

**TUGAS AKHIR**  
**SISTEM PENJUALAN THRIFT SHOP**  
**ONLINE BERBASIS WEBSITE**



**OLEH :**

**AFRILIA RIZKY ANDARI**

**09020581923063**

**PROGRAM STUDI KOMPUTERISASI AKUNTANSI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2022**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**SISTEM PENJUALAN THRIFT SHOP  
ONLINE BERBASIS WEBSITE**

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

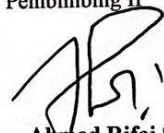
Oleh :

**AFRILIA RIZKY ANDARI 09020581923063**

Pembimbing I,

  
**Hardini Novianti, SE., M.T.**  
NIP. 197911012014042002

Palembang, 19 April 2022  
Pembimbing II

  
**Ahmad Rifai, S.T., MT**  
NIP. 1979102020210121003

**Mengetahui,  
Koordinator Program Studi  
Komputerisasi Akuntansi**

  
**Ahmad Rifai, S.T., MT**  
NIP. 1979102020210121003

**HALAMAN PERSETUJUAN**


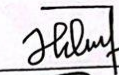
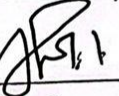
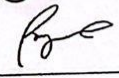
Projek Akhir ini di uji dan lulus pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 31 Mei 2022

Tim Penguji :

1. Ketua Sidang : Mira Afrina, M.Sc.
2. Pembimbing I : Hardini Novianti, S.E., M.T
3. Pembimbing II : Ahmad Rifai, S.T., M.T
4. Penguji : Sarifah Putri Raflesia, M.T

:   
:   
:   
: 

**Mengetahui**  
**Koordinator Program Studi**  
**Komputerisasi Akuntansi,**



## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Afrilia Rizky Andari

NIM : 09020581923063

Program Studi : Komputerisasi Akuntansi

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Dalam penyusunan penulisan projek akhir harus bersifat orisinal dan tidak melakukan plagiarisme baik produk software/hardware.
2. Dalam penyelesaian projek akhir dilaksanakan di Laboratorium Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya dan tidak dikerjakan oleh pihak lain diluar civitas 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 projek akhir setelah mendapat persetujuan dari pembimbing projek akhir.

Palembang, 20 Mei 2022



Afrilia Rizky Andari

NIM. 09020581923063

## *Motto dan Persembahan*

### *Motto :*

- “ *Sistem pendidikan yang bijaksana akan mengajarkan kita betapa sedikitnya yang belum diketahui oleh manusia, seberapa banyak yang masih harus ia pelajari*”.
- “*Kemarin aku pintar, aku ingin mengubah dunia. Sekarang aku bijak, maka dari itu aku mengubah diriku sendiri*”.

### *Kupersembahkan kepada :*

- *Ayah dan Ibu Tersayang yang selalu mendoakan ku*
- *Saudara – saudaraku yang tersayang*
- *Kedua pembimbingku*
- *Dosen - dosen Universitas Sriwijaya*
- *Rekan – rekan KA 2019*
- *Almamater Kuning ku*

**ABSTRACT**  
**SISTEM PENJUALANAN THRIFT SHOP ONLINE**  
**BERBASIS WEBSITE**

**By:**  
**AFRILIA RIZKY ANDARI      09020581923063**

Thrift Shop online is a store that sells branded used clothing products located in Palembang. So far, the efforts made by Thrift Shop Online are still doing promotions and sales by word of mouth or in the form of brochures, so that the reach of promotions and sales is still limited and cannot be expanded to several places. Another obstacle experienced by sellers is intense competition. The purpose of this research is to design a web-based sales information system for branded clothing to make it easier for customers to buy goods by opening social media. The results of making a website selling used clothes no longer use manual methods in inputting goods data and can minimize the occurrence of data errors by using the web.

Keywords: Design, Information System, Sales, Website, PHP

Menyetujui,  
Pembimbing I,

**Hardini Novianti, SE., M.T**  
NIP. 197911012014042002

Pembimbing II

**Ahmad Rifai, S.T., M.T**  
NIP.1979102020210121003

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Komputerasi Akuntansi,



**Ahmad Rifai, S.T., M.T**

NIP.1979102020210121003

**ABSTRAK**  
**SISTEM PENJUALANAN THRIFT SHOP ONLINE**  
**BERBASIS WEBSITE**

**Oleh :**

**AFRILIA RIZKY ANDARI      09020581923063**

Thrift Shop online merupakan sebuah toko yang menjual produk baju bekas branded yang berlokasi di Palembang. Sejauh ini usaha yang dilakukan Thrift Shop Online masih melakukan promosi dan penjualan melalui mulut ke mulut atau berbentuk brosur, sehingga jangkauan promosi dan penjualan masih terbatas dan belum bisa meluas ke beberapa tempat. Kendala lain yang di alami oleh penjual yaitu persaingan yang ketat. Dilakukannya penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah sistem informasi penjualan Thrift baju-baju branded berbasis web untuk memudahkan pelanggan membeli barang dengan membuka media sosial. Hasil dari pembuatan website penjualan Thrift baju branded ini tidak lagi menggunakan cara manual dalam menginput data barang dan dapat meminimalkan terjadinya kesalahan data dengan menggunakan web tersebut.

*Kata kunci: Perancangan, Sistem Informasi, Penjualan, Website, PHP.*

Menyetujui,

Pembimbing I,

**Hardini Novianti, SE., M.T**

**NIP. 197911012014042002**

Pembimbing II

**Ahmad Rifai, S.T., M.T**

**NIP.1979102020210121003**

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Komputerisasi Akuntansi,

**Ahmad Rifai, S.T., M.T**

**NIP.1979102020210121003**

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya serta memberikan kesehatan, kekuatan dan kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang Berjudul "SISTEM PENJUALAN THRIFT SHOP ONLINE BERBASIS WEBSITE"

Selama ini pembuatan Tugas Akhir ini, penulis banyak menemukan hambatan dan kesulitan, namun berkat bimbingan dan pengarahan serta bantuan dari berbagai pihak, maka penulis dapat menyelesaikan. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Jaidan Jauhari, M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya
2. Bapak Ahmad Rifai, M.T. selaku Koordinator Program Studi Komputerisasi Akuntansi dan selaku Pembimbing Tugas Akhir penulis
3. Ibu Hardini, SE,M.T., selaku pembimbing Tugas Akhir Penulis.
4. Pemilik Toko Thrift selaku tempat penelitian yang telah mengizinkan
5. Seluruh Dosen Komputerisasi Akuntansi Fakultas Ilmu Komputer yang telah memberikan ilmu yang insya allah bermanfaat kepada penulis
6. Ayah Ibu tercinta, yang senantiasa memberikan semangat, dukungan, doa, dan kasih sayang agar selalu ingat untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini sampai selesai tanpa adanya hambatan.
7. Teman seperjuangan yang akan sukses di masa depan
8. Dan semua pihak yang telah membantu.



Dalam penulisan ini, penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, baik teknis penulisan, Bahasa maupun cara pemaparannya. Penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya, dan bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya pada umumnya serta dapat memberikan masukan sebagai sumbangan pikiran dalam rangka peningkatan mutu dalam pembelajaran

Palembang, Mei 2022

Penulis,

**Afrilia Rizky Andari**

**NIM. 09020581923063**

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACK .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Tujuan.....	2
1.3 Manfaat.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Waktu dan Tempat Penelitian .....	4
1.6 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.7 Metode Pengembangan Sistem .....	5
<b>BAB II DASAR TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1 Teori Umum .....	7
2.1.1 Analisis Sistem .....	7
2.1.2 Pengertian Sistem Informasi.....	7
2.1.3 Pengertian Penjualan.....	8
2.1.4 Pengertian E-commerce .....	8
2.1.5 Website .....	9

2.2 Teori Khusus .....	9
2.2.1 DFD ( <i>Data Flow Diagram</i> ) .....	9
2.2.2 ERD ( <i>Entity Relationship Diagram</i> ).....	10
2.3 Teori Program.....	11
2.3.1 MySQL .....	11
2.3.2 PHP .....	12
2.3.3 XAMPP.....	12
<b>BAB III ANALISIS PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>13</b>
3.1 Analisis sistem yang sedang berjalan .....	13
3.2 Permasalahan .....	13
3.3 Sistem yang di usulkan.....	14
3.4 DFD ( <i>Data Flow Diagram</i> ).....	14
3.4.1 Diagram Konteks .....	14
3.4.2 Diagram Level 1 .....	15
3.4.3 Diagram Level 2 .....	16
3.5 Entity Relationship Diagram (ERD) .....	19
3.6 Kamus Data .....	20
3.7 Rancangan Aplikasi.....	23
3.7.1 Rancangan Tampilan Form Register .....	23
3.7.2 Rancangan Tampilan Halaman Home .....	24
3.7.3 Rancangan Tampilan Halaman Produk .....	24
3.7.4 Rancangan Tampilan Halaman Detail Produk.....	25
3.7.5 Rancangan Tampilan Halaman Keranjang .....	25
3.7.6 Rancangan Tampilan Halaman Check Out.....	26
3.7.7 Rancangan Tampilan Halaman History .....	26
3.7.8 Rancangan Tampilan Halaman Admin.....	27
3.7.9 Rancangan Tampilan Halaman Barang Terjual.....	27
3.7.10 Rancangan Tampilan Halaman Edit Produk.....	28
3.7.11 Rancangan Tampilan Halaman Tambah Produk .....	28
3.7.12 Rancangan Tampilan Laporan Penjualan .....	29
3.7.13 Rancangan Tampilan Laporan Beban.....	29

3.7.14 Rancangan Tampilan Laporan Laba Rugi .....	30
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>31</b>
4.1 Hasil.....	31
4.2 Pembahasan .....	32
4.2.1 Form Login .....	32
4.2.2 Tampilan Home .....	32
4.2.3 Tampilan Halaman Produk .....	33
4.2.4 Tampilan Halaman Detail Produk .....	34
4.2.5 Tampilan Halaman Keranjang .....	34
4.2.6 Tampilan Halaman Check Out .....	35
4.2.7 Tampilan Halaman Story .....	36
4.2.8 Tampilan Admin .....	36
4.2.9 Tampilan Barang Terjual .....	37
4.2.10 Tampilan Halaman Edit Produk .....	37
4.2.11 Tampilan Halaman Tambah Produk .....	38
4.2.12 Laporan Penjualan .....	38
4.2.13 Laporan Beban .....	39
4.2.14 Laporan Laba Rugi .....	40
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>41</b>
5.1 Kesimpulan.....	41
5.2 Saran .....	41
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xvi</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>xvi</b>

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3. 2 Diagram Konteks.....	14
Gambar 3. 3 Diagram Level 1 .....	15
Gambar 3. 4 Diagram Level 2 Proses Kelola Produk .....	16
Gambar 3. 5 Diagram Level 2 Proses 5.0 Kelola Pesanan.....	17
Gambar 3. 6 Level 2 Proses 6.0 Kelola Laporan .....	18
Gambar 3. 7 ERD Entity Relationship Diagram.....	19
Gambar 3. 8 Registrasi dan login.....	23
Gambar 3. 9 Halaman Home.....	24
Gambar 3. 10 Halaman Produk.....	24
Gambar 3. 11 Halaman Detail Produk .....	25
Gambar 3. 12 Halaman Keranjang.....	25
Gambar 3. 13 Halaman Check Out .....	26
Gambar 3. 14 Halaman History .....	26
Gambar 3. 15 Halaman Admin .....	27
Gambar 3. 16 Halaman Barang Terjual/pesanan .....	27
Gambar 3. 17 Halaman Edit Produk .....	28
Gambar 3. 18 Halaman Tambah Produk.....	28
Gambar 3. 19 Rancangan Tampilan Laporan Penjualan.....	29
Gambar 3. 20 Rancangan Tampilan Laporan Beban .....	29
Gambar 3. 21 Rancangan Laporan Laba Rugi .....	30
Gambar 4. 1 Tampilan Login .....	32
Gambar 4. 2 Tampilan Home.....	33
Gambar 4. 3 Tampilan Produk .....	33
Gambar 4. 4 Tampilan Detail Produk .....	34
Gambar 4. 5 Tampilan Keranjang.....	35
Gambar 4. 6 Tampilan Check Out .....	35
Gambar 4. 7 Tampilan History .....	36
Gambar 4. 8 Tampilan Admim .....	36
Gambar 4. 9 Tampilan Barang Terjual .....	37
Gambar 4. 10 Tampilan Edit Produk .....	37
Gambar 4. 11 Tampilan Tambah Produk .....	38
Gambar 4. 12 Tampilan Laporan Hasil Penjualan .....	39
Gambar 4. 13 Rekap Laporan Beban .....	39
Gambar 4. 14 Tampilan Laporan Laba Rugi .....	40

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Simbol DFD (Data Flow Diagram).....	9
Tabel 2. 2 Simbol ERD (Entity Relationship Diagram) .....	10
Tabel 3. 1 Table Data User .....	21
Tabel 3. 2 Data Produk.....	21
Tabel 3. 3 Data Pesanan .....	22
Tabel 3. 4 Data Kategori .....	22

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1	Permohonan Keputusan Pembimbing ..... A-1
Lampiran 2	Surat Izin Kesiediaan Pembimbing ..... B-2
Lampiran 3	Surat Pengantar Pengumpulan Data ..... C-3
Lampiran 4	Sertifikat Nilai Toefl..... D-4
Lampiran 5	Sertifikat Zahir Accounting ..... E-5
Lampiran 6	Tanda Terima Laporan KP ..... F-6
Lampiran 7	Kartu Konsultasi ..... G-7
Lampiran 8	Surat Keterangan Plagiat ..... H-8
Lampiran 9	Surat Rekomendasi Ujian Tugas Akhir ..... I-9
Lampiran 10	Surat Keterangan Bebas Bayaran ..... J-10
Lampiran 11	Surat Bebas Pustaka Universitas Sriwijaya ..... K-11
Lampiran 12	Surat Bebas Pustaka Fakultas Ilmu Komputer ..... L-12
Lampiran 13	Surat Izin Penelitian..... M-13
Lampiran 14	Form Perbaikan Tugas Akhir ..... N -14

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kian majunya suatu teknologi informasi sejalan terhadap kebutuhan hampir tiap komponen yang begitu penting untuk menjalani hidup. Teknologi informasi yang kian maju ini ditunjang dari hadirnya internet yang mengalami perkembangan begitu pesat, dikarenakan hampir seluruh individu pada semua penjuru dunia mempergunakan internet. Sekarang, model usaha yang berkeunggulan kompetitif dalam melakukan persaingan yaitu jaringan internet. Internet bisa memberi bantuan guna melakukan peningkatan penjualan usaha dikarenakan meliputi banyak individu dan banyak daerah yang bisa terjangkau. Suatu unsur dalam internet yaitu aplikasi website yang bisa menuntaskan permasalahan dalam menjalankan segala aktivitas operasional.[1].

Website toko online dapat mempermudah suatu bisnis ataupun toko agar berpromosi produk dan memudahkan pembeli dalam memperoleh beragam informasi terkait produknya yang dipunyai oleh penjual toko. Guna memberi peningkatan keuntungan penjualannya dan kurangnya pengawasan produk dan manufaktur laporan yang masih manual sangat berdampak buruk bagi toko, sehingga laporan-laporan penjualan dan inventaris terhambat[2]. Transaksi jual beli barang dalam e-commerce pada era pandemi Covid-19 mengalami kenaikan 30%. Sejalan terhadap perkembangan yang pesat ini, masyarakat khususnya kawula muda atau biasanya memiliki sebutan millennials berupaya tak tertinggal zaman terkait memenuhi kebutuhan tersier mereka. Kutipan melalui penelitian pada laman Askwonder.com, Milenial (25 sampai 37 tahun) berkontribusi 33% dari semua pembeli barang *second*. Melalui jumlah *user* internet yang menjangkau kisaran 30% atas jumlah populasi pada negara Indonesia, belanja online merupakan salah



satu potensi besar untuk terus digali manfaatnya. Mengacu terhadap data yang diterbitkan IBISWorld, penghasilan industri barang *second* diprediksi bertumbuh 1,4% yakni kisaran \$10,3 miliar dalam satu tahun sampai awal 2022.

Thrift Shop Online sebagai suatu toko daring yang menyediakan barang baju branded bekas yang lokasinya di Palembang. Sejauh ini usaha yang dilakukan Thrift Shop Online masih mempromosikan dan menjual dengan mulut ke mulut ataupun berwujud brosur, maka promosi yang dijangkau dan penjualannya masih terbatas dan belum mampu merambah menuju berbagai tempat lainnya. Hambatan lainnya yang dirasakan penjual yakni persaingan yang kian menegat.

Melalui pemanfaatan Trend dan Teknologi yang menunjang, maka ada keinginan untuk menangani permasalahan itu melalui pembuatan suatu laman e-commerce agar mempertemukan penjual beserta pembeli secara mudah. Supaya bisnis ini mampu melakukan persaingan, suatu laman E-Commerce bisa jadi solusi yang menyajikan informasi paling baru kepada calon pembeli. Hal tersebut yang mendukung peneliti dalam menyelenggarakan riset ilmiah dengan judul **“Sistem Penjualan Thrift Shop Online Berbasis Website”**

## **1.2 Tujuan**

Ada pula tujuannya atas proses menyusun tugas akhir ini yakni mencakup :

1. Membuat aplikasi penjualan berbasis website.
2. Mengimplementasi sistem informasi penjualan pada Thrift Shop Online berbasis web.

### **1.3 Manfaat**

Ada pula manfaatnya yang diinginkan melalui hasil proses menyusun tugas akhir yakni:

1. Manfaat bagi penulis

Merupakan sarana guna meningkatkan pengetahuan pada bidang pemrograman computer serta sistem pengolahan data supaya bisa diaplikasikan dalam hidup keseharian

2. Manfaat bagi perusahaan

Supaya Thrift Shop Online ini bisa diidentifikasi seluruh lingkup warga dan marketing-nya bisa dilaksanakan secara efektif

3. Manfaat bagi pelanggan

Menyediakan informasi secara mudah diaksesnya dalam transaksi pembelian produk maupun mendapatkan informasi yang berhubungan terhadap aktivitas penjualan produknya itu.

### **1.4 Batasan Masalah**

Batasan masalah digunakan untuk membatasi suatu permasalahan agar pembahasan lebih terarah, tidak menyimpang dari tujuan penelitian maka perlu adanya permasalahan yang dibatasi yaitu hanya mengenai Sistem Penjualan Berbasis Web pada Thrift Shop Online Palembang mulai dari, penjualan, lihat pemesanan, mengelola produk, dan laporan penjualan, laporan laba rugi, laporan beban penjualan

## **1.5 Waktu dan Tempat Penelitian**

Pelaksanaan riset dilaksanakan pada Toko Thrift yang berlokasi di Palembang jalan Kimarogan Kelurahan Kemang Agung, Kecamatan Kertapati. Proses penelitian dilaksanakan dalam waktu tiga bulan serta dilaksanakan saat bulan Februari – April 2022.

## **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Supaya memperoleh data maupun informasi yang diperlukan penulis menggunakan metodenya yakni:

### **a. Data primer**

Menurut (Nasution,1995) [3] Data Primer adalah data yang bisa didapatkan langsung melalui lapangan ataupun lokasi penelitiannya yang digunakan sebagai Laporan Tugas Akhir melalui cara yakni :

#### **1. Wawancara/Interview**

Penulis menghimpun data melalui pelaksanaan interview dengan langsung terhadap objeknya ketika bekerja agar memperoleh data yang sesuai dan akurat. Dari sini penulis melaksanakan interview atau mewawancarai pemilik bisnis Thrift Shop Online.

#### **2. Studi Kepustakaan**

Penulis menghimpun data melalui beragam literatur yang merupakan dasar maupun referensi pada proses menyusun Tugas Akhir.

## 1.7 Metode Pengembangan Sistem

Penyelenggaraan riset ini mempergunakan pendekatan pengembangan model Waterfall. Model Waterfall yaitu suatu model pengembangan *software* yang terdapat pada model SDLC (Sequential Development Life Cycle)[4]. Berdasarkan Sukanto dan Salahuddin (2013:26) yakni SDLC ataupun Software Development Life Cycle ataupun biasanya dikatakan System Development Life Cycle yaitu proses melaksanakan pengembangan atau perubahan sistem *software* melalui mempergunakan model serta metodologi yang dipakai individu dalam melakukan pengembangan sistem *software*, perangkat lunak sebelumnya, didasarkan atas praktik terbaik atau metode yang telah teruji dengan baik.

Tahap tahap metode waterfall adalah sebagai berikut :

### 1. Analisis

Tahapan ini sebagai suatu kegiatan menganalisis kepada keperluan sistemnya. Penghimpunan data pada tahapan ini dapat melaksanakan suatu riset, mewawancarai ataupun studi literatur. Individu sebagai analis akan menggali informasi sebanyak mungkin melalui penggunaannya maka bisa menciptakan suatu sistem komputer yang dapat menjalankan tugas yang diharapkan oleh penggunaannya.

### 2. Perancangan

Penulis merancang sistem guna menetapkan proses operasi pada proses penjualannya dan menetapkan mekanisme dalam menunjang operasi sistem, yakni.

- A. Menciptakan ERD (*Entity Relationship Diagram*)
- B. Menciptakan DFD (*Data Flow Diagram*)
- C. Menciptakan Kamus Data (*Database*)
- D. Menciptakan desain *file* atau desain *table*

### 3. Implementasi dan Pengujian

Implementasi atau penerapan yaitu penerjemahan rancangan jadi bahasa yang dipahami oleh komputer. Dilaksanakan dari programmer yang akan melakukan penerjemahan transaksi yang diinginkan oleh penggunanya. Proses ini sebagai tahapan dengan nyata pada pengerjaan laman atau website.

### 4. Penerapan

Proses ini dinyatakan sebagai finalnya saat membuat suatu website. Sesudah menganalisis, mendesain, dan mengodekan sehingga aplikasi yang telah jadi bisa dipakai oleh penggunanya.

### 5. Pemeliharaan

Perangkat lunak yang telah diberikan terhadap pelanggannya pasti ada perubahan. Perubahannya itu bisa terjadi dikarenakan ada kesalahan karena *software* perlu menyelaraskan terhadap lingkungannya misalnya sistem operasi baru ataupun dikarenakan memerlukan pengembangan fungsional.

## DAFTAR PUSTAKA

- N. Anjarsari, R. Nurfadila, and I. Saldina, "Sistem Informasi Manajemen Pada Penjualan Thrift Toko Yegumi Berbasis Web."
- E. Syarif, N. Aziz, and H. Yanto, "Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Pada Branded Thrift Shop Pontianak," pp. 492–503.
- S. Nasution, "Azas-azas Kurikulum, Edisi kedua," *Jakarta Bumi Aksara*, 1995.
- By Sora N, "No Title Pengertian Analisis Sistem Secara Lebih Jelas," *pengertianku.net*, 2015. <http://www.pengertianku.net/2015/09/pengertian-analisis-sistem-secara-lebih-jelas.html> (accessed Jan. 08, 2021).
- A. A. Poipessy and M. Umasangadji, "Pembuatan Aplikasi Jadwal Kerja Karyawan Berbasis Web Pada Stasiun Pengisian Bahan Bakar Umum (Spbu) Kalumata Ternate," *IJIS - Indones. J. Inf. Syst.*, vol. 3, no. 1, pp. 37–45, 2018, doi: 10.36549/ijis.v3i1.40.
- Henri, "Metode pengembangan sistem dalam metodologi," *Angew. Chemie Int. Ed.* 6(11), 951–952., pp. 1–3, 2018.
- E. Haerulah and S. Ismiyatih, "Aplikasi e-commerce penjualan souvenir pernikahan pada toko 'XYZ,'" *J. Prosisko*, vol. 4, no. 1, pp. 43–47, 2017, [Online]. Available: <https://e-jurnal.lppmunsera.org/index.php/PROSISKO/article/download/146/208>.
- Ragil Sapto Aji Winoto, "Pembangunan Aplikasi Penjualan Online pada Toko Jam Tangan AMPM Watch," *Seruni - Semin. Ris. Unggulan Nas. Inform. dan Komput. FTI UNSA*, vol. 2, no. 1, pp. 43–47, 2013.
- S. Sarwindah, "Sistem Pendaftaran Siswa Baru Pada SMP N 1 Kelapa Berbasis Web Menggunakan Model UML," *J. Sisfokom (Sistem Inf. dan Komputer)*, vol. 7, no. 2, pp. 110–115, 2018, doi: 10.32736/sisfokom.v7i2.573.