

APLIKASI PENJUALAN PAKAIAN ANAK PADA TOKO ATISA AKBAR

PROJECT AKHIR

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Studi di Program Studi

Komputerisasi Akuntansi DIII



Oleh :

M. RIZKY ALBARAQ

09020581923069

PROGRAM STUDI KOMPUTERISASI AKUNTANSI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2022

LEMBAR PENGESAHAN

PROJEK AKHIR

APLIKASI PENJUALAN PAKAIAN ANAK PADA TOKO ATISA AKBAR

PROJEK AKHIR

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

Oleh :

M. RIZKY ALBARAQ

09020581923069

Palembang, 1 Maret 2022
Pembimbing I



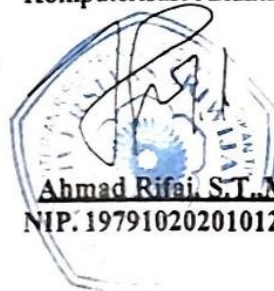
Mira Afrina, S.E., M.Sc.
NIP. 198104162008122006

Pembimbing II



Dinna Yunika Hardiyanti, M.T.
NIP. 198806282019032013

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Komputerisasi Akuntansi



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

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 14 September 2022

Tim Penguji :

1. Ketua Sidang : Hardini Novianti, SE., M.T.



2. Pembimbing I : Mira Afrina, M.Sc.



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



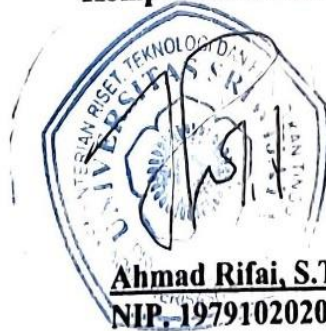
4. Penguji : Dinda Lestarini, S.SI., M.T



Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Komputerisasi Akuntansi



Ahmad Rifai, S.T., M.T.
NIP. 1979102020101210

Halaman Pernyataan

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : M. Rizky Albaraq

NIM : 09020581923069

Judul : Aplikasi Penjualan Pakaian Anak pada Toko Atisa Akbar

Hasil Pengecekan *Software iThenticate/Turnitin* : 12%

Menyatakan bahwa laporan tugas akhir saya merupakan hasil karya sendiri dan bukan hasil penjiplakan atau plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan atau plagiat dalam laporan tugas akhir ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa paksaan dari siapapun.

Indralaya, 23 November 2022



M. Rizky Albaraq
NIM. 09020581923069

Motto dan Persembahan

Motto :

*“Melakukan hal kecil dengan cinta yang besar,
agar memperoleh hasil yang maksimal”*

Kupersembahkan kepada :

- ❖ *Mama dan (Alm)Papa tercinta*
- ❖ *Kakakku tersayang*
- ❖ *Teman - teman seperjuangan*
- ❖ *Dosen pembimbing terbaik*
- ❖ *Almamaterku*

ABSTRAK

APLIKASI PENJUALAN PAKAIAN ANAK PADA TOKO ATISA AKBAR

Aplikasi pengolahan data adalah aplikasi untuk mengolah data menjadi sebuah informasi agar bisa ditampilkan dengan lebih baik dan sesuai kebutuhan. Toko Atisa Akbar merupakan toko yang menjual pakaian anak. Penulis menemukan bahwa masih adanya kesulitan dalam proses pengumpulan data seperti perhitungan transaksi, daftar data pakaian yang dibeli dan proses pembuatan laporan keuangan yang masih menggunakan sistem manual. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk membangun sebuah aplikasi penjualan pada toko pakaian anak Atisa Akbar. Keluaran dari aplikasi ini adalah pengolahan daftar data pakaian anak, laporan penjualan, laporan transaksi, dan laporan laba rugi.

Kata Kunci : Aplikasi pengolahan data, Penjualan pakaian anak, *Website*

Palembang, 1 Maret 2022
Pembimbing I



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

Pembimbing II



Dinna Yunika Hardivanti, M.T.
NIP. 198806282019032013

Mengetahui,

Koordinator Program Studi
Komputerisasi Akuntansi



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

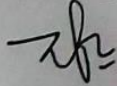
ABSTRACT

APPLICATION FOR SELLING CHILDREN'S CLOTHING AT ATISA AKBAR STORE

A data processing application is an application to process data into information so that it can be displayed better and as needed. Atisa Akbar shop is a shop that sells of children's clothes. The author finds that there are still difficulties in the data collection process, such as transaction calculations, data lists of clothes purchased, and financial reports that still use manual systems. This research was conducted to build a sales application at the Atisa Akbar children's clothing store. The output of this application is processing a list of children's clothing data, sales reports, transaction reports, and income statements.

Keywords: Data processing application, Children's clothing sales, Website.

Palembang, 1 Maret 2022
Pembimbing I



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

Pembimbing II



Dinna Yunika Hardiyanti, M.T.
NIP. 198806282019032013

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Komputerisasi Akuntansi



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

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Dengan nama Allah yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Puji dan Syukur tidak lupa penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkat Rahmat Hidayah dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan project akhir ini yang berjudul “**APLIKASI PENJUALAN PAKAIAN ANAK PADA TOKO ATISA AKBAR** “ dengan lancar.

Dimulai dari pengajuan judul sampai diselesaikannya project akhir ini, penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Tidak lupa penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Allah Subhanallahu Wa Ta'ala atas nikmat kesehatan dan perlindungan yang diberikan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik dalam kehidupan sebagai mahasiswa dan manusia ciptaan-Nya.
2. Nabi Muhammad Shallallahu Alaihi wa Sallam yang telah memberikan jalan terang dan memberikan ilmu yang bermanfaat kepada umatnya atas izin Allah.
3. Papaku (Alm) H. Harmin Hafeni, Mamaku Ismi Herlina, Kakakku dan Keluarga Besarku yang selalu menjadi *support system* paling utama dari segala sisi serta tiada henti memberi semangat, doa dan motivasi.
4. Bapak Jaidan Jauhari, S.Pd., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
5. Bapak Ahmad Rifai, M.T. selaku koordinator Program Studi Komputerisasi Akuntansi Fakultas Ilmu Universitas Sriwijaya.
6. Ibu Mira Afrina, S.E., M.Sc. selaku dosen pembimbing I. terimakasih atas motivasi dan bimbingan ibu selama ini sehingga penulis dapat menyelesaikan Project Akhir ini dan,

7. Ibu Dinna Yunika Hardiyanti, S.SI., M.T. selaku dosen pembimbing II. Terimakasih atas motivasi dan bimbingan ibu selama ini sehingga penulis dapat menyelesaikan Project Akhir ini.
8. Keluarga Besar Komputerisasi Akuntansi 2019. Terimakasih atas suka dukanya selama ini.
9. Sahabat ku Adenin, Soufi, Mega, Rama, Ido, Ecan, Wahyu. Terima kasih sudah menjadi teman terbaik yang selalu mensupport selama ini.
10. Dan seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu oleh penulis yang telah membantu dalam penyelesaian Project Akhir ini.

Palembang, 2 Maret 2022

Penulis

M Rizky AlBaraq

NIM 09020581923069

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	XII
HALAMAN PERSETUJUAN	XIII
Motto dan Persembahan	XV
ABSTRAK	XVI
ABSTRACT	XVII
KATA PENGANTAR.....	XVIII
DAFTAR ISI.....	XX
DAFTAR GAMBAR.....	XXI
DAFTAR TABEL	XXII
BAB 1	23
PENDAHULUAN.....	23
1.1 Latar Belakang	23
1.2 Rumusan Masalah.....	24
1.3 Identifikasi Masalah.....	24
1.4 Batasan Masalah.....	25
1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian	26
1.5.1 Tujuan Penelitian.....	26
1.5.2 Manfaat Penelitian.....	26
1.6 Waktu dan Tempat Penelitian	26
1.7 Metodologi Penelitian.....	26
1.7.1 Metodologi Pengumpulan Data	27
1.7.2 Metode Pengembangan Sistem	28
1.8 Bahan dan Alat yang digunakan dalam proses penelitian	30

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR TABEL

BAB 1

PENDAHULUAN

Pada bagian bab ini akan membahas pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batas masalah metodologi penelitian, metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem dan bahan serta alat yang digunakan dalam penelitian. Bab ini juga menjelaskan mengenai gambaran umum dari keseluruhan kegiatan yang dilakukan selama penelitian project akhir.

1.1 Latar Belakang

Pada dasarnya teknologi informasi itu memiliki hubungan yang erat dengan berbagai aktivitas yang kita jalani dan berfungsi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Teknologi informasi merupakan suatu sistem yang dapat membantu pengolahan suatu data yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk mempermudah proses bisnis yang dijalankan.

Teknologi ini dapat menyimpan, mengambil, mengolah, mengubah dan mengkomunikasikan informasi yang di terima dengan menggunakan teknologi atau peralatan teknologi yang lainnya. Teknologi informasi memiliki elemen atau komponen pendukung seperti komponen *brainware*, *hardware* atau perangkat keras, *software* atau perangkat lunak, prosedur, basis data, *network*.

Dengan kemajuan teknologi memaksa segala pekerjaan yang dilakukan oleh manusia dituntut untuk cepat. Dengan Sistem Informasi sudah menjadi kebutuhan sehari-hari manusia untuk memudahkan kegiatannya dalam mencari informasi yang diinginkan, serta mengurangi terjadinya kesalahan yang mungkin timbul akibat kelalaian manusia. Penggunaan teknologi internet serta komputer yang optimal dapat menghemat waktu dan kemudahan bisnis kerja sebuah perusahaan dalam mengolah data untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Toko Atisa Akbar merupakan toko yang bergerak dalam bidang penjualan pakaian anak. Selama ini proses penjualan pada Toko Atisa Akbar masih menggunakan sistem pencatatan manual yang membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengetahui pencatatan laporan keuangan, dan transaksi penjualan. Hal ini terjadi karena belum adanya aplikasi yang mendukung dalam proses tersebut. Maka dari itu pemanfaatan teknologi informasi, internet dan komputer berupa aplikasi berbasis *website* dapat mempermudah kinerja Toko Atisa Akbar dalam proses penjualan. Berdasarkan uraian diatas, perlu dirancang sebuah *website* yang mampu memberikan kemudahan dalam proses pendataan baik transaksi maupun mencatat data laporan keuangan pada Toko Pakaian Anak Atisa Akbar.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis ingin membuat suatu website yang dapat memenuhi kebutuhan tempat tersebut melalui penulisan tugas akhir yang berjudul **“APLIKASI PENJUALAN PAKAIAN ANAK PADA TOKO ATISA AKBAR”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan di latar belakang dari uraian di atas maka pokok permasalahan adalah :

1. Apakah sistem yang sudah berjalan pada Toko Pakaian Anak Atisa Akbar sudah dikatakan efektif dan efisien khususnya dibagian kasir.
2. Membuat sistem transaksi customer, sistem pengelolaan data isi laporan transaksi dan laporan keuangan yang akan mempermudah dalam sistem pendataan transaksi dan laporan keuangan pada Toko Atisa Akbar.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, sudah dapat terlihat beberapa masalah yang dialami oleh Toko Atisa Akbar. Oleh karena itu, agar pembahasan tidak meluas, maka perlu adanya identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Dalam transaksi penjualan, kasir masih melakukan pencatatan menggunakan kertas sehingga akan memakan waktu yang lebih lama.

2. Bagian kasir harus melakukan perhitungan manual untuk setiap pembuatan nota setiap pesanan yang ada. Sehingga ada potensi kesalahan hitung dalam setiap transaksi.
3. Laporan keuangan yang masih mencatat didalam pembukuan, sehingga admin harus mencatat ulang seluruh transaksi yang ada. Sehingga ada potensi kehilangan atau kerusakan

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, sudah dapat terlihat beberapa masalah yang dialami oleh Toko Atisa Akbar. Oleh karena itu, agar pembahasan tidak meluas, maka perlu adanya batasan masalah sebagai berikut :

1. Pengguna aplikasi ini ada dua yaitu pengelola kasir (*administrator*) dan (*owner*).
2. Aplikasi yang berbasis *website* ini menyediakan informasi data keranjang pakaian untuk memudahkan admin (kasir) menginput barang yang telah di pilih oleh customer.
3. Ruang lingkup yang dibahas dalam Sistem Informasi ini adalah untuk mengelola pembelian, penjualan stock barang dan laporan keuangan.
4. Aplikasi yang dibangun untuk Toko Pakaian Anak Atisa Akbar merupakan aplikasi yang berbasis *website* yang mengelola dan menyediakan informasi data pakaian, data kategori pakaian, beban dan informasi laporan keuangan.
5. Aplikasi berbasis *website* ini dapat mengelola data transaksi *customer* saat membeli barang di daftar data pakaian yang sudah disediakan.

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

1. Untuk mempermudah jalannya sistem jual beli yang ada pada Toko Atisa Akbar.
2. Untuk merancang sebuah sistem informasi kasir pada Toko Atisa Akbar.
3. Untuk melakukan implementasi sistem informasi kasir pada Toko Atisa Akbar.

1.5.2 Manfaat Penelitian

Berikut merupakan manfaat penelitian yang diharapkan dari adanya kegiatan penelitian ini, yaitu :

1. Membantu mekanisme pengolahan data penjualan pakaian dan data laporan penjualan pada toko Atisa Akbar.
2. Mempermudah dalam proses menginput data, penyimpanan data dan laporan data penjualan.

1.6 Waktu dan Tempat Penelitian

Kegiatan penelitian ini berlangsung selama kurang lebih 3 bulan dimulai dari tanggal 19 Februari 2022 sampai dengan 19 Juli 2022. Penelitian ini dilaksanakan di Toko Pakaian Anak Atisa Akbar yang beralamat di Perumahan Bukit Sejahtera, Kecamatan Gandus (Blok BO 6), Sumatera Selatan, Kota Palembang, Gandus Karang Jaya.

1.7 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan cara atau teknik yang disusun secara teratur yang digunakan oleh seorang peneliti untuk mengumpulkan data/informasi dalam melakukan penelitian yang disesuaikan dengan subjek/objek yang diteliti agar dapat menghasilkan data yang akurat dan prinsip – prinsip yang sistematis. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh cara dalam menangani permasalahan yang peneliti bahas yaitu mengenai aplikasi penjualan pada Toko Atisa Akbar.

1.7.1 Metodologi Pengumpulan Data

Pengumpulan data dan informasi merupakan bahan utama dalam membuat gambaran spesifikasi yang akan penulis buat. Pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis untuk mendapatkan suatu informasi yang dibutuhkan dalam mencapai tujuan dari penelitian. Berikut merupakan kegiatan yang penulis lakukan untuk mendapatkan data dan informasi dengan menggunakan berbagai teknik selama proses :

1. Data Primer

Data primer merupakan suatu data yang berupa informasi secara langsung dan dalam bentuk lisan dan didapatkan oleh penulis dari informasi asli. (Saepudin, 2011a).

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang didapat dari responden berupa data dari Toko terkait dalam penelitian ini yaitu Penjualan pakaian anak pada Toko Atisa Akbar (Saepudin, 2011a).

a. Wawancara

Wawancara adalah percakapan antar dua pihak dengan maksud tertentu. Yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai yang memberikan jawaban (Saepudin, 2011b). Penulis melakukan wawancara kepada pemilik toko untuk mendapatkan sumber data untuk mengetahui dan mengecek kevalidannya data yang dikumpulkan tersebut.

b. Observasi

Observasi merupakan penelitian yang dilakukan pengarang untuk memperoleh keterangan data yang factual. (Saepudin, 2011a).

1.7.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang penulis sebagai dasar untuk menentukan pembuatan aplikasi berdasarkan model pengembangan perangkat lunak yaitu model air terjun atau *waterfall*. Metode *waterfall* (air terjun) pandangan adalah pendekatan sistematis dan berurutan untuk mengembangkan aplikasi (Pressman, 2005).

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model air terjun (*waterfall model*) yang terbaagi memiliki tahapan-tahapan, yaitu :

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan pengumpulan data dengan melakukan penelitian, wawancara serta studi *literature*. Dalam kegiatan ini, seorang sistem analis bertugas untuk menggali informasi sebanyak-banyaknya dari pengguna yang akan menghasilkan sebuah sistem yang bisa di kelola oleh pengguna (*user*) tersebut. Kegiatan ini bertujuan untuk memahami kebutuhan dari setiap proses sistem yang akan dibangun dan dikembangkan sehingga dapat memadai kebutuhan tersebut. Dari proses proses pengumpulan data yang dilakukan, akan menghasilkan data yang berhubungan dengan keinginan pengguna (*user*) atau yang disebut dengan *user requirement* dalam pembuatan sistem.

2. Desain

Dalam tahap ini perancangan sangat dibutuhkan saat melakukan proses pengembangan sistem informasi yang diajukan. Proses perancangan atau desain sistem ini akan menerjemahkan syarat kebutuhan desain ke sebuah perangkat lunak yaitu, Sublime Text, MySQL, PHP, Xampp. Program yang digunakan ialah penulis menggunakan model *Entity Relationship Diagram* (ERD), dan *Data Flow Diagram* (DFD).

A. Implementasi dan perancangan

Implementasi merupakan penerapan rancangan yang di terjemahkan ke bahasa yang dapat dikenali komputer. Sedangkan, tahap implementasi perangkat lunak atau *coding* disebut pemograman. Tahapan implemetasi ini dilakukan oleh seorang programmer yang akan melakukan proses penerjemahan yang diminta oleh pengguna (*user*). Dengan kata lain, tahap ini penggunaan komputer akan dimaksimalkan.

3. Pengujian

Pengujian merupakan kegiatan yang dilakukan setelah menjalankan proses implementasi. Pengujian merupakan proses menjalankan dan mengevaluasi suatu sistem atau perangkat lunak baik secara manual atau otomatis. Dimana pada proses awal yaitu pengkodean atau penerapan bahasa yang dapat dikenali komputer selesai, makan selanjutnya akan dilakukan pengujian atau *testing* terhadap sistem yang telah dibuat. Tujuan dari pengujian atau *testing* adalah untuk menguji apakah sistem ataupun perangkat lunak tersebut sudah memenuhi persyaratan atau belum dan menemukan kesalahan ataupun kekurangan terhadap sistem tersebut.

4. Penerapan

Setelah melakukan tahapan dari proses pengembangan dalam pembuatan sistem tersebut, yang berawal dari analisa kebutuhan, perancangan / desain sistem, implementasi atau pemograman dan sudah tahap pengujian maka sistem yang sudah selesai dikerjakan akan bisa digunakan oleh pengguna (*user*) sesuai dengan kebutuhan.

1.8 Bahan dan Alat yang digunakan dalam proses penelitian

1. *Hardware (Perangkat Keras) :*

Laptop ASUS TUF Gaming FX505DD dengan spesifikasi sebagai berikut :

- a. CPU : AMD Ryzen 5 355DH with Radeon Vega Mobile Gfx
- b. Flashdisk (USB)

2. *Software (Perangkat Lunak) :*

- a. Sistem Operasi Windows 10
- b. MySQL, PHP
- c. XAMPP
- d. SublimeText
- e. Google Chrome

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Bahra bin, L. (2005). Sistem Basis data dan Implementasinya pada Kardinalitas Relasi. *Paper Knowledge Perancangan Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 16–46.
- Al-Bahra bin, L. (2013). Komponen Entity Relationship Diagram. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Anthony, D. (2017). E-Commerce Penjualan Pakaian Pada Lapak Mariati Berbasis Web. *Journal Intra-Tech*, 2(2), 1–11.
- Ardhana. (2012). Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Sehat Jaya Elektronik Pacitan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 8–24.
- Hasanah. (2013). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis Web Pada Toko Uj Outlet. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 7(1), 9–15.
- Indrajani. (2015). Database management systems. *Geographical Information Systems. Vol. 1: Principles*, 70, 251–267.
- Irawati. (2008). Sistem Informasi Pengolahan Data Pembelian Dan Penjualan Pada Toko Koloncucu Ternate. *IJIS - Indonesian Journal On Information System*, 2(1).
- Kiesodkk. (2010). Konsep-konsep Dasar Sistem Informasi Akuntansi. *Sistem Informasi Akuntansi*, 1–25.
- Ladjamudin, A.-B. bin. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. 7(1), 37–72.

- Pressman, R. S. M. (2005). YUME : Journal of Management Sistem E-Commerce Untuk Penigkatan Penjualan dan Keuntungan Pada Eva Shop Luwuk Abstrak. *Journal of Management*, 4(3), 565–576.
- PSAK, N. . (2015). PSAK No.1 Penyajian Laporan Keuangan. *Dewan Standar Akuntansi Keuangan*, 1, 24.
- Saepudin. (2011a). APLIKASI PENJUALAN PADA CV YOUTH FASHION BERBASIS WEBSITE., 8.5.2017, 2003–2005.
- Saepudin, E. (2011b). *Model Pembelajaran Demokrasi Melalui Pengembangan Organisasi Kemahasiswaan (Studi Kasus Terhadap Organisasi Kemahasiswaan di Universitas Pendidikan Indonesia Bandung)*. 127.
- Saputra. (2018). *Aplikasi Reservasi Pada Hotel Sentosa Palembang Berbasis Website*.
- Solichin. (2016). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website Pada Beholder Cloth. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 8–24.
- Sutabri. (2012). *Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Unified*. 238–243.
- Sutanta. (2003). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian Serta Pengendalian Stok Barang Pada Toko Batik Kusumawardani Solo. *Jurnal Ilmiah Go Infotech*, 23(1), 19–26.
- Sutanta. (2011). Pengertian Entity Relationship Diagram. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 8–24.