

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
BERBASIS DESKTOP PADA U.D. KEDAI TILIL**



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana

GEOFANDANY MALIK FATHANA

11190071

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS NUSA MANDIRI

JAKARTA

2023

LEMBAR PERSEMBAHAN

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

1. Ayah (Irfan Malik) dan Mamah (Siti Masitoh). Saya berterima kasih setinggi-tingginya kepada kedua orang tua tercinta atas doa, dukungan, dan cinta kasih yang selalu diberikan. Terima kasih atas pengorbanan, kerja keras, dan waktu yang telah diberikan. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dan memudahkan jalan menuju kebahagiaan dunia dan akhirat.
2. Abang (Geofandy Malik Fathana) dan Adik saya (Gavin Malik Fathana) yang telah memberikan semangat dan semoga kita semua menjadi anak yang membanggakan kedua orang tua.
3. Rynandik Ibrahim, terima kasih atas semangat dan dukungannya karena sudah membantu dan mau menemani penelitian saya.

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Geofandany Malik Fathana
NIM : 11190071
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang telah saya buat dengan judul: **“Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Desktop Pada U.D. Kedai Tilit”**, adalah asli (orisinal) 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 : 01 Agustus 2023

Yang menyatakan,



Geofandany Malik Fathana

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Geofandany Malik Fathana
NIM : 11190071
Program Studi : Sistem Informasi
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 Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **“Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Desktop Pada U.D. Kedai Tilil”**, 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 : 01 Agustus 2023

Yang menyatakan,



Geofandany Malik Fathana

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

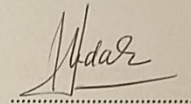
Nama : Geofandany Malik Fathana
NIM : 11190071
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenjang : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
BERBASIS DESKTOP PADA U.D. KEDAI TILIL

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 Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 14 Agustus 2023

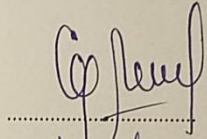
PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : Indah Purnamasari, S.T., M.Kom.

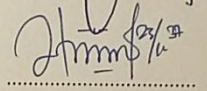


DEWAN PENGUJI

Penguji I : Mohammad Badrul, M.Kom.



Penguji II : Yumi Novita Dewi, M.Kom.



LEMBAR PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi yang berjudul “**Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Desktop Pada U.D. Kedai Tilil**” adalah hasil karya tulis asli Geofandany Malik Fathana dan bukan hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku di lingkungan 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 di bawah ini:

Nama	: Geofandany Malik Fathana
Alamat	: Cluster Jabon Mekar Residence Kav. 1, Rt. 01/02, Desa Jabon Mekar, Parung, Kab. Bogor, 16330
Nomor Telepon	: 081281056034
E-mail	: geofandany93@gmail.com

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, karunia dan hidayah-Nya yang diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW sebagai uswatun khasanah dalam hidup ini yang telah menuntun umatnya dari alam kegelapan menuju ke alam yang terang benderang.

Alhamdulillah, penelitian yang berjudul **“Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Desktop Pada U.D. Kedai Tilil”** telah dapat penulis selesaikan. Tujuan penulisan Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana Universitas Nusa Mandiri. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian, 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 lancar.

Merupakan suatu kehormatan bagi penulis mempersembahkan yang terbaik kepada kedua orang tua, seluruh keluarga penulis, almamater dan pihak-pihak yang telah ikut andil dalam penyelesaian skripsi ini. Sebagai bentuk penghargaan, penulis sampaikan ucapan terima kasih 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 Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Nusa Mandiri

5. Ibu Indah Purnamasari, S.T., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah banyak membantu meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan masukan yang bermanfaat demi terselesaikannya tugas akhir ini dengan baik.

6. Ibu Shinta Oktaviana, M.Kom. Dosen Pembimbing Akademik yang telah banyak membantu penulis dalam hal akademik.

7. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri atas ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

8. Staff/Karyawan/Dosen di lingkungan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri.

9. Bapak Pandu Putranegara selaku Kepala Toko U.D. Kedai Tilil.

10. Staff/Karyawan di lingkungan U.D. Kedai Tilil.

11. Kedua orang tua tercinta, atas limpah kasih sayang, doa, dan air mata serta dukungan yang tiada pernah berakhir untuk penulis. Segala perjuangan dan pengorbanan yang telah dilakukan demi pendidikan penulis. Tercurah doa selalu untuk Bapak dan Ibu.

12. Keluarga besar tersayang, untuk kakak dan adikku gapailah cita-cita kalian.

13. Rekan-rekan mahasiswa kelas 11.8A.10.

14. Teman-teman seperjuangan dari Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri atas dukungan dan hiburannya ditengah-tengah kesibukan kuliah.

15. Serta seluruh pihak yang telah berjasa namun belum mampu penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT dengan ridho-Nya membalas segala kebaikan dengan pahala yang berlipat ganda. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari skripsi

ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis berharap adanya saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak untuk menyempurnakan skripsi ini.

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

Jakarta, 01 Agustus 2023

Penulis

Geofandany Malik Fathana



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSEMBAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
LEMBAR PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	x
<i>ABSTRACT</i>	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR SIMBOL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xx
DAFTAR TABEL.....	xxii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxiii
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	4
1.5.1 Teknik Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Pengembangan Sistem	5
1.5.3 Ruang Lingkup	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
2.1.1 Konsep Dasar Sistem.....	9
A. Pengertian Sistem	10
B. Karakteristik Sistem.....	12
C. Klasifikasi Sistem	14
2.1.2 Konsep Dasar Informasi	15
A. Pengertian Informasi.....	15
B. Kualitas Informasi	15
C. Nilai Informasi.....	16

D. Sumber Informasi	16
E. Proses Informasi	17
2.1.3 Konsep Dasar Sistem Informasi.....	17
A. Pengertian Sistem Informasi	17
B. Komponen Sistem Informasi.....	18
C. Elemen Sistem Informasi	20
D. Penilaian Kesuksesan Suatu Sistem Informasi.....	21
E. Penyebab Kegagalan Sistem Informasi	23
2.1.4 Konsep Dasar Sistem Informasi Penjualan.....	23
A. Pengertian Penjualan.....	23
B. Sistem Informasi Penjualan.....	23
2.1.5 Metode Pengembangan Sistem.....	24
2.1.6 Object Oriented Analysis and Design	25
A. Pengertian <i>Unified Modeling Language</i>	26
B. Kegunaan <i>Unified Modeling Language</i>	27
C. Diagram dan Notasi <i>UML</i>	27
2.1.7 Entity Relationship Diagram (ERD).....	30
2.1.8 Pengujian Perangkat Lunak	31
A. Pengujian <i>White Box</i>	32
B. Pengujian <i>Black Box</i>	32
2.1.9 Tinjauan Perangkat Lunak.....	32
A. <i>PHP</i>	32
B. <i>MySQL</i>	33
C. <i>Xampp</i>	34
D. <i>Visual Studio Code</i>	34
E. <i>Framework Codeigniter</i>	35
2.2 Penelitian Terkait.....	35
BAB III ANALISA SISTEM BERJALAN	39
3.1 Tinjauan Perusahaan	39
3.1.1 Sejarah Perusahaan	39
3.1.2 Struktur Organisasi dan Fungsi	42
3.2 Proses Sistem Bisnis	43
3.3 Spesifikasi Dokumen Sistem Berjalan.....	44
BAB IV RANCANGAN SISTEM DAN PROGRAM USULAN	46

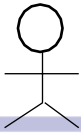
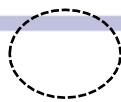
4.1	Analisa Kebutuhan Sistem	46
1.	Kebutuhan Fungsional Pimpinan.....	46
2.	Kebutuhan Fungsional Kasir	46
3.	Kebutuhan Fungsional Juru Masak:	47
4.	Kebutuhan Fungsional Staff Gudang:.....	47
4.2	Desain	48
4.2.1	Desain Pemodelan Sistem.....	48
4.2.2	Desain Pemodelan Data	72
4.2.3	Desain <i>User Interface</i>	77
4.3	<i>Coding</i>	89
1.	<i>Login</i>	89
2.	Kelola Data User	91
3.	Kelola Kategori Barang	93
4.	Kelola Data Barang.....	95
5.	Kelola Stok Barang.....	97
6.	<i>Input</i> Transaksi Penjualan	99
7.	Kelola Data Transaksi.....	101
8.	Laporan Penjualan Harian.....	103
9.	Laporan Penjualan Bulanan.....	105
10.	<i>Logout</i>	107
4.4	<i>Testing</i>	107
1.	Pengujian Login <i>User</i>	107
2.	Pengujian Kelola Data <i>User</i>	108
3.	Pengujian Kelola Kategori Barang	109
4.	Pengujian Kelola Data Barang	109
5.	Pengujian Kelola Stok Barang	110
6.	Pengujian <i>Input</i> Transaksi Penjualan.....	111
7.	Pengujian Kelola Data Transaksi	112
8.	Pengujian Laporan Penjualan Harian.....	112
9.	Pengujian Laporan Penjualan Bulanan	113
10.	Pengujian <i>Logout</i>	113
4.5	<i>Support</i>	113
1.	Kebutuhan <i>Hardware</i>	113
2.	Kebutuhan <i>Software</i>	114

4.6	<i>Spesifikasi Dokumen Sistem Usulan.....</i>	114
BAB V PENUTUP.....		116
5.1	Kesimpulan.....	116
5.2	Saran	117
DAFTAR PUSTAKA.....		118
RIWAYAT HIDUP		120
LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI		121
SURAT KETERANGAN RISET		122
LAMPIRAN		123

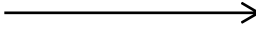
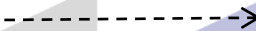
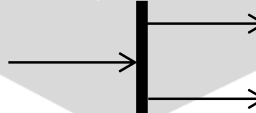


DAFTAR SIMBOL

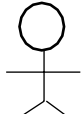
a. Simbol *Use Case Diagram*

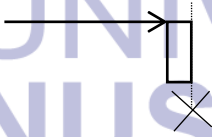
No	Bentuk Simbol	Nama Simbol	Deskripsi
1.		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2.		<i>Depedency</i>	Menyatakan hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri akan mempengaruhi elemen yang bergantung pada elemen yang tidak mandiri.
3.		<i>Generalization</i>	Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan <i>use case</i> .
4.		<i>Include</i>	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya.
5.		<i>Extend</i>	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.
6.		<i>Association</i>	Menyatakan abstraksi dari penghubung antara aktor dengan <i>use case</i> .
7.		<i>Use Case</i>	Menyatakan abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor.
8.		<i>Collaboration</i>	Menunjukkan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya.
9.		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.

b. Simbol *Activity* Diagram

No	Bentuk Simbol	Nama Simbol	Deskripsi
1.		<i>Activity</i>	Menyatakan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
2.		<i>Control Flow</i>	Menunjukkan urutan eksekusi.
3.		<i>Object Flow</i>	Menunjukkan aliran objek dari sebuah <i>action</i> atau <i>activity</i> ke <i>action</i> .
4.		<i>Start Point</i>	Menyatakan bahwa sebuah objek dibentuk atau diawali.
5.		<i>End Point</i>	Menyatakan bahwa sebuah objek dibentuk atau diakhiri.
6.		<i>Join/Penggabungan</i>	Menyatakan untuk menggabungkan kembali <i>activity</i> atau <i>action</i> yang paralel.
7.		<i>Fork</i>	Menyatakan untuk memecah <i>behavior</i> menjadi <i>activity</i> atau <i>action</i> yang paralel.
8.		<i>Decision</i>	Menunjukkan penggambaran suatu keputusan/tindakan yang harus di ambil pada kondisi tertentu.

c. Simbol *Sequence* Diagram

No	Bentuk Simbol	Nama Simbol	Deskripsi
1.		<i>Actor</i>	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang.

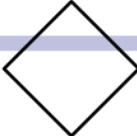
2.		Garis hidup/ <i>lifeline</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek.
3.	<u>Nama objek : nama kelas</u>	Objek	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.
4.		Waktu aktif	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya.
5.	<<create>>	Pesan tipe <i>create</i>	Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.
6.	1 : nama_metode	Pesan tipe call	menyatakan suatu objek memanggil operasi atau metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri.
7.	1 : masukan	Pesan tipe <i>send</i>	Menyatakan abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor.
8.	1 : keluaran	Pesan tipe <i>return</i>	Menunjukkan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya.
9.		Pesan tipe <i>destroy</i>	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang di akhiri, sebaiknya jika ada create maka ada <i>destroy</i> .

d. Simbol *Class Diagram*

No	Bentuk Simbol	Nama Simbol	Deskripsi
1.	nama_kelas +atribut +operasi()	Kelas	Kelas pada struktur sistem

2.		Antarmuka/ <i>interface</i>	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek
3.		Asosiasi/ <i>association</i>	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
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	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)
6.		Kebergantungan/ <i>dependency</i>	Relasi antar kelas dengan kebergantungan antar kelas
7.		Agregasi/ <i>aggregation</i>	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian (<i>whole-part</i>)

e. Simbol *Entity Relationship Diagram*

No	Simbol	Nama Simbol	Deskripsi
1		Entitas	Merupakan suatu simbol untuk mewakili suatu objek dengan karakteristik sama yang dilengkapi oleh atribut.
2		Relasi	Simbol yang digunakan untuk menghubungkan beberapa entitas berdasarkan fakta pada suatu lingkungan. Digambarkan dengan simbol belah ketupat.
3		Atribut	Simbol yang menjelaskan karakteristik suatu entitas dan juga relasinya. Digambarkan dengan elips.
4		<i>Connection</i>	Simbol untuk merangkai keterkaitan antara notasi- notasi yang berupa garis penghubung yang digunakan seperti entitas, relasi dan atribut.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sistem Terbuka	10
Gambar 2.2 Sistem Tertutup.....	11
Gambar 2.3 Karakteristik Sistem.....	14
Gambar 2.4 Komponen Sistem Informasi.....	20
Gambar 2.5 Model Waterfall	24
 Gambar 3.1 Struktur Organisasi U.D. Kedai Tilil	 42
Gambar 3.2 Activity Diagram Sistem Berjalan	44
 Gambar 4.1 Use Case Diagram	 48
Gambar 4.2 Activity Diagram Login	54
Gambar 4.3 Activity Diagram Kelola Data User.....	55
Gambar 4.4 Activity Diagram Kelola Kategori Barang.....	56
Gambar 4.5 Activity Diagram Kelola Data Barang	57
Gambar 4.6 Activity Diagram Kelola Stok Barang	58
Gambar 4.7 Activity Diagram Input Transaksi Penjualan	59
Gambar 4.8 Activity Diagram Kelola Data Transaksi	60
Gambar 4.9 Activity Diagram Laporan Penjualan Harian	61
Gambar 4.10 Activity Diagram Laporan Penjualan Bulanan.....	61
Gambar 4.11 Activity Diagram Logout	62
Gambar 4.12 Class Diagram Sistem Informasi Penjualan	63
Gambar 4.13 Sequence Diagram Login	64
Gambar 4.14 Sequence Diagram Kelola Data User	65
Gambar 4.15 Sequence Diagram Kelola Kategori Barang	66
Gambar 4.16 Sequence Diagram Kelola Data Barang.....	67
Gambar 4.17 Sequence Diagram Kelola Stok Barang.....	68
Gambar 4.18 Sequence Diagram Input Transaksi Penjualan	69
Gambar 4.19 Sequence Diagram Kelola Data Transaksi	70
Gambar 4.20 Sequence Diagram Laporan Penjualan Harian.....	70
Gambar 4.21 Sequence Diagram Laporan Penjualan Bulanan	71
Gambar 4.22 Sequence Diagram Logout.....	71
Gambar 4.23 Entity Relationship Diagram.....	72
Gambar 4.24 Logical Record Structure	73
Gambar 4.25 Tampilan Form Login	77
Gambar 4.26 Tampilan Dashboard Pimpinan	78
Gambar 4.27 Tampilan Dashboard Kasir	78
Gambar 4.28 Tampilan Halaman Kategori Barang	79
Gambar 4.29 Tampilan Form Tambah Kategori Barang.....	80
Gambar 4.30 Tampilan Form Edit Kategori Barang.....	80
Gambar 4.31 Tampilan Halaman Data Barang.....	81
Gambar 4.32 Tampilan Form Tambah Data Barang	81
Gambar 4.33 Tampilan Form Edit Data Barang.....	82
Gambar 4.34 Tampilan Halaman Stok Barang	83
Gambar 4.35 Tampilan Form Tambah Stok Barang	83

Gambar 4.36 Tampilan Form Edit Stok Barang	84
Gambar 4.37 Tampilan Form Input Transaksi Penjualan.....	84
Gambar 4.38 Tampilan Form Pembayaran.....	85
Gambar 4.39 Tampilan Struk Pembayaran.....	85
Gambar 4.40 Tampilan Halaman Data Transaksi	86
Gambar 4.41 Tampilan Halaman Laporan Penjualan Harian.....	86
Gambar 4.42 Tampilan Halaman Laporan Penjualan Bulanan	87
Gambar 4.43 Tampilan Halaman Data User.....	87
Gambar 4.44 Tampilan Form Tambah User	88
Gambar 4.45 Tampilan Form Edit User	88
Gambar 4.46 Tampilan Tombol Logout	89
Gambar 4.47 Kode Program Model Operator Login.....	89
Gambar 4.48 Kode Program Controller Auth Login	90
Gambar 4.49 Kode Program View Form Login	90
Gambar 4.50 Kode Program Model Operator	91
Gambar 4.51 Kode Program Controller Operator	92
Gambar 4.52 Kode Program View Halaman Data User	92
Gambar 4.53 Kode Program Model Kategori	93
Gambar 4.54 Kode Program Controller Kategori	94
Gambar 4.55 Kode Program View Halaman Data Kategori	94
Gambar 4.56 Kode Program Model Barang.....	95
Gambar 4.57 Kode Program Controller Barang	96
Gambar 4.58 Kode Program View Form Edit Barang	96
Gambar 4.59 Kode Program Model Stok Barang.....	97
Gambar 4.60 Kode Program Controller Stok Barang.....	98
Gambar 4.61 Kode Program View Halaman Stok Barang.....	98
Gambar 4.62 Kode Program Model Penjualan.....	99
Gambar 4.63 Kode Program Controller Penjualan.....	100
Gambar 4.64 Kode Program View Form Penjualan	100
Gambar 4.65 Kode Program Model Laporan Transaksi	101
Gambar 4.66 Kode Program Controller Laporan Transaksi	102
Gambar 4.67 Kode Program View Form Laporan Transaksi.....	102
Gambar 4.68 Kode Program Model Laporan Penjualan Harian	103
Gambar 4.69 Kode Program Controller Laporan Penjualan Harian.....	104
Gambar 4.70 Kode Program View Halaman Laporan Penjualan Harian.....	104
Gambar 4.71 Kode Program Model Laporan Penjualan Bulanan	105
Gambar 4.72 Kode Program Controller Laporan Penjualan Bulanan	106
Gambar 4.73 Kode Program View Halaman Laporan Penjualan Bulanan	106
Gambar 4.74 Kode Program Controller Auth Logout	107
Gambar 4.75 Kode Program View Tombol Logout.....	107

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Deskripsi Use Case Diagram Login	48
Tabel 4.2 Deskripsi Use Case Diagram Kelola Data User	49
Tabel 4.3 Deskripsi Use Case Diagram Kelola Kategori Barang	49
Tabel 4.4 Deskripsi Use Case Diagram Kelola Data Barang	50
Tabel 4.5 Deskripsi Use Case Diagram Kelola Stok Barang	51
Tabel 4.6 Deskripsi Use Case Diagram Input Transaksi Penjualan.....	51
Tabel 4.7 Deskripsi Use Case Diagram Kelola Data Transaksi	52
Tabel 4.8 Deskripsi Use Case Diagram Laporan Penjualan Harian	53
Tabel 4.9 Deskripsi Use Case Diagram Laporan Penjualan Bulanan	53
Tabel 4.10 Deskripsi Use Case Diagram Logout	53
Tabel 4.11 Spesifikasi File Tabel Operator	74
Tabel 4.12 Spesifikasi File Tabel Akses	74
Tabel 4.13 Spesifikasi File Tabel Barang	74
Tabel 4.14 Spesifikasi File Tabel Kategori	75
Tabel 4.15 Spesifikasi File Tabel Stok.....	75
Tabel 4.16 Spesifikasi File Tabel Penjualan	75
Tabel 4.17 Spesifikasi File Tabel Detail Penjualan	76
Tabel 4.18 Spesifikasi File Tabel Pembayaran	76
Tabel 4.19 Pengujian Login User Multi Level	108
Tabel 4.20 Pengujian Kelola Data User	108
Tabel 4.21 Pengujian Kelola Kategori Barang	109
Tabel 4.22 Kelola Data Barang.....	109
Tabel 4.23 Pengujian Kelola Stok Barang	110
Tabel 4.24 Pengujian Input Transaksi Penjualan.....	111
Tabel 4.25 Pengujian Kelola Data Transaksi.....	112
Tabel 4.26 Pengujian Laporan Penjualan Harian	112
Tabel 4.27 Pengujian Laporan Penjualan Bulanan	113
Tabel 4.28 Pengujian Logout.....	113

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A.1 Daftar Menu	123
Lampiran B.1 Nota Pembayaran.....	123
Lampiran C.1 Struk Pembayaran.....	124
Lampiran D.1 Hasil Plagiarisme BAB I.....	124
Lampiran D.2 Hasil Plagiarisme BAB II	124
Lampiran D.3 Hasil Plagiarisme BAB III	124
Lampiran D.4 Hasil Plagiarisme BAB IV	125
Lampiran D.5 Hasil Plagiarisme BAB V	125
Lampiran E.1 Submit Artikel Jurnal	125



ABSTRAK

Geofandany Malik Fathana (11190071), Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Desktop Pada U.D. Kedai Tilil

Pencatatan pesanan ditulis pada selembar kertas nota, perhitungan juga dilakukan secara manual dengan menggunakan kalkulator satu persatu. Hanya mengandalkan sebuah kertas untuk pencatatan membuat pelayanan kepada pelanggan menjadi kurang efektif dan efisien tanpa dukungan sebuah perangkat komputer. Saat transaksi, kasir juga kesulitan untuk mengetahui jumlah stok produk yang tersedia di dapur atau gudang. Bila ingin mengetahui informasi stok barang, kasir harus pergi ke dapur untuk menanyakan ke juru masak, sehingga tidak jarang terjadi suatu kondisi dimana stok barang habis saat proses transaksi sudah terjadi. Untuk mengatasi masalah tersebut, solusi yang tepat yaitu dengan menerapkan sebuah sistem terintegrasi yang dapat menghubungkan antar divisi atau bagian untuk dapat memudahkan petugas dalam beroperasi dan mendapat informasi. Penulis merancang sebuah sistem informasi penjualan dengan menggunakan model waterfall sebagai metode pengembangan sistem. Penerapan sistem informasi penjualan dapat mempermudah dalam mengetahui jumlah stok produk, perhitungan pembayaran dan juga memudahkan pimpinan dalam melihat laporan.

Kata Kunci: Sistem Informasi Penjualan, Waterfall, Kedai Tilil.

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

ABSTRACT

Geofandany Malik Fathana (11190071), *Desktop Based Sales Information System Design at U.D. Kedai Tilil*

Order recording is written on a slip of note paper, calculations are also done manually using a joint calculator. Relying only on paper for recording makes customer service less effective and efficient without the support of a computer. During transactions, cashiers also have difficulty knowing the amount of product stock available in the kitchen or warehouse. If you want to know stock information, the cashier has to go to the kitchen to ask the cook, so it is not uncommon for a condition where the stock of goods runs out when the transaction process occurs. To overcome this problem, the right solution is to implement an integrated system that can connect between divisions or sections to make it easier for officers to operate and get information. The author designed a sales information system using the waterfall model as a system development method. The application of a sales information system can make it easier to find out the amount of product stock, calculate payments and also make it easier for leaders to view reports.

Keywords: *Sales Information System, Waterfall, Kedai Tilil.*



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Hermawan and A. Fauzi, "Perancangan Sistem Informasi Kasir Penjualan Barang Berbasis Website Metode Spiral Toko Warna," *Jurnal SIFO Mikroskil*, vol. 22, 2021.
- [2] A. Trianasari, "Perancangan Sistem Informasi Mesin Kasir Berbasis Website Pada Londira Laundry di Cinere Depok," 2021.
- [3] Z. Rashifah and E. S. Budi, "Rancangan Sistem Informasi Pada Kasir Berbasis Web," *Jurnal Sistem Komputer dan Informatika (JSON)*, vol. 3, no. 4, p. 529, Jun. 2022, doi: 10.30865/json.v3i4.4241.
- [4] V. Bayu Anwari, F. Ferdiansyah, and S. Informasi, "Implementasi Sistem Informasi Kasir Pada Rakab Mercon Berbasis Web," 2020.
- [5] A. T. Herdiansyah *et al.*, "Perancangan Sistem Informasi Point of Sale Berbasis Website pada Toko Azam Grosir dengan Metode Waterfall," vol. 6, no. 2, pp. 2622–4615, 2021, doi: 10.32493/informatika.v6i2.11773.
- [6] A. Anwardi, A. Ramadona, M. Hartati, T. Nurainun, and E. G. Permata, "Analisis PIECES dan Pengaruh Perancangan Website Fikri Karya Gemilang Terhadap Sistem Promosi Menggunakan Model Waterfall," *Jurnal Rekayasa Sistem & Industri (JRSI)*, vol. 7, no. 1, p. 57, Jun. 2020, doi: 10.25124/jrsi.v7i1.380.
- [7] H. A. Rusdiana, M. M. Moch, S. T. Irfan, M. Kom, and H. M. A. Ramdhadi, "Sistem Informasi Manajemen Sistem Informasi Manajemen Pustaka Setia Pengantar: Penerbit PUSTAKA SETIA Bandung," 2014.
- [8] L. Diat Prasajo, "Sistem Informasi Manajemen Pendidikan," Yogyakarta, Mar. 2013.
- [9] R. Lie, "Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis Web Pada Toko Sweet Batam," Aug. 2017.
- [10] Ahmad Shalludin and Ihdalhubi Maulida, "Analisis Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Ilmu Komputer Stmik Indonesia Banjarmasin," BANJARMASIN, Jan. 2016.
- [11] U. Hasanah, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis Web Pada Toko Mimi Online," Batam, Aug. 2017.
- [12] A. Gunes, "Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada SMP Al Falah Assalam," 2018.
- [13] M. Dachyar, *Sistem Informasi Manajemen*. 2022.
- [14] Yusdiardi, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan," 2014.

- [15] E. Efendi, S. Harahap, and H. M. Rambe, "Komponen Sistem Informasi," 2023.
- [16] S. E. , M. C. Eko Ganis Sukoharsono and Ph. D. Hons., "Sistem Informasi Manajemen," 2008.
- [17] V. Nicles Nore, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan Produk," 2013.
- [18] C. Ananta Putra, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Menggunakan Codeigniter Pada Aka Store Berbasis Web Mobile," 2017.
- [19] S. Bahri, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada PT. Berkah Jaya Motor," 2014.
- [20] K. ' Afiifah, Z. Fira Azzahra, A. D. Anggoro, D. Redaksi, R. Akhir, and D. Online, "Analisis Teknik Entity-Relationship Diagram dalam Perancangan Database: Sebuah Literature Review," *JURNAL INTECH*, vol. 3, no. 1, pp. 8–11, 2022.
- [21] B. Rano Laksono, "Sistem Informasi Penjualan Dan Persediaan Barang Minimarket Berbasis Linux," 2008.
- [22] R. Winoto, "Perancangan Sistem Informasi Gudang Dengan Menggunakan Visual Studio 2008 Dengan Database Sql Workbench Pada Depo Lokomotif Pt Kereta Api (Persero) Daerah Operasi 2 Bandung," 2017.



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI