

LAPORAN TUGAS AKHIR
APLIKASI PENJUALAN BARANG PADA CV. MUSI CRAFT
BERBASIS WEBSITE



Oleh :

Azka Suci Alivia

09010581923043

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2022

LEMBAR PENGESAHAN
APLIKASI PENJUALAN BARANG PADA CV. MUSI CRAFT
BERBASIS WEBSITE

LAPORAN TUGAS AKHIR

Sebagai salah satu syarat untuk membuat Tugas Akhir
Program Studi Manajemen Informatika Jenjang Diploma III

Oleh :

Azka Suci Alivia

09010581923043

Palembang,

Juni 2022

Dosen Pembimbing I,

M. Rudy Sapjaya, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198611272019031005

Dosen Pembimbing II,

Dedy Gurniawan, M.Sc.
NIP. 199008042019031006

Mengetahui

Koordinator Program Studi
Manajemen Informatika



Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197704082009121001

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir ini di uji dan lulus pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 08 September 2022

Tim Penguji :

1. Ketua Sidang : Rizka Dhini Kurnia, S.T., M.Sc.
2. Pembimbing I : M. Rudi Sanjaya, S.Kom., M.Kom.
3. Pembimbing II : Dedy Kurniawan, M.Sc.
4. Penguji : Rusdi Efendi, M.Kom.

: *gix*
: *dt*
: *gix*

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Manajemen Informatika



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Azka Suci Alivia

NIM : 09010581923043

Program Studi : Manajemen Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa

1. Dalam penyusunan/penulisan projek akhir harus bersifat orisinal dan tidak melakukan plagiatisme baik produk software/hardware.
2. Dalam penyelesaian projek akhir dilaksanakan di Laboratorium Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya dan tidak diselesaikan atau 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 akhir.



Palembang, 10 Agustus 2022



Azka Suci Alivia

NIM. 09010581923043

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

*“ Karena sesudah kesulitan itu ada kemudahan,
Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan “*

QS. Al-Insyirah : 5-6

Projek Akhir ini kupersembahkan kepada :

- *Allah SWT yang maha Esa*
- *Kedua Orangtuaku tercinta*
- *Saudaraku tercinta*
- *Keluarga besarku*
- *Sahabat-sahabat terbaikku*
- *Teman-teman seperjuangan*
- *Almamaterku*

ABSTRAK

APLIKASI PENJUALAN BARANG PADA CV MUSI CRAFT BERBASIS WEBSITE

Oleh :

Azka Suci Alivia 09010581923043

CV Musi Craft adalah sebuah perusahaan bergerak dibidang kerajinan. Musi Craft ini masih menggunakan system secara manual dalam proses baik pelayanan pelanggan maupun pembuatan laporan harian, sehingga seringkali terkendala dalam proses pemesanan dan admin dalam pembuatan laporan harian. Tujuan penulis dalam membuat penelitian ini adalah agar dapat mempermudah proses penjualan dan pembuatan laporan setiap hari. Aplikasi Penjualan Barang pada CV Musi Craft Berbasis Website ini menggunakan Bahasa PHP dan dirancang melalui *Data Flow Diagram* dan *Entity Relationship Diagram*. Hasil dari pembuatan aplikasi ini bisa mengeluarkan hasil, yaitu laporan secara otomatis dan dapat mempermudah dalam penyimpanan catatan penjualan.

Kata kunci : Aplikasi, Kerajinan , Penjualan.

Palembang, Juli 2022

Dosen Pembimbing I,

M. Rudy Sanjaya, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198611272019031005

Dosen Pembimbing II,

Dedy Kurniawan, M.Sc.
NIP. 199008022019031006

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Manajemen Informatika,



Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197704082009121001

ABSTRACT

GOODS SALES APPLICATIONON CV MUSI CRAFT WEBSITE BASED

By :

Azka Suci Alivia 09010581923043

CV Musi Craft is a company engaged in handicrafts. Musi Craft is still using the system manually in the process of both customer service and making daily reports, so it is often constrained in the ordering process and the admin in making daily reports. The author's purpose in making this research is to be able to simplify the process of selling and making reports every day. Application of Sales of Goods on CV Musi Craft Based on this website uses PHP language and is designed through Data Flow Diagrams and Entity Relationship Diagrams. The results of making this application can issue results, namely reports automatically and can make it easier to store sales records.

Keywords: Application, Craft, Sales.

Palembang, Juli 2022

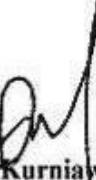
Approved,

Supervisor I,


M. Rudy Sanjaya, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198611272019031005

Approved

Supervisor II,


Dedy Kurniawan, M.Sc.
NIP. 199008022019031006

Certified
Coordinator of the Informatic
Management Study Program,




Syahrianto Putra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197704082009121001

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan yang Maha Esa atas rahmat dan karunianya akhirnya tugas akhir yang berjudul “Aplikasi Penjualan Barang pada CV Musi Craft Berbasis Website” ini dapat diselesaikan dengan baik. Tugas akhir ini dibuat sebagai syarat untuk menyelesaikan studi di Program Studi Manajemen Informatika Diploma III pada Universitas Sriwijaya Palembang.

Dalam pembuatan tugas akhir ini penulis menyadari bahwa masih banyak kesalahan dan kekurangan dalam pembuatan tugas akhir ini. Hal ini dikarenakan keterbatasan dan pengetahuan yang penulis miliki. Namun demikian penulis banyak mendapatkan masukan dan bantuan dari rekan-rekan sesama mahasiswa serta dosen-dosen pengajar yang ada di Universitas Sriwijaya Palembang ini. Penulis juga berharap saran dan kritik yang bersifat membangun guna memperbaiki tugas akhir ini menjadi lebih bagus lagi untuk kedepannya.

Selama penulis mengerjakan laporan ini, penulis banyak menerima bantuan dan dukungan sehingga dapat menyelesaikan laporan ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat kesehatan dan kesempatan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir.
2. Orang tua dan saudara-saudaraku tercinta yang telah memberikan dukungan dan moril maupun materil maupun materil serta doa sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir.

3. Bapak Jaidan Jauhari Jauhari, S.Pd, MT. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Apriansyah Putra, M.Kom. Selaku Koordinator Program Studi Manajemen Informatika.
5. Bapak/Ibu Para Pejabat Struktural dan Fungsional di Lingkungan Fakultas Ilmu Komputer Universita Sriwijaya.
6. Bapak M. Rudi Sanjaya, S.Kom., M.Kom. selaku Pembimbing I yang telah memberikan masukan dan bantuan dalam penyelesaian tugas akhir ini.
7. Bapak Dedy Kurniawan, M.Sc. selaku Pembimbing II yang telah memberikan masukan dan bantuan dalam penyelesaian tugas akhir ini.
8. Bapak Rusdi Efendi, M.Kom. Selaku dosen pembimbing Akademik Prodgram Studi Diploma Komputer Universitas Sriwijaya.
9. Seluruh keluarga besar Manajemen Informatika terutama angkatan 2019 kelas B, terimakasih atas kenangan dan kebersamaan yang telah dilalui semasa kuliah.

Semoga Allah SWT membalas dengan ribuan kali lipat kebaikan kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam kelancaran penulisan tugas akhir ini. Penulis menyadari masih banyak kekurangan yang terdapat dalam penulisan tugas akhir ini, sehingga penulis sangat membutuhkan saran dan kritik yang dapat membuat kekurangan tersebut menjadi kelebihan untuk tugas akhir ini.

Akhir kata, penulis mengucapkan banyak terimakasih dan semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua khususnya Universitas Sriwijaya.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
MOTTO DAN PERSEMPAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Manfaat.....	3
1.5 Batasan Masalah	3
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Gambaran Perusahaan	5
2.2.1 Visi	5
2.2.2 Misi	5
2.3 Struktur Organisasi Perusahaan.....	5
2.4 Tugas dan Wewenang.....	6
2.5 Teori Umum	7
2.5.1 Aplikasi	8
2.5.2 Penjualan	8
2.6 Teori Khusus	8
2.6.1 Basis Data.....	9
2.6.2 Data Flow Diagram (DFD)	9
2.6.3 Entity Relation Diagram.....	11
• Metodelogi Penelitian	13
• Metode Pengumpulan Data	13

• Metode Pengembangan Aplikasi	14
a. Analisis	14
b. Design / Perancangan	15
c. Coding / Implementasi.....	15
d. Testing / verification (Pengujian)	15
BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	16
3.1 Analisis Sistem yang Berjalan	16
3.2 Solusi Yang Diusulkan.....	16
3.2.1 Flowchart Sistem yang diusulkan	17
3.2.2 Diagram Level 0.....	19
3.2.3 Diagram Level 1.....	21
3.2.4 Diagram Level 2 Admin.....	24
3.2.5 Diagram Level 2 Customer	26
3.2.6 Entity Relationship Diagram	28
3.3 Rancangan Basis Data.....	29
3.3.1 Struktur Data	30
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	36
4.1 Hasil	36
4.2 Pembahasan.....	36
4.2.1 Halaman Login.....	36
4.2.2 Tampilan Home Customer	37
4.2.3 Halaman Keranjang Belanja.....	38
4.2.4 Tampilan Admin	39
4.2.5 Tampilan Barang.....	39
4.2.6 Tampilan Ongkir	40
4.2.7 Tampilan Pembayaran.....	41
4.2.8 Tampilan Pemesanan.....	41
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	43
5.1 Kesimpulan	43
5.2 Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Struktur Organisasi CV. Musi Craft.....	6
Gambar 3.1. Flowchart Sistem yang diusulkan	17
Gambar 3.2. DFD Level 0.....	19
Gambar 3.3. DFD Level 1.....	21
Gambar 3.4. DFD Level 2 Admin.....	24
Gambar 3.5. DFD Level 2 Customer	26
Gambar 3.6. Entity Relational Diagram.....	28
Gambar 4.1. Halaman Login	37
Gambar 4.2. Halaman Home Customer	37
Gambar 4.3. Halaman Keranjang Barang	38
Gambar 4.4. Halaman Keranjang Barang	38
Gambar 4.5. Halaman Login Admin	39
Gambar 4.6. Halaman Barang Admin	40
Gambar 4.7. Halaman Ongkir Admin	40
Gambar 4.8. Halaman Pembayaran Admin.....	41
Gambar 4.9. Halaman Pemesanan Admin	42

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Simbol - Simbol DFD	10
Tabel 2.2. Simbol - Simbol ERD	11
Tabel 3.1. User	30
Tabel 3.2. Checkout	31
Tabel 3.3. Kategori.....	32
Tabel 3.4. Kerajinan.....	32
Tabel 3.5. Keranjang	33
Tabel 3.6. Ongkir	34
Tabel 3.7. Pembayaran.....	34
Tabel 3.8. Penilaian.....	34

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penjualan adalah kegiatan menjual produk atau jasa. Dalam proses penjualan, penjual atau penyedia barang dan jasa memberikan hak atas barang kepada pembeli dengan harga tertentu. Penjualan dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti penjualan langsung dan melalui agen penjualan. Penjualan merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan perusahaan untuk mempertahankan kelangsungan usahanya dan mendapatkan laba atau laba yang diinginkan. Menjual juga berarti proses kegiatan penjualan, yaitu dari kegiatan penentuan harga jual sampai produk didistribusikan kepada konsumen (pembeli).

Musi Craft ialah sebuah produk kerajinan local yang berada di Lorong Lama, Plaju tepatnya di Jl. Sei Gerong. Dan Anyaman Musicraft merupakan salah satu mata pencaharian utama warga Lorong Lama. Musicraft telah berdiri sejak tahun 2004 dan memiliki 103 Pengrajin. Ada dua jenis tali yang digunakan dalam produksi kerajinan Anyaman Musi Craft, yaitu berbahan dasar Meiwa dan Tali Jali. Perusahaan ini sudah lama berdiri akan tetapi system penjualannya masih menggunakan pencatatan buku, sehingga dalam proses transaksi sering terjadi kesalahan dan rentan kehilangan data. Dalam suatu lembaga atau unit kerja yang melayani kebutuhan public, baik internal maupun eksternal sangat diperlukan informasi dan system operasional yang sesuai kebutuhan.

Aktivitas dalam lembaga atau unit kerja tersebut dapat dilaksanakan dengan efisien dan efektif. System informasi tersebut dapat sebagai pengolah data

sehingga dapat menghasilkan keluaran atau output yang berguna bagi proses operasional lembaga atau unit kerja tersebut. Selain itu, pelanggan harus datang langsung untuk membeli produk yang disediakan karena belum memiliki sarana untuk berbelanja secara online. Dan pelanggan yang berada diluar domisili sulit untuk berbelanja secara online sehingga harus datang langsung untuk membeli produk tersebut. Dalam proses pembuatan laporan keuangan, masih membutuhkan waktu yang cukup lama karena harus mengumpulkan semua buku catatan dan menghitung akumulasi total transaksi, sehingga tidak efisien dan kurang akurat.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, penulis membangun sebuah aplikasi penjualan yang dapat membantu pihak manajemen CV. Musi Craft dalam mengelola transaksi penjualan, serta mengurangi kesalahan dan kekeliruan dalam perhitungan transaksi dan pelaporan keuangan. Maka dari itu penulis mengambil judul “Aplikasi Penjualan Barang pada CV. Musi Craft Berbasis Website” dengan menggunakan MySQL sebagai database nya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, karena pada CV. Musi Craft dalam penginputan dan penyimpanan data transaksi masih menggunakan buka sehingga sering terjadinya kesalahan ataupun kehilangan data transaksi.

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membuat Aplikasi Penjualan Barang pada CV. Musi Craft Berbasis Website untuk

mempermudah dalam proses transaksi dan mempermudah proses pembuatan laporan akuntansi keuangan.

1.4 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari hasil penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu pelanggan dalam melakukan transaksi secara mudah dan cepat.
2. Membantu pihak manajemen dalam mengelola seluruh transaksi dari pelanggan.
3. Membantu memperluas jaringan dan jangkauan usaha kepada masyarakat lebih luas.
4. Mempermudah proses pembuatan laporan penjualan secara cepat dan akurat.

1.5 Batasan Masalah

Agar pembahasan yang dilakukan oleh penulis lebih terfokus dan terarah serta tidak menyimpang dari permasalahan pokok yang ada serta mencapai kesimpulan yang tepat dan terhubung dengan aplikasi yang ada, maka penulis membatasi ruang lingkup yang akan dibahas adalah :

1. Data yang dikelola adalah data produk yang dijual di CV. Musi Craft.
2. Proses yang disediakan dalam system berkaitan proses transaksi dan proses upload bukti pembayaran dari pelanggan serta proses kelola transaksi oleh admin.

3. Database yang digunakan adalah MySql, serta Hypertext Preprocessor (PHP) yang disesuaikan dengan kebutuhan CV Musi Craft.
4. Hasil akhir dari aplikasi ini adalah laporan akuntansi keuangan laba rugi secara berkala.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Thamrin dan Francis Tantri. 2016. *Manajemen Pemasaran*. Depok : PT Raja Grafindo Persada.
- Listianto, F., Fauzi, Irviani, R., Kasmi, & Garaika. (2017). Konveksi Seragam Drumbend Di Pekon Klaten Gadingrejo Kabupaten Pringsewu Program Studi Manajemen, STIE Trisna Negara, Oku Timur. *Jurnal TAM Technology Acceptance model*, 8(2), 146-152.
- Abdullah, Thamrin. 2017. *Manajemen Pemasaran*. PT Raja Grafindo Persada. Depok.
- A.S., Rosa dan Salahuddin, M. 2018. *Rekaya Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* . Bandung: CV Alfabeta.
- Anggito, Albi. Setiawan, Johan. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi Jawa Barat : CV Jejak.
- Muharto, dan Ambarita Arisandy, 2016, *Metode Penelitian Sistem Informasi*, Yogyakarta: Deepublish.
- Budiani, N. (2000). DATA FLOW DIAGRAM: sebagai alat bantu desain sistem. *Badan Pelayanan Kemudahan Ekspor Dan Pengolahan Data Keuangan Departemen Keuangan, April, 5–13.* <http://pranata.kemenkeu.go.id/website/3/DFD> sebagai alat bantu design system.pdf
- Mulyani Sri (2016), Metode Analisis dan Perancangan Sistem, Ed.2, Cet.1, Abdi Sistematika, Bandung