minuman	mojang	30	Rp5,500	Rp165,000	2025-07-28
11	Head&Shoulder	Shampo	mojang	50	Rp7,500	Rp375,000	2025-07-28
12	Nurvo	Sabun	mojang	40	Rp2,500	Rp100,000	2025-07-28
13	Sunsilk	Shampo	mojang	30	Rp6,500	Rp195,000	2025-07-28
14	Sprite	Minuman	mojang	40	Rp7,000	Rp280,000	2025-07-28
15	Dettol	Sabun	mojang	50	Rp3,500	Rp175,000	2025-07-28
16	Lifeboy	Sabun	mojang	100	Rp3,000	Rp300,000	2025-07-27
17	Pisang	Makanan	mojang	2	Rp5,000	Rp10,000	2025-07-23
18	Pisang	Makanan	mojang	2	Rp5,000	Rp10,000	2025-07-23
19	Jeruk	Makanan	Valve	5	Rp7,000	Rp35,000	2025-07-15
20	apel	Makanan	Valve	3	Rp6,000	Rp18,000	2025-07-15

Gambar 5.21 Halaman Cetak Laporan Pembelian Bulanan Pada Admin

5.2.22 Halaman Laporan Pembelian Tahunan Pada Admin

Halaman laporan pembelian tahunan merupakan halaman yang memuat laporan pembelian tahunan. Untuk menampilkan tampilan ini maka silahkan klik menu laporan dan klik sub menu laporan yaitu menu laporan pembelian, kemudian pilih filter tahunan seperti gambar 5.22 berikut :



The screenshot shows the 'Point Of Sale' Admin interface. The main content area is titled 'Laporan Pembelian' (Purchase Report). Below the title, there are filter options: 'Filter: Tahunan' (Yearly) and 'Tahun: 2025'. A table titled 'Laporan Pembelian' displays the following data:

No	Nama Barang	Kategori	Supplier	Jumlah	Harga Beli	Total	Tanggal Beli
1	Citra	Sabun	mojang	40	Rp3,000	Rp120,000	2025-07-30
2	Lux	Sabun	mojang	40	Rp3,000	Rp120,000	2025-07-30
3	Dettol	Sabun	mojang	40	Rp4,000	Rp160,000	2025-07-30
4	Aqua	Minuman	mojang	30	Rp1,500	Rp45,000	2025-07-30
5	Pantene	Shampoo	mojang	40	Rp6,500	Rp260,000	2025-07-30

Gambar 5.22 Halaman Laporan Pembelian Tahunan Pada Admin

5.2.23 Halaman Cetak Laporan Pembelian Tahunan Pada Admin

Halaman cetak laporan pembelian tahunan merupakan sub halaman dari halaman laporan yang digunakan untuk mencetak laporan pembelian tahunan. Untuk melakukan cetak laporan pembelian tahunan, masuk ke menu laporan pilih laporan pembelian, klik filter pilih tahunan, dan export pdf seperti gambar 5.23 berikut :

Laporan Pembelian

Periode: 2025-07-01 sampai 2025-07-31

No	Nama Barang	Kategori	Supplier	Jumlah	Harga Beli	Total	Tanggal Beli
1	Citra	Sabun	mojang	40	Rp3,000	Rp120,000	2025-07-30
2	Lux	Sabun	mojang	40	Rp3,000	Rp120,000	2025-07-30
3	Dettol	Sabun	mojang	40	Rp4,000	Rp160,000	2025-07-30
4	Aqua	Minuman	mojang	30	Rp1,500	Rp45,000	2025-07-30
5	Pantene	Shampo	mojang	40	Rp6,500	Rp260,000	2025-07-30
6	Fanta	Minuman	mojang	40	Rp7,000	Rp280,000	2025-07-28
7	Lifeboy	Sabun	mojang	30	Rp5,500	Rp165,000	2025-07-28
8	Coca Cola	Minuman	mojang	40	Rp7,000	Rp280,000	2025-07-28
9	Lifeboy	Sabun	mojang	100	Rp2,500	Rp250,000	2025-07-28
10	Ultra Milk	Minuman	mojang	30	Rp5,500	Rp165,000	2025-07-28
11	Head&Shoulder	Shampo	mojang	50	Rp7,500	Rp375,000	2025-07-28
12	Nuvo	Sabun	mojang	40	Rp2,500	Rp100,000	2025-07-28
13	Sunsilk	Shampo	mojang	30	Rp6,500	Rp195,000	2025-07-28
14	Sprite	Minuman	mojang	40	Rp7,000	Rp280,000	2025-07-28
15	Dettol	Sabun	mojang	50	Rp3,500	Rp175,000	2025-07-28
16	Lifeboy	Sabun	mojang	100	Rp3,000	Rp300,000	2025-07-27
17	Pisang	Makanan	mojang	2	Rp5,000	Rp10,000	2025-07-23
18	Pisang	Makanan	mojang	2	Rp5,000	Rp10,000	2025-07-23
19	Jeruk	Makanan	Valve	5	Rp7,000	Rp35,000	2025-07-15
20	apel	Makanan	Valve	3	Rp6,000	Rp18,000	2025-07-15

Gambar 5.23 Halaman Cetak Laporan Pembelian Tahunan Pada Admin

5.2.24 Halaman Laporan User Pada Admin

Halaman laporan *user* merupakan sub halaman dari halaman laporan yang digunakan untuk melihat laporan pengguna seperti gambar 5.24 berikut :

No	Nama	Username	Email	Role	Tendaftar Pada
1	testi coba lagi	tes123	tes12@mail.com	Admin	13-07-2025 08:42
2	Admin	admin	admin@mail.com	Admin	13-07-2025 08:23
3	Kasir 1	kasir	kasir@mail.com	Kasir	13-07-2025 08:23
4	Pimpinan 1	pimpinan	pimpinan@mail.com	Pimpinan	13-07-2025 08:23
5	Admin2	admin2	admin22@mail.com	Admin	13-07-2025 08:23

Gambar 5.24 Halaman Laporan User Pada Admin

5.2.25 Halaman Cetak Laporan *User* Pada *Admin*

Halaman cetak laporan *user* merupakan sub halaman dari halaman laporan yang digunakan untuk mencetak laporan user. Untuk melakukan cetak laporan user, masuk ke menu laporan pilih laporan pengguna dan export pdf seperti gambar 5.25 berikut :

Laporan Data User

Dicetak pada: 30-07-2025 16:47

No	Nama	Username	Email	Role	Terdftar Pada
1	testi	coba	coba@mail.com	Kasir	13-07-2025 18:39
2	Admin	admin	admin@mail.com	Admin	13-07-2025 08:23
3	Kasir 1	kasir	kasir@mail.com	Kasir	13-07-2025 08:23
4	Pimpinan 1	pimpinan	pimpinan@mail.com	Pimpinan	13-07-2025 08:23
5	Admin2	admin2	admin2@mail.com	Admin	13-07-2025 08:23

Total Pengguna: 5

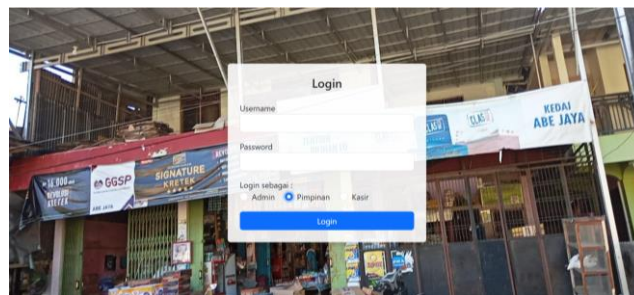
Padang, 30-07-2025
Pimpinan

Zainul

Gambar 5.25 Halaman Cetak Laporan *User* Pada *Admin*

5.2.26 Halaman Tampilan *Login* Pada *Pimpinan*

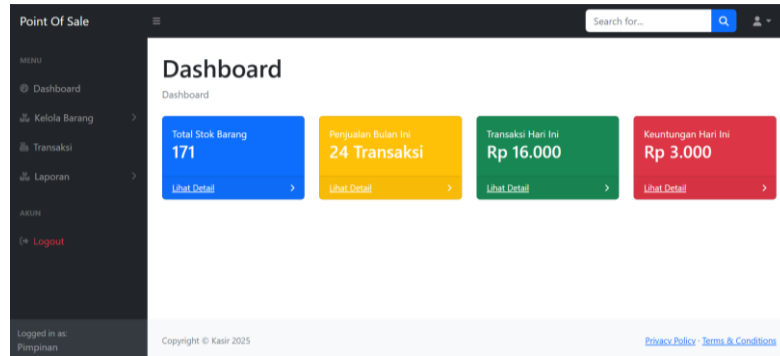
Tampilan *login* ini merupakan bentuk tampilan yang terlihat pada saat aplikasi diaktifkan dengan menuliskan localhost/aplikasi_kasir untuk melakukan *login* sebagai pimpinan seperti terlihat pada gambar 5.26 berikut :



Gambar 5.26 Halaman Tampilan *Login* Pada *Pimpinan*

5.2.27 Halaman Dashboard Pada Pimpinan

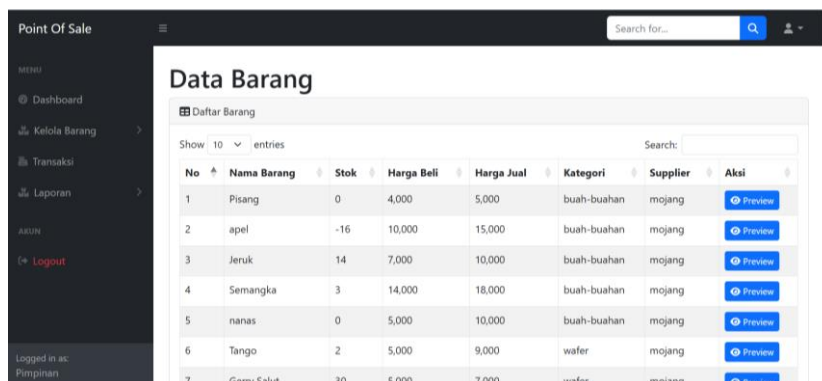
Halaman dashboard ini merupakan halaman yang menampilkan menu-menu apa saja yang dapat diakses oleh pimpinan setelah berhasil melakukan *login* seperti terlihat pada gambar 5.27 berikut :



Gambar 5. 27 Halaman Dashboard Pada Pimpinan

5.2.28 Halaman Total Stok Barang Pada Pimpinan

Halaman total stok barang merupakan halaman yang digunakan untuk melihat data barang atau stok barang yang dipilih melalui total stok barang seperti terlihat pada gambar 5.28 berikut :

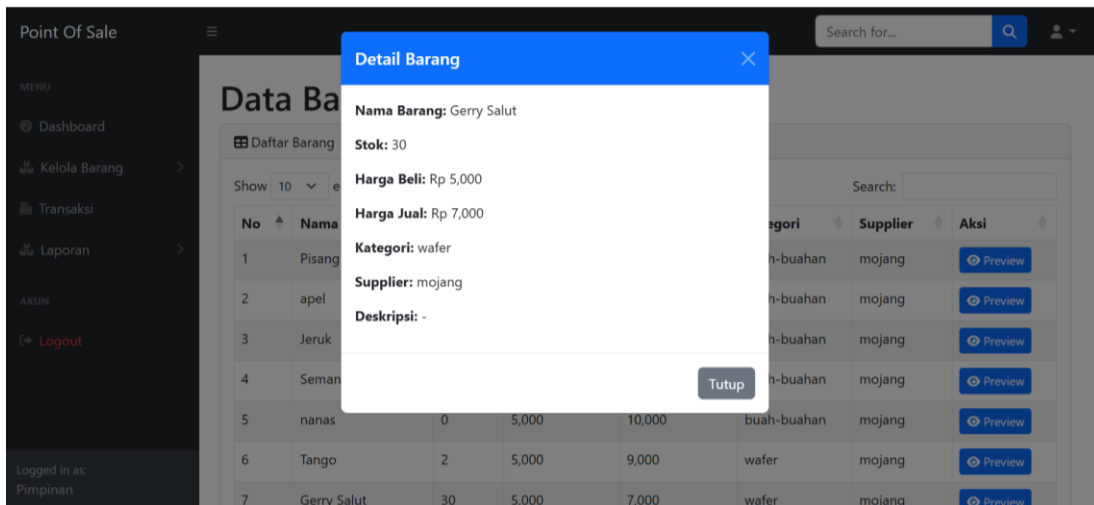


No	Nama Barang	Stok	Harga Beli	Harga Jual	Kategori	Supplier	Aksi
1	Pisang	0	4,000	5,000	buah-buahan	mojang	Preview
2	apel	-16	10,000	15,000	buah-buahan	mojang	Preview
3	Jeruk	14	7,000	10,000	buah-buahan	mojang	Preview
4	Semangka	3	14,000	18,000	buah-buahan	mojang	Preview
5	nanas	0	5,000	10,000	buah-buahan	mojang	Preview
6	Tango	2	5,000	9,000	wafer	mojang	Preview
7	Gerry Salut	30	5,000	7,000	wafer	mojanq	Preview

Gambar 5. 28 Halaman Total Stok Barang Pada Pimpinan

5.2.29 Halaman Preview Pada Pimpinan

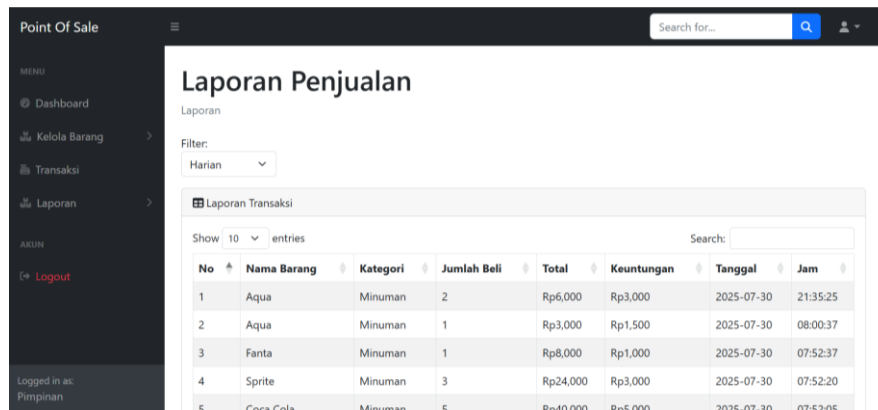
Halaman preview merupakan halaman yang berisikan preview data barang yang dipilih melalui data barang. Halaman ini diakses melalui klik sub menu dashboard yaitu total stok barang, setelah itu masuk ke halaman data barang dan pilih aksi preview untuk melihat preview data barang seperti pada gambar 5.29 berikut :



Gambar 5.29 Halaman Preview Pada Pimpinan

5.2.30 Halaman Penjualan Perhari Pada Pimpinan

Halaman penjualan perhari merupakan halaman yang memuat laporan penjualan atau transaksi harian. Untuk menampilkan tampilan ini maka silahkan klik menu dashboard dan klik sub menu dashboard yaitu menu penjualan bulan ini atau klik menu laporan dan klik sub menu laporan yaitu menu laporan penjualan, kemudian pilih filter harian seperti gambar 5.30 berikut :

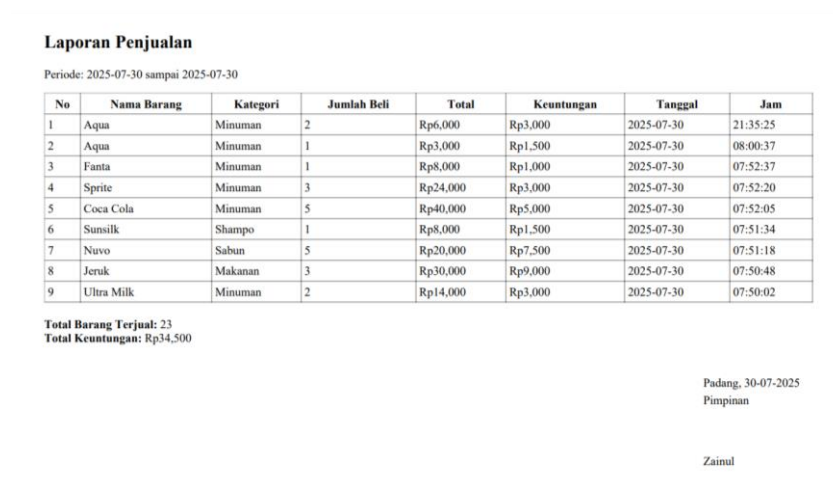


Gambar 5.30 Halaman Penjualan Perhari Pada Pimpinan

5.2.31 Halaman Cetak Laporan Penjualan Harian Pada Pimpinan

Halaman cetak laporan penjualan harian merupakan sub halaman dari halaman laporan yang digunakan untuk mencetak laporan penjualan harian.

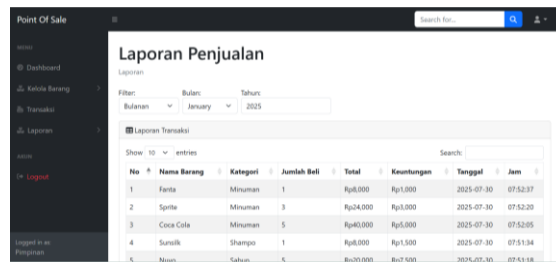
Untuk melakukan cetak laporan penjualan harian, masuk ke menu laporan pilih laporan penjualan, klik filter pilih harian, dan export pdf seperti gambar 5.31 berikut :



Gambar 5.31 Halaman Cetak Laporan Penjualan Harian Pada Pimpinan

5.2.32 Halaman Penjualan Perbulan Pada Pimpinan

Halaman penjualan perbulan merupakan halaman yang memuat laporan penjualan atau transaksi bulanan. Untuk menampilkan tampilan ini maka silahkan klik menu laporan dan klik sub menu laporan yaitu menu laporan penjualan, kemudian pilih filte bulanan seperti gambar 5.32 berikut :



Gambar 5. 32 Halaman Penjualan Perbulan Pada Pimpinan

5.2.33 Halaman Cetak Laporan Penjualan Bulanan Pada Pimpinan

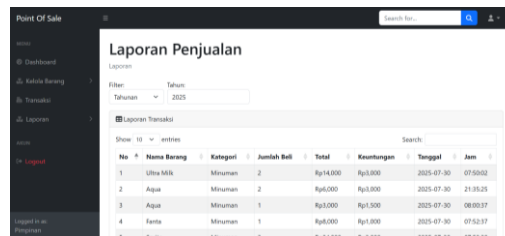
Halaman cetak laporan penjualan bulanan merupakan sub halaman dari halaman laporan yang digunakan untuk mencetak laporan penjualan bulanan. Untuk melakukan cetak laporan penjualan bulanan, masuk ke menu laporan pilih laporan penjualan, klik filter pilih bulanan, dan export pdf seperti gambar 5.33 berikut :

No	Nama Barang	Kategori	Jumlah Beli	Total	Keuntungan	Tanggal	Jam
1	Fanta	Minuman	1	Rp1,000	Rp1,000	2025-07-30	07:52:37
2	Sprite	Minuman	1	Rp24,000	Rp1,000	2025-07-30	07:52:38
3	Coca Cola	Minuman	1	Rp40,000	Rp1,000	2025-07-30	07:52:39
4	Sunalk	Shampo	1	Rp1,500	Rp1,500	2025-07-30	07:53:04
5	Nuan	Sabun	1	Rp30,000	Rp1,500	2025-07-30	07:53:18
6	Isiua Milk	Minuman	1	Rp14,000	Rp1,000	2025-07-30	07:56:46
7	Isiua Milk	Minuman	2	Rp14,000	Rp1,000	2025-07-30	07:56:52
8	Agus	Minuman	1	Rp1,000	Rp1,000	2025-07-30	21:29:23
9	Agus	Minuman	1	Rp1,500	Rp1,500	2025-07-30	08:06:37
10	Sunalk	Shampo	2	Rp14,000	Rp1,000	2025-07-28	06:07:57
11	Isiua	Makanan	1	Rp30,000	Rp1,000	2025-07-28	09:36:46
12	Lililany	Sabun	1	Rp14,000	Rp1,500	2025-07-28	09:36:50
13	Lililany	Sabun	2	Rp1,000	Rp1,500	2025-07-28	09:37:08
14	Lililany	Sabun	2	Rp1,000	Rp1,500	2025-07-28	09:37:21
15	Lililany	Sabun	1	Rp20,000	Rp1,000	2025-07-28	09:38:34
16	IsiuaMgka	Makanan	2	Rp14,000	Rp1,000	2025-07-23	07:57:38
17	IsiuaMgka	Makanan	1	Rp18,000	Rp1,000	2025-07-21	23:40:41
18	IsiuaMgka	Makanan	2	Rp10,000	Rp1,000	2025-07-21	23:40:54

Gambar 5. 33 Halaman Cetak Laporan Penjualan Bulanan Pada Pimpinan

5.2.34 Halaman Penjualan Tahunan Pada Pimpinan

Halaman penjualan tahunan merupakan halaman yang memuat laporan penjualan atau transaksi tahunan. Untuk menampilkan tampilan ini maka silahkan klik menu laporan dan klik sub menu laporan yaitu menu laporan penjualan, kemudian pilih filter tahunan seperti gambar 5.34 berikut :



Gambar 5.34 Halaman Penjualan Tahunan Pada Pimpinan

5.2.35 Halaman Cetak Laporan Penjualan Tahunan Pada Pimpinan

Halaman cetak laporan penjualan tahunan merupakan sub halaman dari halaman laporan yang digunakan untuk mencetak laporan penjualan tahunan. Untuk melakukan cetak laporan penjualan tahunan, masuk ke menu laporan pilih laporan penjualan, klik filter pilih tahunan, dan export pdf seperti gambar 5.35 berikut :

Laporan Penjualan

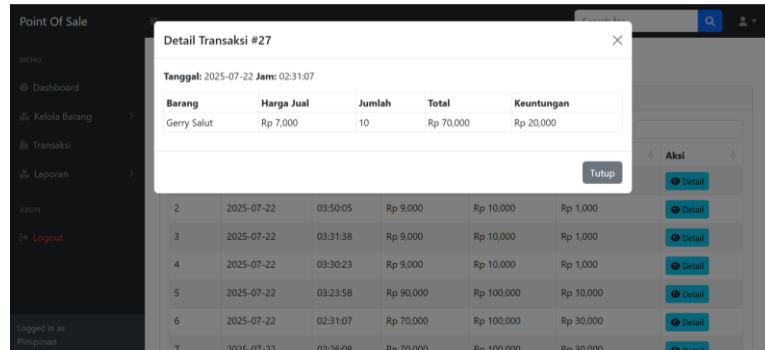
Periode: 2025-01-01 sampai 2025-12-31

No	Nama Barang	Kategori	Jumlah Beli	Total	Keuntungan	Tanggal	Jam
1	Ultra Milk	Minuman	2	Rp4,000	Rp3,000	2025-07-30	07:50:02
2	Aqua	Minuman	2	Rp4,000	Rp3,000	2025-07-30	21:19:25
3	Aqua	Minuman	1	Rp3,000	Rp3,000	2025-07-30	08:00:37
4	Fanta	Minuman	1	Rp4,000	Rp3,000	2025-07-30	07:52:37
5	Sprite	Minuman	3	Rp12,000	Rp9,000	2025-07-30	07:52:39
6	Coca Cola	Minuman	5	Rp20,000	Rp15,000	2025-07-30	07:52:45
7	Banana	Snack	1	Rp4,000	Rp3,000	2025-07-30	07:51:34
8	Nesca	Makanan	5	Rp20,000	Rp15,000	2025-07-30	07:51:18
9	Jasik	Makanan	3	Rp10,000	Rp7,000	2025-07-30	07:50:48
10	Banana	Snack	2	Rp8,000	Rp6,000	2025-07-28	08:07:57
11	Jasik	Makanan	3	Rp10,000	Rp7,000	2025-07-28	08:36:49
12	Lidahoy	Snack	11	Rp44,000	Rp33,000	2025-07-28	08:38:50
13	Lidahoy	Snack	2	Rp8,000	Rp6,000	2025-07-28	08:15:10
14	Lidahoy	Snack	2	Rp8,000	Rp6,000	2025-07-28	08:11:21
15	Lidahoy	Snack	5	Rp20,000	Rp15,000	2025-07-28	08:10:24
16	Semangka	Makanan	2	Rp10,000	Rp7,000	2025-07-23	07:57:50
17	Semangka	Makanan	1	Rp5,000	Rp4,000	2025-07-21	23:46:41
18	Pisang	Makanan	2	Rp10,000	Rp7,000	2025-07-21	23:45:54
19	Pisang	Makanan	1	Rp5,000	Rp4,000	2025-07-21	23:38:41
20	Total		4	Rp20,000	Rp15,000	2025-07-14	08:36:49

Gambar 5.35 Halaman Cetak Laporan Penjualan Tahunan Pada Pimpinan

5.2.36 Halaman Detail Pada Pimpinan

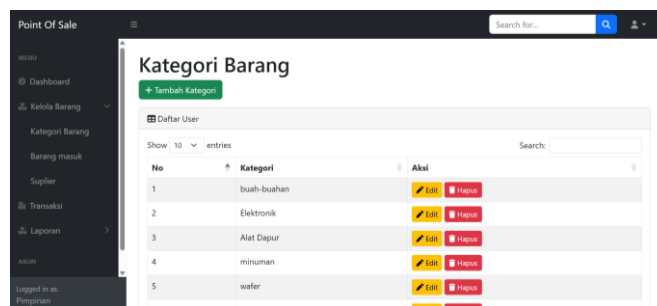
Halaman detail merupakan halaman yang berisikan detail data transaksi yang dipilih melalui kelola transaksi yaitu klik aksi detail seperti pada gambar 5.36 berikut :



Gambar 5.36 Halaman Detail Pada Pimpinan

5.2.37 Halaman Kategori Barang Pada Pimpinan

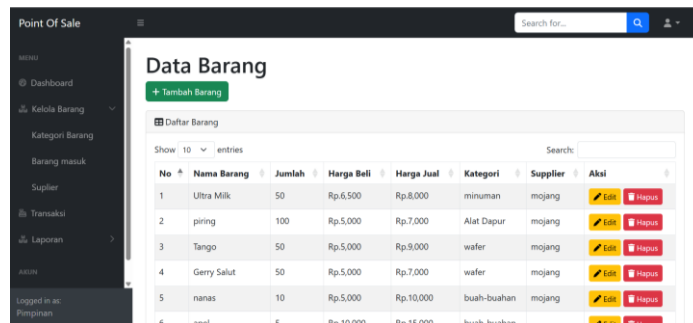
Halaman kategori barang merupakan sub halaman dari halaman kelola barang yang digunakan untuk menambahkan kategori barang. Untuk menampilkan halaman ini silahkan klik menu kelola barang dan klik menu kategori barang seperti gambar 5.37 berikut :



Gambar 5.37 Halaman Kategori Barang Pada Pimpinan

5.2.38 Halaman Barang Masuk Pada Pimpinan

Halaman barang masuk merupakan sub halaman dari halaman kelola barang yang digunakan untuk menambahkan barang ke dalam stok barang. Untuk menampilkan halaman ini silahkan klik menu kelola barang dan klik menu barang masuk seperti gambar 5.38 berikut :

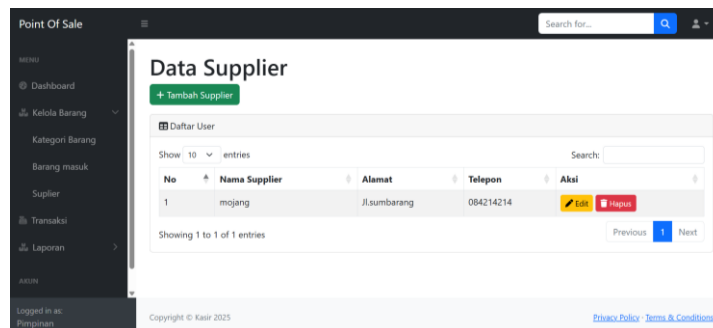


No	Nama Barang	Jumlah	Harga Beli	Harga Jual	Kategori	Supplier	Aksi
1	Ultra Milk	50	Rp.6,500	Rp.8,000	minuman	mojang	Edit Hapus
2	piring	100	Rp.5,000	Rp.7,000	Alat Dapur	mojang	Edit Hapus
3	Tango	50	Rp.5,000	Rp.9,000	wafer	mojang	Edit Hapus
4	Gerry Salut	50	Rp.5,000	Rp.7,000	wafer	mojang	Edit Hapus
5	nanas	10	Rp.5,000	Rp.10,000	buah-buahan	mojang	Edit Hapus
6	apel	5	Rp.10,000	Rp.15,000	buah-buahan	mojang	Edit Hapus

Gambar 5.38 Halaman Barang Masuk Pada Pimpinan

5.2.39 Halaman Suplier Pada Pimpinan

Halaman suplier merupakan sub halaman dari halaman kelola barang yang digunakan untuk menambahkan suplier. Untuk menampilkan halaman ini silahkan klik menu kelola barang dan klik menu suplier seperti gambar 5.39 berikut :

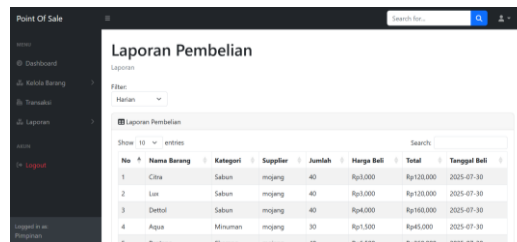


No	Nama Supplier	Alamat	Telepon	Aksi
1	mojang	Jl.sumberang	084214214	Edit Hapus

Gambar 5.39 Halaman Suplier Pada Pimpinan

5.2.40 Halaman Laporan Pembelian Perhari Pada Pimpinan

Halaman laporan pembelian perhari merupakan halaman yang memuat laporan pembelian harian. Untuk menampilkan tampilan ini maka silahkan klik menu laporan dan klik sub menu laporan yaitu menu laporan pembelian, kemudian pilih filter harian seperti gambar 5.40 berikut :

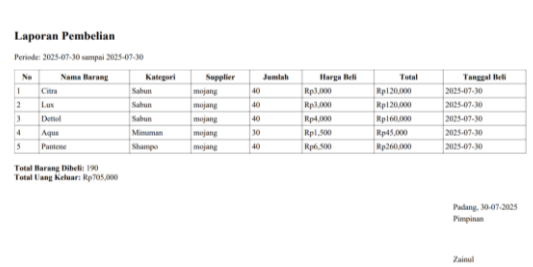


No	Nama Barang	Kategori	Supplier	Jumlah	Harga Beli	Total	Tanggal Beli
1	Citra	Sabun	mejang	40	Rp3,000	Rp120,000	2025-07-30
2	Lux	Sabun	mejang	40	Rp3,000	Rp120,000	2025-07-30
3	Dial	Sabun	mejang	40	Rp4,000	Rp160,000	2025-07-30
4	Aqua	Minuman	mejang	30	Rp1,500	Rp45,000	2025-07-30
5	Pantene	Shampo	mejang	40	Rp6,500	Rp260,000	2025-07-30

Gambar 5. 40 Halaman Laporan Pembelian Perhari Pada Pimpinan

5.2.41 Halaman Cetak Laporan Pembelian Harian Pada Pimpinan

Halaman cetak laporan pembelian harian merupakan sub halaman dari halaman laporan yang digunakan untuk mencetak laporan pembelian harian. Untuk melakukan cetak laporan pembelian harian, masuk ke menu laporan pilih laporan pembelian, klik filter pilih harian, dan export pdf seperti gambar 5.41 berikut :



No	Nama Barang	Kategori	Supplier	Jumlah	Harga Beli	Total	Tanggal Beli
1	Citra	Sabun	mejang	40	Rp3,000	Rp120,000	2025-07-30
2	Lux	Sabun	mejang	40	Rp3,000	Rp120,000	2025-07-30
3	Dial	Sabun	mejang	40	Rp4,000	Rp160,000	2025-07-30
4	Aqua	Minuman	mejang	30	Rp1,500	Rp45,000	2025-07-30
5	Pantene	Shampo	mejang	40	Rp6,500	Rp260,000	2025-07-30

Total Barang Dibeli: 190
Total Uang Keluar: Rp705,000

Periode: 2025-07-30 sampai 2025-07-30

Pulang, 30-07-2025
Pimpinan
Zainul

Gambar 5. 41 Halaman Cetak Laporan Pembelian Harian Pada Pimpinan

5.2.42 Halaman Laporan Pembelian Perbulan Pada Pimpinan

Halaman laporan pembelian perbulan merupakan halaman yang memuat laporan pembelian bulanan. Untuk menampilkan tampilan ini maka silahkan klik menu laporan dan klik sub menu laporan yaitu menu laporan pembelian, kemudian pilih filter bulanan seperti gambar 5.43 berikut :

No	Nama Barang	Kategori	Supplier	Jumlah	Harga Beli	Total	Tanggal Beli
1	Lux	Sabun	mgang	40	Rp3.000	Rp120.000	2025-07-30
2	Detol	Sabun	mgang	40	Rp4.000	Rp160.000	2025-07-30
3	Aque	Minuman	mgang	30	Rp1.500	Rp45.000	2025-07-30
4	Pantene	Shampoo	mgang	40	Rp4.500	Rp180.000	2025-07-30
5	Pina	Sabun	mgang	40	Rp4.000	Rp160.000	2025-07-30

Gambar 5. 42 Halaman Laporan Pembelian Perbulan Pada Pimpinan

5.2.43 Halaman Cetak Laporan Pembelian Bulanan Pada Pimpinan

Halaman cetak laporan pembelian bulanan merupakan sub halaman dari halaman laporan yang digunakan untuk mencetak laporan pembelian bulanan. Untuk melakukan cetak laporan pembelian bulanan, masuk ke menu laporan pilih laporan pembelian, klik filter pilih bulanan, dan export pdf seperti gambar 5.43 berikut :

No	Nama Barang	Kategori	Supplier	Jumlah	Harga Beli	Total	Tanggal Beli
1	Lux	Sabun	mgang	40	Rp3.000	Rp120.000	2025-07-30
2	Detol	Sabun	mgang	40	Rp4.000	Rp160.000	2025-07-30
3	Aque	Minuman	mgang	30	Rp1.500	Rp45.000	2025-07-30
4	Pantene	Shampoo	mgang	40	Rp4.500	Rp180.000	2025-07-30
5	Pina	Sabun	mgang	40	Rp4.000	Rp160.000	2025-07-30
6	Lil'Way	Sabun	mgang	30	Rp2.500	Rp75.000	2025-07-29
7	Ucha Milk	Minuman	mgang	30	Rp1.000	Rp30.000	2025-07-29
8	Shook-Shook	Shampoo	mgang	30	Rp1.500	Rp45.000	2025-07-29
9	Nona	Sabun	mgang	40	Rp2.500	Rp100.000	2025-07-29
10	Headly	Shampoo	mgang	30	Rp1.000	Rp30.000	2025-07-29
11	Sprio	Minuman	mgang	40	Rp2.000	Rp80.000	2025-07-29
12	Detol	Sabun	mgang	30	Rp1.500	Rp45.000	2025-07-29
13	Pina	Minuman	mgang	40	Rp1.000	Rp40.000	2025-07-29
14	Lil'Way	Sabun	mgang	30	Rp1.500	Rp45.000	2025-07-29
15	Creca Cida	Minuman	mgang	40	Rp2.000	Rp80.000	2025-07-29
16	Lil'Way	Sabun	mgang	300	Rp1.000	Rp300.000	2024-04-27
17	Piang	Minuman	mgang	2	Rp1.000	Rp2.000	2025-07-23
18	Piang	Minuman	mgang	2	Rp1.000	Rp2.000	2025-07-23

Gambar 5. 43 Halaman Cetak Laporan Pembelian Bulanan Pada Pimpinan

5.2.44 Halaman Laporan Pembelian Tahunan Pada Pimpinan

Halaman laporan pembelian tahunan merupakan halaman yang memuat laporan pembelian tahunan. Untuk menampilkan tampilan ini maka silahkan klik menu laporan dan klik sub menu laporan yaitu menu laporan pembelian, kemudian pilih filter tahunan seperti gambar 5.44 berikut :

No	Nama Barang	Kategori	Supplier	Jumlah	Harga Beli	Total	Tanggal Beli
1	Lux	Sabun	mejuang	40	Rp3.000	Rp120.000	2025-07-30
2	Detol	Sabun	mejuang	40	Rp4.000	Rp160.000	2025-07-30
3	Aque	Minuman	mejuang	30	Rp4.500	Rp135.000	2025-07-30
4	Pantene	Shampo	mejuang	40	Rp4.500	Rp180.000	2025-07-30
5	Citra	Sabun	mejuang	40	Rp3.000	Rp120.000	2025-07-30
6	Lifeboy	Sabun	mejuang	100	Rp2.500	Rp250.000	2025-07-28
7	Ultra Milk	Minuman	mejuang	30	Rp5.500	Rp165.000	2025-07-28
8	Head&Shoulder	Shampo	mejuang	50	Rp7.500	Rp375.000	2025-07-28
9	Nivo	Sabun	mejuang	40	Rp2.500	Rp100.000	2025-07-28
10	Sunilk	Shampo	mejuang	30	Rp6.500	Rp195.000	2025-07-28
11	Sprite	Minuman	mejuang	40	Rp7.000	Rp280.000	2025-07-28
12	Detol	Sabun	mejuang	50	Rp3.500	Rp175.000	2025-07-28

Gambar 5.44 Halaman Laporan Pembelian Tahunan Pada Pimpinan

5.2.45 Halaman Cetak Laporan Pembelian Tahunan Pada Pimpinan

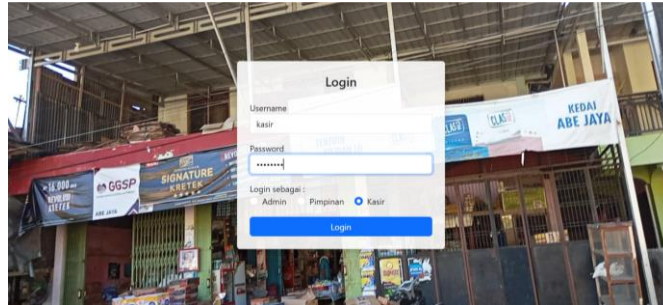
Halaman cetak laporan pembelian tahunan merupakan sub halaman dari halaman laporan yang digunakan untuk mencetak laporan pembelian tahunan. Untuk melakukan cetak laporan pembelian tahunan, masuk ke menu laporan pilih laporan pembelian, klik filter pilih tahunan, dan export pdf seperti gambar 5.45 berikut :

No	Nama Barang	Kategori	Supplier	Jumlah	Harga Beli	Total	Tanggal Beli
1	Lux	Sabun	mejuang	40	Rp3.000	Rp120.000	2025-07-30
2	Detol	Sabun	mejuang	40	Rp4.000	Rp160.000	2025-07-30
3	Aque	Minuman	mejuang	30	Rp4.500	Rp135.000	2025-07-30
4	Pantene	Shampo	mejuang	40	Rp4.500	Rp180.000	2025-07-30
5	Citra	Sabun	mejuang	40	Rp3.000	Rp120.000	2025-07-30
6	Lifeboy	Sabun	mejuang	100	Rp2.500	Rp250.000	2025-07-28
7	Ultra Milk	Minuman	mejuang	30	Rp5.500	Rp165.000	2025-07-28
8	Head&Shoulder	Shampo	mejuang	50	Rp7.500	Rp375.000	2025-07-28
9	Nivo	Sabun	mejuang	40	Rp2.500	Rp100.000	2025-07-28
10	Sunilk	Shampo	mejuang	30	Rp6.500	Rp195.000	2025-07-28
11	Sprite	Minuman	mejuang	40	Rp7.000	Rp280.000	2025-07-28
12	Detol	Sabun	mejuang	50	Rp3.500	Rp175.000	2025-07-28

Gambar 5.45 Halaman Cetak Laporan Pembelian Tahunan Pada Pimpinan

5.2.46 Halaman Tampilan Login Pada Kasir

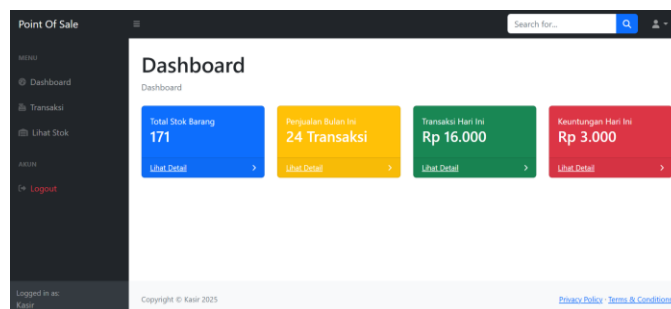
Tampilan *login* ini merupakan bentuk tampilan yang terlihat pada saat aplikasi diaktifkan dengan menuliskan localhost/aplikasi_kasir untuk melakukan *login* sebagai kasir seperti terlihat pada gambar 5.46 berikut :



Gambar 5. 46 Halaman Tampilan Login Pada Kasir

5.2.47 Halaman Dashboard Pada Kasir

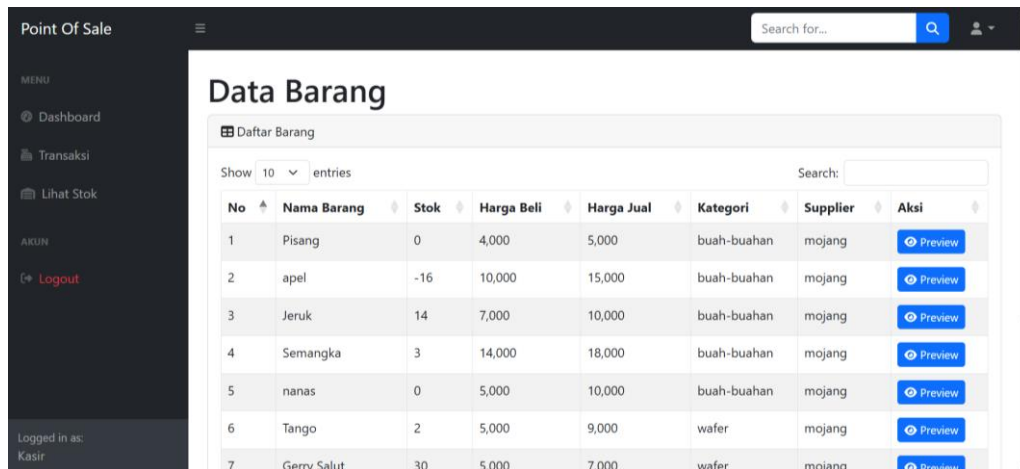
Halaman dashboard ini merupakan halaman yang menampilkan menu-menu apa saja yang dapat diakses oleh kasir setelah berhasil melakukan *login*. namun dalam menu dashboard, kasir hanya bisa mengakses menu total stok barang saja seperti terlihat pada gambar 5.47 berikut :



Gambar 5. 47 Halaman Dashboard Pada Kasir

5.2.48 Halaman Total Stok Barang Pada Kasir

Halaman total stok barang merupakan halaman yang digunakan untuk melihat stok barang yang dipilih melalui sub menu dari menu dashboard yaitu total stok barang atau melalui menu lihat stok seperti terlihat pada gambar 5.48 berikut :

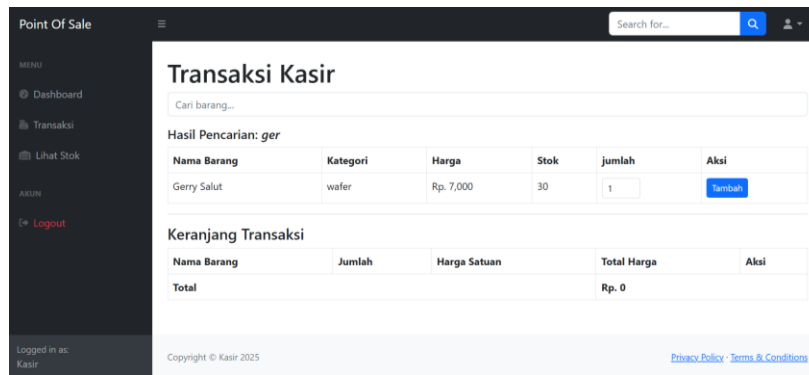


No	Nama Barang	Stok	Harga Beli	Harga Jual	Kategori	Supplier	Aksi
1	Pisang	0	4,000	5,000	buah-buahan	mojang	Preview
2	apel	-16	10,000	15,000	buah-buahan	mojang	Preview
3	Jeruk	14	7,000	10,000	buah-buahan	mojang	Preview
4	Semangka	3	14,000	18,000	buah-buahan	mojang	Preview
5	nanas	0	5,000	10,000	buah-buahan	mojang	Preview
6	Tango	2	5,000	9,000	wafer	mojang	Preview
7	Gerry Salut	30	5,000	7,000	wafer	mojang	Preview

Gambar 5. 48 Halaman Total Stok Barang Pada Kasir

5.2.49 Halaman Transaksi Pada Kasir

Halaman transaksi merupakan halaman yang digunakan untuk melakukan transaksi jual barang. Untuk melakukan transaksi jual barang, cari barang yang akan dijual terlebih dahulu dalam pencarian untuk menampilkan data barang serta jumlah barang. Setelah itu tambahkan barang yang akan dijual sesuai dengan stok barang yang ada, jika tidak akan muncul pemberitahuan stok barang tidak mencukupi seperti gambar 5.49 berikut :



Gambar 5.49 Halaman Transaksi Pada Kasir

5.2.50 Halaman Cetak Transaksi Pada Kasir

Halaman cetak transaksi merupakan transaksi yang digunakan untuk mencetak transaksi. Untuk melakukan cetak transaksi, cari barang yang akan dijual terlebih dahulu dalam pencarian untuk menampilkan barang serta jumlah barang. Setelah itu tambahkan barang yang akan dijual sesuai dengan stok barang yang ada, inputkan total bayar, klik tombol proses & cetak struk, dan pilih tombol cetak seperti gambar 5.50 berikut :



Gambar 5.50 Halaman Cetak Transaksi Pada Kasir

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pengamatan dan analisa yang telah dilakukan pada Perancangan Sistem Informasi Manajemen Penjualan Pada Industri Retail di Toko Abe Jaya dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu :

1. Proses bisnis penjualan yang masih dilakukan secara manual dan belum terintegrasi mengakibatkan sebagai permasalahan, seperti duplikasi data, keterlamabatan pencatatan, serta potensi kesalahan dalam pengelolaan transaksi penjualan dan stok barang.
2. sistem manajemen penjualan yang digunakan saat ini tidak terintegrasi dengan sistem informasi lainnya, sehingga menyulitkan dalam pengelolaan data yang akurat dan real-time.
3. Pengembangan sistem informasi manajemen penjualan yang efektif dan efisien dapat meningkatkan kemampuan analisis data penjualan dengan menyediakan fitur pelaporan dan anlitik yang mendukung pengambilan keputusan manajerial.
4. Implementasi sistem informasi berbasis PHP dan MySQL terbukti dapat meningkatkan keamanan data penjualan dan inventori, serta meminimalkan

risiko kehilangan atau pencurian data karena tersedianya sistem pencatatan digital yang lebih aman dan terstruktur.

6.2 Saran

Dalam penelitian yang dilakukan masih banyak keterbatasan serta kelemahan yang dialami penulis, oleh sebab itu penulis memberi saran sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut dalam pengembangan penelitian dimasa yang akan datang, yaitu sebagai berikut :

1. Setelah sistem informasi manajemen penjualan berhasil dirancang dan diterapkan, Toko Abe Jaya disarankan untuk sepenuhnya beralih dari proses manual ke proses digital dalam kegiatan operasional penjualannya. Hal ini penting untuk mengurangi duplikasi data, mempercepat proses transaksi, dan meningkatkan akurasi pencatatan.
2. Sistem berbasis PHP dan MySQL yang dirancang hendaknya dimanfaatkan secara maksimal dengan memperhatikan aspek keamanan data dan kemudahan dalam pengelolaan transaksi penjualan dan inventori.
3. Fitur analisis dan pelaporan yang tersedia dalam sistem informasi sebaiknya dimanfaatkan secara maksimal oleh pihak manajemen untuk memantau performa penjualan secara berkala. Hal ini akan membantu dalam pengambilan keputusan yang lebih tepat berdasarkan data aktual.
4. Meskipun sistem berbasis PHP dan MySQL telah meningkatkan keamanan data, disarankan agar Toko Abe Jaya tetap melakukan backup data secara

rutin. Ini bertujuan untuk mencegah kehilangan data akibat kesalahan pengguna atau serangan dari luar.

DAFTAR PUSTAKA

Aprillia, Shinta, and Sholihati Amalia. "Perencanaan dan Implementasi Sistem Informasi Manajemen Penjualan Berbasis CMS WordPress (Studi Kasus di CV Nugarada Abadi)." *Applied Business and Administration Journal* 1.3 (2022).

Amalia, R., Sagita, S. M., & Faisal, A. (2021). Pengembangan Aplikasi Sistem Absensi Dan Pendataan Karyawan PT Jaya Indo Pratama. *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 5(2), 308-323.

Alda, M. (2022). Jurnal Ilmiah Sistem Informasi, Teknologi Informasi dan Sistem Komputer. *Jurnal Processor*, 17(1), 34. <http://ejournal.stikom-db.ac.id/index.php/processor/articel/view/1190>

Aulia, S. C. I. (2022). Pemanfaatan Uml (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi Rekam Medis Sederhana Pada Kegiatan Posbindu Ptm. *Jurnal Ilmiah Sains Dan Teknologi*, 6(1), 38-44. <http://doi.org/10.47080/saintek.v6i1.1665>.

Afdhal, M., Nabila Putri, T. (2020). Perancangan Multiplatform Elektronik Berbasis Web. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 6, 55-60. <http://doi.org/10.222116/jsi.v6i1.5145>.

Abdel Bimasakti Elvis, Syafri Arief, S. R. (2020). Percetakan Berbasis Web Pada Pt Sulo Dengan Menggunakan Pendekatan Linear Sequence Oleh : *Jurnal Ilmu Komputer*.

Alhadi, B. I. (2022). Sistem Informasi Manajemen (Sim) Sebagai Sarana Pencapaian E-Government. *Jurnal Stie Semarang (Edisi Elektronik)*, 14(2), 184-195.

Al Muftin, Fatawa Imam, and Fendi Hidayat. "Sistem Informasi Penjualan." *Zona Komputer: Program Studi Sistem Informasi Universitas Batam* 13.3 (2023).

Dr. Drs. D Basuki, M. S. (2022). Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Pinjaman Keuangan Anggota Koperasi Syariah Usaha Mandiri. *Jurnal Teknologi Industri*, 4(1), 1-14.

Fardi, M. (2022). Sistem Informasi Perjalanan Dinas Pada Badan Pusat Statistik (BPS) Provinsi Lampung. *Jurnal Ilmu Data*, 2(1), 1-11.
<http://ilmudata.org/index.php/ilmudata/article/view/59>

Frisdayanti, A. (2019). Peranan brainware dalam sistem informasi manajemen. *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 1(1), 60-69.

Emadwiandr. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Buku Berbasis Website. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689-1699.

Indriayni, F., Yunita, & dkk. (2019). Analisa Perancangan Sistem Informasi.Pdf.
In Analisa perancangan sistem.
http://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=PHYJEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR9&dq=analisa+sistem+informasi+adalah&ots=RHkz4x2_i5&sig=yMIGO-hS7UjdOvsFLjCrRjmmxA&redir_esc=y#v=onepage&q=analisa sistem informasi adalah&f=false

Kurniawan, E., & Saptadi, S. (2022). BANTU PRODUKSI MENGGUNAKAN METODE SDLC BERBASIS Studi Kasus : CV CIPTA USAHA MANDIRI. *Syntax: Jurnal Informatika*, 1-7.

Kurniati, I. D., Setiawan, R., Rohmani, A., Lahdji, A., Ratnaningrum, K., Basuki, R., Reviewer, S., & Wahab, Z (2022). *Buku Ajar Basis Data*.

Kusumo, D., & Afandi, R. (2022). Table Of Content Article information. Rechtsidee. *Innovation in Computer Science*, 7, 1-15.
<http://doi.org/10.21070/ijins.v20i.736>

Pasaribu, K. N., Sari, R. P., & Febriyanto, F. (2022). Sistem Informasi Pencarian Indekos Di Kota Pontianak Menggunakan Algoritma Greedy Berbasis Web (Studi Kasus : Indekos di Jalan Sepakat II Pontianak). *Jurnal Komputer Dan Aplikasi*, 10(02).

Prasetya, A. F., Sintia, S., & Putri, U. L. D. (2022). Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language). *Jurnal Ilmiah Komputer...*, 1(1), 14-18. <http://journal.polita.ac.id/index.php/politati/articel/view/98>

Sari, R., & Hamidy, F. (2021). Sistem Informasi Akuntansi Perhitungan Harga Pokok Produksi Pada Konveksi Sjm Bandar Lampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSl)*, 2(1), 65-73. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSl>

Soufitri, F. (2023). *Konsep sistem informasi*. PT Inovasi Pratama Internasional.

Pratiwi, M., Arsyah, U. I., Gusman, A. P., & Muhammad, A. (2021). Sistem Inventory Menggunakan Metode Supply Chain Management dalam Mengatur Jumlah

Ketersediaan Obat pada Apotik. *Indonesian Journal of Informatic Research and Software Engineering (IJIRSE)*, 1(2), 139-145.

Pulungan, Muhammad Fachriza, and Hari Purwanto. "Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Alat Kesehatan Pt Xyz Berbasis Web." *JSI (Jurnal sistem Informasi) Universitas Suryadarma* 10.2 (2023): 79-90.

Nirsal, Rusmala, & Syafriadi. (2020). Desain dan Implementasi Sistem Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pakue Tengah. *Journal Ilmiah d'Computere*, 10, 30-37.
<http://www.elsevier.com/locate/scp>

Al Muftin, Fatawa Imam, and Fendi Hidayat. "Sistem Informasi Penjualan." *Zona Komputer: Program Studi Sistem Informasi Universitas Batam* 13.3 (2023).

Sidik, A., Rahayu, S., & Fauzi Setiawan, F. (2022). Sistem Informasi Hasil Target Produksi Berbasis Web Menggunakan Metode SDLC Studi Kasus PT Victory Chingluh Indonesia. *AJCSR [Academic Journal of Computer Science Research]*, 4(1), 17-21.

Surmayanti, Putri, T. N., & Rifnaldi. (2019). Penggunaan Bahasa Pemograman PHP Dan MySQL Sebagai Penunjang Sistem Informasi Persediaan Dan Penjualan Secara Online. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(2), 64-73.
<http://lppm.upiyptk.ac.id/ojsupi/index.php/pti> Vol.

Siswidiyanto, Siswidiyanto, Diah Wijayanti, and Eko Haryadi. "Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kontrakan Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode

Prototype." *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi* 15.1 (2020): 16-23.

Shalludin, A., Kom, S., Kom, M., Maulida, I., Kom, S., Kom, M., Tinggi, S., & Informatika, M. (2020). *BAHAN AJAR STMIK INDONESIA BANJARMASIN*.

Simarmata, J. (2021). Perancangan Basis Data. In *Penerbit Andi, Yogyakarta*.

Sudaria, Putra, A. S., & Novembrianto, Y. (2021). Sistem Manajemen Pelayanan Pelanggan Menggunakan PHP Dan MySQL (Studi Kasus pada Toko Surya). *Tekinfo*, 22(1), 100-117.

Utari, M. M. (2021). Rancang Bangun Sistem Pakar Diagnosa Covid-19 Berbasis Android : Studi Kasus Rsud Kuantan Singingi. *Jurnal Perencanaan, Sains, Teknologi, Dan Komputer (JUPERSATEK)*, 4(1), 885-892.

Riswanda, D., & Priandika, A. T. (2021). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Pemesanan Barang Berbasis Online. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 94-101.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/730>.

Vincek, W. C., Aldrich, C. S., Borchardt, R. T., & Grunewald, G. L. (2020). *Pengantar Teknologi Informasi*.

Voutama, A. (2022). Sistem Antrian Cucian Mobil Berbasis Website Menggunakan Konsep CRM dan Penerapan UML. *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, 11(1), 102-111. <http://doi.org/10.34010/komputika.v11i1.4677>

Voutama, A., & Novalia, E. (2022). Perancangan Sistem Informasi Plakat Wisuda Berbasis Web Menggunakan UML dan Model Waterfall. *Syntax : Jurnal Informatika*, 11(1), 36-49.

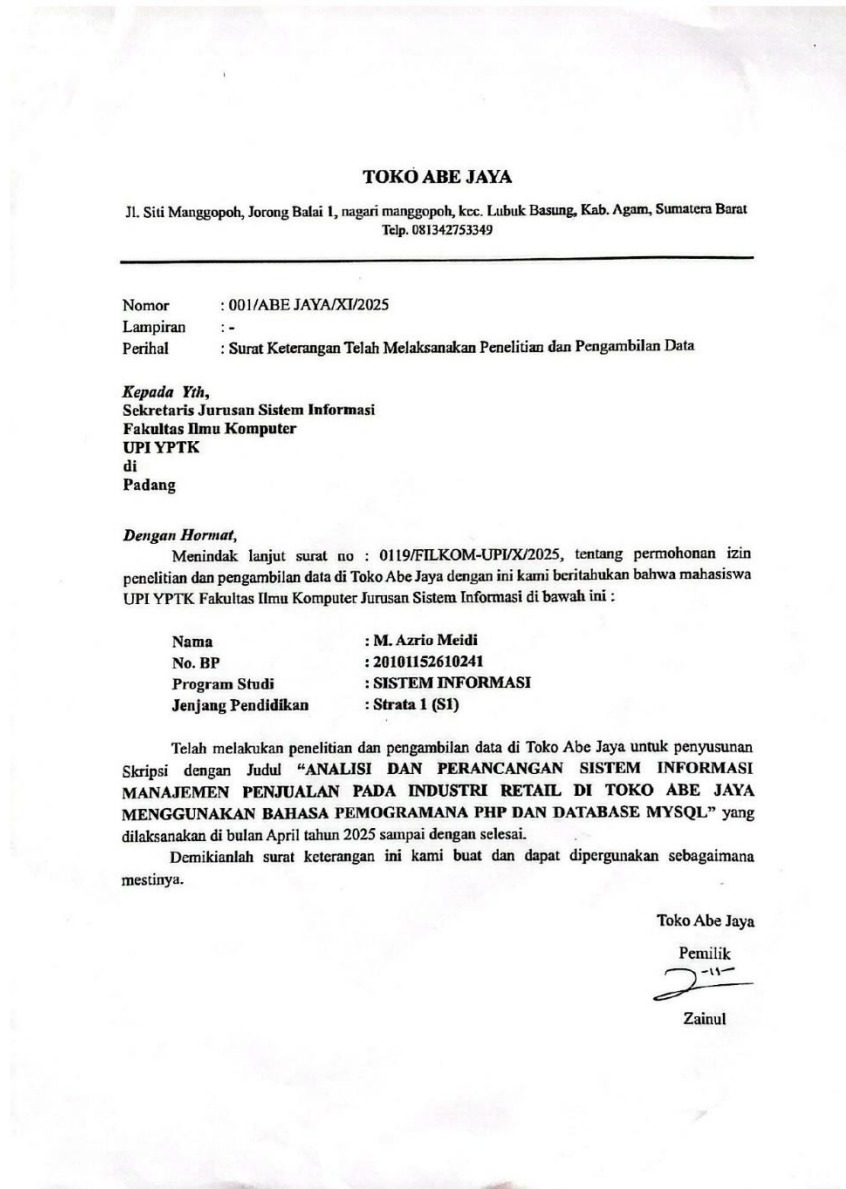
Wijayanti, Trendy, Fajar Nugraha, and Andy Prasetyo Utomo. "Rancang Bangun Sistem Manajemen Pengelolaan Pengaduan Masyarakat Di Kabupaten Kudus." *Journal of Computer and Information Systems Ampera* 3.1 (2022): 56-65.

Wulandari, Tri, and Siti Nurmiati. "Rancang Bangun Sistem Pemesanan Wedding Organizer Menggunakan Metode Rad di Shofia Ahmad Wedding." *Jurnal Rekayasa Informasi* 11.1 (2022): 79-85.

Rachmadi, Tri, and S. Kom. *Sistem basis data*. Vol. 1. Tiga Ebook, 2020.

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Balasan Surat Penelitian



Lampiran 3 : Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 2

	YAYASAN PERGURUAN TINGGI KOMPUTER (YPTK) UNIVERSITAS PUTRA INDONESIA "YPTK" (UPI-YPTK) Kantor: Jl. Raya Lubuk Begalung, Padang, Sumatera Barat 20225, Telp : (0751)-776666 – Fax: (0751)-71913 Website: www.upiyptk.ac.id - e-mail: upiyptk@upiyptk.ac.id		
	FORMULIR PEMBIMBINGAN PENULISAN SKRIPSI		
No. Dokumen FM-01-AKD-20	No. Revisi 01	Hal 1 dari 1	Tanggal Terbit 1 Januari 2021

Nama : M. AZZID MUDI
 NIM : 20101152610241
 Fakultas : Ilmu Komputer
 Jurusan/Program Studi : Sistem Informasi
 Judul Skripsi : Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Pengualan pada Industri Retail di Toko KASE JAYA Menggunakan PHP dan Database MySQL

Dosen Pembimbing :
 1. Dr. Fauzul Idani, S.Kom, M.Kom
 2. M. Alim, S.Kom, M.Kom

A. Catatan Konsultasi Bimbingan Skripsi

No.	TGL	TOPIK/BAB	SARAN	PARAF PEMBIMBING
1	28-4-2025	Bab I	- Perbaiki Bab I - Perbaiki penulisan	M. Alim
2	02-5-2025	Bab I	- Acc Bab I - lanjut Bab II	M. Alim
3	09-5-2025	Bab II	- Perbaiki Bab II - Perbaiki penulisan	M. Alim
4	23-5-2025	Bab II, III	- Acc Bab II - lanjut Bab III	M. Alim
5	26-5-2025	Bab II, III	- Perbaiki Bab III - Perbaiki penulisan	M. Alim
6	13-6-2025	Bab III	- Acc Bab III - lanjut Bab IV dan Program	M. Alim
7	30-6-2025	Bab IV	- Perbaiki Bab IV - Perbaiki Program	M. Alim
8	21-7-2025	Bab IV, Program	- Perbaiki Bab IV - Perbaiki Program	M. Alim
9	23-7-2025	Bab IV, Program	- Acc Bab IV dan Program - lanjut bab V dan VI	M. Alim
10	25-7-2025	Bab V, VI	- Perbaiki Bab V - Perbaiki Bab VI	M. Alim
11	28-7-2025	Bab V	- Acc Bab V dan VI	M. Alim
		Bab VI	- Lanjut print bersih	M. Alim
12	31-7-2025	Print bersih	- Acc Skripsi - Acc untuk sidang kompre	M. Alim

