

PROJEK AKHIR

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN ONLINE
BAJU JUMPUTAN PADA RAISAH GALLERY
DI MACAN LINDUNGAN PALEMBANG**



Oleh:

Repo Puspita Sari

09010582024044

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2023

HALAMAN PENGESAHAN

PROJEK AKHIR

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN ONLINE
BAJU JUMPUTAN PADA RAISAH GALLERY
DI MACAN LINDUNGAN PALEMBANG**

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Program
Studi Manajemen Informatika Jenjang Diploma III

Oleh:

**Repo Puspita Sari
09010582024044**

Palembang, 4 Mei 2023

Pembimbing,

**M. Rudi Sanjaya, S.Kom., M.Kom.
NIP.198611272019031005**

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Manajemen Informatika,

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



SURAT PERNYATAAN

Saya yang beranda tangan dibawah ini :

Nama :Repo Puspita Sari
NIM :09010582024044
Program Studi :Manajamen Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Dalam penyusunan/penulisan project akhir harus bersifat orisinil dan tidak melakukan plagianisme baik produk *software/hardware*.
2. Dalam penyelesaian project akhir dilaksanakan di rumah dan diwilayah Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

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

1. Tidak lulus mengikuti ujian komperehensif atau tidak lulus ujian komperehensif.
2. Bersedia mengganti judul atau topic Project akhir setelah mendapat persetujuan dari pembimbing project akhir.

Palembang, 22 Mei 2023
Yang Membuat Pernyataan,



Repo Puspita Sari
NIM. 09010582024044

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 06 Juni 2023

Tim Penguji

1. Ketua Sidang : Rizka Dhini Kurnia, S.T., M.Sc.
2. Pembimbing : M. Rudi Sanjaya, S.Kom., M.Kom.
3. Penguji : Dedi Kurniawan, M.Sc.





Mengetahui,

Koordinator Program Studi Manajemen Informatika


Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19770408100911001


HALAMAN PERSEMBAHAN

Motto :

- *Ya Allah, Tidak Ada Kemudahan Kecuali Yang Engkau Buat Mudah. Dan Engkau Menjadikan Kesedihah, Jika Engkau Kehendaki Pasti Akan Menjadi Mudah. [HR. Ibnu Hibban]*
- *Orang Yang Pesimis Selalu Melihat Kesulitan Di Setiap Kesempatan, Tapi Orang Yang Optimis Selalu Melihat Kesempatan Dalam Setiap Kesulitan. [Ali Bin Abi Thalib]*
- *Jangan Pernah Takut Mencoba Hal Yang Baru, Jangan Pernah Takut Gagal Terus Berusaha Dan Yakin.*

Kupersembahkan Untuk :

- *Allah Subhanahu Wa Ta'ala.*
- *Nabi Muhammad Shalallahu 'alaihi Wa salam.*
- *Alm Ayah Handa tercinta.*
- *Ibunda Tercinta.*
- *Kedua kakak-kakak dan semua keluarga besar ku.*
- *Kedua kesayangan Aunty.*
- *Dosen Pembimbing Bapak M. Rudi Sanjaya, S.Kom., M.Kom.*
- *Penguji Tugas Akhir Bapak Dedi Kurniawan, M.Sc.*
- *Ketua Sidang Ibu Rizki Dhini Kurnia, S.T., M.Sc.*
- *Kepada Selly Silvani, Maulidyah Zahra, Dwi Ardiansyah Dan semua teman seperjuangan MI angkatan 2020.*
- *Baju Angkatan dan Almamater Universitas Sriwijaya Tercinta.*

ABSTRAK
RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN ONLINE
BAJU JUMPUTAN PADA RAISAH GALLERY
DI MACAN LINDUNGAN PALEMBANG

Oleh

Repo Puspita Sari

09010582024044

Toko raisah gallery adalah sebuah toko yang bergerak dalam bidang penjualan baju jumputan. Dalam kegiatan penjualan dan transaksi masih menggunakan cara manual. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk menjangkau pemasaran yang luas dan mempermudah dalam bertransaksi. Pembuatan sistem penjualan ini menggunakan metode waterfall, secara terurut dari analisis, desain, pengkodean, dan, pengujian. Sistem ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MYSQL* untuk pengelolaan database sebagai hasil dari tugas akhir ini dibuat aplikasi berbasis website penjualan online baju jumputan yang memberikan informasi barang, stok barang, laporan penjualan, dan proses transaksi. Setelah dilakukan uji *Black Box* dapat disimpulkan bahwa Aplikasi sudah berjalan dengan baik. Dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah dalam pengelolaan data dan transaksi.

Kata kunci : Aplikasi, Penjualan, *PHP*, *MYSQL*.

Palembang, 4 Mei 2023

Pembimbing,



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

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Manajemen Informatika,

Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197704082019121001



ABSTRACT
DESIGN AND BUILD AN ONLINE SALES APPLICATION
FOR JUMPUTAN CLOTHES ON RAISAH GALLERY
IN MACAN LINDUNGAN PALEMBANG

By

Repo Puspita Sari

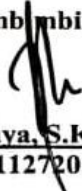
09010582024044

Raisah gallery shop is a shop engaged in the sale of jumputan clothes. In sales and transaction activities still use the manual method. The research conducted aims to reach a broad marketing and facilitate transactions. Making this sales system using the waterfall method, sequentially from analysis, design, coding, and testing. This system was created using the PHP and MYSQL programming languages for database management. As a result of this final project, a website-based application for online sales of jumputan clothes was created which provides information on goods, stock items, sales reports, and transaction processing. After conducting the Black Box test, it can be concluded that the application is running well. With this application can facilitate the management of data and transactions.

Keywords : Application, Sales, *PHP*, *MYSQL*.


Palembang, 4 Mei 2023

Pembimbing,


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

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Manajemen Informatika,


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



KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah atas Kehadiran Allah SWT dan shalawat serta salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad s.a.w, karena atas berkah dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Projek Akhir ini yang berjudul **“Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Online Baju Jumputan pada Raisah Gallery di Macan Lindungan Palembang”**,

Projek Akhir ini dimaksudkan untuk persyaratan dalam menyelesaikan studi pada Program Diploma Komputer Studi Manajemen Informatika Universitas Sriwijaya Palembang. Berdasarkan apa yang penulis dapatkan selama penelitian yang berlangsung dari bulan Januari 2023 sampai dengan Maret 2023 di Raisah Galery Macan Lindungan Palembang.

Sebagai manusia yang memiliki kelemahan, penulis menyadari bahwa Projek Akhir yang dibuat masih jauh dari kata sempurna serta penuh dengan kekurangan, hal ini tidak lain dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman dari penulis.

Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan adanya masukan-masukan baik berupa kritik maupun saran yang dapat penulis gunakan sebagai bahan perbaikan bagi Projek Akhir ini. Dalam menyelesaikan Projek Akhir ini, penulis banyak mendapatkan masukan berupa saran, dorongan, bimbingan serta petunjuk secara langsung dari pembimbing dan banyak pihak lainnya yang sangat membantu terhadap penyelesaian Tugas Akhir ini.

Dalam kesempatan ini atas selesainya pembuatan laporan projek akhir ini penulis banyak mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, membimbing, mengarahkan banyak rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan berkat dan nikmat kesehatan serta kesempatan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Projek Akhir ini.

2. Ibu ku tercinta yang telah berjuang untuk anaknya selalu mendoakan anaknya untuk sampai di titik ini, yang ingin anaknya menjadi orang sukses dan bermanfaat bagi orang banyak, repo akan selalu menjaga ibu sampai kapanpun.
3. Almarhum Ayah tercinta yang selalu mendukung keinginan anaknya yang selalu membimbing anaknya menjadi orang hebat, selalu mengajarkan anaknya hal-hal baik Terima kasih ayah semoga ayah tenang disana dan ayah bangga memiliki anak seperti kami.
4. Kakak-kakak ku tercinta dan keponaan qunty yang selalu memberikan semangat dukungan, motivasi, mendoakan dan selalu menghibur dalam segala hal.
5. Bapak Dr. Jaidan Jauhari, S.Pd, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
6. Bapak Julian Supardi, S.Pd., M.T. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
7. Bapak Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
8. Bapak M. Rudi Sanjaya, S.Kom., M.Kom. Selaku Pembimbing yang telah membimbing dan banyak memberikan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan program dan laporan Projek Akhir ini.
9. Ibu Rizky Dhini Kurnia, S.T., M.Sc Selaku Ketua Sidang dan Bapak Dedy Kurniawan, M.Sc. Selaku Penguji Sidang Komprehensif yang dilaksanakan pada tanggal 06 Juni 2023.
10. Mbak Tryandhi Fadesa, A.Md Selaku Admin Program Studi Manajemen Informatika.
11. Dan semua staf Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
12. Untuk Toko Raisah Gallery yang telah memberikan kesempatan untuk penulis melakukan penelitian.
13. Teman-teman seperjuangan terima kasih kepada Selly Silvani Maulidya Zahra dan Seren Exsa .

14. Teman-Teman Angkatan 2020 Khususnya Prodi Manajemen Informatika terima kasih kerjasamanya selama 3 tahun ini semoga kita bisa menjadi orang sukses semua.
15. Teman-teman jon kuu Terima kasih sampai saat ini selalu ada Cindy Dwi Putri, Sabrina, Putri Rieka Safitri, Uci meilin.
16. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah bersedia membantu dalam menyelesaikan Laporan Akhir ini.

Akhir kata penulis sampaikan permohonan maaf apabila ada perkataan penulis, baik sengaja atau tidak sengaja maupun yang tidak di sengaja, yang mungkin kurang berkenan ataupun menyinggung di hati pembaca. Namun demikian harapan penulis kiranya laporan ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Palembang, 04 Mei 2023

Penulis,

Repo Puspita Sari

NIM. 09010582024044

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat	3
1.5 Batasan Masalah	3
BAB II DASAR TEORI	4
2.1 Tinjauan Penelitian Sebelumnya.....	4
2.2 Teori Khusus.....	8
2.2.1 Aplikasi.....	8
2.2.2 Penjualan Online.....	8
2.2.3 Gallery	9
2.2.4 Barang.....	9
2.2.5 Website	10
2.2.6 Personal Hypertext Preprosesor (PHP).....	11
2.2.7 MySql	12
2.2.8 Database.....	13
2.2.9 HTML	13
2.2.10 Pengertian Pemrograman.....	14

2.2.11 Xampp.....	15
2.3 Bentuk Perancangan Aplikasi.....	15
2.3.1 Use Case	15
2.3.2 Activity Diagram	17
2.3.3 Class Diagram.....	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	22
3.1 Lokasi Penelitian	22
3.2 Metode Pengumpulan Data	22
3.3 Metode Pengembangan Perancangan Perangkat Lunak.....	23
3.4 Diagram Pemecahan Masalah	24
BAB VI ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM.....	26
4.1 Pendahuluan	26
4.2 Analisis Sistem	26
4.2.1 Analisis Sistem Yang Berjalan.....	26
4.2.2 Flowchart Sistem Berjalan	27
4.2.3 Permasalahan Yang Dihadapi.....	28
4.2.4 Sistem Yang Diusulkan	28
4.2.5 Analisa Kebutuhan Fungsional	28
4.2.6 Analisa Kebutuhan Non Fungsional.....	29
4.3 Perancangan Sistem.....	29
4.4 Use Case	29
4.5 Activity Diagram.....	32
4.5.1 Activity Diagram Login Customer	32
4.5.2 Activity Diagram Pilih Baju	33
4.5.3 Activity Diagram Transaksi.....	34
4.5.4 Activity Diagram Logout.....	35
4.5.5 Activity Diagram Mengelola Data Baju	36
4.5.6 Activity Diagram Mengelola Transaksi.....	37
4.6 Sequence Diagram.....	38
4.6.1 Sequence Diagram Login Customer.....	38

4.6.2	Sequence Diagram Pilih Baju.....	39
4.6.3	Sequence Diagram Transaksi	39
4.6.4	Sequence Diagram Login Admin	40
4.6.5	Sequence Diagram Mengelola Data Baju	40
4.6.6	Sequence Diagram Mengelola Transaksi	42
4.6.7	Sequence Riwayat Transaksi.....	43
4.7	Class Diagram	44
4.8	Struktur Tabel.....	45
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN		55
5.1	Hasil.....	55
5.2	Pembahasan	55
5.2.1	Halaman Login Admin	55
5.2.2	Halaman Dashbord Admin	56
5.2.3	Halaman Produk	56
5.2.4	Halaman Kategori.....	57
5.2.5	Halaman Akun User	57
5.2.6	Halaman Benner Promo.....	58
5.2.7	Halaman Transaksi	58
5.2.8	Halaman Login User.....	60
5.2.9	Halaman Dashbord User.....	60
5.2.10	Halaman Keranjang	61
5.2.11	Halaman Notivikasi	61
5.2.12	Halaman Edit Profil	62
5.2.13	Halaman Chekout	62
5.2.14	Proses Pemesanan.....	64
5.3	Pengujian	66
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN.....		70
6.1	Kesimpulan.....	70
6.2	Saran	70
DAFTAR PUSTAKA		71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Contoh Website Toko Online	10
Gambar 2.2	Contoh Script PHP.....	11
Gambar 2.3	Contoh Hasil Script PHP	11
Gambar 2.4	Contoh Script HTML.....	13
Gambar 2.5	Contoh Hasil Script HTML	13
Gambar 3.1	Metode Pengembangan Sistem.....	22
Gambar 3.2	Diagram Pemecahan Masalah	23
Gambar 4.1	<i>Flowchart</i> Sistem yang berjalan	27
Gambar 4.2	Use Case Diagram	30
Gambar 4.3	Activity Diagram Login	31
Gambar 4.4	Activity Diagram Pilih Baju	32
Gambar 4.5	Activity Diagram Transaksi.....	33
Gambar 4.6	Activity Diagram Logout	34
Gambar 4.7	Activity Diagram Mengelola Data Baju	35
Gambar 4.8	Activity Diagram Mengelola Transaksi.....	36
Gambar 4.9	Sequence Diagram Login	37
Gambar 4.10	Sequence Diagram Pilih Baju.....	38
Gambar 4.11	Sequence Diagram Transaksi	39
Gambar 4.12	Sequence Diagram Mengelola Data Baju.....	40
Gambar 4.13	Sequence Diagram Mengelola Transaksi	41
Gambar 4.14	Sequence Diagram Riwayat Transaksi	42
Gambar 4.15	Class Diagram.....	43
Gambar 5.1	Login Admin.....	55
Gambar 5.2	Dashbord Admin.....	56
Gambar 5.3	Produk.....	56
Gambar 5.4	Kategori	57
Gambar 5.5	Akun User	57
Gambar 5.6	Benner Promo	58

Gambar 5.7	Transaksi.....	58
Gambar 5.8	Proses Konfirmasi.....	59
Gambar 5.9	No Resi Pengiriman.....	59
Gambar 5.10	Login User	60
Gambar 5.11	Dashboard User	60
Gambar 5.12	Keranjang Belanja	61
Gambar 5.13	Notifikasi	61
Gambar 5.14	Edit Profil	62
Gambar 5.15	Checkout.....	62
Gambar 5.16	Pembayaran.....	63
Gambar 5.17	Opsi Pengiriman	63
Gambar 5.18	Belum Bayar	64
Gambar 5.19	Proses Sudah Bayar	64
Gambar 5.20	Proses Dikirim	65
Gambar 5.21	Proses Selesai.....	65
Gambar 5.22	Penilaian Produk.....	66

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Use Case.....	16
Tabel 2.2	Activity Diagram.....	19
Tabel 2.3	Class Diagram	20
Tabel 4.1	Akun.....	45
Tabel 4.2	Banner Promo.....	46
Tabel 4.3	Flashsale	46
Tabel 4.4	Iklan.....	47
Tabel 4.5	Invoice	47
Tabel 4.6	Kategori	49
Tabel 4.7	Lokasi User	49
Tabel 4.8	Nomor Rekening	50
Tabel 4.9	Notivikasi	51
Tabel 4.10	Rating	51
Tabel 4.11	Setting Apikey.....	52
Tabel 4.12	Setting Email	52
Tabel 4.13	Setting Footer	53
Tabel 4.14	Setting Header	53
Tabel 4.15	Setting Lokasi.....	54
Tabel 4.16	Setting Pembayaran.....	54
Tabel 4.8	Transaksi	50
Tabel 5.1	Blackbox Testing Admin.....	66
Tabel 5.2	Blackbox Testing User	68

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan pada masa globalisasi ini dirasakan semakin canggih. Semua ini merupakan hasil dari pemikiran-pemikiran manusia yang semakin maju. Perkembangan itu sendiri tidak lepas dari peran masyarakat baik secara langsung maupun tidak langsung. Hal ini dapat dilihat dari perkembangan ilmu komputer yang semakin hari semakin berkembang pesat. Oleh karena itu, teknologi web internet memainkan peran yang sangat penting, yaitu memungkinkan organisasi atau perusahaan memasuki pasar dengan cara yang mudah, murah dan tanpa batasan geografis, semuanya akan berada dalam apa yang dinamai ruang maya. Dalam hal ini, organisasi atau perusahaan akan bersaing dengan pelaku bisnis yang lain di dunia maya (Nugroho et al., 2019).

Penggunaan teknologi diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar terhadap dunia bisnis yang kompetitif tersebut. Perusahaan yang mampu bersaing dalam kompetisi tersebut adalah perusahaan yang mampu mengimplementasikan teknologi ke dalam perusahaannya. pelanggan dapat segera ditindak lanjuti dengan secepat mungkin, sehingga perusahaan tersebut akan mampu memberikan pelayanan yang terbaik dan secepat mungkin untuk para pelanggan (Almilia et al., 2018).

Raisah Gallery macan lindungan Palembang menjual baju khas Palembang yaitu baju jumputan berbagai model baju ada di sana dan Raisah Gallery juga menjual mukena bermotif jumputan. Raisah Gallery dulu nya membuka toko di pasar 16, karena jarak yang sangat jauh kini Raisah Gallery memutuskan membuka toko didepan rumah nya sendiri agar lebih mudah diawasi dan lebih mudah dikontrol sendiri.

Adapun permasalahan dalam pengelolaan dalam sistem yang dilakukan oleh pihak Raisah Gallery Macan Lindungan Palembang hanya dengan mencatat ke dalam buku besar dalam melayani transaksi pembelian oleh konsumen begitu juga dengan pencatatan transaksi harian, penyimpanan data harian, pencatatan persediaan yang

dilakukan mengakibatkan selisih dari jumlah stok barang dengan jumlah barang fisik yang ada, mencatat di buku besar juga memiliki resiko kerusakan, kehilangan, dan kurangnya data barang sehingga sangat diperlukan *website* tersebut untuk mempermudah suatu pekerjaan dan promosi barang.

Indikator tujuan pembuatan *website* ini bertujuan agar toko Raisah Gallery yang masih menggunakan sistem pencatatan di buku besar agar lebih mudah dalam segala hal apalagi sekarang semua dilakukan secara online dan banyaknya daya saing yang ketat oleh karena itu membutuhkan media internet, hal ini bisa dilihat dengan banyaknya pertumbuhan industri besar maupun kecil. Karena hal tersebut peranan dari media publikasi seperti *website* sangat dibutuhkan dalam rangka mempromosikan produk atau barang, terlebih untuk industri kecil seperti toko Raisah Gallery ini agar mampu bersaing dengan industri lainnya. Selain digunakan untuk media promosi internet juga digunakan sebagai proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dapat dipublikasikan secara online dengan menggunakan *website*, dengan menggunakan peranan web produk, jasa dan informasi yang kita punya dapat dilihat oleh semua kalangan dari belahan dunia yang berbeda dengan begitu *website* juga dapat digunakan untuk melayani pelanggan yang berkunjung ke toko online kita.

Adapun solusi permasalahannya adalah membangun aplikasi penjualan online dengan indikator apabila barang sudah terjual akan ada kategori pesanan sebagai berikut: Belum bayar jika barang belum dibayar maka status penjualan belum bayar, jika sudah dibayar maka status produk tersebut dikemas dan proses berikutnya adalah dikirim status dikirim akan disesuaikan dengan jadwal masing-masing produk, setelah dikirim maka statusnya akan berubah menjadi diterima, Para customer juga bisa menentukan barang yang sudah dipesan ingin menggunakan jasa kurir yang customer inginkan, bisa lebih mudah dalam mengelola data barang sesuai stok yang ada, dan mempermudah admin untuk mengecek riwayat transaksi.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis melakukan penelitian dengan judul **“Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Online Baju Jumputan Pada Raisah Gallery Macan Lindungan Palembang”** dengan tujuan untuk membantu pihak

owner Raisah Gallery agar lebih mudah mengenalkan produk nya dan untuk mempermudah melakukan proses jual beli dari rumah. Dalam penelitian ini, aplikasi dirancang berbasis *website* dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* serta menggunakan database *Mysql*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil dari latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang diambil pada penelitian ini yaitu “Bagaimana Merancang dan Membangun Aplikasi Penjualan Online Baju Jumputan Pada Raisah Gallery Macan Lindungan Palembang?”

1.3 Tujuan

Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk merancang dan membangun Aplikasi Penjualan Online Baju Jumputan Pada Raisah Gallery Macan Lindungan Palembang agar mempermudah owner/customer melihat status pesanan transaksi, mempermudah owner menyebarluaskan produknya agar lebih banyak peminat dari bermacam-macam negara dan banyak orang yang mengetahui kain khas Palembang ini juga.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan dalam pengelola jumlah data barang yang ada.
2. Memudahkan melihat status transaksi penjualan secara online.
3. Mempermudah dalam pengelolaan penjualan transaksi secara online.
4. Mempermudah customer untuk memilih jasa kurir yang diinginkan.

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini, antara lain:

1. Aplikasi dibangun berbasis *website* dengan bahasa pemrograman *PHP* serta memanfaatkan perangkat lunak *MySQL* sebagai media *database*.
2. Sistem hanya memberikan informasi barang yang tersedia dan proses pembelian barang tersebut.
3. Sistem memberikan informasi mengenai status transaksi seperti, Belum Bayar, Sudah Dibayar, Dikirim, dan Selesai.
- 4.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifia Sertin. (2021). pengertian Clas Diagram <https://glints.com/id/lowongan/class-diagram-adalah/#.ZAgNXHZBzDc>
- Amri Yahya. (2020). <https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/2290/05.3%20bab%203.pdf?sequence=7&isAllowed=y>
- Aznil R. (2022). sekelompok objek ini terdiri atas fitur structural yang mendefinisikan apa yang bisa dilakukan oleh class diagram dengan jelas <https://superapp.id/blog/uncategorized/class-diagram/>
- Almilia. (2018). <https://repository.nusamandiri.ac.id/index.php/repo/viewitem/13062>
- Cahndra, Novitasari. (2023). <https://pelajarindo.com/pengertian-pemograman/>
- Destiane. (2022). <https://id.scribd.com/document/478781097/Pengertian-Penjualan-Online>
- Fandy Tjiptono. (2017). <https://www.akuntansilengkap.com/ekonomi/barang-dan-jasa/>
- Hermawan. (2022). <https://www.nesabamedia.com/pengertian-mysql/>
- Husen Mulachela. (2021). <https://katadata.co.id/intan/digital/61c04e3f62f5b/database-adalah-pengertian-dan-jenisnya>
- Huda Baenil. (2019). <https://www.merdeka.com/sumut/aplikasi-adalah-program-dengan-fungsi-tertentu-ini-pengertian-dan-jenisnya-klm.html>
- Josi. (2017). Perancangan sistem website sebagai media promosi, media transaksi dan media informasi. 6(11), 112-132.
- Kadir. (2019). Waterfall suatu proses pengembangan perangkat lunak berurutan.18(1),22-27.
- Nugroho.(2019). https://www.researchgate.net/publication/364842320_Perkembangan_Finansial_Teknologi_Fintek_di_Indonesia

- Nimda. (2019). Pengertian Programan adalah proses atau cara dalam menjalankan sebuah urutan. Retrived from <https://widuri.raharja.info/index.php>.
- Putra. (2022). [https://salamadian.com/pengertian-aplikasi/sebuah program perangkat lunak untuk keperluan tertentu](https://salamadian.com/pengertian-aplikasi/sebuah_program_perangkat_lunak_untuk_keperluan_tertentu).
- Purbadian. (2017). https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/1169/10_BAB-II.pdf
- Parta Ibeng. (2021). <https://pendidikan.co.id/pengertian-aplikasi-jenis-fungsi-dan-menurut-para-ahli/>
- Putri. (2021). [https://www.niagahoster.co.id/blog/html-adalah suatu bahasa yang dikenal oleh web browser untuk menampilkan informasi seperi texs, gambar, suara, animal bahkan video/](https://www.niagahoster.co.id/blog/html-adalah_suatu_bahasa_yang_dikenal_oleh_web_browser_untuk_menampilkan_informasi_seperi_texs_gambar_suara_animal_bahkan_video/)
- Rully, Destian. (2022). <https://finance.detik.com/solusiukm/d-6302145/mengenal-pengertian-pemasaran-online-channel-dan-keuntungannya>
- Redaksi. (2021). <https://pelopor.or.id/pengertian-penjualan-berbasis-online/>
- Redaksi Jagoan, 2022 pengertian use case [https://www.jagoanhosting.com/blog/use-case-diagram/merupakan sebuah teknik yang digunakan dalam pengambara](https://www.jagoanhosting.com/blog/use-case-diagram/merupakan_sebuah_teknik_yang_digunakan_dalam_pengambara)
- Risdiansayh. (2021). *Konsep Dasar Myqsl. Angewandte Chemie International Edition, 6(11),951-952.,8-21.*
- Rahmawati. (2017). Retrived from HTML merupakan suatu bahsa web browser https://repostory.bsi.ac.id/File_10-BAB-II- Landasan-Teori.pdf.
- Rendhyferd. (2017). https://ilmusebelas.wordpress.com/2017/09/13_/pengertian-penjualan-online/
- Susilowati. (2019). Website merupakan halaman web yang memiliki topic saling terkait antara halaman yang satu dengan yang lainRetrived from <https://salamadian.com/pengertian-website/>.

Surosa. (2019). <https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/2290/05.3%20%203.pdf?sequence=7&isAllowed=y>

Sahi. (2020). *Pemrograman PHP* Bahasa pemrograman yang umum dipakai dalam pembuatan dan pengembangan web(*Hypertext Preprocessor*).

Sari. (2018). Pengertian Aplikasi adalah perangkat yang berisi sebuah codingan atau perintah. <https://dianisa.com/pengertian-online-shop/>.

Sutiono, 2022, Activity Diagram: Pengertian, Tujuan dan Contohnya - DosenIT.com

Uri Tanoto, 2020 Activity Diagram merupakan bentuk pisual dari alur kerja yang aktivitas dan tindakan <https://www.jojonomic.com/blog/activity-diagram/>

Zaenudin. (2022). <https://artikelsiana.com/pengertian-barang-jasa-ciri-macam/>