

PROJEK AKHIR

**SISTEM PENJUALAN BUSANA ANAK
PADA TOKO ARAZKA BERBASIS WEBSITE**



Oleh

M.Khalifah Raihan

09020581923073

PROGRAM STUDI KOMPUTERISASI AKUNTANSI

PROGRAM DIPLOMA KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2022

LEMBAR PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
SISTEM PENJUALAN BUSANA ANAK
PADA TOKO ARAZKA BERBASIS WEBSITE

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

Oleh :

M.Khalifah Raihan
09020581923073

Palembang, Agustus 2022

Pembimbing II,

Pembimbing I,



Mira Afrina, SE., M.Sc.
NIP. 198104162008122006



Dinna Yunika Hardiyanti, M.T
NIP. 198806282019032013

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Komputerisasi Akuntansi



Ahmad Rifai, M.T.
NIP. 1979102020210121003

HALAMAN PERSETUJUAN

Projek Akhir ini di uji dan lulus pada :

Hari : Jum'at

Tanggal : 11 November 2022

Tim Penguji :

1. Ketua Sidang : Dinda Lestariini, S.Si., M.T.
2. Pembimbing I : Mira Afrina, SE., M.Sc.
3. Pembimbing II : Dinna Yumika Hardiyanti, M.T
4. Penguji II : Ahmad Rifai, M.T.
5. Penguji II : Winda Kurnia Sari, M.Kom



Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Komputerisasi Akuntansi



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : M.Khalifah Raihan
NIM : 09020581923073
Program Studi : Komputerisasi Akuntansi

Dengan ini menyatakan bahwa

1. Dalam penyusunan/penulisan projek akhir harus bersifat orisinil 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 projek akhir.



Palembang, 31 Oktober 2022



M.Khalifah Raihan
NIM. 09020581923073

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

“jangan terpaku dalam satu rencana yang tidak terwujud. Bangkitlah, karna ada masa depan yang cerah menanti untuk dijemput”

Kupersembahkan kepada :

- ❖ Orang tua yang selalu memberi segalanya*
- ❖ Saudaraku yang selalu memberi motivasi*
- ❖ Teman-temanku KA UNSRI 2019*
- ❖ Dan kerabat terdekat*
- ❖ Dosen Pembimbingku*
- ❖ Almamaterku*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Allah Subhanahu wa Ta'ala yang telah memberikan hidayah, rahmat, dan petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Sistem penjualan busana anak pada toko arazka berbasis website” tepat pada waktunya.

Dalam penulisan ini penulis menyadari bahwa tanpa adanya bimbingan, bantuan serta dukungan maupun petunjuk dari semua pihak, tidak mungkin tugas akhir ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasihnya kepada :

1. Allah Subhanahu wa Ta'ala yang telah memberikan hamba keimanan, kesehatan, kecerdasan, kemudahan, dan kelancaran sehingga hamba dapat menyelesaikan tugas-tugas hamba sebagai seorang mahasiswa.
2. Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi wa Sallam yang telah memberikan jalan yang terang dan memberikan ilmu yang bermanfaat kepada umatnya atas seizin Allah.
3. Kedua Orang Tua dan adikku tercinta yang telah memberikanku semangat.
4. Bapak Jaidan Jauhari, S.Pd., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
5. Bapak Ahmad Rifai, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Komputerisasi Akuntansi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
6. Ibu Mira Afrina, SE., M.Sc. selaku Dosen Pembimbing Satu.
7. Ibu Dinna Yunika Hardiyanti, M.T selaku Dosen Pembimbing Dua.

8. Bapak/Ibu Dosen di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
9. Teman-teman seperjuanganku yang tidak pernah untuk berhenti terus memberikan dukungan.
10. Teman-teman SMA-ku yang selalu mensupport saya dalam pembuatan tugas akhir ini.
11. Untuk keluarga yang selalu memberikan semangat kapanpun.
12. Kepada semuanya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis berharap semoga tulisan ini dapat menjadi bahan pembelajaran dimasa yang akan datang. Penulis mohon maaf apabila terdapat kesalahan dan kekhilafan dalam penulisan tugas akhir ini. Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan tulisan ini.

Palembang, Agustus 2022

Penulis

M.Khalifah Raihan
NIM.09020581923073

ABSTRAK
SISTEM PENJUALAN BUSANA ANAK
PADA TOKO ARAZKA BERBASIS WEBSITE

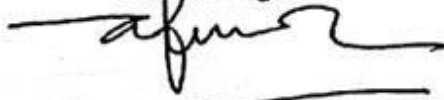
Oleh

M.Khalifah Raihan 09020581923073

Pada proses pemesanan oleh pelanggan pada Toko Arazka masih dilakukan secara sederhana dengan datang langsung ke toko, yang membutuhkan waktu dan tenaga ekstra bagi pelanggan untuk melihat dan memilih daftar produk yang dijual. Hasil penelitian yakni berupa aplikasi yang telah dibangun untuk memudahkan bagi pelanggan dalam melakukan pemesanan dan membantu pihak manajemen dalam mengelola transaksi pemesanan secara lebih mudah. Hasil pengujian dengan menggunakan metode *black box* menunjukkan bahwa aplikasi sudah sesuai dengan yang dirancang serta sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sistem dibangun dengan menggunakan metode *waterfall* dan menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, serta media penyimpanan *MySQL*.

Kata Kunci: Penjualan, Busana, Website, PHP, MySQL

Pembimbing I,



Mira Afrina, SE., M.Sc.
NIP. 198104162008122006

Pembimbing II,



Dinna Yuhika Hardivanti, M.T
NIP. 198806282019032013

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Komputerisasi Akuntansi



Ahmad Rifai M.T
NIP. 1979102020240121003

ABSTRACT

CHILDREN'S CLOTHING SYSTEM ON ARAZKA SHOP BASED ON WEBSITE

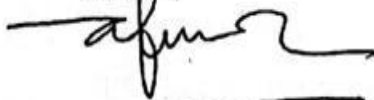
By

M.Khalifah Raihan 09020581923073

The process of ordering by customers at Arazka Stores is still done simply by coming directly to the store, which requires extra time and effort for customers to view and select a list of products sold. The results of the research are in the form of an application that has been built to make it easier for customers to place orders and assist management in managing ordering transactions more easily. The test results using the black box method show that the application is in accordance with what was designed and in accordance with user needs. The system is built using the waterfall method and uses the PHP programming language, as well as MySQL storage media

Keywords: Sales, Clothing, Website, PHP, MySQL

Advisor I,



Mira Afrina, SE., M.Sc.
NIP. 198104162008122006

Advisor II,



Dinna Yunika Hardiyanti, M.T
NIP. 198806282019032013

Knowing,

Coordinator of the Computerized Accounting Study Program



DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan.....	2
1.3 Manfaat.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.5.1. Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2. Metode Pengembangan Aplikasi.....	5
BAB II DASAR TEORI	7
2.1 Gambaran Perusahaan	7
2.2 Visi dan Misi Perusahaan	7
2.2.1 Visi	7
2.2.2 Misi.....	7
2.3 Struktur Organisasi Perusahaan.....	8
2.4 Tugas dan Wewenang	8
2.5 Pengertian Teori Umum	9
2.5.1 Data	10

2.5.2 Aplikasi	10
2.5.3 Akuntansi.....	10
2.6 Teori Khusus	14
2.6.1 Basis Data (<i>Database</i>).....	14
2.6.2 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	15
2.6.3 <i>Data Flow Diagram</i> (DFD).....	17
2.7 Teori Program.....	18
2.7.1 MySQL	18
2.7.2 Bahasa Pemograman PHP	19
2.7.3 Dreamweaver CS5.....	19
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	20
3.1 Analisis Sistem.....	20
3.1.1 Analisis Sistem Yang Berjalan	20
3.1.2 Permasalahan Yang Dihadapi.....	21
3.1.3 Alternatif Pemecahan Masalah	21
3.2 Perancangan Sistem.....	22
3.2.1 Usulan Prosedur Pada Sistem Yang Baru	22
3.2.2 <i>Data Flow Diagram</i> (DFD)	22
3.2.3 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	27
3.3 Detail <i>Database</i>	29
3.4 Rancangan Tampilan.....	32
3.4.1 Rancangan Halaman Menu Utama.....	32
3.4.2. Rancangan Halaman <i>Login</i>	32
3.4.3. Rancangan Halaman Admin	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1 Hasil.....	36
4.2 Pembahasan	37
4.2.1 Halaman Menu Utama	37
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	46
5.1 Kesimpulan.....	46
5.2 Saran	46

DAFTAR PUSTAKA 47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi Toko Arazka.....	8
Gambar 3. 2 Diagram Konteks.....	23
Gambar 3. 3 <i>Data Flow Diagram</i> Level 1	24
Gambar 3. 4 Diagram level 2 Proses Kelola Produk	25
Gambar 3. 5 Diagram level 2 Proses Kelola pengeluaran	25
Gambar 3. 6 Diagram level 2 Proses Transaksi Pemesanan	26
Gambar 3. 7 Diagram level 2 Proses Laporan	27
Gambar 3. 8 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	28
Gambar 3. 9 Rancangan Halaman Menu utama.....	32
Gambar 3. 10 Rancangan Halaman <i>Login</i>	33
Gambar 3. 11 Rancangan Halaman Kelola Daftar Menu	33
Gambar 3. 12 Rancangan Halaman Kelola Daftar pelanggan	34
Gambar 3. 13 Rancangan Halaman Kelola Daftar Pemesanan.....	34
Gambar 3. 14 Rancangan Halaman Kelola Daftar Pengeluaran	35
Gambar 4. 1 Halaman utama.....	37
Gambar 4. 2 Halaman <i>Login</i>	37
Gambar 4. 3 Halaman Kelola Daftar produk	40
Gambar 4. 4 Halaman Kelola Daftar pemesanan.....	40
Gambar 4. 5 Halaman Kelola Daftar Pengeluaran.....	41
Gambar 4. 6 Halaman Laporan Pemesanan	41
Gambar 4. 7 Halaman Laporan Pengeluaran	42
Gambar 4. 8 Halaman Laporan Jurnal Umum	42
Gambar 4. 9 Halaman Laporan Buku Besar	43
Gambar 4. 10 Halaman Laporan Laba Rugi	43

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Laporan Akuntansi Keuangan.....	11
Tabel 2. 2 Laporan Laba Rugi.....	14
Tabel 2. 3 Notasi-notasi simbolik di dalam Diagram E-R.....	16
Tabel 2. 4 Simbol-Simbol DFD	18
Tabel 3. 1 pelanggan	29
Tabel 3. 2 pemesanan	29
Tabel 3. 3 detail_pemesanan	30
Tabel 3. 4 produk	30
Tabel 3. 5 pengeluaran	31
Tabel 3. 6 admin.....	31

DAFTAR LAMPIRAN



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini teknologi informasi mengalami perkembangan yang cukup pesat. Selain perkembangan jenis peralatan teknologi maupun *software* aplikasi pendukung, perkembangan ini juga berdasarkan pada semakin meratanya penggunaan teknologi informasi disemua aspek kehidupan sehari-hari. Mulai dari aktivitas perkantoran, pendidikan hingga aktivitas perdagangan dan perekonomian yang juga sudah menerapkan penggunaan teknologi informasi dan elektronik (Hery, 2017).

Perdagangan elektronik atau *e-commerce* adalah merupakan hasil penerapan teknologi yang saat ini sedang berkembang dengan sangat cepat terhadap pertukaran barang, jasa dan informasi melalui sistem elektronik seperti internet dan jasa komputer lainnya. Dalam pengertian dari *e-commerce* ialah sebagai suatu jenis dari mekanisme bisnis yang secara elektronik yang memfokuskan diri pada transaksi bisnis berbasis individu dengan menggunakan internet sebagai medium pertukaran barang atau jasa antara dua buah institusi maupun antar institusi dan konsumen langsung (Romindo, dkk, 2019).

Penjualan adalah kegiatan yang terdiri dari transaksi penjualan barang atau jasa, baik kredit maupun tunai (Mulyadi, 2010). Penjualan adalah suatu kegiatan dan cara untuk mempengaruhi pribadi agar terjadi pembelian (penyerahan) barang

atau jasa yang ditawarkan, berdasarkan harga yang telah disepakati oleh kedua belah pihak dalam kegiatan tersebut secara tunai maupun kredit.

Toko Arazka ialah sebuah unit dagang yang fokus pada penjualan busana anak dengan berbagai jenis dan merk. Toko Arazka sudah beroperasi lebih dari lima tahun yang setiap tahunnya ada peningkatan dalam penjualan. Dalam kegiatan usahanya, toko arazka transaksi atau pemesanan masih dilakukan secara tradisional yaitu pelanggan datang langsung ke toko dan melakukan pemesanan. Hal ini sangat tidak efisien terlebih di era modern seperti sekarang ini, karena kebutuhan transaksi secara online sudah sangat mendesak guna menjamin kenyamanan dan kepuasan pelanggan. Selain itu pendataan transaksi penjualan yang masih sebatas catatan pada buku mengakibatkan risiko kerusakan dan kehilangan data dan bahkan kesalahan dalam penghitungan masih sangat sering terjadi.

Berdasarkan beberapa permasalahan tersebut, penulis membangun sebuah sistem penjualan yang dapat digunakan oleh pelanggan dalam melakukan pemesanan secara *online* agar lebih mudah dan praktis, juga sebagai solusi bagi pihak manajemen Toko Arazka dalam mempermudah proses pengelolaan transaksi pemesanan dan pembuatan laporan.

1.2 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun sebuah aplikasi penjualan busana anak pada Toko Arazka sehingga memudahkan bagi pelanggan dalam melakukan pemesanan secara lebih praktis dan cepat serta membantu pihak

toko Arazka dalam membantu mengelola transaksi penjualan dan pemesanan busana anak, serta dalam proses pengelolaan laporan data penjualan.

1.3 Manfaat

Adapun manfaat dari aplikasi yang dibangun pada penelitian ini, yakni:

1. Membantu pelanggan untuk melihat informasi produk.
2. Membantu pelanggan agar dapat memesan secara *online*.
3. Membantu pihak Toko Arazka dalam mengelola data produk, data penjualan dan data pengeluaran perusahaan.
4. Membantu dalam menampilkan laporan penjualan dan laporan akuntansi seperti laporan buku besar dan laba rugi secara lebih mudah.

1.4 Batasan Masalah

Penulis memberikan batasan masalah pada penelitian ini agar penelitian tetap fokus pada tema yang diambil:

1. Data-data yang dikelola fokus pada data produk dan data transaksi penjualan atau pemesanan.
2. Aplikasi ini menyediakan fitur penjualan atau pemesanan secara *online* bagi pelanggan.
3. Hasil *output* yaitu laporan penjualan, laporan buku besar dan laba rugi.
4. Untuk promosi dilakukan dengan menggunakan media sosial seperti facebook dan instagram.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian adalah suatu teknik atau cara yang dilakukan dalam proses penelitian untuk memperoleh data yang akurat dan prinsip-prinsip yang sistematis.

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Metode observasi partisipatif adalah dengan cara peneliti mengamati apa yang dikerjakan orang, mendengarkan apa yang mereka ucapkan, dan berpartisipasi dalam aktifitas mereka. Jadi Observasi partisipasi merupakan metode pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian melalui pengamatan dan pengindraan dimana observer atau peneliti benar-benar berada dalam keseharian pelaku yang diteliti atau informan. keberadaan peneliti terlibat secara aktif maupun tidak aktif (Anggito & Setiawan, 2018).

a. Metode Pengamatan (Observasi)

Cara pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti, yakni mengamati sistem yang berlangsung pada Toko Arazka, mulai dari pencatatan transaksi pemesanan hingga pembuatan laporan penjualan.

b. Metode Wawancara

Wawancara merupakan proses Tanya jawab langsung dan sistematis kepada manajemen Toko Arazka mengenai permasalahan-permasalahan yang sering dijumpai serta kendala-kendala dalam sistem yang berjalan.

c. Metode Studi Pustaka

Studi pustaka yaitu penelitian kepustakaan dimana penulis mendapat data dengan cara mempelajari buku-buku pedoman yang berkaitan dengan judul yang diangkat sebagai referensi. Buku-buku tersebut diambil dari berbagai sumber, baik dari luar maupun dari dalam perusahaan.

1.5.2. Metode Pengembangan Aplikasi

Model Waterfall, sebenarnya adalah "*Linear Sequential Model*", yang disebut dengan model waterfall. Metode ini muncul pertama kali sekitar tahun 1970, tetapi merupakan model/metode yang paling banyak dipakai di dalam *Software Engineering* (SE). Metode ini melakukan pendekatan secara sistematis dan unit mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, *design*, *coding*, *testing/verification*, dan *maintenance*. Disebut dengan waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Sebagai contoh tahap desain harus menunggu selesainya tahap sebelumnya yaitu tahap *requirement* (Muharto & Ambarita, 2017).

1. Analisis

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan melakukan sebuah penelitian, wawancara atau studi literatur.

2. *Design* / Perancangan

Proses *design* akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat

coding. Proses ini berfokus pada : struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan detail algoritma prosedural

3. *Coding* / Implementasi

Implementasi merupakan penerjemahan rancangan desain menjadi suatu sistem atau aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman.

4. *Testing* / *verification* (Pengujian)

Setelah pengkodean selesai, maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian diperbaiki.

5. *Maintenance*

Perangkat lunak yang sudah jadi bisa saja mengalami koreksi atau penambahan terhadap fitur-fitur yang dapat memaksimalkan sistem yang telah dibangun.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, Albi. Setiawan, Johan. 2018. Metodologi Penelitian Kualitatif. Sukabumi Jawa Barat : CV Jejak.
- Fathansyah. 2017. Basis Data. Bandung: Penerbit Informatika Bandung.
- Hatrono, Jugianto. 2017. Analisis dan Desain Sistem informasi pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis. Yogyakarta : Andi Offset
- Hery Nuryanto. 2017. Sejarah Perkembangan Teknologi dan Komunikasi. Jakarta:Balai Pustaka.
- Jogiyanto. 2017. Sistem Teknologi Informasi. Yogyakarta: Andi.
- Muharto, dan Ambarita Arisandy, 2017, Metode Penelitian Sistem Informasi, Yogyakarta: Deepublish.
- Pressman, Roger S. 2018. Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktisi (Buku Satu). Yogyakarta : Andi Offset.
- Rosa, A.S. dan Shalahuddin, M. 2018. Kolaborasi Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika.
- Romindo, dkk. 2019. E-Commerce: Implementasi, Strategi dan Inovasinya. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Rudianto, 2017, Pengantar Akuntansi Konsep & Teknik Penyusunan Laporan Keuangan, Penerbit : Erlangga, Jakarta.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: CV. Alfabeta
- Sutabri Tata. 2017. Konsep Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi Offset.