

**TUGAS AKHIR
SISTEM INFORMASI PENJUALAN MAINAN
BERBASIS WEB PADA PT. TIGA MITRA BUANA**



Oleh :

Nyayu Nabilah Kharmelia Aprieni

09020581822025

**PROGRAM STUDI KOMPUTERISASI AKUNTANSI
PROGRAM DIPLOMA KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
PALEMBANG
2021**

LEMBAR PENGESAHAN
SISTEM INFORMASI PENJUALAN MAINAN BERBASIS WEB
PADA PT. TIGA MITRA BUANA

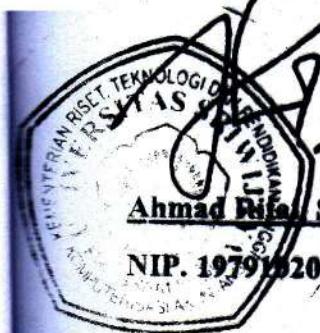
**Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian
Studi di Program Studi Komputerisasi Akuntansi DIII**

Oleh :

Nyayu Nabila Kharmelia Aprieni

09020581822025

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Komputerisasi Akuntansi,



Ahmad Rifai, S.T., M.T.
NIP. 197910202010121003

Palembang, September 2021

Pembimbing,

A large, fluid handwritten signature in black ink.

Sarifah Putri Raflesia, M.T.
NIP. 198909202016010102

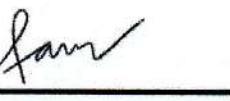
HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada:

Hari : Jum'at

Tanggal : 27 Agustus 2021

Tim Penguji:

- | | | |
|-----------------|---------------------------------|---|
| 1. Ketua Sidang | : Mira Afrina, M.Sc. |  |
| 2. Pembimbing | : Sarifah Putri Raflesia, M.T. |  |
| 3. Penguji | : Dinda Lestarini, S. SI., M.T. |  |

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Komputerisasi Akuntansi



Motto dan Persembahan

Motto:

“Hidup tak sepenuhnya berjalan dengan lurus seperti jalan tol, pasti disetiap perjalanan banyak kerikil, lubang, kelokan dan masalah yang menimpa, itu merupakan hal yang wajar dikehidupan. Jangan menyerah untuk hidup ini, tetapi tetaplah berusaha dan berdoa karena Allah SWT., akan memberikan lebih dari apa yang kita minta.”

“Masa depan ditentukan dari sekarang bukan besok apalagi tahun depan.”

Ku persembahkan Kepada:

- *Kedua orang tua yang selalu mendoakan, mendukung dan membiayai pendidikanku sampai saat ini*
- *Kakak dan adikku tersayang*
- *Pembimbing dan dosen-dosenku*
- *Almamaterku*

ABSTRAK

SISTEM INFORMASI PENJUALAN MAINAN BERBASIS WEB PADA PT. TIGA MITRA BUANA

Oleh :

Nyayu Nabila Kharmelia Aprieni

09020581822025

Laporan Tugas Akhir ini berisi tentang penjelasan web pada Projek Tugas Akhir yang telah dibuat untuk PT. Tiga Mitra Buana. PT. Tiga Mitra Buana merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang industri. Selama ini perusahaan masih melakukan catatan secara manual yang mana pembuatan laporan rentan terjadi kesalahan dalam pencatatan dan kehilangan data laporan penjualan. Penelitian ini bertujuan agar memudahkan dalam pembuatan laporan penjualan perbulan bahkan pertahun pada PT. Tiga Mitra Buana. Dalam penelitian ini, penulis melakukan observasi, wawancara dan mengumpulkan data dari berbagai referensi untuk mempermudah penelitian. Hasil dari penelitian ini berupa sistem penjualan pada PT. Tiga Mitra Buana yang nantinya digunakan dalam membuat catatan laporan penjualan yang terkomputerisasi. Sistem ini dibuat setelah penulis melakukan survei pada perusahaan PT. Tiga Mitra Buana yang dilakukan pada April 2021 sampai Juni 2021.

Kata kunci: Laporan, Penjualan, Catatan

Pembimbing,



Sarifa H Putri Raflesia, M.T.

NIP. 198909202016010102

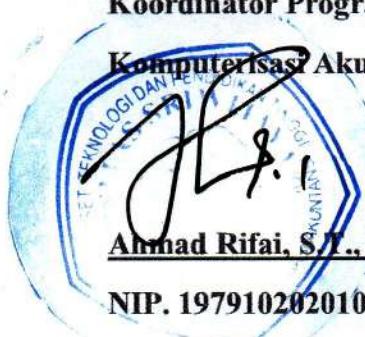
Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Komputerisasi Akuntansi,

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

NIP. 197910202010121003



ABSTRACT

THE SALES INFORMATION SYSTEM OF TOYS BASED ON THE WEB IN PT. TIGA MITRA BUANA

By:

Nyayu Nabila Kharmelia Aprieni

09020581822025

This Final Project Report contains a web explanation on the Final Project that has been made for PT. Tiga Mitra Buana. PT. Tiga Mitra Buana is a company engaged in the industrial sector. So far, the company is still doing records manually, where reports are prone to errors in recording and loss of sales report data. This study aims to make it easier to make monthly and even yearly sales reports at PT. Tiga Buana Partners. In this study, the authors conducted observations, interviews and collected data from various references to facilitate research. The results of this study in the form of a sales system at PT. Tiga Mitra Buana which will later be used in making computerized sales report records. This system was created after the author conducted a survey on the company PT. Tiga Mitra Buana conducted from April 2021 to June 2021.

Keywords: Report, Sales, Records

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

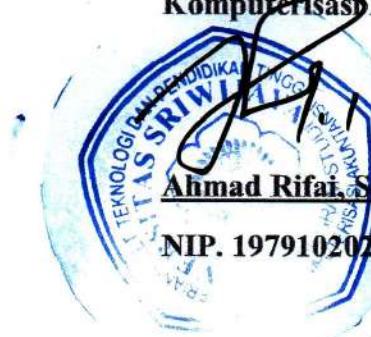
Komputerisasi Akuntansi,

Pembimbing,



Sarifah Putri Raflesia, M.T.

NIP. 198909202016010102



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

NIP. 197910202010121003

Kata Pengantar

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul; “Sistem Informasi Penjualan Mainan Berbasis Web Pada PT. Tiga Mitra Buana” ini. Tugas Akhir sendiri merupakan salah satu syarat wajib yang harus dibuat oleh mahasiswa/i program studi Komputerisasi Akuntansi Universitas Sriwijaya Palembang sebagai salah satu syarat kelulusan.

Dalam pembuatan Laporan Tugas Akhir ini tidak luput dari dukungan, bantuan doa dan usaha serta semangat yang diberikan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, penyusun dalam keadaan berbahagia ini ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Allah SWT., yang telah memberikan Kesehatan dan kesempatan serta kelancaran penyusun sehingga dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan baik;
2. Bapak Ahmad Rifai, M.T. selaku Koordinator Program Studi Komputerisasi Akuntansi Universitas Sriwijaya;
3. Ibu Hardini Novianti, SE, M.T. selaku Dosen Pembimbing Akademik, terima kasih telah membimbing dan memberikan saran dari awal perkuliahan serta waktu dan semua yang telah ibu berikan;
4. Ibu Sarifah Putri Raflesia, M.T. selaku Dosen Pembimbing, terima kasih telah membimbing, memberi masukan dan waktu yang telah ibu berikan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini;
5. Seluruh Dosen yang telah mengajarkan kami dikelas KA.A dari awal perkuliahan serta Dosen yang membimbing kami semua selama ini. Saya ucapkan banyak terima kasih atas ilmunya;

6. Pegawai dan staff dilingkungan jurusan Diploma Komputer dan Fakultas Ilmu Komputer yang telah membantu penyusun dalam proses melaksanakan Tugas Akhir ini;
7. Bapak Dadan Cahyani selalu management (supervisor) PT. Tiga Mitra Buana, terima kasih telah membantu penulis untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam pembuatan Tugas Akhir;
8. Kedua orang tua saya yang telah meberikan dukungan baik moril maupun material serta doa sehingga saya dapat menyelesaikan projek ini;
9. Saudaraku (Kakak Ari, Cece Puput dan Ninis) yang sudah memberi dorongan untuk mengerjakan Tugas Akhir ini;
10. Untuk keluarga besar dari Papa dan Mama, terima kasih telah memberi dukungan dengan menanyakan kapan wisuda kepada saya;
11. Terima kasih kepada kakak tingkat saya yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu memberi informasi dan pengetahuan seputar web;
12. Sahabat dekatku (Febby, Cindy, Lestari Devana, Khalilul) terima kasih atas semuanya, baik dukungan, bantuannya dan juga memberi hiburan walau tidak menghibur;
13. Teman-teman jurusan Komputerisasi Akuntansi Angkatan 2018, terima kasih atas pertemanannya selama masa perkuliahan ini dan juga terima kasih telah memberikan bantuan, informasi dan dukungan kepada saya;
14. Terima kasih kepada Idol K-Pop yang saya stan, terutama Chen EXO, Chanyeol EXO, Wendy Red Velvet, Jeno NCT dan Mark NCT yang selalu menemani saya saat mengerjakan Tugas Akhir ini sampai waktu dini hari.

Akhir kata, semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, baik penulis maupun pembaca dan system yang sudah saya buat semoga dapat digunakan dengan maksimal oleh perusahaan yang bersangkutan. Dalam pembuatan laporan Tugas Akhir ini, penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang dapat membangun dalam penulisan laporan Tugas Akhir yang lebih baik lagi.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Palembang, September 2021

Penulis



Nyayu Nabila Kharmelia Ap.

NIM. 09020581822025

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1.Latar Belakang	1
1.2.Tujuan dan Manfaat	2
1.2.1. Tujuan	2
1.2.2. Manfaat	3
1.3.Batasan Masalah.....	3
1.4.Metodologi Peneitian	4
1.4.1. Waktu dan Tempat Penelitian	4
1.4.2. Metode Pengumpulan Data.....	4
1.4.3. Metode Pengembangan Sistem	5
1.5.Bahan dan Alat Yang Digunakan Dalam Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1. Gambaran PT. Tiga Mitra Buana	9
2.2. Visi dan Misi PT. Tiga Mitra Buana	9
2.3. Struktur Organisasi	10
2.4. Teori Umum	11
2.4.1. Pengertian Sistem Informasi.....	11
2.4.2. Konsep Dasar Penjualan.....	11
2.4.3. Pengertian Data.....	12

2.4.4. Pengertian Database	12
2.4.5. Pengertian Website.....	12
2.5. Teori Khusus	13
2.5.1. DFD (Data Flow Diagram).....	13
2.5.2. ERD (Entity Relationship Diagram)	14
2.6. Teori Program.....	15
2.6.1. Pengertian XAMPP.....	15
2.6.2. Pengertian MySQL.....	15
2.6.3. Pengertian PHP	16
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	17
3.1. Uraian Sistem yang Berjalan Saat Ini	17
3.2. Permasalahan.....	17
3.3. Solusi Permasalahan	18
3.4. Data Flow Diagram (DFD)	18
3.4.1. Diagram Konteks	18
3.4.2. Data Flow Diagram Level 1	19
3.4.3. Data Flow Diagram Level 2 Proses 1.0 Kelola Login	20
3.4.4. Data Flow Diagram Level 2 Proses 2.0 Kelola Supplier	21
3.4.5. Data Flow Diagram Level 2 Proses 3.0 Kelola Barang	21
3.4.6. Data Flow Diagram Level 2 Proses 4.0 Kelola Barang Masuk	22
3.4.7. Data Flow Diagram Level 2 Proses 5.0 Kelola Barang Keluar	24
3.4.8. Data Flow Diagram Level 2 Proses 4.0 Kelola Laporan.....	25
3.4.9. Data Flow Diagram Level 2 Proses 4.0 Kelola User	26
3.5. Entity Relationship Diagram.....	27
3.6. Kamus Data.....	27
3.7. Spesifikasi Data dalam Database.....	28
3.8. Rancangan Sistem.....	31
3.8.1. Tampilan Login.....	31
3.8.2. Tampilan Dashboard Admin.....	31
3.8.3. Tampilan Kelola Barang.....	32
3.8.4. Tampilan Kelola Supplier.....	32
3.8.5. Tampilan Kelola Stok Barang.....	33

3.8.6. Tampilan Kelola Penjualan.....	33
3.8.7. Tampilan Dashboard Pimpinan.....	34
3.8.8. Tampilan Kelola Staff	35
3.8.9. Tampilan Kelola Laporan.....	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	36
4.1. Hasil	36
4.2. Pengujian Sistem	36
4.3. Pembahasan.....	40
4.3.1. Tampilan Login.....	40
4.3.2. Tampilan Dashboard Admin.....	41
4.3.3. Tampilan Kelola Barang.....	41
4.3.4. Tampilan Tambah Barang	42
4.3.5. Tampilan Edit Barang	42
4.3.6. Tampilan Hapus Barang	43
4.3.7. Tampilan Kelola Supplier.....	43
4.3.8. Tampilan Tambah Supplier	44
4.3.9. Tampilan Edit Supplier.....	44
4.3.10. Tampilan Hapus Supplier	45
4.3.11. Tampilan Kelola Stok Barang.....	45
4.3.12. Tampilan Tambah Stok Barang	46
4.3.13. Tampilan Detail Stok Barang	46
4.3.14. Tampilan Cetak Transaksi Barang Masuk.....	47
4.3.15. Tampilan Edit Stok Barang	47
4.3.16. Tampilan Hapus Stok Barang	48
4.3.17. Tampilan Kelola Penjualan.....	48
4.3.18. Tampilan Tambah Penjualan	49
4.3.19. Tampilan Detail Penjualan	49
4.3.20. Tampilan Cetak Transaksi Barang Keluar.....	50
4.3.21. Tampilan Edit Penjualan	50
4.3.22. Tampilan Hapus Penjualan	51
4.3.23. Tampilan Dashboard Pimpinan.....	51
4.3.24. Tampilan Kelola Staff	52

4.3.25. Tampilan Tambah Staff	52
4.3.26. Tampilan Edit Staff	53
4.3.27. Tampilan Hapus Staff	53
4.3.28. Tampilan Kelola Laporan	54
4.3.29. Tampilan Laporan Barang Masuk	54
4.3.30. Tampilan Cetak Laporan Barang Masuk	55
4.3.31. Tampilan Laporan Barang Keluar	55
4.3.32. Tampilan Cetak Laporan Barang Keluar	56
BAB V PENUTUP	57
5.1. Kesimpulan	57
5.2. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	58

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1. Simbol Data Flow Diagram (DFD)	14
Tabel 2.2. Simbol Entity Relationship Diagram (ERD)	15
Tabel 3.1. Data Barang.....	28
Tabel 3.2. Data Barang Keluar	28
Tabel 3.3. Data Barang Masuk	29
Tabel 3.4. Data Detail Barang Keluar	29
Tabel 3.5. Data Detail Barang Masuk	30
Tabel 3.6. Data Supplier.....	30
Tabel 3.7. Data User	30
Tabel 4.1. Hasil Pengujian	36

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1. Struktur Organisasi PT. Tiga Mitra Buana.....	10
Gambar 3.1. Diagram Konteks	18
Gambar 3.2. Data Flow Diagram Level 1	19
Gambar 3.3. Data Flow Diagram Level 2 Proses 1.0 Kelola Login	20
Gambar 3.4. Data Flow Diagram Level 2 Proses 2.0 Kelola Supplier	21
Gambar 3.5. Data Flow Diagram Level 2 Proses 3.0 Kelola Barang	22
Gambar 3.6. Data Flow Diagram Level 2 Proses 4.0 Kelola Barang Masuk.....	23
Gambar 3.7. Data Flow Diagram Level 2 Proses 5.0 Kelola Barang Keluar.....	24
Gambar 3.8. Data Flow Diagram Level 2 Proses 6.0 Kelola Laporan	25
Gambar 3.9. Data Flow Diagram Level 2 Proses 7.0 Kelola User	26
Gambar 3.10. ERD Web Penjualan Mainan pada PT. Tiga Mitra Buana.....	27
Gambar 3.11. Rancangan Tampilan Login	31
Gambar 3.12. Rancangan Tampilan Dashboard Admin	32
Gambar 3.13. Rancangan Tampilan Kelola Barang	32
Gambar 3.14. Rancangan Tampilan Kelola Supplier	33
Gambar 3.15. Rancangan Tampilan Stok Barang	33
Gambar 3.16. Rancangan Tampilan Kelola Penjualan	34
Gambar 3.17. Rancangan Tampilan Dashboard Pimpinan	34
Gambar 3.18. Rancangan Tampilan Kelola Staff	35
Gambar 3.19. Rancangan Tampilan Kelola Laporan.....	35
Gambar 4.1. Tampilan Login	40
Gambar 4.2. Tampilan Dashboard Admin	41
Gambar 4.3. Tampilan Kelola Barang	41
Gambar 4.4. Tampilan Tambah Barang	42
Gambar 4.5. Tampilan Edit Barang	42
Gambar 4.6. Tampilan Hapus Barang.....	43
Gambar 4.7. Tampilan Kelola Supplier	43
Gambar 4.8. Tampilan Tambah Supplier	44
Gambar 4.9. Tampilan Edit Supplier	44
Gambar 4.10. Tampilan Hapus Supplier.....	45

Gambar 4.11. Tampilan Kelola Stok Barang	45
Gambar 4.12. Tampilan Tambah Stok Barang	46
Gambar 4.13. Tampilan Detail Stok Barang	46
Gambar 4.14. Tampilan Cetak Transaksi Barang Masuk	47
Gambar 4.15. Tampilan Edit Stok Barang	47
Gambar 4.16. Tampilan Hapus Stok Barang	48
Gambar 4.17. Tampilan Kelola Penjualan	48
Gambar 4.18. Tampilan Tambah Penjualan	49
Gambar 4.19. Tampilan Detail Penjualan	49
Gambar 4.20. Tampilan Cetak Transaksi Barang Keluar	50
Gambar 4.21. Tampilan Edit Penjualan	50
Gambar 4.22. Tampilan Hapus Penjualan.....	51
Gambar 4.23. Tampilan Dashboard Pimpinan	51
Gambar 4.24. Tampilan Kelola Staff	52
Gambar 4.25. Tampilan Tambah Staff.....	52
Gambar 4.26. Tampilan Edit Staff.....	53
Gambar 4.27. Tampilan Hapus Staff	53
Gambar 4.28. Tampilan Kelola Laporan.....	54
Gambar 4.29. Tampilan Laporan Barang Masuk	54
Gambar 4.30. Tampilan Cetak Laporan Barang Masuk	55
Gambar 4.31. Tampilan Laporan Barang Keluar	55
Gambar 4.32. Tampilan Cetak Laporan Barang Keluar	56

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1	Form Konsultasi Pembimbing	A
Lampiran 2	SK Pembimbing Projek Akhir	B
Lampiran 3	Data Keperluan Projek Akhir	C
Lampiran 4	Surat Balasan Dari Perusahaan.....	D
Lampiran 5	Form Revisi	E

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan dalam inovasi saat ini mendorong segala pekerjaan yang dilakukan oleh orang-orang dibutuhkan untuk menjadi cepat dan tepat. Dengan kemajuan inovasi seperti sekarang ini, akan mempengaruhi semua sudut, salah satunya adalah perspektif bisnis. Komputerisasi adalah salah satu pengaturan agar kita sebagai manajer keuangan dapat menyelesaikan pekerjaan dengan cepat yang awalnya kita lakukan secara fisik. Kami masih sering mengalami kerangka seperti itu, terutama di toko-toko yang terletak di sekitar.

Toko-toko yang berada di sekitar lokasi sangat diminati oleh masyarakat mengingat banyaknya barang yang dijual dan kesempatan untuk memilih sendiri barangnya tanpa harus menunggu lama untuk dilayani, yang tentunya sangat berbeda jika kita mengunjungi toko tersebut. Toys Store, ini bagi orang-orang tertentu merupakan nilai tambah.

PT. Tiga Mitra Buana salah satunya, PT ini merupakan pedagang mainan yang menjual berbagai macam mainan seperti gundam, activity vigure, unit kendaraan, lego dan beberapa mainan lainnya. Kerangka manual sebenarnya berlaku di toko ini, mereka melakukan transaksi dengan mencatat secara fisik menggunakan buku atau kwitansi dari pembelian.

Selain berpotensi menimbulkan blunder, hal ini tentunya membuat pelanggan harus menunggu lama saat melakukan cicilan jika terjadi sesuatu pada sales register. (Hartoni, 2017)

Berdasarkan hasil dari wawancara yang telah saya lakukan dengan salah satu staff accounting pada PT. Tiga Mitra Buana, ada beberapa permasalahan yang terjadi, yaitu: (1) Pembuatan Laporan Penjualan masih dilakukan secara manual yang renta terjadinya kesalahan pencatatan dan kehilangan data laporan penjualan; (2) Banyak stok barang yang tidak sesuai dengan pencatatan setelah penjualan; (3) Pimpinan sulit untuk mengakses laporan penjualan dikarenakan sulit mencari file laporan dan membutuhkan waktu yang lama dalam pencarian tersebut. Maka dari itu aplikasi ini diperlukan untuk mengatasi permasalahan diatas.

Mengenai latar belakang yang ada maka penulis membangun suatu aplikasi Sistem Informasi Penjualan berbasis web untuk memudahkan dalam pengolahan data penjualan. Dalam penelitian ini penulis membuat judul : **“SISTEM INFORMASI PENJUALAN MAINAN BERBASIS WEB PADA PT. TIGA MITRA BUANA”**.

1.2. Tujuan dan Manfaat

1.2.1. Tujuan

Tujuan penyusunan projek akhir ini adalah untuk membangun suatu Sistem Informasi Penjualan Mainan Berbasis Web yang terkomputerisasi diharapkan nantinya dapat membantu dalam

pencatatan, pencarian dan pembuatan laporan data yang cepat dan lebih efisien di PT. Tiga Mitra Buana.

1.2.2. Manfaat

Manfaat yang diharapkan pada website ini adalah:

1. Dapat mempermudah proses penyimpanan data, input data dan laporan data penjualan.
2. Mempermudah dan mempersingkat waktu pembuatan laporan penjualan.
3. Mempermudah perhitungan laporan data penjualan agar lebih efektif dan efisien.
4. Dapat membantu pengolahan pengadaan barang dan data laporan penjualan pada PT. Tiga Mitra Buana.

1.3. Batasan Masalah

Sehingga nantinya pembicaraan laporan tersebut akan lebih terarah dan terkoordinasi dengan tujuan tidak meninggalkan keterbatasan dari permasalahan yang dihadapi. Sejauh mungkin sejauh mana masalah tersebut, antara lain:

1. Proses dalam Sistem Informasi Penjualan Mainan ini meliputi proses pengolahan data transaksi penjualan dan juga stok barang.
2. Aplikasi ini dapat melakukan pencatatan laporan penjualan bulanan yang dilakukan oleh admin.

3. Adapun untuk output dari Sistem Informasi Penjualan Mainan pada PT. Tiga Mitra Buana ini adalah Laporan Penjualan yang bisa diakses pimpinan setiap bulannya.

1.4. Metodologi Penelitian

1.4.1. Waktu dan Penelitian

1. Waktu

Dalam pembuatan laporan projek akhir ini penulis melakukan penelitian dari bulan April – Juni 2021.

2. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di PT. Tiga Mitra Buana yang berlokasikan di Jl. Banda No. 33, Citarum, Kota Bandung, Jawa Barat, Indonesia.

1.4.2. Metode Pengumpulan Data

Dalam perencanaan projek akhir ini, ada beberapa metode yang digunakan penulis yaitu:

1. Data Primer

Data ini adalah data yang berbentuk lisan diperoleh secara langsung dari sumbernya (Saepudin, 2011).

2. Data Sekunder

Data ini adalah data yang digunakan dalam menyusun informasi dari berbagai referensi yang

berhubungan dengan tujuan penelitian (Saepudin, 2011).

Teknik yang dipakai dalam pengumpulan data penelitian ini adalah:

1. Wawancara

Metode wawancara ini penulis mewawancarai supervisor di PT. Tiga Mitra Buana dengan bertanya tentang struktur organisasi, harga mainan, Jam operasional dan pembukuan yang ada di tempat tersebut.

2. Studi Dokumentasi

Dalam Teknik ini, penulis juga meminta data dengan melakukan dokumentasi di tempat tersebut.

3. Observasi

Untuk metode ini penulis melakukan pencatatan tentang informasi atau fakta yang terdapat pada tempat tersebut seperti harga dan catatan penjualan.

1.4.3. Metode Pengembangan Sistem

Seperti yang ditunjukkan oleh (Kadir, 2003), metode waterfall adalah ukuran kemajuan pemrograman berturut-turut, di mana kemajuan dipandang sebagai aliran mengalir ke bawah dan melalui

periode persiapan, demonstrasi, pelaksanaan atau pengembangan dan pengujian.

Cara dalam merencanakan dan mengembangkan situs untuk mengkarakterisasi masalah termasuk mengambil informasi, mempertimbangkan masalah dan membedah masalah.

1. Analisis

Perkembangan ini merupakan penyelidikan prasyarat kerangka kerja. Pengumpulan informasi pada tahap ini dapat mengarahkan pemeriksaan, pertemuan atau penyelidikan tulisan. Seorang ahli kerangka kerja akan mengumpulkan data sebanyak yang diharapkan dari klien sehingga kerangka kerja PC akan dibuat yang dapat menjalankan tugas yang diinginkan oleh klien.

Tahap ini akan membuat catatan kebutuhan klien atau cenderung dikatakan sebagai informasi yang diidentikkan dengan keinginan klien dalam membuat kerangka arsip ini yang akan menjadi acuan pemeriksa kerangka kerja untuk dikonversi ke dalam bahasa pemrograman.

2. Perancangan

Proses ini merupakan proses untuk menentukan struktur data, arsitektur software, representasi antar muka (interface), dan detail perhitungan prosedural. Tahap ini akan mengirimkan arsip yang disebut produk kebutuhan tertentu. Ini

adalah catatan yang akan digunakan oleh perekayasa perangkat lunak untuk menyelesaikan Latihan pembuatan situs.

3. Implementasi dan Pengujian

Tahap ini adalah yang paling penting, setelah coding selesai, framework akan dieksekusi dan dicoba. Hal ini bertujuan agar perbaikan dapat dilakukan saat terjadi kesalahan secara terus menerus.

4. Penerapan

Ini merupakan tahap akhir dalam pembangunan suatu sistem, yaitu pengguna telah dapat menggunakan sistem yang telah selesai di bangun.

5. Pemeliharaan

Kerangka kerja membutuhkan pemeliharaan, khususnya melalui pengembangan dan peningkatan kerangka kerja. Ini diperlukan agar kerangka kerja data saat ini dapat bekerja secara ideal.

1.5. Bahan dan Alat Yang Digunakan

Dalam melakukan penelitian penulis menggunakan:

1. *Hardware*

HP Laptop 15s-fq2503TU dengan spesifikasi sebagai berikut:

- Processor : 11th Gen Intel(R) Core(TM) i3-1115G4 @ 3.00GHz 3.00

GHz

- Installed RAM : 8,00 GB (7,65 GB usable)
- Sistem Type : 64-bit sistem operasi, x64-based processor

2. Software (Perangkat Lunak)

- System Operasi Windows 10 / Windows 10 Home Single Lauguage
- Sublime Text, Notepad+
- MySQL, PHP, Xampp
- Chrome
- Microsoft Office Professional 2010 (Word)
- Microsoft Visio Professional 2016

DAFTAR PUSTAKA

Kadir, A. (2013). Pemrograman DATABASE MySQL untuk pemula. *Yogyakarta: Mediakom.*

Saepudin, E. (2011). *Model Pembelajaran Demokrasi Melalui Pengembangan Organisasi Kemahasiswaan (Studi Kasus Terhadap Organisasi Kemahasiswaan di Universitas Pendidikan Indonesia Bandung)*. 127.

http://a-research.upi.edu/skripsiview.php?no_skripsi=5152

Kotler, Philip dan Kevin Lane Keller. 2009. Manajemen Pemasaran. Jilid kedua Edisi ke-13 Alih Bahasa:Bob Sabran. Jakarta: Erlangga.

Kertahadi. 2007. Sistem Informasi Manajemen. PT Pustaka Binaman Pressindo: Jakarta.

Fathansyah.1999. Basis Data. Informatika Bandung, Bandung

Agung, Gregorius. 2000. Microsoft Frontpage 2000 Webbot. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo

Irwansyah, E, dan J.V Moniaga. 2014. Pengantar Teknologi Informasi.depublish, Yogyakarta.

Mulyani, S. 2016. Metode Analisis dan Perancangan Sistem. Bandung: Abdi Sistematika

Dwi Priyanti dan Siska Iriani., 2013. Sistem Informasi Data Penduduk Pada Desa Bogoharjo Keccamatan Ngadirojo Kabupaten Pacitan.

Arief, M.Rudyanto., 2011, Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL, Andi, Yogyakarta

Alexander F. K. Sibero, 2011, Kitab Suci Web Programing, MediaKom, Yogyakarta

Hartoni. 2017. Perancangan Sistem Penjualan Berbasis Web Pada Toko Join Mart, Batam : Stmik Gici