

PROJEK AKHIR
APLIKASI SEWA GOR BADMINTON
PADA PB WISQI BERBASIS WEB



OLEH

RIO ALFIDO 09020582024018

PROGRAM STUDI KOMPUTERISASI AKUNTANSI
PROGRAM DIPLOMA KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2024

LEMBAR PENGESAHAN

**PROJEK AKHIR
APLIKASI SEWA GOR BADMINTON
PADA PB WISQI BERBASIS WEB**

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Program Studi
Komputerisasi Akuntansi DIII

Oleh :

Rio Alfido

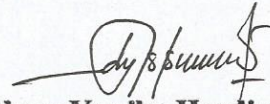
09020582024018

Pembimbing I,

Palembang, 6 November 2024
Pembimbing II,



Mira Afrina, S.E., M.Sc., Ph.D.
NIP. 198104162008122006



Dinna Yunika Hardiyanti, M.T.
NIP. 198806282019032013

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Komputerisasi Akuntansi



Nabila Rizky Oktadini, S.S.I., M.T.
NIP. 1991101020180320001

HALAMAN PERSETUJUAN

Projek Akhir ini di uji dan lulus pada :

Hari : Senin

Tanggal : 21 Oktober 2024

Tim penguji :

1. Ketua Sidang : Nabila Rizky Oktadini, S.S.I., M.T. :

2. Pembimbing I : Mira Afrina, S.E., M.Sc., Ph.D. :

3. Pembimbing II : Dinna Yunika Hardiyanti, M.T. :

4. Penguji : Dinda Lestarini, M.T. :

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Komputerisasi Akuntansi



Nabila Rizky Oktadini, S.S.I., M.T.
NIP. 1991101020180320001

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Rio Alfido
NIM : 09020582024018
Program Studi : Komputerisasi Akuntansi

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Dalam penyusunan/penulisan proyek akhir harus bersifat orisinal dan tidak melakukan plagiatisme baik produk software/hardware.
2. Dalam penyelesaian proyek akhir dilaksanakan di Laboratorium Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya dan tidak diselesaikan atau dikerjakan oleh pihak lain di luar aktivitas akademik Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia diberikan sanksi apabila dikemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar yaitu:

1. Tidak dapat mengikuti ujian komprehensif atau tidak lulus ujian komprehensif.
2. Bersedia mengganti judul atau topik proyek akhir setelah mendapatkan persetujuan dari pembimbing proyek akhir.



Palembang, 26 September 2024
Yang Menyatakan,



Rio Alfido
NIM. 09020582024018

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Sesuatu itu tampak mustahil sampai itu selesai.”

Persembahan Kepada :

- ❖ Kedua orang tuaku yang tak pernah lelah memberikan kasih sayang, dukungan, dan doa*
- ❖ Saudara dan saudariku yang selalu menjadi sumber semangatku*
- ❖ Para dosen pembimbing yang telah mencurahkan ilmu dan pengalamannya*
- ❖ Teman-teman seperjuangan di KA UNSRI 2020, terima kasih atas semua kebersamaan dan dukungan*
- ❖ Almamater tercinta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang tak ternilai*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur atas nikmat yang diberikan Allah SWT. Dan tak lupa sholawat dan salam semoga tercurahkan kepada Uswah Khasanah Rasulullah SAW. Penulis dapat menyelesaikan projek akhir ini yang berjudul **“APLIKASI SEWA GOR BADMINTON PADA PB WISQI BERBASIS WEB”** sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan perkuliahan di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Dengan selesainya projek akhir ini penulis mendapatkan banyak dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak, dengan itu penulis menyampaikan terima kasih kepada :

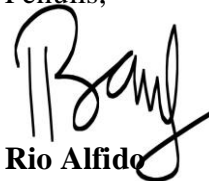
1. Allah Subhanallah Wa Ta'ala yang telah memberikan ilmu, anugrah dan kesehatan. Sehingga penulis mampu menyelesaikan projek akhir ini dengan lancar tanpa hambatan.
2. Kedua Orang tua dan saudara yang tercinta yang telah memberikan banyak dukungan dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan projek akhir ini.
3. Bapak Prof. Dr. Erwin, S.Si., M.Si. sebagai Dekan fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Ahmad Rifai, S.T., M.T. sebagai ketua Jurusan Sistem Informasi.
5. Bapak Nabila Rizky Oktadini, S.S.I., M.T. sebagai Koordinator Program Studi Jurusan Komputerisasi Akuntansi Fakultas Ilmu Komputer.
6. Ibu Mira Afrina, S.E., M.Sc., Ph.D. sebagai Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan.
7. Ibu Dinna Yunika Hardiyanti, MT. sebagai Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan.
8. Bapak/Ibu Dosen, beserta seluruh staff dan pegawai di Prodi Komputerisasi Akuntansi Universitas Sriwijaya.

9. Untuk seluruh teman-teman yang selalu mendukung, yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan proyek akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, tidak luput dari kesalahan dan kekurangan. Akhir kata semoga laporan proyek akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin...

Palembang, September 2024

Penulis,



Rio Alfido

09020582024018

ABSTRAK
APLIKASI SEWA GOR BADMINTON
PADA PB WISQI BERBASIS WEB

Oleh

Rio Alfido 09020582024018

PB Wisqi adalah entitas penyedia jasa layanan dan penyewaan lapangan badminton di kota Palembang. Pada sistem yang sedang berjalan PB Wisqi saat ini masih melakukan pendataan secara manual, yakni pada pendataan penyewaan dari pelanggan atau warga sekitar. Hal ini dapat mengakibatkan resiko terjadinya kesalahan dalam pencatatan transaksi dan nota kuitansi. Juga terkadang catatan tidak rapi dan sulit terbaca, sehingga berpotensi terjadi salah hitung. Disamping itu, pelanggan juga kesulitan dalam memperoleh jadwal sewa yang kosong untuk melakukan penyewaan lapangan. Selain itu pada pembuatan laporan penyewaan juga menyebabkan kesulitan tersendiri, karena pegawai mesti menyalin ulang data dari catatan-catatan transaksi yang lama dan membuat laporan penyewaan. Sehingga membutuhkan waktu dan tenaga untuk membuat laporan. Melalui penelitian ini, penulis ingin membantu dengan membangun aplikasi yang dapat memberikan informasi jadwal lapangan yang kosong kepada pelanggan, sekaligus memudahkan dalam proses penyewaan lapangan badminton. Dari hasil pengujian penulis berkesimpulan bahwa aplikasi dapat berjalan dengan baik dan dapat menangani proses penyewaan lapangan badminton dengan lebih mudah dan cepat.

Pembimbing I,



Mira Afrina, S.E., M.Sc., Ph.D.
NIP. 198104162008122006

Pembimbing II,



Dinna Yunika Hardiyanti, M.T.
NIP. 198806282019032013

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Komputerisasi Akuntansi




Nabila Rizky Oktadini, S.S.I., M.T.
NIP. 1991101020180320001

ABSTRACT
WEB-BASED RENTAL GOR BADMINTON
APPLICATION AT PB WISQI

By

Rio Alfido 09020582024018

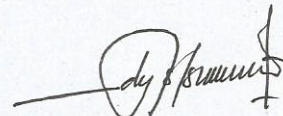
PB Wisqi is an institution that provides badminton court rental services in the city of Palembang. In the current system, PB Wisqi still does manual data collection, namely in recording rentals from customers or local residents. This can result in the risk of errors in recording transactions and receipts. Sometimes the records are also messy and difficult to read, so there is the potential for miscalculations. In addition, customers also have difficulty in getting an empty rental schedule to rent the field. In addition, making rental reports also causes its own difficulties, because employees have to re-copy data from old transaction records and make rental reports. So it takes time and energy to make reports. Through this research, the author wants to help by building an application that can provide information on empty field schedules to customers, as well as facilitate the badminton court rental process. From the test results, the author concluded that the application can run well and can handle the badminton court rental process more easily and quickly.

Supervisor I,

Supervisor II,

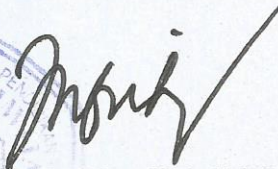
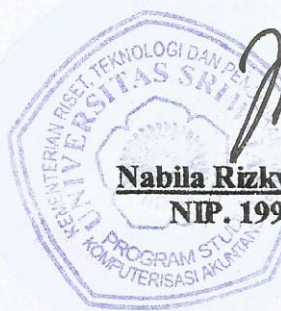


Mira Afrina, S.E., M.Sc., Ph.D.
NIP. 198104162008122006



Dinna Yunika Hardiyanti, M.T.
NIP. 198806282019032013

Acknowledged,
Koordinator Program Studi Komputerisasi Akuntansi



Nabila Rizky Oktadini, S.S.I., M.T.
NIP. 1991101020180320001

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Tujuan	2
1.3. Manfaat	3
1.4. Batasan Masalah	3
1.5. Metodologi Penelitian	3
1.5.1. Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2. Metode Pengembangan Aplikasi	5
1.5.3. Alat dan Bahan yang digunakan	6
BAB II DASAR TEORI	7
2.1. Profil PB Wisqi.....	7
2.2. Visi dan Misi	7
2.3. Struktur Organisasi	7
2.4. Tugas dan Wewenang	8
2.5. Teori Umum	9
2.5.1. Aplikasi.....	9
2.5.2. Penyewaan	10
2.5.3. Akuntansi	10

2.6. Teori Khusus	12
2.6.1. Basis Data (<i>Database</i>).....	12
2.6.2. <i>Data Flow Diagram</i> (DFD).....	12
2.6.3. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	14
2.6.4. <i>Flowchart</i>	15
2.7. Teori Program.....	16
2.7.1. XAMPP.....	16
2.7.2. MySQL	16
2.7.3. Bahasa Pemrograman / <i>Coding</i>	17
2.7.4. <i>Hypertext Markup Language</i> (HTML).....	17
2.7.5. <i>Hypertext Perprocessor</i> (PHP)	18
2.7.6. <i>Cascading Style Sheet</i> (CSS).....	18
2.7.7. Metode Pengujian <i>Blackbox</i>	19
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	20
3.1. Analisis Sistem	20
3.1.1. Analisis Sistem Yang Berjalan	20
3.1.2. Permasalahan Yang Dihadapi.....	21
3.1.3. Sistem Yang Diusulkan.....	21
3.2. Perancangan Sistem	22
3.2.1. <i>Data Flow Diagram</i> (DFD).....	22
3.2.2. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	25
3.3. Rancangan Tampilan.....	26
3.3.1. Rancangan Halaman Home	26
3.3.2. Rancangan Halaman Pelanggan.....	29
3.3.3. Rancangan Halaman Admin.....	30
3.3.4. Rancangan Halaman Pemilik.....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	36
4.1. Hasil.....	36
4.2. Pembahasan.....	37
4.2.1. Halaman Menu Utama	37
4.2.2. Menu Pelanggan	39

4.2.3. Menu Admin	41
4.2.4. Menu Pemilik	42
4.3. Pengujian.....	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	47
5.1. Kesimpulan	47
5.2. Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN	50

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Laporan Akuntansi Keuangan.....	11
Tabel 2. 2 Laporan Laba Rugi.....	11
Tabel 2. 3 Simbol-Simbol DFD	14
Tabel 2. 4 Notasi-notasi simbolik di dalam Diagram E-R.....	15
Tabel 4. 1 Hasil Pengujian Sistem Menu Admin.....	45
Tabel 4. 2 Hasil Pengujian Sistem Menu Pemilik	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi PB Wisqi.....	8
Gambar 3. 1 Diagram Konteks.....	22
Gambar 3. 2 <i>Data Flow Diagram</i> Level 1	23
Gambar 3. 3 Diagram level 2 Proses Kelola pengeluaran	24
Gambar 3. 4 Diagram level 2 Proses Laporan.....	25
Gambar 3. 5 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	26
Gambar 3. 6 Rancangan Halaman Home	27
Gambar 3. 7 Halaman Tentang PB Wisqi	27
Gambar 3. 8 Halaman Informasi Lapangan	28
Gambar 3. 9 Rancangan Halaman <i>Login</i>	28
Gambar 3. 10 Halaman Registrasi Pelanggan	29
Gambar 3. 11 Halaman Profil Pelanggan.....	29
Gambar 3. 12 Halaman Sewa Lapangan	30
Gambar 3. 13 Halaman Riwayat Penyewaan Lapangan.....	30
Gambar 3. 14 Rancangan Halaman Kelola Lapangan.....	31
Gambar 3. 15 Rancangan Halaman Kelola Daftar Pelanggan	31
Gambar 3. 16 Rancangan Halaman Kelola Daftar Penyewaan.....	32
Gambar 3. 17 Rancangan Halaman Kelola Daftar Pengeluaran	32
Gambar 3. 18 Halaman Daftar Admin	33
Gambar 3. 19 Laporan Penyewaan.....	33
Gambar 3. 20Laporan Pengeluaran	34
Gambar 3. 21 Jurnal Umum.....	34
Gambar 3. 22 Laporan Buku Besar	35
Gambar 3. 23 Laba Rugi.....	35
Gambar 4. 1 Halaman Home.....	37
Gambar 4. 2 Halaman Tentang Kami	37
Gambar 4. 3 Halaman Lapangan.....	38
Gambar 4. 4 Halaman <i>Login</i>	38
Gambar 4. 5 Halaman Registrasi.....	39

Gambar 4. 6 Halaman Profil Pelanggan.....	39
Gambar 4. 7 Halaman Sewa Lapangan.....	40
Gambar 4. 8 Halaman Riwayat Penyewaan	40
Gambar 4. 9 Halaman Kelola Lapangan	41
Gambar 4. 10 Halaman Kelola Penyewaan.....	41
Gambar 4. 11 Halaman Kelola Pengeluaran	42
Gambar 4. 12 Halaman Kelola User.....	42
Gambar 4. 13 Halaman Laporan Penyewaan	43
Gambar 4. 14 Halaman Laporan Pengeluaran.....	43
Gambar 4. 15 Halaman Laporan Jurnal Umum.....	44
Gambar 4. 16 Halaman Laporan Buku Besar.....	44
Gambar 4. 17 Halaman Laporan Laba Rugi.....	45

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang begitu pesat dalam beberapa dekade terakhir telah memberikan dampak yang signifikan terhadap kehidupan manusia sehari-hari. Salah satu manfaat utama dari kemajuan teknologi ini adalah peningkatan efisiensi dan kemudahan dalam berkomunikasi. Dahulu, komunikasi sering kali terhambat oleh jarak geografis dan keterbatasan waktu, namun kini, dengan adanya berbagai inovasi teknologi, hambatan-hambatan tersebut hampir sepenuhnya dapat diatasi. Berbagai perangkat teknologi seperti telepon rumah, telepon seluler, dan internet telah dihadirkan dan terus dikembangkan guna memperlancar interaksi antarindividu, memungkinkan komunikasi yang cepat, efektif, dan nyaris instan tanpa memandang lokasi (Cholik, 2021).

Selain membawa dampak signifikan dalam kehidupan pribadi, kemajuan teknologi juga menuntut adaptasi di berbagai sektor, termasuk dunia bisnis. Di era modern ini, setiap perusahaan harus mampu mengikuti arus perubahan teknologi agar tetap kompetitif. Salah satu contoh yang relevan adalah sektor perdagangan, di mana pengelolaan hubungan dengan pelanggan menjadi semakin penting. Pelanggan adalah unsur penting dalam kelangsungan bisnis, sehingga perusahaan-perusahaan dianjurkan untuk meninggalkan sistem manual dan beralih ke sistem yang terkomputerisasi. Langkah ini tidak hanya membantu perusahaan untuk tetap relevan dengan perkembangan zaman, tetapi juga meningkatkan efisiensi dan efektivitas operasionalnya (Wiriany dkk, 2022).

Penerapan teknologi dan sistem informasi tidak hanya terbatas pada sektor bisnis dan perdagangan. Di bidang olahraga, teknologi informasi telah memainkan peran yang tak kalah penting. Sistem informasi kini digunakan untuk mengoptimalkan kinerja atlet, meningkatkan efisiensi manajemen tim, serta memperkaya pengalaman penggemar. Dengan adanya sistem informasi, proses analisis performa atlet menjadi lebih akurat, manajemen tim dapat diatur dengan lebih efektif, dan penggemar pun dapat merasakan pengalaman yang lebih

interaktif dan mendalam. Pada akhirnya, penggunaan teknologi informasi dalam dunia olahraga berkontribusi pada peningkatan kinerja keseluruhan, baik bagi atlet, pelatih, maupun bagi penyelenggara dan penggemar olahraga (Syafuruddin & Asri, 2022).

PB Wisqi adalah merupakan salah satu penyedia jasa layanan dan penyewaan lapangan badminton di kota Palembang. Berlokasi di wilayah sukarami yang mana berada persis disekitar pemukiman penduduk. Adanya lapangan badminton PB Wisqi, telah dirasakan khususnya bagi warga sekitar dalam meningkatkan aktivitas olah raga khususnya dalam olah raga badminton. Sehingga dapat meningkatkan kesehatan da kebugaran bagi warga sekitar.

Namun dalam proses menjalankan kegiatan bisnis, PB Wisqi saat ini masih melakukan pendataan secara manual, yakni pada pendataan penyewaan dari pelanggan atau warga sekitar. Hal ini dapat mengakibatkan resiko terjadinya kesalahan dalam pencatatan transaksi dan nota kuitansi. Juga terkadang catatan tidak rapi dan sulit terbaca, sehingga berpotensi terjadi salah hitung. Disamping itu, pelanggan juga kesulitan dalam memperoleh jadwal sewa yang kosong untuk melakukan penyewaan lapangan. Selain itu pada pembuatan laporan penyewaan juga menyebabkan kesulitan tersendiri, karena pegawai mesti menyalin ulang data dari catatan-catatan transaksi yang lama dan membuat laporan penyewaan. Sehingga membutuhkan waktu dan tenaga untuk membuat laporan.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, penulis mengambil judul penelitian “**Aplikasi Sewa Gor Badminton Pada PB Wisqi Berbasis Web**” agar mempermudah bagi pelanggan untuk melihat daftar jadwal yang kosong, serta dapat melakukan penyewaan secara *online*. Aplikasi yang dibangun berbasis *web* dan menggunakan database MySQL sebagai media penyimpanan data, serta proses pembuatan aplikasi menggunakan metode waterfall.

1.2 Tujuan

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk merancang dan membangun Aplikasi Sewa Gor Badminton Pada PB Wisqi Berbasis Web agar mempermudah dalam proses pengelolaan data penyewaan di PB Wisqi.

1.3 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini ialah dapat membantu pelanggan, serta PB Wisqi dalam mengelola data-data penyewaan. Secara lebih rinci dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Aplikasi dapat memudahkan bagi pelanggan untuk melihat informasi daftar jadwal yang kosong pada lapangan badminton.
2. Mempermudah bagi pelanggan untuk dapat melakukan penyewaan dari rumah secara *online*.
3. Membantu pihak manajemen PB Wisqi dalam mengelola data penyewaan.
4. Membantu dalam membuat dan mencetak laporan penyewaan, laporan pengeluaran, laporan jurnal, laporan buku besar dan laporan laba rugi secara mudah dan cepat.

1.4 Batasan Masalah

Ruang lingkup permasalahan yang dibatasi dalam pengembangan aplikasi pada penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut:

1. Penulis melakukan penelitian pada PB Wisqi terkait mengenai proses penyewaan lapangan badminton.
2. Pengguna yang dapat mengakses aplikasi ini antara lain. Pelanggan, Amin dan Pimpinan PB Wisqi.
3. Aplikasi dapat menampilkan hasil laporan dalam bentuk. laporan penyewaan, laporan pengeluaran, laporan jurnal, laporan buku besar dan laporan laba rugi.
4. Proses pembuatan aplikasi dikerjakan berbasis *website* dengan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan MySQL sebagai *database*.

1.5 Metodologi Penelitian

Dunia penelitian bagaikan sebuah petualangan intelektual yang mengantarkan kita pada penemuan dan pemahaman baru. Dalam perjalanan ini, metodologi penelitian berperan sebagai kompas yang menuntun kita ke arah yang

tepat. Sebelum menyelami lebih dalam berbagai metode penelitian, mari sejenak merenungkan esensinya.

Metode penelitian merupakan sebuah kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur untuk mencapai tujuan penelitian dengan cara yang valid dan reliabel. Ibarat peta yang memandu penjelajah, metode penelitian memberikan arah dan panduan bagi peneliti dalam mengumpulkan data, menganalisisnya, dan menarik kesimpulan yang bermakna. Di bagian ini, kita akan menjelajahi beberapa aspek penting dalam metodologi penelitian:

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data ialah cara atau langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Metode pengumpulan data bisa berupa datang langsung maupun melakukan interview dan diskusi dengan pengguna sistem. Dalam metode ini, peneliti dapat berperan secara aktif atau pasif dalam keterlibatannya dengan subjek penelitian (Anggito & Setiawan, 2018).

Adapun peneliti melakukan metode pengumpulan sebagai berikut:

a. Metode Pengamatan (Observasi)

Metode ini melibatkan pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung objek penelitian, yakni dengan mengamati seluruh proses yang berlangsung dalam sistem penelitian, mulai dari pencatatan transaksi hingga penyusunan laporan.

b. Metode Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang dilakukan melalui sesi tanya jawab langsung dan terstruktur dengan pihak manajemen, guna menggali informasi mengenai masalah-masalah umum serta kendala yang sering dihadapi dalam sistem yang sedang berjalan.

c. Metode Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan menelaah literatur atau buku-buku yang relevan dengan topik yang diangkat. Data diperoleh melalui kajian terhadap berbagai sumber

referensi, baik dari luar maupun dalam lingkungan tempat penelitian dilakukan.

1.5.2. Metode Pengembangan Aplikasi

Model Waterfall, yang sebenarnya dikenal sebagai "*Linear Sequential Model*", merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang paling umum digunakan dalam bidang *Software Engineering* (SE). Diperkenalkan sekitar tahun 1970, metode ini menerapkan pendekatan yang sistematis dan berurutan, dimulai dari tahap penentuan kebutuhan sistem, dilanjutkan dengan analisis, desain, pembuatan kode (*coding*), pengujian atau verifikasi, hingga tahap pemeliharaan (*maintenance*). Model ini disebut "waterfall" karena setiap tahap harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum tahap berikutnya dimulai, sehingga setiap langkah dilakukan secara berurutan. Sebagai contoh, tahap desain tidak dapat dimulai sebelum tahap kebutuhan (*requirement*) selesai terlebih dahulu (Muharto & Ambarita, 2016).

1. Analisis

Dalam memulai penelitian, dilakukan proses pengumpulan data terlebih dahulu, yakni dengan cara melakukan wawancara kepada pegawai di lapangan. Dari data hasil wawancara dan tanya jawab dilakukan analisis untuk mengetahui permasalahan yang ada pada sistem yang berjalan. Dari permasalahan tersebut, kemudian disusun rencana untuk memberikan solusi bagi pemecahan masalah, yang dalam penelitian ini solusinya berupa sistem atau aplikasi penjualan.

2. *Design* / Perancangan

Penelitian kemudian dilanjutkan dengan membuat gambaran visual atau pemodelan mengenai rancangan aplikasi yang akan dibangun. Yakni membuat rancangan DFD, rancangan ERD, rancangan database dan rancangan tampilan aplikasi.

3. *Coding* / Implementasi

Penelitian kemudian diteruskan dengan proses pembuatan *coding* atau penulisan bahasa pemrograman, menggunakan pemrograman PHP.

4. *Testing / verification* (Pengujian)

Setelah aplikasi selesai dibuat, selanjutnya dilakukan proses pengujian atau testing, untuk melihat sejauh mana aplikasi dapat berjalan dengan baik.

5. *Maintenance*

Perangkat lunak yang sudah jadi bisa saja mengalami koreksi atau penambahan terhadap fitur-fitur yang dapat memaksimalkan sistem yang telah dibangun.

1.5.3. Alat dan Bahan yang digunakan

a. *Hardware*

Device name : DESKTOP-AMD123L

Processor : AMD A9-9420e RADEON R5, 5 COMPUTE
CORES 2C+3G 1.80 GHz

Installed RAM : 8.00 GB (7.46 GB usable)

Device ID :D1E57560-137E-4B16-9CE3-37B1C97EC979

Product ID : 00327-35176-01500-AAOEM

System Type : 64-bit operating system, x64-based processor

Pen and Touch: No pen or touch input is available for this display

b. *Software*

- 1) Windows 10 Home Single Language
- 2) Mysql. XAMPP
- 3) Visual Studio Code

DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV JEJAK.
- Arief, M. R. (2018). *Pemrograman web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Cholik, C. (2021). Perkembangan teknologi informasi komunikasi/ICT dalam berbagai bidang. *Jurnal Fakultas Teknik UNISA Kuningan*, 2(2), 39-46.
- Fadallah, M. F., & Rosyida, S. (2018). Program Pemesanan Percetakan Berorientasi Objek dengan Pemodelan Unified Modeling Language. *Jurnal Sistem Informasi STMIK Antar Bangsa*, VII(1), 61-70.
- Fikriawan, S. (2018). Crowdfunding Dalam Perspektif Hukum Islam (Analisis Skema Akad Sewa Pada Website Kitabisa. com). *El Barka: Journal of Islamic Economics and Business*, 1(2), 181-205.
- Hakim, S. R., & Sutarto. (2019). *Mastering JavaTM Konsep Pemrograman dan Penerapannya Untuk Membuat Software Aplikasi*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Hery, S. (2016). *Mengenal dan Memahami dasar dasar laporan keuangan*. Jakarta: Grasindo.
- Kartini. (2013). *Pengertian XAMPP*. Retrieved 2023, from <http://e-journal.uajy.ac.id/14649/1/JURNAL.pdf>.
- Maturidi, A. D. (2016). *Metode Penelitian Teknik Informatika*. Sleman: Deepublish.
- Muharto, & Ambarita, A. (2016). *Metode Penelitian Sistem Informasi: Mengatasi kesulitan Mahasiswa dalam Menyusun Proposal Penelitian*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Mundzir. (2018). Retrieved from <https://www.indonetsource.com/kupas-tuntas-pengertian-php-dan-menurut-para-ahli/>

- Muslihudin, M., & Oktafianto. (2016). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Pratama, P. A. (2017). *Sistem Informasi dan Implementasinya*. Bandung: Informatika.
- Purbadian, Y. (2016). *Trik Cepat Membangun Aplikasi Berbasis Web dengan Framework CodeIgniter*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Riyanto, S. (2016). *Panduan Lengkap Website Super Keren Berbasis Desktop, Notebook, dan Smartphone*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sakuntala dkk. (2020). Tanggung Jawab Hukum Para Pihak Dalam Perjanjian Sewa Menyewa Ruko (Studi Penerapan Asas Mengikatnya Perjanjian/Pacta Sunt Servanda). (*Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta*).
- Santoso, H. (2020). *Aplikasi Web/asp.net*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sari, Y. (2017). *Logika Algoritma, Pseudocode, Flowchart, dan C++*. Jakarta: CV. Perahu Litera Group.
- Solihin, A. (2016). *Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL*. Jakarta: Budi Luhur.
- Supono, & Putratama, V. (2018). *Pemrograman Web dengan menggunakan PHP dan Framework Codeigniter*. Yogyakarta: Deepublish.
- Susanto, A. (2013). *Sistem Informasi Akuntansi*. Yogyakarta: Linggar Jaya.
- Syafruddin, M., & Asri, A. (2022). Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Dalam Membangun SDM Di Era Revolusi Industri 4.0. *Gelora: Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan IKIP Mataram*, 9(2), 61-67.
- Tutang. (2020). *Praktikum HTML Bagi Pemula*. Jakarta: Datakom Lintas Buana.
- Wiryaningrum, Dkk. (2022). Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Perubahan Sistem Komunikasi Indonesia. *Jurnal Nomosleca*, 8(2), 242-252.
- Yanto, R. (2016). *Manajemen basis data menggunakan MYSQL*. Yogyakarta: Deepublish.