PERANCANGAN SISTEM PENJUALAN IKAN CHANNA BERBASIS WEB PADA TOKO GINAN AQUATIC MENGGUNAKAN METODE EXTREME PROGRAMMING

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah syarat kelulusan Strata Satu (S1)

ADITYA TITO WARDANA
12190016

Program Studi Informatika
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Nusa Mandiri
Jakarta
2023

PERSEMBAHAN

Ketika aku tahu, aku semakin tahu kalau aku tidak tahu apa-apa

(Imam Safe'i)

Dengan mengucap puji dan syukur kepada Allah S.W.T, Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Bapak Sunyoto dan Ibu Siti Apriyani tercinta yang telah membesarkan aku dan selalu membimbing, mendukung, memotivasi, memberi apa yang terbaik bagiku serta selalu mendoakan aku untuk meraih kesuksesanku.
2. Adikku (Amanda Nur Febiana) yang telah menjadi curahan hatiku, yang telah memberiku semangat, aku selalu sayang kalian.

Tanpa mereka,
aku dan karya ini tak akan pernah ada

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	:	Aditya Tito Wardana
NIM	:	12190016
Program Studi	:	Informatika
Fakultas	:	Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi	:	Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang telah saya buat dengan judul: **"Perancangan Sistem Penjualan Ikan Channa Berbasis Web Pada Toko Ginan Aquatic Menggunakan Metode Extreme Programming"**, adalah asli (orisinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari **Universitas Nusa Mandiri** dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 28 Juli 2023
Yang menyatakan,

Aditya Tito Wardana

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	:	Aditya Tito Wardana
NIM	:	12190016
Program Studi	:	Informatika
Fakultas	:	Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi	:	Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak **Universitas Nusa Mandiri**, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif *(Non-Exclusive Royalti-Free Rights)* atas karya ilmiah kami yang berjudul: **"Perancangan Sistem Penjualan Ikan Channa Berbasis Web Pada Toko Ginan Aquatic Menggunakan Metode Extreme Programming"**, beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini kepada pihak **Universitas Nusa Mandiri** berhak menyimpan, mengalih-media atau *format*-kan, mengelolanya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di *internet* atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak **Universitas Nusa Mandiri**, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 28 Juli 2023
Yang menyatakan,

Aditya Tito Wardana

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama	:	Aditya Tito Wardana
NIM	:	12190016
Program Studi	:	Informatika
Fakultas	:	Teknologi Informasi
Jenjang	:	Strata Satu (S1)
Judul Skripsi	:	Perancangan Sistem Penjualan Ikan Channa Berbasis Web Pada Toko Ginan Aquatic Menggunakan Metode Extreme Programming

Telah dipertahankan pada periode 2023-1 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Sarjana Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 22 Agustus 2023

PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : Sari Hartini, M.Kom. .....

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Imam Budiawan, M.Kom. .....

Penguji II : Verra Sofica, M.Kom. .....

PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi yang berjudul **"Perancangan Sistem Penjualan Ikan Channa Berbasis Web Pada Toko Ginan Aquatic Menggunakan Metode Extreme Programming"** adalah karya tulis asli ADITYA TITO WARDANA dan bukan hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku dilingkungan akademik saja, serta memiliki hak cipta. Oleh karena itu, dilarang keras untuk menggandakan baik sebagian maupun seluruhnya karya tulis ini, tanpa seizin penulis.

Referensi kepustakaan diperkenankan untuk dicatat tetapi pengutipan atau peringkasan isi tulisan hanya dapat dilakukan dengan seizin penulis dan disertai ketentuan pengutipan secara ilmiah dengan menyebutkan sumbernya.

Untuk keperluan perizinan pada pemilik dapat menghubungi informasi yang tertera dibawah ini:

Nama	:	ADITYA TITO WARDANA
Alamat	:	Jl. Raya Hankam RT. 06/09 Kota Bekasi
No.Telp	:	081545873380
E-mail	:	adityawardanaaa0@gmail.com

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Dimana Skripsi ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul Skripsi, yang penulis ambil sebagai berikut, **"Perancangan Sistem Penjualan Ikan Channa Berbasis Web Pada Toko Ginan Aquatic Menggunakan Metode Extreme Programming".**

Tujuan penulisan Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana Universitas Nusa Mandiri. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian (eksperimen), observasi dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan Skripsi ini tidak akan lancer. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Nusa Mandiri.
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Mandiri.
3. Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri.
4. Ketua Program Studi Informatika Universitas Nusa Mandiri.
5. Ibu Sari Hartini, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
6. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Informatika Universitas Nusa Mandiri yang telah memberikan penulis dengan semua bahan yang diperlukan.
7. Staff/Karyawan/Dosen dilingkungan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri.
8. Bapak Gantang Ginanjar, S.H, selaku owner Ginan Aquatic.
9. Staff/Karyawan dilingkungan Ginan Aquatic.

UNIVERSITAS NUSA MANDIRI

10. Orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spiritual.
11. Rekan-rekan mahasiswa kelas 12.8B.06

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh sekali dari sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Jakarta, 28 Juli 2023

Penulis

Aditya Tito Wardana

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL SKRIPSI i
LEMBAR PERSEMBAHAN ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA iv
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI v
LEMBAR PANDUAN PENGGUNAAN HAK CIPTA vi
KATA PENGANTAR vii
ABSTRAK ix
DAFTAR ISI xi
DAFTAR SIMBOL xiii
DAFTAR GAMBAR xvii
DAFTAR TABEL xix
DAFTAR LAMPIRAN xx
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang Masalah 1
1.2. Identifikasi Permasalahan 2
1.3. Perumusan Masalah 3
1.4. Maksud dan Tujuan 3
1.5. Metode Penelitian 3
1.5.1. Teknik Pengumpulan Data 4
1. Observasi 4
2. Wawancara 4
3. Studi Pustaka 4
1.5.2. Model Pengembangan Sistem 4
1. Perencanaan *(Planning)* 4
2. Perancangan *(Design)* 5
3. Pengkodean *(Coding)* 5
4. Pengujian *(Testing)* 5
1.6. Ruang Lingkup 5
BAB II LANDASAN TEORI 6
2.1. Tinjauan Pustaka 6

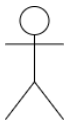
UNIVERSITAS NUSA MANDIRI

2.2. Penelitian Terkait 15
BAB III ANALISA SISTEM BERJALAN 17
3.1. Tinjauan Perusahaan.....17
3.1.1. Sejarah Perusahaan.....17
3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi.....19
3.2. Proses Bisnis Sistem.....22
3.3. Spesifikasi Dokumen Sistem Berjalan 24
BAB IV RANCANGAN SISTEM DAN PROGRAM USULAN 26
4.1. Analisis Kebutuhan Software.....26
4.2. Desain 28
4.2.1. Desain Pemodelan Sistem 28
4.2.2. Desain Pemodelan Data.....65
4.2.3. Desain User *Interface*.....74
4.3. *Code Generation* 84
4.4. *Testing*.....87
4.4.1. Tahap Pengujian Aplikasi.....87
4.4.2. Tahap Pengujian Kenerimaan Sistem 88
4.5. *Support*.....91
4.6. Spesifikasi Dokumen Sistem Usulan.....91
BAB V PENUTUP 93
5.1. Kesimpulan 93
5.2. Saran 93
DAFTAR PUSTAKA 95
DAFTAR RIWAYAT HIDUP 100
LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI.....101
SURAT KETERANGAN RISET.....102
LAMPIRAN 103
Lampiran A. Dokumen Sistem Berjalan 103
Lampiran B. Dokumen Sistem Usulan.....105
Lampiran C. Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme 107
Lampiran D. Bukti Hosting Aplikasi/Website.....112
Lampiran E. Bukti Submit/Publish Artikel Ilmiah/HKI.....113
Lampiran F. Bukti Serah Terima Hibah ke Mitra.....114

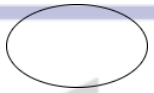
UNIVERSITAS NUSA MANDIRI

DAFTAR SIMBOL

1. Simbol *Use Case Diagram*

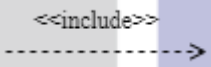


ACTOR
Objek yang terhubung dengan *use case* untuk menjalankan runtutan aktivtas dari sistem yang dibuat.

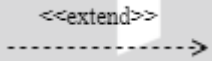


USE CASE
Aktivitas yang dibuat dari sistem dan akan dijalankan oleh *actor*.

ASSOCIATION
Alat penghubung komunikasi antara *actor* dengan *use case*.



INCLUDE
Penghubung suatu *use case*, dimana *use case* tersebut merupakan komponen dari *use case* sebelumnya ataupun *use case* lainnya.

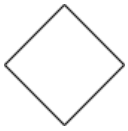


EXTEND
Penghubung suatu *use case*, dimana *use case* tersebut memiliki tambahan komponen.

2. Simbol *Activity Diagram*

STATUS AWAL
Sebuah awalan untuk memulai aktivitas dari suatu sistem yang digambarkan.

STATUS AKHIR
Status untuk mengakhiri aktivitas dari suatu sistem yang digambarkan.



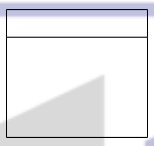
DECISION
Simbol yang menggambarkan pilihan untuk sebuah aktivitas yang memiliki lebih dari satu aktivitas.

UNIVERSITAS NUSA MANDIRI

AKTIVITAS
Simbol yang menggambarkan suatu urutan sebuah aktivitas dari sistem yang akan dibuat.

ACTION FLOW
Penghubung dari suatu aktivitas dengan aktivitas selanjutnya.

3. Simbol *Class Diagram*

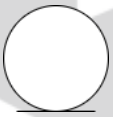


CLASS
Sebuah objek yang menggambarkan elemen data dan *field.*

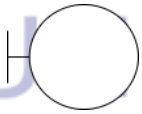
ASSOCIATION
Alat penghubung antara elemen data atau *field*.

4. Simbol *Sequence Diagram*

ACTOR
Sebuah objek yang digambarkan untuk berinteraksi dengan sistem.



ENTITY CLASS
Sebuah objek yang digambarkan untuk menjelaskan kegiatan dari sebuah hubungan yang akan dilakukan.



BOUNDARY CLASS
Objek yang menggambarkan suatu kegiatan dari form.

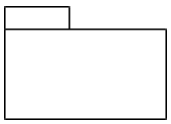
CONTROL CLASS
Sebuah objek yang menghubungkan antara *boundary* dengan tabel.

A FOCUS OF CONTROL & A LIFE LINE
Penggambaran proses mulainya pesan dan berakhirnya pesan.

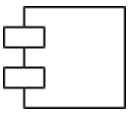
A MASSAGE
Objek yang menggambarkan sebuah pesan yang dikirimkan.

UNIVERSITAS NUSA MANDIRI

5. Simbol *Component Diagram*



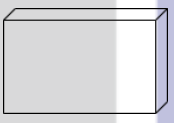
PACKAGE
Objek yang digunakan sebagai tempat untuk menyimpan komponen.



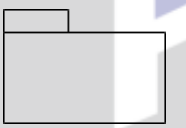
COMPONENT
Komponen dari suatu sistem.

DEPENDENCY
Menghubungkan jalannya komponen dari suatu sistem yang digambarkan.

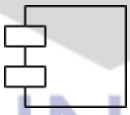
6. Simbol *Deployment Diagram*



NODE
Menggambarkan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang didalam nya terdapat sebuah komponen yang ditempatkan di*package*.



PACKAGE
Objek yang digunakan sebagai tempat untuk menyimpan komponen yang dipakai.



COMPONENT
Komponen dari suatu sistem.

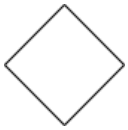
DEPENDENCY
Menghubungkan jalannya komponen dari suatu sistem yang digambarkan.

LINK
Menghubungkan jalannya *node* dari suatu sistem yang digambarkan.

UNIVERSITAS NUSA MANDIRI

7. Simbol *Entity Relationship* Diagram *(ERD)*

ENTITY
Objek yang menyimpan data.



RELATIONSHIP
Simbol yang menggambarkan pilihan untuk sebuah *entity* yang memiliki lebih dari satu *entity.*

ATRIBUT
Simbol yang menggambarkan sebuah data yang ada didalam *entity*.

LINK
Penghubung dari suatu *entity* dengan *entity* lainnya.

8. Simbol *Logical Record Structure (LRS)*

ENTITY
Objek yang menyimpan data.

ASSOCIATION
Penghubung antara *class* yang satu dengan *class* yang lainnya.

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 Tahapan Metode *Extreme Programming (XP)* 9
Gambar III. 1 Struktur Kepengurusan Toko Ginan Aquatic 19
Gambar III. 2 *Activity Diagram* Proses Bisnis Sistem *Offline* Toko Ginan Aquatic 23
Gambar III. 3 *Acitivity Diagram* Proses Bisnis Sistem *Online* Toko Ginan Aquatic 24
Gambar IV. 1 *Use Case Diagram* Laman Pengunjung dan *Customer* 28
Gambar IV. 2 *Use Case Diagram* Laman Admin 35
Gambar IV. 3 *Activity Diagram* Daftar 42
Gambar IV. 4 *Activity Diagram Login* 43
Gambar IV. 5 *Activity Diagram* Memilih Edit Profil 44
Gambar IV. 6 *Activity Diagram* Memilih Kategori 45
Gambar IV. 7 *Activity Diagram* Memilih Produk 46
Gambar IV. 8 *Activity Diagram* Memilih Keranjang 47
Gambar IV. 9 *Activity Diagram* Memilih *Checkout* 48
Gambar IV. 10 *Activity Diagram* Memilih *List* Pesanan 49
Gambar IV. 11 *Activity Diagram* Data Kategori Dikelola Oleh Admin 50
Gambar IV. 12 *Activity Diagram* Data Produk Dikelola Oleh Admin 51
Gambar IV. 13 *Activity Diagram* Data Transaksi Dikelola Oleh Admin 52
Gambar IV. 14 *Activity Diagram* Data Laporan Dikelola Oleh Admin 53
Gambar IV. 15 *Activity Diagram* Data *Customer* Dikelola Oleh Admin 54
Gambar IV. 16 *Activity Diagram* Data Admin Dikelola Oleh Admin 55
Gambar IV. 17 *Activity Diagram* Data Bank Dikelola Oleh Admin 56
Gambar IV. 18 *Class Diagram Website* Penjualan Online 57
Gambar IV. 19 *Sequence Diagram* Daftar 58
Gambar IV. 20 *Sequence Diagram Login* 58
Gambar IV. 21 *Sequence Diagram* Edit Profil 59
Gambar IV. 22 *Sequence Diagram* Memilih Kategori 59
Gambar IV. 23 *Sequence Diagram* Memilih Produk 60
Gambar IV. 24 *Sequence Diagram* Memilih Keranjang 60
Gambar IV. 25 *Sequence Diagram* Memilih *Checkout* 61
Gambar IV. 26 *Sequence Diagram List* Pesanan 61
Gambar IV. 27 *Sequence Diagram* Data Kategori Dikelola Oleh Admin 61
Gambar IV. 28 *Sequence Diagram* Data Produk Dikelola Oleh Admin 62
Gambar IV. 29 *Sequence Diagram* Data Transaksi Dikelola Oleh Admin 62
Gambar IV. 30 *Sequence Diagram* Data Laporan Dikelola Oleh Admin 62
Gambar IV. 31 *Sequence Diagram* Data *Customer* Dikelola Oleh Admin 63
Gambar IV. 32 *Sequence Diagram* Data Admin Dikelola Oleh Admin 63
Gambar IV. 33 *Sequence Diagram* Data Bank Dikelola Oleh Admin 63
Gambar IV. 34 *Component Diagram Website* Penjualan Online 64
Gambar IV. 35 *Deployment Diagram Website* Penjualan Online 64
Gambar IV. 36 *Entity Relationship Diagram Website* Penjualan *Online* 65

UNIVERSITAS NUSA MANDIRI

Gambar IV. 37 *Logical Record Structure Website* Penjualan *Online* 66
Gambar IV. 38 Desain Laman Daftar 74
Gambar IV. 39 Desain Laman *Login* 75
Gambar IV. 40 Desain Laman Detail Produk 75
Gambar IV. 41 Desain Laman Keranjang 76
Gambar IV. 42 Desain Laman *Checkout* 77
Gambar IV. 43 Desain Laman Bukti Pesanan 78
Gambar IV. 44 Desain Laman *List* Pesanan 79
Gambar IV. 45 Desain Laman *Dashboard* Admin 79
Gambar IV. 46 Desain Laman Data Kategori Dikelola Oleh Admin 80
Gambar IV. 47 Desain Laman Data Produk Dikelola Oleh Admin 80
Gambar IV. 48 Desain Laman Data Transaksi Dikelola Oleh Admin 81
Gambar IV. 49 Desain Laman Data Laporan Dikelola Oleh Admin 82
Gambar IV. 50 Desain Laman Data *Customer* Dikelola Oleh Admin 82
Gambar IV. 51 Desain Laman Data Admin Dikelola Oleh Admin 83
Gambar IV. 52 Desain Laman Data Bank Dikelola Oleh Admin 83
Gambar IV. 53 Pengujian Performa *Website* Ginan Aquatic 87
Gambar IV. 54 Pengujian Keamanan *Website* Ginan Aquatic 88

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR TABEL

Tabel IV. 1 Deskripsi *Use Case* Daftar....28
Tabel IV. 2 Deskripsi Use Case *Login*....29
Tabel IV. 3 Deskripsi *Use Case* Memilih Edit Profil....30
Tabel IV. 4 Deskripsi *Use Case* Memilih Kategori....31
Tabel IV. 5 Deskripsi *Use Case* Memilih Produk....32
Tabel IV. 6 Deskripsi *Use Case* Memilih Keranjang....32
Tabel IV. 7 Deskripsi *Use Case* Memilih *Checkout*....33
Tabel IV. 8 Deskripsi *Use Case* Memilih *List* Pesanan....34
Tabel IV. 9 Deskripsi *Use Case Login*....36
Tabel IV. 10 Deskripsi *Use Case* Data Kategori Dikelola Oleh Admin....36
Tabel IV. 11 Deskripsi *Use Case* Data Produk Dikelola Oleh Admin....37
Tabel IV. 12 Deskripsi *Use Case* Data Transaksi Dikelola Oleh Admin....38
Tabel IV. 13 Deskripsi *Use Case* Data Laporan Dikelola Oleh Admin....39
Tabel IV. 14 Deskripsi *Use Case* Data *Customer* Dikelola Oleh Admin....39
Tabel IV. 15 Deskripsi *Use Case* Data Admin Dikelola Oleh Admin....40
Tabel IV. 16 Deskripsi *Use Case* Data Bank Dikelola Oleh Admin....41
Tabel IV. 17 Spesifikasi File Tabel *Users*....67
Tabel IV. 18 Spesifikasi File Tabel *Categories*....68
Tabel IV. 19 Spesifikasi File Tabel *Products*....68
Tabel IV. 20 Spesifikasi File Tabel *Product Galleries*....69
Tabel IV. 21 Spesifikasi File Tabel *Transactions*....70
Tabel IV. 22 Spesifikasi File Tabel *Banks*....71
Tabel IV. 23 Spesifikasi File Tabel *Transaction Details*....71
Tabel IV. 24 Spesifikasi File Tabel *Testimonials*....72
Tabel IV. 25 Spesifikasi File Tabel *Personal Access Tokens*....73
Tabel IV. 26 Spesifikasi File Tabel *Migrations*....74
Tabel IV. 27 *User Acceptance Testing*....88
Tabel IV. 28 Kebutuhan *Hardware* Server....91
Tabel IV. 29 Kebutuhan *Software* Server....91

UNIVERSITAS NUSA MANDIRI

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A1. Nota Penjualan (Putih).....103
Lampiran A2. *Copy* Nota Penjualan (*Pink*).....103
Lampiran A3. Resi Penjualan.....104
Lampiran A4. *Report* Transaksi Penjualan 104
Lampiran B1. Laporan Penjualan.....105
Lampiran B2. Laporan Data *Customer*.....106

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

ABSTRAK

Aditya Tito Wardana (12190016), Perancangan Sistem Penjualan Ikan Channa Berbasis Web Pada Toko Ginan Aquatic Menggunakan Metode Extreme Programming.

Toko Ginan Aquatic merupakan salah satu toko yang bergerak dibidang penjualan ikan hias dengan jenis ikan channa. Sistem penjualan yang dilakukan Toko Ginan Aquatic yaitu menggunakan platform online, namun cara tersebut kurang efektif dikarenakan penjualannya hanya mencakup dalam kota dan harus menggunakan jasa kirim instan karena terkendala aturan dari platform tersebut. Disamping itu, pencatatan laporan masih dilakukan secara manual dengan mencatat melalui buku lalu direkap menggunakan Microsoft Excel disetiap bulannya. Oleh karena itu dibangunlah sebuah website penjualan online dengan menggunakan Metode Extreme Programming, metode ini berfokus pada tahap coding/pengkodean untuk menyelesaikan pengembangan secara cepat dan sistemnya bisa diubah sesuai dengan kebutuhan. Dengan begitu website penjualan online ini diharapkan mampu untuk memasarkan produknya lebih luas dan mampu memudahkan proses pencatatan laporan penjualan secara otomatis melalui sistem.

Kata Kunci: Ginan Aquatic, Ikan Channa, Website, Extreme Programming

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

ABSTRACT

Aditya Tito Wardana (12190016), ***Designing of a Web-Based Channa Fish Sales System at Ginan Aquatic Stores Using the Extreme Programming Method*****.**

Ginan Aquatic shop is a shop engaged in the sale of ornamental fish with the type of channa fish. The sales system used by Toko Ginan Aquatic is to use an online platform, but this method is less effective because sales only cover cities and must use instant delivery services due to constraints from the platform's rules. Besides that, the recording of reports is still done manually by recording through books and then recapitulating using Microsoft Excel every month. Therefore an online sales website was built using the Extreme Programming Method, this method focuses on the coding stage to complete development quickly and the system can be changed according to needs. That way, this online sales website is expected to be able to market its products more broadly and be able to facilitate the process of recording sales reports automatically through the system.

Keywords: Ginan Aquatic, Channa Fish, Website, Extreme Programming

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR PUSTAKA

[1] S. M. Fauzi and M. I. Wahyuddin, "Penerapan Rapid Application Development (RAD) Dalam Pengembangan Aplikasi Penjualan Ikan Cupang Hias Berbasis Web," *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 6, no. 2, p. 751, 2022, doi: 10.30865/mib.v6i2.3555.

[2] A. A. Setiawan and E. Suharyanto, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Ikan Hias Dan Pakan Ikan Berbasis Web Menggunakan Metode Extreme Programming Pada …," *J. Ilmu Komput.*, vol. V, no. 01, 2022, [Online]. Available: https://jurnal.pranataindonesia.ac.id/index.php/jik/article/view/117%0Ahttps://jurnal.pranataindonesia.ac.id/index.php/jik/article/download/117/71

[3] M. Siddik and A. Nasution, "Perancangan Aplikasi Push Notification Berbasis Android," *Jurteksi*, vol. 4, no. 2, pp. 149–154, 2018, doi: 10.33330/jurteksi.v4i2.56.

[4] D. Zaliluddin, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web (Studi Kasus Pada Newbiestore)," *INFOTECH journa*, vol. 4, no. 1, pp. 24–27, 2018.

[5] R. I. Borman, A. T. Priandika, and A. R. Edison, "Implementasi Metode Pengembangan Sistem Extreme Programming (XP) pada Aplikasi Investasi Peternakan," *J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 8, no. 3, p. 272, 2020, doi: 10.26418/justin.v8i3.40273.

UNIVERSITAS NUSA MANDIRI

[6] A. Ardian, “Perancangan Aplikasi Pengolah Data Siswa Berbasis Android (Studi Kasus : Mis Nurul Huda Labuhan Batu Selatan),” *J. Comput. Sci. Inf. Syst.*, vol. 2, no. 2, pp. 113–123, 2021.

[7] U. Gultom and J. Murpratomo, “Sistem pelayanan jemaat berbasis web,” vol. 2, no. 1, pp. 55–62, 2018.

[8] Dameria et al., “Pemanfaatan Platform E-Commerce Melalui Marketplace Sebagai Upaya Peningkatan Penjualan,” *SKYLANDSEA Prof. J. Ekon. Bisnis dan Teknol.*, vol. 2, no. 2, pp. 16–21, 2022, [Online]. Available: https://jurnal.yappsu.org/index.php/skylandsea/article/view/85

[9] E. Artanto and E. Erong, “Peran Dan Manfaat Sia Dalam Penentuan Strategi Penjualan Produk Pada E-Commerce,” *J. Penelit. Ekon. Manaj. dan Bisnis*, vol. 2, no. 1, pp. 45–56, 2023.

[10] A. Rangga Saputra, A. Panji Sasmito, and D. Rudhistiar, “Rancang Bangun Pakan Dan Filterisasi Pada Budidaya Ikan Channa Menggunakan Metode Fuzzy Berbasis Arduino,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 668–675, 2021, doi: 10.36040/jati.v5i2.3744.

[11] D. Khairanti, Z. Adiesty, and M. W. Nasution, “Pengamatan Keanekaragaman Jenis Ikan Genus Canna Daerah Kecamatan Medan Tembung Kabupaten Deli Sesrdang,” vol. 05, no. 03, pp. 6768–6779, 2023.

[12] I. Faizal, I. Nanda, D. Ariestiandy, and T. Ernawati, “Pengembangan Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Bagi Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM),” *J. Sist. Komput. dan Inform.*, vol. 3, no. 2, p. 81, 2021, doi: 10.30865/json.v3i2.3590.

UNIVERSITAS NUSA MANDIRI

[13] W. Warjiyono, S. Aji, and T. I. Permesti, "Sistem Informasi Geografis Pemetaan Bencana Alam Kota Brebes Menggunakan Metode Extreme Programming," *J. Pilar Nusa Mandiri*, vol. 15, no. 1, pp. 77–84, 2019, doi: 10.33480/pilar.v15i1.110.

[14] H. Dhika, N. Isnain, and M. Tofan, "Manajemen Villa Menggunakan Java Netbeans Dan Mysql," *Komput. dan Inform.*, vol. 3, no. 2, pp. 104–110, 2019, [Online]. Available: https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-informatika/article/view/324

[15] A. Syaebani, D. V. Tyasmala, R. Maulani, E. D. Utami, and S. N. Wahyuni, "Pengembangan Sistem Informasi Pelayanan Surat Menyurat (Sira) Berbasis Website Dengan Menggunakan Framework Codeigniter," *J. Inf. Syst. Manag.*, vol. 3, no. 2, pp. 59–65, 2021, doi: 10.24076/joism.2021v3i2.446.

[16] A. P. Karmilasari and A. Y. Abriyani Gani, "Aplikasi Pengolahan Data Keuangan Cv. Rabbani Asysa Menggunakan Php," *Simtek J. Sist. Inf. dan Tek. Komput.*, vol. 7, no. 2, pp. 157–165, 2022, doi: 10.51876/simtek.v7i2.156.

[17] C. M. Lengkong, R. Sengkey, and A. Sugiarso, "Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web di Kabupaten Minahasa," *J. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 1, pp. 15–20, 2019.

[18] E. K. Siagian, A. Mulyana, and A. Hartaman, "Perancangan Sistem Informasi dan Pengelolaan Asrama Berbasis Web dan Aplikasi Android Information and Management System Design Asrama Putri Telkom University Web- Based And Android Application," *eProceedings Appl. Sci.*, vol. 6, no. 2, pp. 2432–2441, 2020.

UNIVERSITAS NUSA MANDIRI

[19] A. Yulianeu and A. Abdillah, “Sistem Informasi Penilaian Kinerja Guru (PKG) Berbasis Web Di Sekolah Dasar Negeri 5 Tanjungjaya Kecamatan Rajadesa Kabupaten Ciamis,” *J. Manaj. dan Tek. Inform.*, vol. 03, no. 01, pp. 181–190, 2019.

[20] S. Baco, Sajiah, and Rizal, “Perancangan Sistem Informasi Laundry Berbasis Android,” *J. Teknol. dan Komput.*, vol. 1, no. 01, pp. 32–38, 2021, doi: 10.56923/jtek.v1i01.50.

[21] M. Mambang *et al.*, “E-Padi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Minat Generasi Muda Pada Sektor Pertanian,” *J. Nas. Komputasi dan Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 93–98, 2022, doi: 10.32672/jnkti.v5i1.3968.

[22] E. Helmud, P. Romadiana, and D. W. Dari, “Pengembangan E-Procurement Menggunakan Model Fast Studi Kasus CV.Mega Sakti Di Pangkal Pinang,” *J. Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 42–51, 2019.

[23] S. Aisyah, “Jurnal Teknovasi APLIKASI SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN ANALISIS KELAYAKAN PADA PERUSAHAAN LEASING Siti Aisyah Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknoogi dan Ilmu Komputer Universitas Prima Indonesia Jurnal Teknovasi ISSN : 2540-8389,” *J. Teknovasi*, vol. 06, no. 1, pp. 1–16, 2019.

[24] I. Apryliyana, N. Yona Sidratul Munti, H. Adeswastoto, J. F. Informatika UPTT, and U. Pahlawan Tuanku Tambusai Jln Tuanku Tambusai No, “Perancangan Database System Informasi Pemetaan Trayek Bus Sekolah dan Halte di Central Business District (CBD) Bangkinang (Studi Kasus di Dinas Perhubungan Kabupaten Kampar),” *J. Inov. Tek. Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 16–22, 2021, [Online]. Available:

UNIVERSITAS NUSA MANDIRI

http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jiti/article/view/2654

[25] A. S. Sani, F. Pradana, and D. S. Rusdianto, "Pembangunan Sistem Informasi Point Of Sales Terintegrasi Dalam Lingkup Rumah Makan Beserta Cabangnya (Studi Kasus : RM . Pecel Pincuk Bu Tinuk)," *Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 10, pp. 3249–3257, 2018.

[26] M. S. N. Afni, M. Septiani, N. Afni, and R. L. Andharsaputri, "JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas) PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN ALAT BERAT," vol. 04, no. 02, pp. 127–134, 2019.

[27] M. T. P. Putra, "Sistem Informasi Penjualan Ikan Cupang Berbasis E-Commerce Pada Rex Betta Gallery Magetan," *Semin. Nas. Teknol. Inf. Dan Komun.*, vol. 4, no. 1, pp. 255–263, 2021.

[28] A. S. Perdana and E. Mailoa, "Perancangan Website Penjualan Cupang Menggunakan Laravel(Studi Kasus Salatiga Betta Genetic)," *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 9, no. 2, pp. 1343–1354, 2022, doi: 10.35957/jatisi.v9i2.2095.

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI