

**RANCANG BANGUN APLIKASI REKAPITULASI TRANSAKSI
PENJUALAN BARANG *ONLINE* PADA KOGOMA STORE**

SKRIPSI

Oleh :

**GEA VISKA
NPM. 180210022**



**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
2022**

**RANCANG BANGUN APLIKASI REKAPITULASI TRANSAKSI
PENJUALAN BARANG *ONLINE* PADA KOGOMA STORE**

SKRIPSI

**DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK MENCAPAI GELAR
SARJANA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

Oleh :

**GEA VISKA
NPM. 180210022**



**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
2022**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

NPM : 180210022

Nama : Gea Viska

Tempat/Tgl Lahir : Gunung Kesiangan/ 29 Oktober 2000

Alamat : Gunung Kesiangan

Saya yang menyatakan bahwa dalam skripsi yang berjudul “RANCANG BANGUN APLIKASI REKAPITULASI TRANSAKSI PENJUALAN BARANG *ONLINE* PADA KOGOMA STORE” tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana komputer disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Atas pernyataan ini dibuat saya siap menanggung segala resiko dan sanksi apabila dikemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam skripsi saya ini.

Teluk Kuantan, 29 Juli 2022



(Gea Viska)

PERSETUJUAN SEMINAR SKRIPSI

NPM : 180210022
Nama : GEA VISKA
Program Studi : Teknik Informatika
Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Rekapitulasi Transaksi
Penjualan Barang *Online* Pada Kogoma Store

Disetujui Oleh :

Pembimbing I,



Febri Haswan, S.Kom., M.Kom
NIDN. 1009028803

Tanggal 29 / 07 / 2022

Pembimbing II,

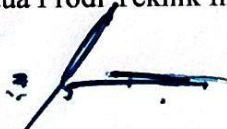


Jasri, S.Kom., M.Kom
NIDN. 1001019001

Tanggal 29 / 07 / 2022

Mengetahui,

Ketua Prodi Teknik Informatika



Jasri, S.Kom., M.Kom
NIDN. 1001019001

Tanggal 29 / 07 / 2022

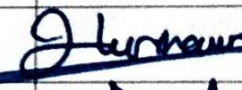



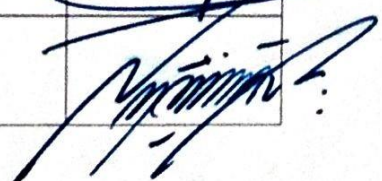
Tanggal Lulus : 10 / 08 / 2022

TANDA PENGESAHAN SKRIPSI

NPM : 180210022
Nama : GEA VISKA
Program Studi : Teknik Informatika
Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Rekapitulasi Transaksi Penjualan
Barang *Online* Pada Kogoma Store

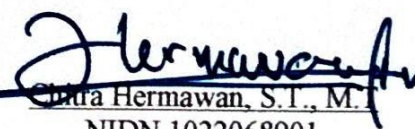
Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Islam Kuantan
Singingi
Pada Tanggal : 10/08/2022

Dewan Penguji

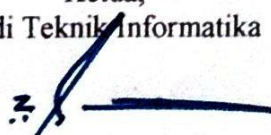
No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1	Chitra Hermawan, S.T., M.T	Ketua	
2	Febri Haswan, S.Kom., M.Kom	Pembimbing I	
3	Jasri, S.Kom., M.Kom	Pembimbing II	
4	Harianja, S.Pd., M.Kom	Penguji I	
5	Nofri Wandu Al-Hafiz, S.Kom., M.Kom	Penguji II	

Mengetahui

Dekan,
Fakultas Teknik


Chitra Hermawan, S.T., M.T
NIDN.1022068901

Ketua,
Prodi Teknik Informatika


Jasri, S.Kom., M.Kom
NIDN.1001019001

RANCANG BANGUN APLIKASI REKAPITULASI TRANSAKSI PENJUALAN BARANG *ONLINE* PADA KOGOMA STORE

ABSTRAK

Kogoma Store adalah sebuah toko *online shopping* yang menjual berbagai macam barang seperti pakaian perempuan dan laki-laki, aksesoris, jam tangan, serba-serbi lainnya serta barang permintaan dari *costumer*, Kogoma Store menjalani sistem *reseller*, dan sistem pemesanan barangnya dengan cara *pre-order* artinya barang tidak *ready stock*. Kogoma store memiliki permasalahan atau kesulitan pada pencatatan laporan penjualan barang dimana masih secara manual yaitu masih ditulis pada buku ataupun hanya direkap pada *handphone*. Hal ini bisa saja mengakibatkan hilangnya catatan penjualan dari *reseller*. Kogoma Store juga tidak pernah menghitung keuntungan atau laba yang diperolehnya selama ini. Untuk menangani masalah tersebut maka diberikanlah solusi berupa perancangan sistem aplikasi rekapitulasi transaksi penjualan barang tersebut. Metode penelitian yang digunakan yaitu SDLC atau *Software Development Life Cycle* adalah tahapan-tahapan pekerjaan yang dilakukan oleh analisis membangun sistem informasi. yang terdiri dari 5 tahapan secara umum, analisis sistem, perancangan aplikasi, membangun aplikasi, pengujian sistem, dan implementasi adapun hasil dari penelitian ini menghasilkan aplikasi rekapitulasi transaksi penjualan barang *online* yang bertujuan untuk memudahkan kogoma store dalam melakukan perekapan dan melihat laba keuntungan yang didapatnya.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Rekapitulasi, *Website*.

DESIGN AND BUILD ONLINE GOODS SALES TRANSACTION RECAPITULATION APPLICATION AT KOGOMA STORE

ABSTRACT

Kogoma Store is an online shopping store that sells various kinds of goods such as women's and men's clothing, accessories, watches, other sundries and goods requested from customers, Kogoma Store undergoes a reseller system, and a pre-order system for goods it means the item is not ready stock. Kogoma store has problems or difficulties in recording sales reports which are still manually, which is still written in books or only recorded on mobile phones. This may result in the loss of sales records from the reseller . Kogoma Store has also never calculated the profits or profits it has earned so far. To deal with this problem, a solution is given in the form of designing an application system for recapitulation of the sale of these goods. The research method used is SDLC or Software Development Life Cycle, which is the stages of work carried out by the analysis of building an information system. which consists of 5 stages in general, system analysis, application design, application building, system testing, and implementation. The results of this study produce a recapitulation application for online sales of goods transactions which aims to make it easier for Kogoma store to record and see the profits it gets.

Keywords: *Information System, Recapitulation, Website.*

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Gea Viska berumur 22 tahun, dilahirkan di desa Gunung Kesiangan pada Tanggal 29 Oktober 2000. Penulis beragama Islam, anak kedua dari 2 bersaudara yang merupakan anak dari pasangan Bapak Ahmadi dan Ibu Misrawati. Pendidikan bermula dari Pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 031 Gunung Kesiangan 2006-2012, sekolah menengah pertama di SMP Negeri 6 Benai tahun 2012-2015, dan sekolah menengah atas di SMA Negeri 1 Benai tahun 2015-2018. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Islam Kuantan Singingi. Penulis juga menempuh Pendidikan Informal antara lain, lulus Uji Kompetensi IT Essential oleh Cisco Networking Academy tingkat Internasional, Lulus Ujian Kompetensi yang diselenggarakan oleh Fakultas Teknik UNIKS.

Teluk Kuantan, 29 juli 2022



Gea Viska

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya serta petunjuk dan bimbingan-Nya.

penulis akhirnya dapat menyelesaikan Laporan Skripsi yang berjudul **“Rancang Bangun Aplikasi Rekapitulasi Transaksi Penjualan Barang *Online* Pada Kogoma Store”**.

Atas tersusunnya laporan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Zulfan Saam., MS**, selaku Ketua Yayasan Universitas Islam Kuantan Singingi
2. Bapak **Dr. H. Nopriadi, S.K.M., M.Kes**, selaku Rektor Universitas Islam Kuantan Singingi
3. Bapak **Chitra Hermawan, S.T., MT**, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Islam Kuantan Singingi.
4. Bapak **Jasri, S.Kom., M.Kom**, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Islam Kuantan Singingi.
5. Bapak **Febri Haswan, S.Kom., M.Kom**, selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan dan masukan serta bimbingan bagi penulis dalam penyusunan laporan proposal ini.
6. Bapak **Jasri, S.Kom., M.Kom**, selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing penulis selama melakukan penelitian.
7. Kepada **Fifiria Noviyanti, S.IP** dan **Rega Agustiano** selaku *owner* Kogoma Store .

8. Kedua orang tua saya yang sangat saya cintai, yang selalu mendo'akan serta selalu memberikan support dan semangat selama masa perkuliahan hingga dapat menyelesaikan laporan proposal ini.
9. Kepada abang saya **Vandimi, S.I.Kom** salah satu orang yang berperan sangat penting dalam masa perkuliahan saya.
10. Sahabat-sahabat dan semua teman-teman yang saya sayangi, yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan laporan proposal ini.
11. Kepada Desviana Kusuma Putri yang telah sangat membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Kepada diri saya sendiri karena telah berusaha semaksimal mungkin dalam mengerjakan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak terdapat kesalahan dan kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik dari berbagai pihak untuk perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih atas bantuan dan bimbingannya.

Teluk kuantan, 29 Juli 2022



Gea Viska

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN SAMPUL	ii
HALAMAN_PERNYATAAN	iii
HALAMAN_PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISIxi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
DAFTAR ISTILAH	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Ruang Lingkup Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Pengertian Sistem	7
2.2 Pengertian Informasi.....	7
2.3 Pengertian Sistem Informasi.....	7

2.4 Aliran Sistem Informasi.....	8
2.5 UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	9
2.6 Aplikasi.....	13
2.7 Website	14
2.8 PHP	14
2.9 Database.....	15
2.10 MySQL	15
2.11 Xampp.....	16
2.12 Kajian Terdahulu	16
BAB III METODELOGI PENELITIAN.....	18
3.1 Sejarah Singkat Kogoma Store.....	18
3.2 Struktur Organisasi	18
3.3 Tugas dan Fungsi Pokok	19
3.4 Metode Penelitian.....	19
3.5 Rancangan Penelitian	21
3.6 Teknik Pengumpulan Data	22
3.7 Teknik Analisis Data	22
BAB IV ANALISA DAN HASIL SISTEM PERANCANGAN.....	24
4.1 Analisa Sistem	24
4.2 Analisa sistem yang sedang berjalan	24
4.3 Sistem Yang Diusulkan	25
4.3.1 <i>Use Case Diagram</i>	25
4.3.2 <i>Activity Diagram</i>	26
4.3.3 <i>Sequence Diagram</i>	38
4.3.4 <i>Class Diagram</i>	46
4.4 Desain <i>Output</i> , <i>Input</i> , dan Struktur Tabel	47
4.4.1 Desain <i>Output</i>	47
4.4.2 Desain <i>Input</i>	48

4.4.3 Struktur Tabel	51
BAB V IMPLEMENTASI SISTEM.....	59
5.1 Implementasi	59
5.2 Pengujian Sistem	59
5.3 Penjelasan Masing-Masing <i>Form</i>	61
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	73
6.1 Kesimpulan.....	73
6.2 Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Simbol Aliran Sistem Informasi.....	8
Tabel 2.2 Simbol Use Case Diagram	10
Tabel 2.3 Simbol Sequence Diagram.....	11
Tabel 2.4 Simbol Activity Diagram	12
Tabel 2.5 Simbol Class Diagram.....	13
Tabel 2.6 Kajian Terdahulu.....	16
Tabel 4.1 Rekapitulasi.....	52
Tabel 4.2 Login	53
Tabel 4.3 Cart.....	53
Tabel 4.4 Detail Order.....	54
Tabel 4.5 Kategori Produk	55
Tabel 4.6 Kategori Seller	55
Tabel 4.7 Konfirmasi	56
Tabel 4.8 Pembayaran.....	56
Tabel 4.9 Produk	57
Tabel 4.10 Seller	58
Tabel 5.1 Pengujian Sistem Dengan Blackbox Testing	60

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Kogoma Store	18
Gambar 3.2 Siklus SLDC Waterfall.....	20
Gambar 3.3 Rancangan Penelitian	21
Gambar 4.1 Aliran Sistem Yang Sedang Berjalan.....	24
Gambar 4.2 Use Case Diagram	26
Gambar 4.3 Activity Diagram Login Admin Dan Pelanggan.....	27
Gambar 4.4 Activity Diagram Rekap Data Penjualan Admin	28
Gambar 4.5 Activity Diagram Rekap Data Penjualan Admin	29
Gambar 4.6 Activity Diagram Rekap Data Penjualan Admin	30
Gambar 4.7 Activity Diagram Form Data Seller Admin	30
Gambar 4.8 Activity Diagram Form Produk Admin.....	31
Gambar 4.9 Activity Diagram Kelola Pesanan Admin	32
Gambar 4.10 Activity Diagram Kategori Produk Admin	33
Gambar 4.11 Activity Diagram Daftar Pelanggan	34
Gambar 4.12 Activity Diagram Transaksi Pembelian Produk.....	35
Gambar 4.13 Activity Diagram Pencarian Produk.....	36
Gambar 4.14 Activity Diagram Daftar Reseller.....	36
Gambar 4.15 Activity Diagram Login Reseller	37
Gambar 4.16 Activity Diagram Laporan Jumlah Penjualan Reseller	38
Gambar 4.17 Sequence Diagram Login user	39
Gambar 4.18 Sequence Diagram Rekap Data Penjualan Admin	40
Gambar 4.19 Sequence Diagram Laporan Jumlah Penjualan Seller Admin.....	40
Gambar 4.20 Sequence Diagram Laporan Laba Penjualan Admin.....	41
Gambar 4.21 Sequence Diagram Produk Admin	41
Gambar 4.22 Sequence Diagram Kategori Produk Admin	42
Gambar 4.23 Sequence Diagram Seller Admin	42
Gambar 4.24 Sequence Diagram Daftar Customer.....	43
Gambar 4.25 Sequence Diagram Transaksi Pembelian Produk.....	43
Gambar 4.26 Sequence Diagram Pencarian Produk	44
Gambar 4.27 Sequence Diagram Daftar Reseller	44
Gambar 4.28 Sequence Diagram Login Reseller.....	45
Gambar 4.29 Sequence Diagram Login Reseller.....	45
Gambar 4.30 Class Diagram	46
Gambar 4.31 Desain Output Laporan Jumlah Penjualan Seller Kogoma Store.....	47
Gambar 4.32 Desain Output Laporan Laba Penjualan Kogoma Store.....	48
Gambar 4.33 Desain Output Laporan Rekapitulasi Penjualan Barang Kogoma Store	48

Gambar 4.34 Desain Input Rekapitulasi Data Penjualan	49
Gambar 4.35 Desain Input Produk.....	49
Gambar 4.36 Desain Input Kategori Produk.....	50
Gambar 4.37 Desain Input Daftar Pelanggan	50
Gambar 4.38 Desain Input Daftar Reseller	51
Gambar 4.39 Desain Login User.....	51
Gambar 5.1 Halaman Home.....	61
Gambar 5.2 Halaman Login User	62
Gambar 5.3 Halaman Registrasi Pelanggan.....	62
Gambar 5.4 Halaman Registrasi Reseller	63
Gambar 5.5 Halaman Beranda Admin	63
Gambar 5.6 Admin Panel (Menu Utama Admin)	64
Gambar 5.7 Halaman Rekapitulasi Penjualan.....	64
Gambar 5.8 Halaman Produk Admin.....	65
Gambar 5.9 Halaman Kategori Produk Admin.....	65
Gambar 5.10 Halaman Daftar Pesanan	66
Gambar 5.11 Halaman Detail Pesanan Dari Pelanggan.....	66
Gambar 5.12 Halaman Data Pelanggan	67
Gambar 5.13 Halaman Data Seller.....	67
Gambar 5.14 Halaman Data Laporan Jumlah Penjualan Seller Reseller	68
Gambar 5.15 Halaman Beranda Pelanggan	68
Gambar 5.16 Halaman Keranjang Pelanggan	69
Gambar 5.17 Halaman Checkout Pesanan	69
Gambar 5.18 Halaman Daftar Order Pelanggan	70
Gambar 5.19 Halaman Detail Order Pelanggan.....	70
Gambar 5.20 Laporan Rekapitulasi Penjualan Kogoma Store.....	71
Gambar 5.21 Laporan Laba Penjualan Kogoma Store.....	71
Gambar 5.22 Laporan Jumlah Penjualan Seller Kogoma Store.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1	77
Lampiran 2	78
Lampiran 3	79

DAFTAR ISTILAH

ASI (Aliran Sistem Informasi)

Suatu alat bantu yang digunakan dalam merancang suatu sistem

PHP (Hypertext Preprocessor)

Suatu bahasa pemrograman yang difungsikan untuk membangun suatu web dinamis

SDLC (Software Development Life Cycle)

Atau sering disebut juga *System Development Life Cycle* adalah tahapan-tahapan pekerjaan yang dilakukan oleh analisis membangun sistem informasi

UML (Unified Modelling Language)

Sebuah bahasa yang telah menjadi standar dalam industry visualisasi, merancang, mendokumentasikan sistem peranti lunak

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pada saat ini sistem informasi sangat berperan penting dalam semua hal. Karena teknologi sistem informasi sangat membantu dalam proses pekerjaan ataupun dalam hal lain. Salah satu contohnya adalah aplikasi pencatatan penjualan barang untuk para usaha UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah) seperti *Online Shopping* (Belanja *Online*)[1].

Belanja *online* merupakan suatu bentuk perdagangan elektronik yang dimana tempat bertemunya penjual dan calon pembeli terdapat dalam media internet[2]. Salah satu toko *online shopping* adalah Kogoma Store.

Kogoma Store adalah sebuah toko *online shopping* yang menjual berbagai macam barang seperti pakaian perempuan dan laki-laki, aksesoris, jam tangan, serba-serbi lainnya serta barang permintaan dari *costumer*, Kogoma Store menjalani sistem *reseller*, dan sistem pemesanan barangnya dengan cara *pre-order* artinya barang tidak *ready stock*, jadi pelanggan memesan barang terlebih dahulu kemudian kogoma store baru akan membelikan barang yang dipesan pelanggan tadi. Kogoma Store berdiri sejak tahun 2018. Kogoma Store ditetapkan menjadi obyek dalam penelitian ini dikarenakan adanya permasalahan atau kesulitan pada pencatatan laporan penjualan barang dimana masih secara manual yaitu masih ditulis pada buku ataupun hanya direkap pada *handphone*. Hal ini bisa saja mengakibatkan hilangnya catatan penjualan dari *reseller*. Kemudian permasalahan yang sangat penting yaitu Kogoma

Store ini tidak pernah menghitung keuntungan atau laba yang diperolehnya selama ini. Kogoma *store* juga belum mempunyai website toko online sendiri, karena hal itu kogoma *store* masih memiliki keterbatasan dalam mempromosikan barangnya.

Oleh karena itu penulis merancang aplikasi pencatatan laporan penjualan barang ini agar dapat memudahkan kogoma *store* dalam merekap data laporan penjualan barangnya. Dengan adanya aplikasi ini data-data pencatatan penjualan barang pada kogoma *store* tersimpan didalam *database*. Kogoma *Store* juga bisa melihat keuntungan atau laba yang mereka dapat tiap bulannya. *Reseller* juga bisa melihat jumlah penjualan produk yang terjual oleh mereka pada tiap bulannya. Kogoma *store* juga memiliki *website* toko *online* sendiri dimana bisa lebih banyak mempromosikan jenis barang yang dijualnya. Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dalam penelitian ini penulis mengambil judul **“RANCANG BANGUN APLIKASI REKAPITULASI TRANSAKSI PENJUALAN BARANG *ONLINE* PADA KOGOMA *STORE*“**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, identifikasi masalahnya yaitu :

1. Pencatatan penjualan barang masih secara manual yaitu masih menggunakan kertas buku atau *handphone* dalam pencatatannya sehingga bisa mengakibatkan hilangnya catatan penjualan dari *reseller*.
2. Keuntungan atau laba yang didapat dari penjualan tidak pernah dihitung.
3. Belum memiliki *website* toko *online*.

1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah **“Bagaimana merancang sebuah Aplikasi Rekapitulasi Transaksi Penjualan Barang *Online* Pada Kogoma Store?”**. Sehingga pencatatan penjualan barang tersebut lebih efisien sehingga dapat memudahkan *owner* Kogoma Store melakukan pencatatan penjualannya.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk memudahkan Kogoma Store dalam merekap data penjualan barangnya.
2. Untuk melihat laba atau keuntungan yang didapat.
3. Membuat toko online sederhana untuk kogoma store.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh penelitian ini adalah :

1. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan serta membantu dan memudahkan Kogoma Store dalam melakukan pencatatan penjualan barang yang terjual.
2. Kogoma Store juga mendapatkan tambahan tempat untuk mempromosikan barang jualannya.
3. Penulis dapat mengaplikasikan dan merealisasikan ilmu yang didapat atau yang telah dipelajari selama perkuliahan.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Supaya pembahasan masalah yang dilakukan dapat terlaksana dengan baik dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan maka permasalahan dibatasi sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibangun hanya terfokus pada pencatatan atau rekapitulasi transaksi penjualan.
2. Tidak membahas tentang penjualan *online* walaupun terdapat sistem penjualan *online* didalam aplikasi. Karena sistem penjualan *online* yang terdapat didalam aplikasi hanya sebagai tambahan dengan sistem yang masih sederhana dan tidak termasuk permasalahan dalam penelitian ini.
2. Aplikasi Pencatatan penjualan barang ini dapat diakses oleh Admin, reseller, dan *customer*. Admin bisa mengakses semuanya. Sedangkan reseller hanya bisa melihat data jumlah penjualan barang yang terjual oleh reseller, reseller tidak bisa melakukan pembelian produk pada aplikasi ini. *Customer*/pelanggan hanya bisa melihat katalog produk/barang dan melakukan pembelian produk.
3. Sistem dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP
4. Rancangan database menggunakan MySql

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk dapat memberikan gambaran secara umum dari penulisan ini, maka laporan ini secara sistematika dalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat, ruanglingkup penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB : TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan Pustaka memuat tiga hal, yaitu kajian teori, kerangka pikir/kerangka konsep, dan hipotesis (jika ada).

BAB III : METODE PENELITIAN

Metode penelitian menguraikan jenis penelitian, waktu dan tempat penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel/subjek/fokus, definisi operasional variabel/definisi konsep/deskripsi fokus, prosedur penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, alat dan bahan (penelitian eksperimen), pemeriksaan keabsahan data (terutama untuk penelitian kualitatif), dan teknik analisis data (sesuaikan jenis penelitian).

BAB IV : ANALISA DAN HASIL PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini akan dibahas tentang gambaran mengenai sistem pendukung objek yang diteliti, perancangan input dan output pada penelitian dan juga akan membahas mengenai rancangan program yang akan di lakukan pada penelitian ini.

BAB V : IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini dijabarkan/dijelaskan tentang konfigurasi sistem hardware dan software yang digunakan, gambar-gambar hasil *running* program, petunjuk dan batasan operasionalnya serta hasil penelitian.

BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas tentang kesimpulan yang dihasilkan dari pembahasan serta saran untuk pengembangan topik penelitian skripsi yang telah disusun.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Sistem

Sistem adalah elemen-elemen yang terintegrasi dan saling berhubungan untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan[3].

Sistem adalah kumpulan elemen-elemen yang saling bekerja sama dan berinteraksi untuk memproses masukan kemudian saling berhubungan untuk mencapai suatu sasaran tertentu[4]

Menurut penulis sistem adalah elemen-elemen yang saling berhubungan yang melakukan suatu proses untuk mencapai tujuan.

2.1 Pengertian Informasi

Informasi adalah hasil pengolahan data dari satu atau berbagai sumber yang kemudian diolah, sehingga memberikan nilai, arti dan manfaat[3].

Informasi adalah data yang telah diproses menjadi bentuk yang bernilai bagi penerimanya dan bermanfaat dalam setiap pengambilan keputusan[4]

Dari pendapat diatas dapat dikatakan informasi merupakan kumpulan data-data yang diolah atau diproses sehingga menghasilkan nilai atau manfaat bagi orang yang menerimanya.

2.3 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah seperangkat komponen yang saling terkait yang mengumpulkan (atau mengambil), memproses, menyimpan, dan mendistribusikan

informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengontrolan dalam sebuah organisasi[5]

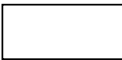



Sistem informasi adalah teknologi yang membantu manusia dalam memproses data untuk mendapatkan informasi[6].


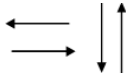




sistem informasi adalah sebuah kumpulan komponen-komponen yang mencakup orang, perangkat keras, perangkat lunak, media/jaringan komunikasi dan sumber daya data, yang bekerja dengan cara menghimpun, mengubah dan menyampaikan informasi dalam sebuah organisasi[7].

2.4 Aliran Sistem Informasi

Aliran sistem informasi sangat berguna untuk mengetahui permasalahan yang ada pada suatu sistem. Dari sini dapat diketahui apakah sistem informasi tersebut masih layak dipakai atau tidak, masih manual atau komputerisasi. Jika sistem informasinya tidak layak lagi maka perlu adanya perubahan dalam pengolahan datanya sehingga menghasilkan informasi yang cepat dan akurat serta keputusan yang lebih baik[4]. Berikut simbol-simbol dari Aliran Sistem Informasi (ASI):

Tabel 2.1 Simbol Aliran Sistem Informasi[4]

No	Nama	Simbol	Keterangan
1.	Proses komputerisasi		Untuk proses pengolahan data secara komputerisasi
2.	Penghubung		Untuk menghubungkan sambungan aliran
3.	Dokumen		Digunakan untuk operasi input
4.	Arsip		Merupakan arsip data yang dihasilkan

5. Proses manual		Untuk proses pengolahan data secara manual
6. Aliran Sistem		Untuk arah pengaliran data proses
7. Basis Data		Untuk media penyimpanan secara terkomputerisasi
8. Pita Kertas		Untuk menunjukkan input/output menggunakan pita kertas
9. Display		Untuk menampilkan output ke layar monitor
10. Manual input keyboard		Untuk manual input menggunakan keyboard

2.5 UML (*Unified Modeling Language*)

UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah system dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. UML hanya sebagai pemodelan”[8].

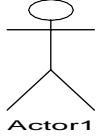
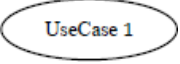



Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa spesifikasi standar yang dipergunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan dan membangun perangkat lunak. UML merupakan metodologi dalam mengembangkan system berorientasi objek dan juga merupakan alat untuk mendukung pengembangan sistem. Menurut[9].

Alat bantu yang digunakan dalam perancangan berorientasi objek berbasis UML adalah sebagai berikut:

1. Use Case Diagram

Use case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Berikut simbol-simbol dari *use case diagram*.

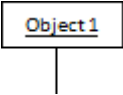

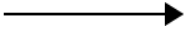
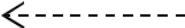
Tabel 2.2 Simbol Use Case Diagram[10]

Simbol	Nama	Keterangan
 Actor 1	Aktor	Merupakan Penggunaan dari sistem. Penamaan aktor menggunakan katabenda.
	<i>Use Case</i>	Merupakan pekerjaan yang dilakukan oleh aktor. Penamaan <i>use case</i> dengan kata kerja.
-End1 –End2 * 	Asosiasi	Hubungan antara aktordengan <i>use case</i>
<<use>> 	<i>Include</i>	Hubungan antara <i>use case</i> dengan <i>use case</i> , <i>include</i> menyatakan bahwa sebelum pekerjaan dilakukan harus mengerjakan pekerjaan lain terlebih dahulu.
<<extends>> 	Extends	Hubungan antara <i>use case</i> dengan <i>use case</i> , <i>extends</i> menyatakan bahwa jika pekerjaan yang dilakukan tidak sesuai atau terdapat kondisi khusus, maka lakukan pekerjaan itu.

2. Sequence Diagram

Sequence Diagram menjelaskan interaksi objek yang disusun berdasarkan urutan waktu. Secara mudahnya *sequence diagram* adalah gambaran tahap demi tahap, termasuk kronologi (urutan) perubahan secara logis yang seharusnya dilakukan untuk menghasilkan sesuatu sesuai dengan *use case diagram*. *Simbol sequence diagram* dapat dilihat dari tabel dibawah:

Tabel 2.3 Simbol *Sequence Diagram*[10]




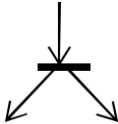
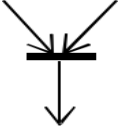

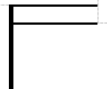
Simbol	Nama	Keterangan
	Objek/aktor	Sebuah objek yang berasal dari kelas. Atau dapat dinamai dengan kelasnya saja. Aktor termasuk objek. Garis putus-putus menunjukkan garis hidup suatu objek.
	Aktivasi	Menunjukkan masahidup dari objek
Message 1 	Pesan	Interaksi antara satu objek dengan objek lainnya. Objek dapat mengirimkan pesan ke objek lain. Interaksi antar objek ditunjukkan pada bagian operasi pada diagram kelas.
Message 2 	Return	Pesan kembalian dari komunikasi antar objek.

3. Activity Diagram

Activity Diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan

proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. Berikut simbol dari *activity diagram*:






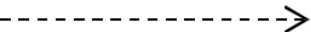

Tabel 2.4 Simbol *Activity Diagram*[10]

Gambar	Keterangan
	<i>Start Point</i> , diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktivitas.
	<i>End Point</i> , akhir aktivitas
	<i>Activities</i> , menggambar kan suatu proses/kegiatan bisnis
	<i>Fork/percabangan</i> , digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
	<i>Join</i> (penggabungan) atau <i>rake</i> , digunakan untuk menunjukkan adanya dekomposisi
	<i>Decision Points</i> , menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, <i>True</i> dan <i>False</i> .
	<i>Swimlane</i> , pembagian <i>activity diagram</i> untuk menunjukkan siapa melakukan apa.

4. Class Diagram

Merupakan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas di dalam model desain dari suatu sistem, juga memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem. *Class Diagram* juga menunjukkan atribut-atribut dan operasi-operasi dari sebuah kelas dan *constraint* yang berhubungan dengan objek yang dikoneksikan. Berikut simbol dari *class diagram*:

Tabel 2.5 Simbol *Class Diagram*[10]

Simbol	Deskripsi
<p>Kelas</p> 	Kelas pada struktur sistem.
<p>Antar muka/Interface</p> 	Sama dengan kondep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.
<p>Asosiasi / association</p> 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya disertai dengan <i>multiplicity</i> .
<p>Asosiasi berarah/directed association</p> 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya disertai dengan <i>multiplicity</i> .
<p>Generalisasi</p> 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus).
<p>Kebergantungan/<i>dependency</i></p> 	Relasi antar kelas dengan makna ketergantungan antar kelas.
<p>Agresiasi/aggregation</p> 	Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian.

2.6 Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi(*instruction*) atau pernyataan(*statement*) yang disusun sedemikian sehingga komputer dapat memproses *input* menjadi *output*[9].

Aplikasi merupakan suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna[11].

Jadi dapat penulis simpulkan aplikasi adalah sebuah sistem yang dirancang melalui proses pengkodean dengan tujuan untuk menciptakan sebuah perangkat dalam komputer yang memiliki proses *input*, dan *output*.

2.7 Website

Website merupakan media penyampaian informasi atau sebagai media promosi yang efektif dan efisien, yang dapat dijelajah dimanapun selama tersambung ke jaringan internet”[8].

Website adalah rangkaian atau sejumlah halaman di internet yang memiliki topik saling terkait untuk mempresentasikan suatu informasi”[8].

Website adalah “keseluruhan halaman-halaman *web* yang terdapat dari sebuah domain yang mengandung informasi[12]

Menurut penulis *website* merupakan sebuah media yang terdiri dari halaman-halaman yang saling terkait yang berisi informasi, yang dapat diakses melalui semua perangkat komputer atau gadget selama tersambung ke jaringan internet.

2.8 PHP

PHP adalah (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa pemrograman *web* berupa *script* yang dapat diintegrasikan dengan HTML[12].

PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa *script* yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML. PHP banyak dipakai untuk membuat program situs *web* dinamis[10].

2.9 Database

Database atau biasa disebut basis data merupakan kumpulan data yang saling berhubungan. Data tersebut biasanya terdapat dalam tabel- tabel yang saling berhubungan satu sama lain, dengan menggunakan *field*/kolom pada tiap tabel yang ada[12].

Database adalah suatu kumpulan data terhubung (*interrelated data*) yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media, tanpa mengatap satu sama lain atau tidak perlu suatu kerangkapan data (*controlled redundancy*')[10].

Database merupakan sebuah kumpulan data yang saling terhubung yang terdapat dalam tabel-tabel yang saling terhubung yang disimpan bersama-sama pada suatu media.

2.10 MySQL

MySQL (*My Structure Query Language*) adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL *Database Management System* atau DBMS dari sekian banyak DBMS seperti Oracle, MS SQL, Postagre SQL dan lainnya[12].

MySQL adalah sistem manajemen *Database* SQL yang bersifat *open source* dan paling populer saat ini. Sistem *Database* MySQL mendukung beberapa fitur seperti *multithreaded*, *multi- user* dan SQL *Database Management System* (DBMS)[10].

2.11 Xampp

XAMPP adalah “Singkatan dari X (empat *system* operasi apa pun), Apache, MySQL, PHP dan Perl”. XAMPP adalah *tool* yang menyediakan paket perangkat lunak dalam satu buah paket. Dalam paket XAMPP sudah terdapat Apache (*web server*)[13].

2.12 Kajian Terdahulu

Didalam melaksanakan penelitian ini perlu adanya referensi terkait dengan penelitian yang akan dilakukan, antara lain:

Tabel 2.6 Kajian Terdahulu

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil
Ivone, Fifi Winda (2021)	Perancangan Sistem Pencatatan Akuntansi Pada HWL Fashion[14]	Dari penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi tentang pencatatan akuntansi penjualan
Anita, Ellen (2021)	Perancangan Dan Penyusunan Sistem Akuntansi Pada Online Shop The Zenzy Shoes[1]	Dari penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi tentang akuntansi penjualan yang sesuai dengan permintaan UMKM
Kennardi Tanujaya, Jasinda Iriani (2021)	Perancangan Sistem Akuntansi Berbasis <i>Website</i> Pada <i>Ys Boutique</i> [15].	Dari penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi sistem pencatatan akuntansi berbasis <i>web</i> .

Victor Marudut		
Mulia Siregar,	Aplikasi Pencatatan Laporan	Dari penelitian ini
Heru Sugara,	Penjualan Kita-Kita.Net	menghasilkan sebuah aplikasi
Gabriel Andrian	Berbasis Web[16].	pencatatan laporan penjualan
Purba (2019)		berbasis <i>web</i> .

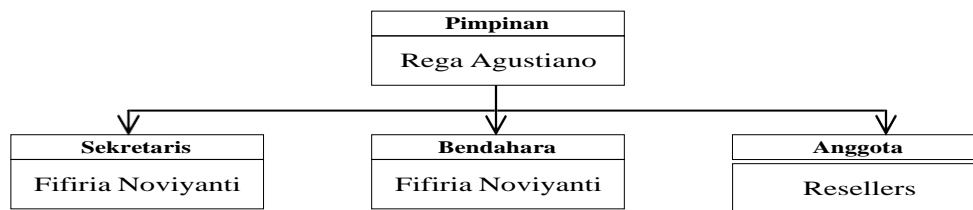
BAB III

METODELOGI PENELITIAN

3.1 Sejarah Singkat Kogoma Store

Kogoma Store atau dikenal juga dengan nama *Milenial Stuff* berdiri April 2018, yang digawangi oleh Fifiria Noviyanti dan Rega Agustiano. Awalnya hanya menjual serba serbi, seperti jam tangan, botol minum, dll. Kogoma Store menggunakan sistem *pre-order* (tidak menyetok barang), dan mengantarkannya ke daerah-daerah di Kuantan Singingi. Tahun 2020 penjualan berpindah ke Pekanbaru, dan di *handle* Rega Agustiano, saat itu fokus berjualan jam tangan di *market place Facebook* . Agustus 2021 penjualan jam tangan menurun di Pekanbaru dan mulai berjualan dikampung dengan sistem *reseller* dan mulai menjual berbagai barang seperti pakaian, *case handphone*, aksesoris, serba-serbi, dan barang lainnya atas permintaan *customer*. Sekarang masih menggunakan sistem *pre-order* dengan meng-*share* produk setiap hari ke grup *reseller*. Saat ini terdapat sekitar 20 orang *reseller* aktif yang dimiliki Kogoma Store.

3.2 Struktur Organisasi



Sumber : Fifiria Noviyanti 2022

Gambar 3.1 Struktur Organisasi Kogoma Store

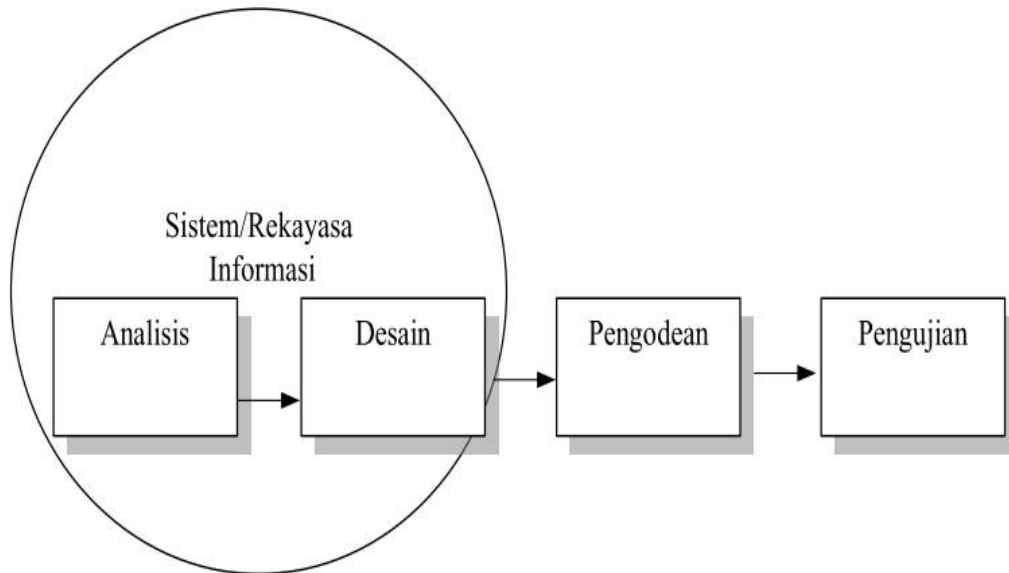
3.3 Tugas dan Fungsi Pokok

Adapun tugas dan fungsi pokok bagian dari struktur organisasi adalah sebagai berikut:

1. Pimpinan, memiliki fungsi tanggung jawab pada semua hal yang berkaitan dengan *Kogoma Store*.
2. Sekretaris, merekap atau mencatat penjualan barang mulai dari *order-an* masuk sampai laporan penjualan barang perbulan serta melakukan pemesanan barang yang dibeli *customer*.
3. Bendahara, mengatur keuangan *Kogoma Store*.
4. *Resellers*, memiliki fungsi menjualkan dan mempromosikan barang yang dijual oleh *Kogoma Store*.

3.4 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan model *Waterfall*. Model *Waterfall* yaitu sebuah model pengembangan perangkat lunak yang menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, perancangan, pengkodean, pengujian[17]. SDLC atau *Software Development Life Cycle* atau sering disebut juga *System Development Life Cycle* adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya, berdasarkan *best practice* atau cara-cara yang sudah teruji baik[3]. Adapun tahapan pengembangan sistem dari siklus ini terdiri dari analisis, desain, pengodean, dan pengujian. Dapat dilihat dari gambar dibawah ini:



Gambar 3.2 Siklus SLDC *Waterfall*[3].

Adapun penjelasan dari gambar di atas sebagai berikut:

1. Analisis

Dalam analisa kebutuhan software ini bertujuan menganalisa semua kebutuhan termasuk dokumen dan interface yang diperlukan guna menentukan solusi software yang akan digunakan sebagai proses komputerisasi sistem.

2. Desain

Tahap desain merupakan tahapan lanjut dari tahap analisis dimana dalam tahap ini disajikan desain desain dari aplikasi seperti desain antar muka, dan desain data base yang akan diterapkan kedalam aplikasi rekapitulasi penjualan yang akan dibuat.

3. Pengkodean

Pada tahap ini penulis menerapkan desain *database* serta desain antar muka

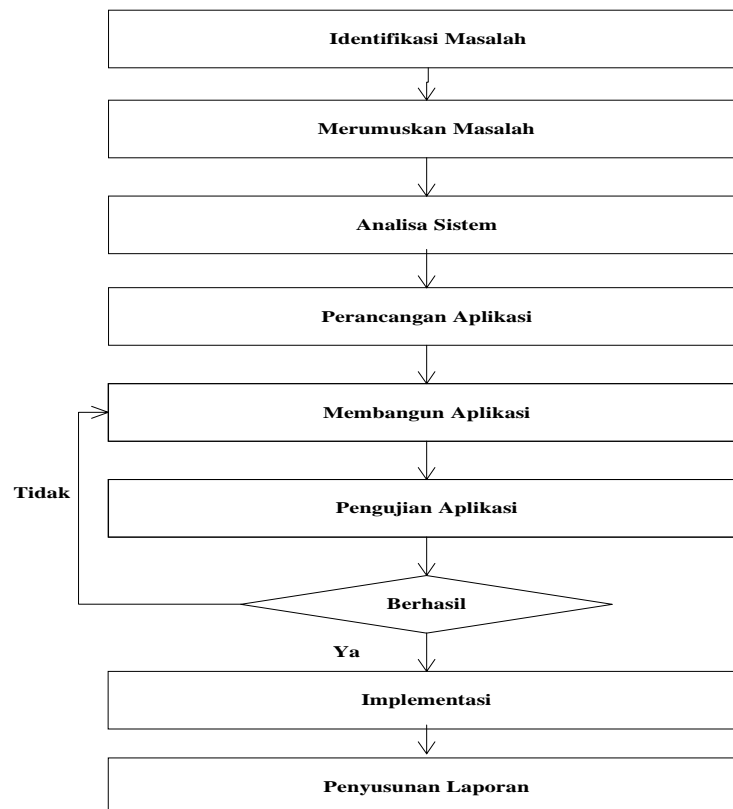
kedalam bahasa pemrograman, dimana bahasa pemrograman yang dipakai adalah menggunakan bahasa PHP untuk *website*.

4. Pengujian

Pengujian Program menggunakan *Black box* dengan menghasilkan sesuai dengan harapan yang telah dirancang sebelumnya. Penggunaan *Black box* dalam pengujian aplikasi akan memberikan penjelasan tentang kesesuaian harapan dalam pembuatan program.

3.5 Rancangan Penelitian

Adapun rancangan penelitiannya dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.3 Rancangan Penelitian

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Pengamatan Langsung (Observasi)

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara meninjau secara langsung objek yang diteliti yang berkaitan dengan pencatatan penjualan barang di toko *online* Kogoma Store.

2. Wawancara (*Interview*)

Metode pengumpulan data dengan cara bertanya jawab secara langsung dengan narasumber atau pihak yang terkait dengan penelitian yang dilakukan. Penulis melakukan wawancara dengan salah satu pemilik Kogoma Store.

3. Studi Literatur

Yaitu mendapatkan data dengan cara mencari sumber-sumber penelitian terdahulu seperti didapat dari jurnal, buku-buku, dan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian yang sedang penulis lakukan.

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan untuk menganalisa data-data yang didapat, adapun teknik analisis data antara lain:

1. Melakukan wawancara terhadap narasumber yang bersangkutan tentang tema penelitian yang sedang dilakukan, yakni kepada pemilik Kogoma Store.
2. Memeriksa kelengkapan data, pada tahap ini seluruh data yang telah terkumpul seluruhnya diperiksa kelengkapan datanya untuk mendapatkan suatu data yang baik.

3. Verifikasi dan Kesimpulan, pada tahap ini data-data yang bersifat valid dan yang tidak bersifat valid diseleksi guna memverifikasi apakah data yang didapat itu baik dan benar.

BAB IV

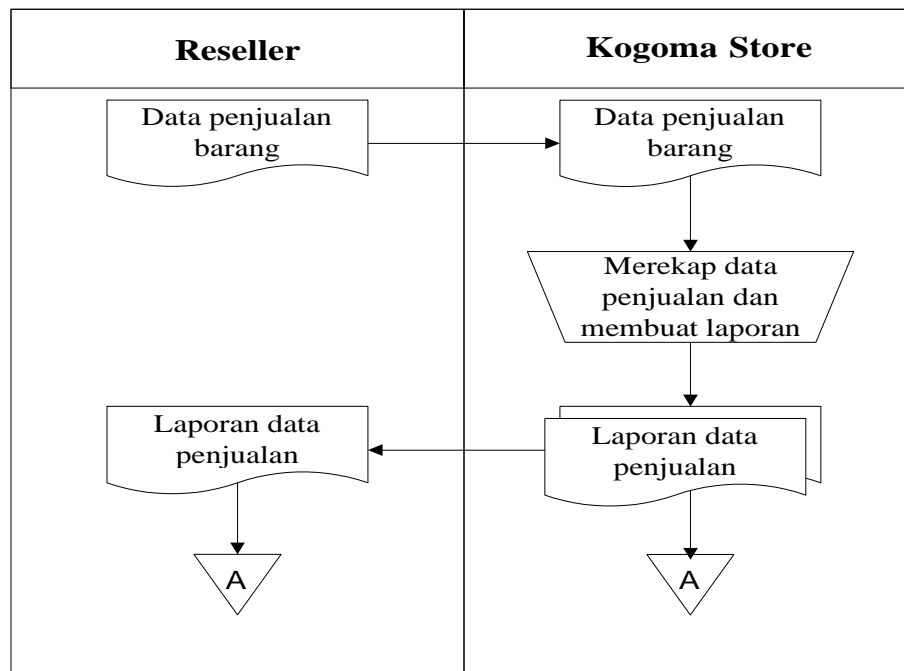
ANALISA DAN HASIL SISTEM PERANCANGAN

4.1 Analisa Sistem

Analisa sistem bertujuan untuk lebih mengetahui permasalahan yang ada pada sistem yang lama juga yang baru nantinya. Analisa sistem dilakukan untuk mendapatkan sistem yang lebih baik dari sistem yang sedang berjalan sebelumnya. Analisa sistem berisi tentang penjelasan penganalisaan proses dan sistem yang sedang berjalan serta analisis mengenai permasalahan yang ada.

4.2 Analisa sistem yang sedang berjalan

Berikut adalah aliran sistem yang sedang berjalan pada kogoma *store* dalam proses perekapan data penjualannya.



Gambar 4.1 Aliran Sistem Yang Sedang Berjalan

Keterangan:

1. *Reseller* memberikan data penjualan barang kepada *Kogoma Store*.
2. Kemudian *Kogoma Store* merekap data tersebut pada buku atau di *note handphone*.
3. Laporan.

4.3 Sistem Yang Diusulkan

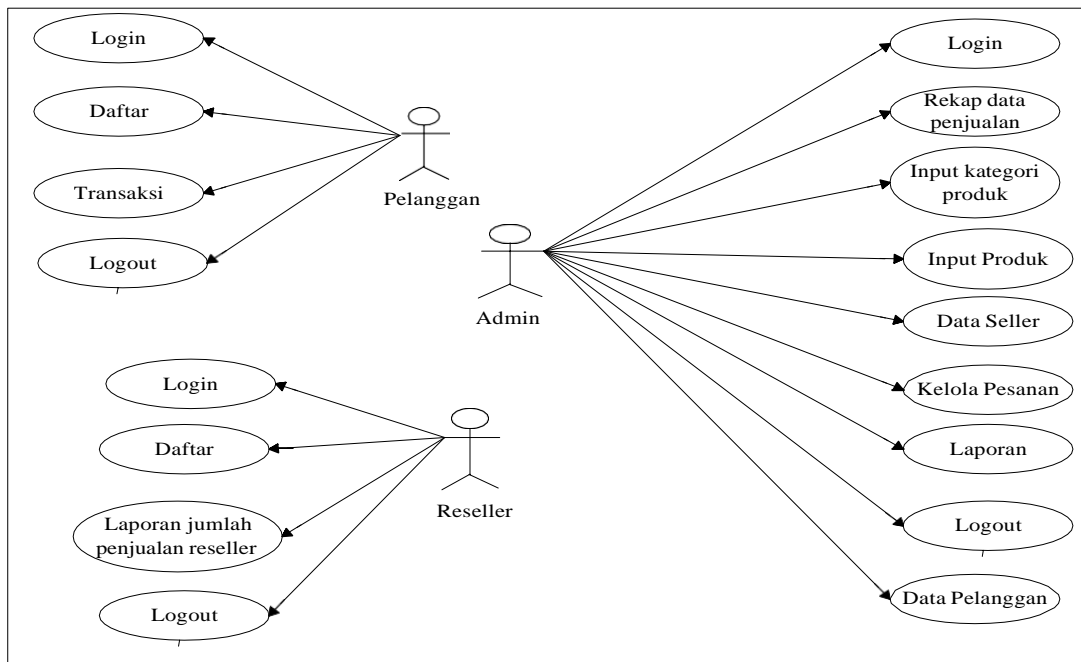
Perancangan sistem baru yang dilakukan setelah melakukan analisa terhadap *system* yang berjalan. Perancangan sistem baru ini merupakan perubahan dari *system* lama. Berikut perubahan yang akan ada pada sistem yang diusulkan ini:

- a. Data direkap dalam aplikasi.
- b. Data tersimpan dalam *database*.
- c. *Kogoma store* dapat melihat keuntungan yang didapat pada setiap bulannya.
- d. *Kogoma store* dan *reseller* dapat melihat berapa jumlah barang yang terjual oleh para *reseller* pada setiap bulannya.
- e. Aplikasi ini juga merangkap toko *online* sederhana untuk *kogoma store* sehingga memiliki *platform* tambahan untuk bisa mempromosikan jualannya.

Perancangan sistem baru yang diusulkan dapat dilihat pada pembahasan berikut :

4.3.1 Use Case Diagram

Use case diagram menunjukkan bagaimana interaksi *actor* atau *user* dalam sistem yang dibangun. Adapun *use case* diagram dari aplikasi rekapitulasi transaksi penjualan barang *online* pada *kogoma store* dapat digambarkan sebagai berikut.



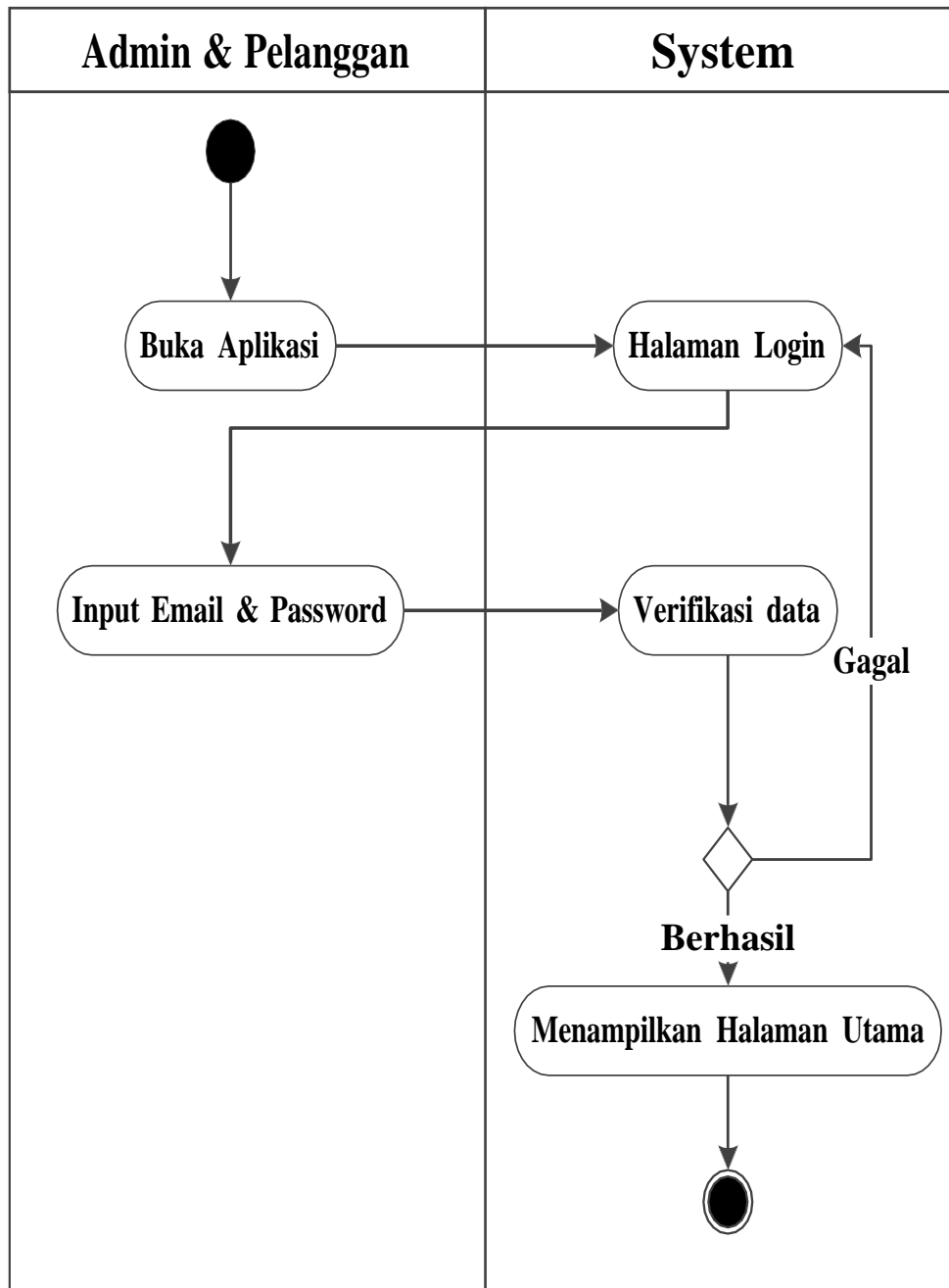
Gambar 4.2 Use Case Diagram

4.3.2 Activity Diagram

Activity Diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. Ada beberapa *activity diagram* yaitu *activity diagram login*, *activity diagram rekap data penjualan*, *activity diagram seller admin*, *activity diagram produk admin*, *activity diagram kelola pesanan admin*, *activity diagram kategori produk admin*, *activity diagram daftar pelanggan*, *activity diagram pembelian produk*, *activity diagram cari produk pengunjung*,

A. Activity Diagram Login Admin dan Pelanggan

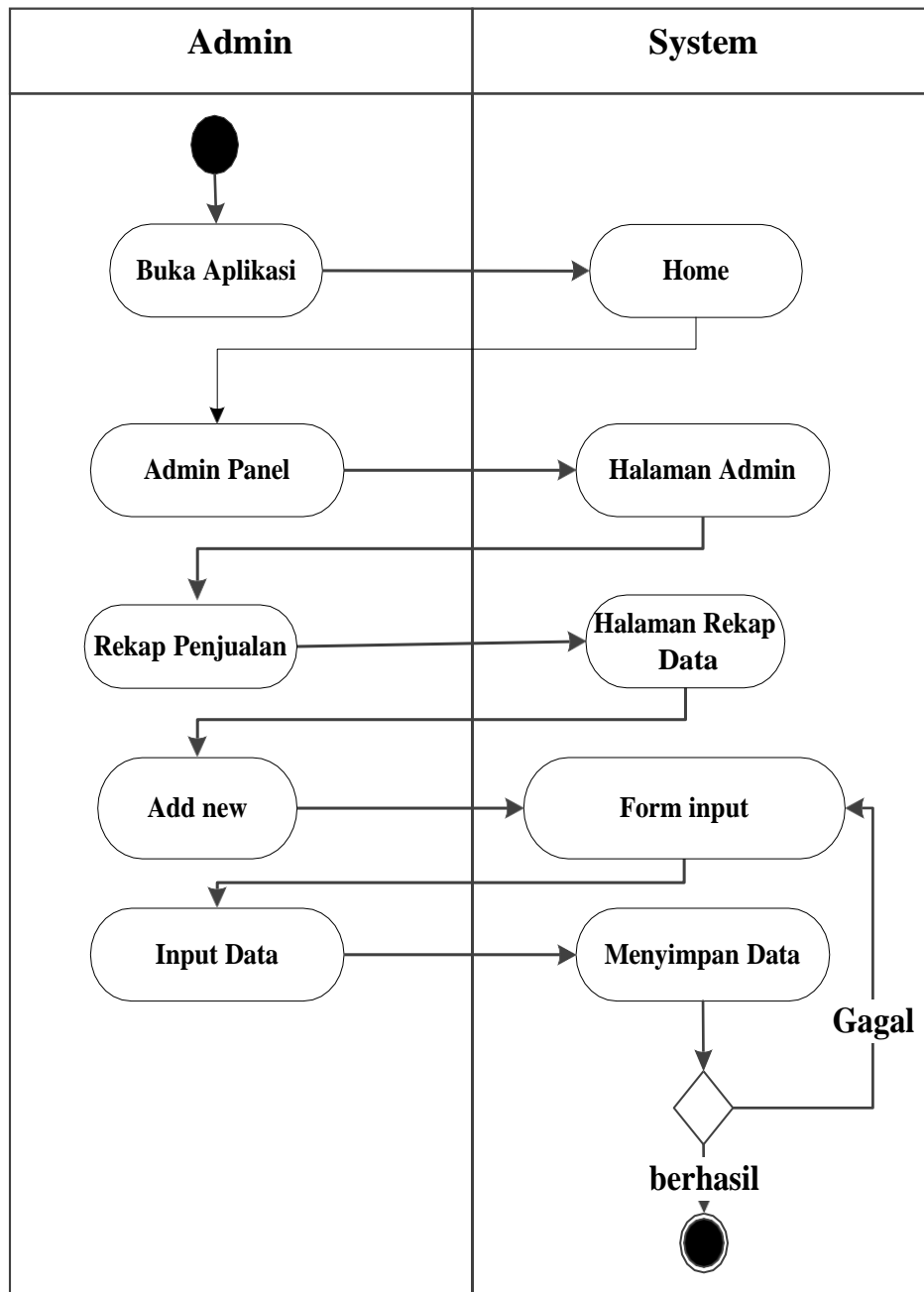
Activity diagram login menjelaskan alur bagaimana *user* masuk dan mengakses aplikasi.



Gambar 4.3 Activity Diagram Login Admin Dan Pelanggan

B. Activity Diagram Form Rekap Data Penjualan Admin

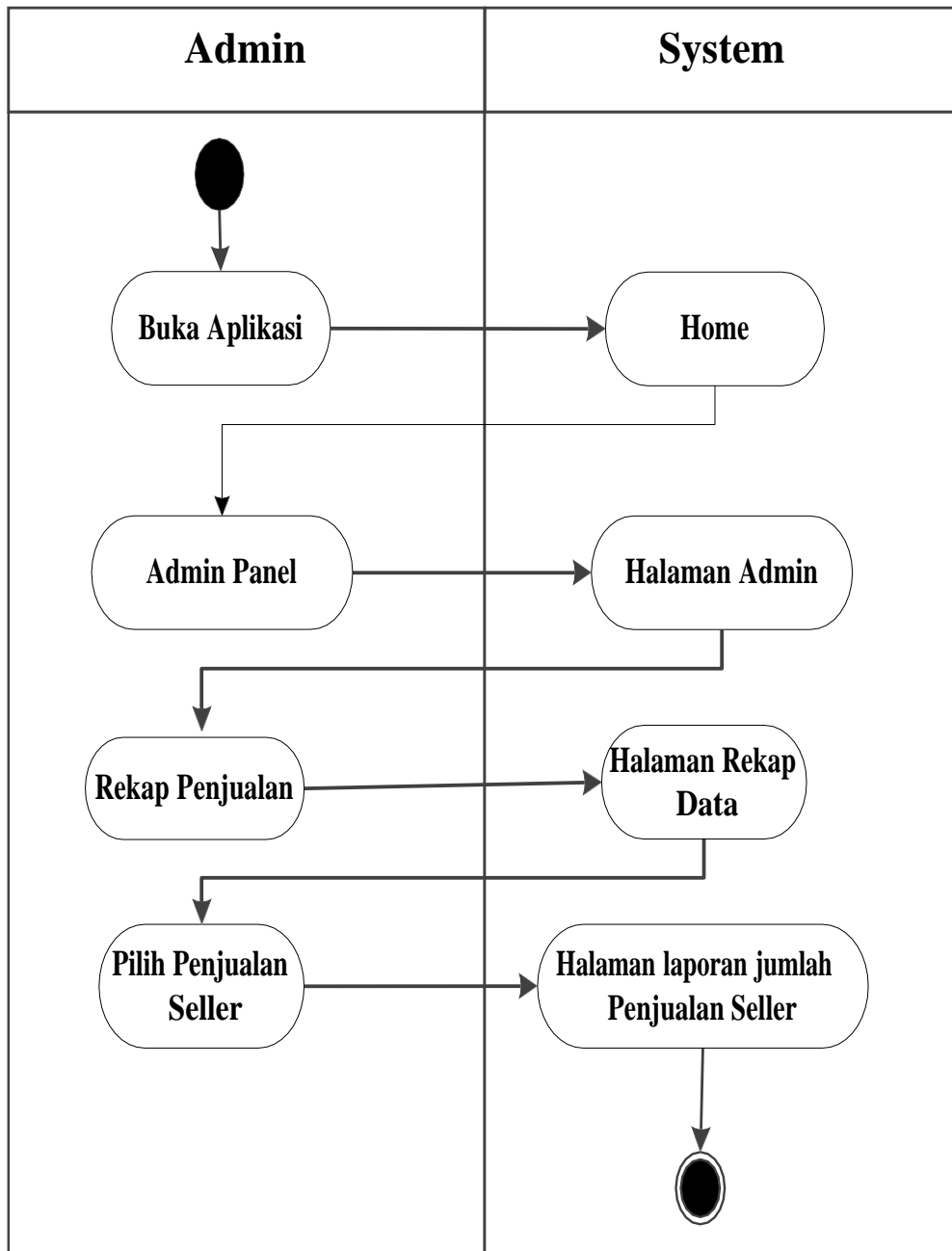
Activity diagram rekap data penjualan menjelaskan alur bagaimana data di rekap pada aplikasi.



Gambar 4.4 Activity Diagram Rekap Data Penjualan Admin

C. Activity Diagram Halaman Laporan Jumlah Penjualan Seller Admin

Activity diagram rekap data penjualan menjelaskan alur bagaimana data di rekap pada aplikasi.

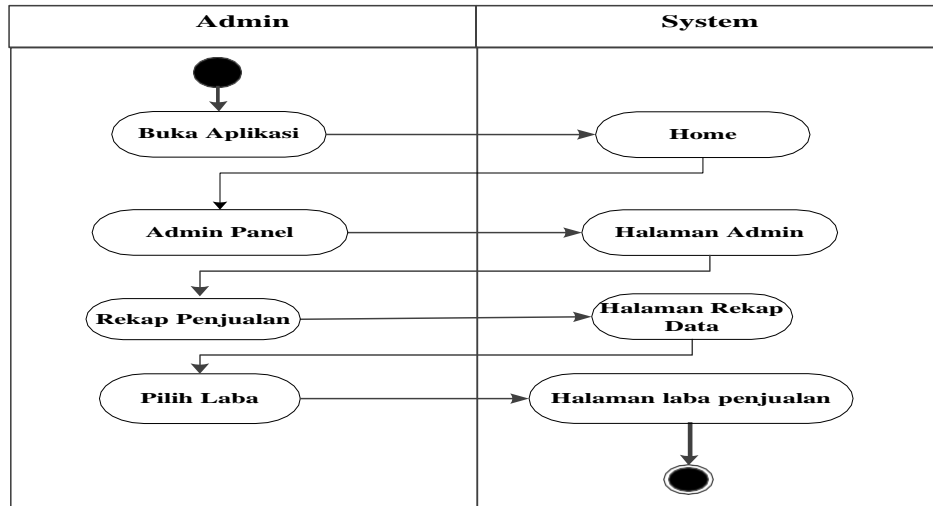


Gambar 4.5 Activity Diagram Halaman Laporan Jumlah Penjualan Seller

Admin

D. Activity Diagram Halaman Laporan Laba Penjualan Admin

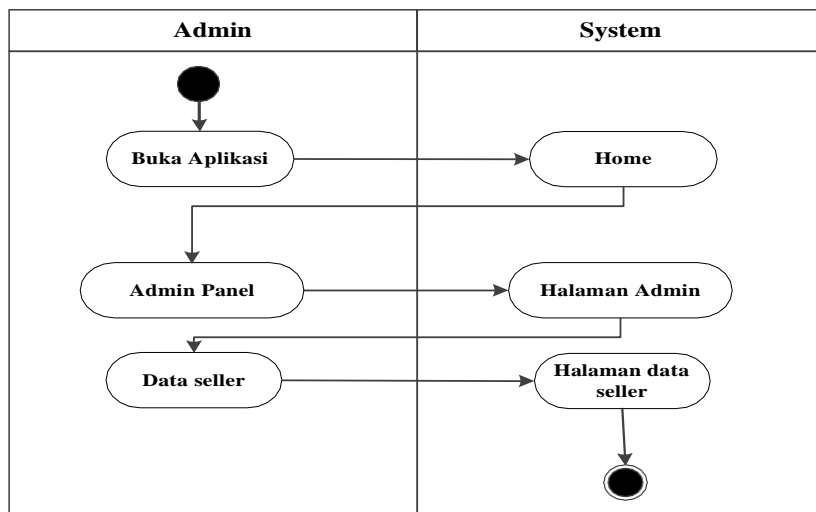
Activity diagram rekap data penjualan menjelaskan alur bagaimana data di rekap pada aplikasi.



Gambar 4.6 Activity Diagram Halaman Laporan Laba Penjualan Admin

E. Activity Diagram Form Data Seller Admin

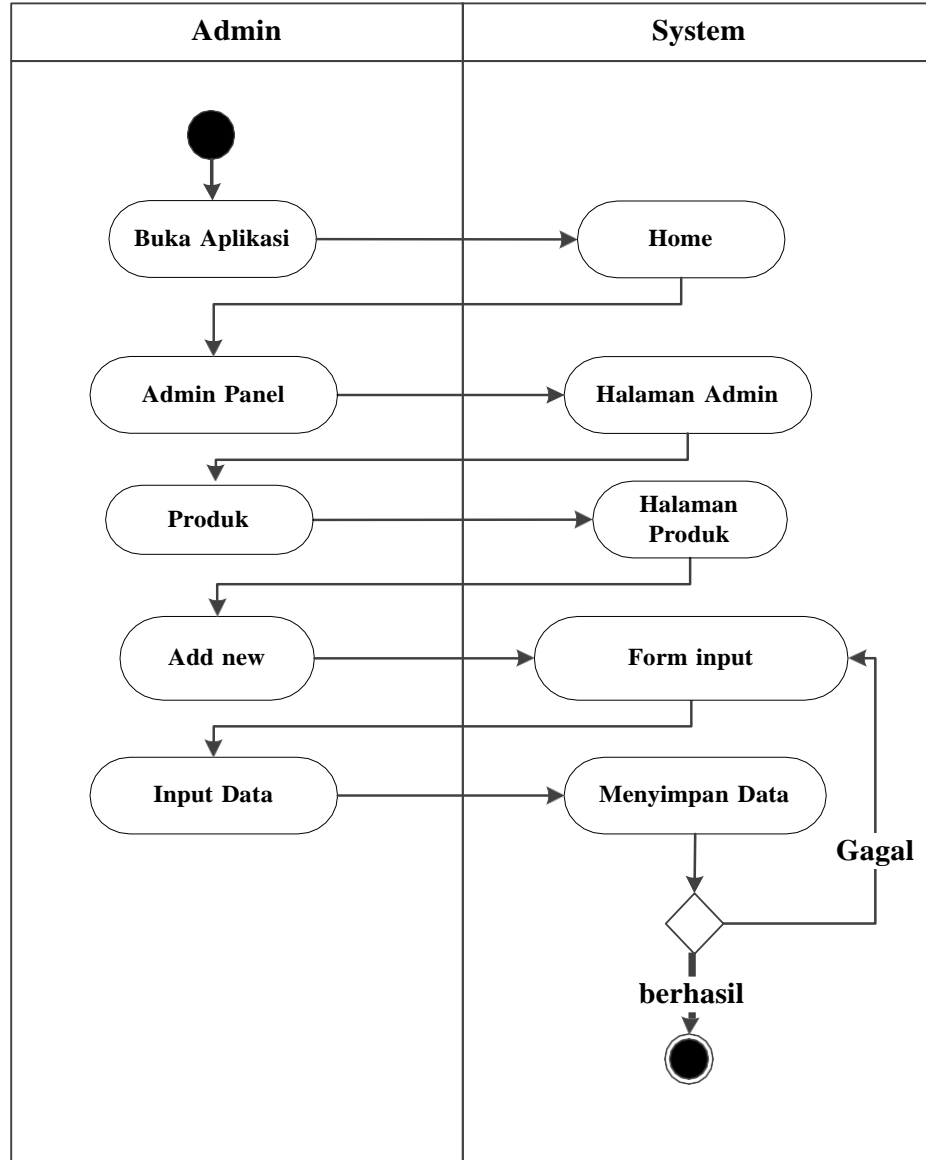
Activity diagram Admin form data seller berikut dibawah ini gambaran alurnya.



Gambar 4.7 Activity Diagram Form Data Seller Admin

F. Activity Diagram Form Produk Admin

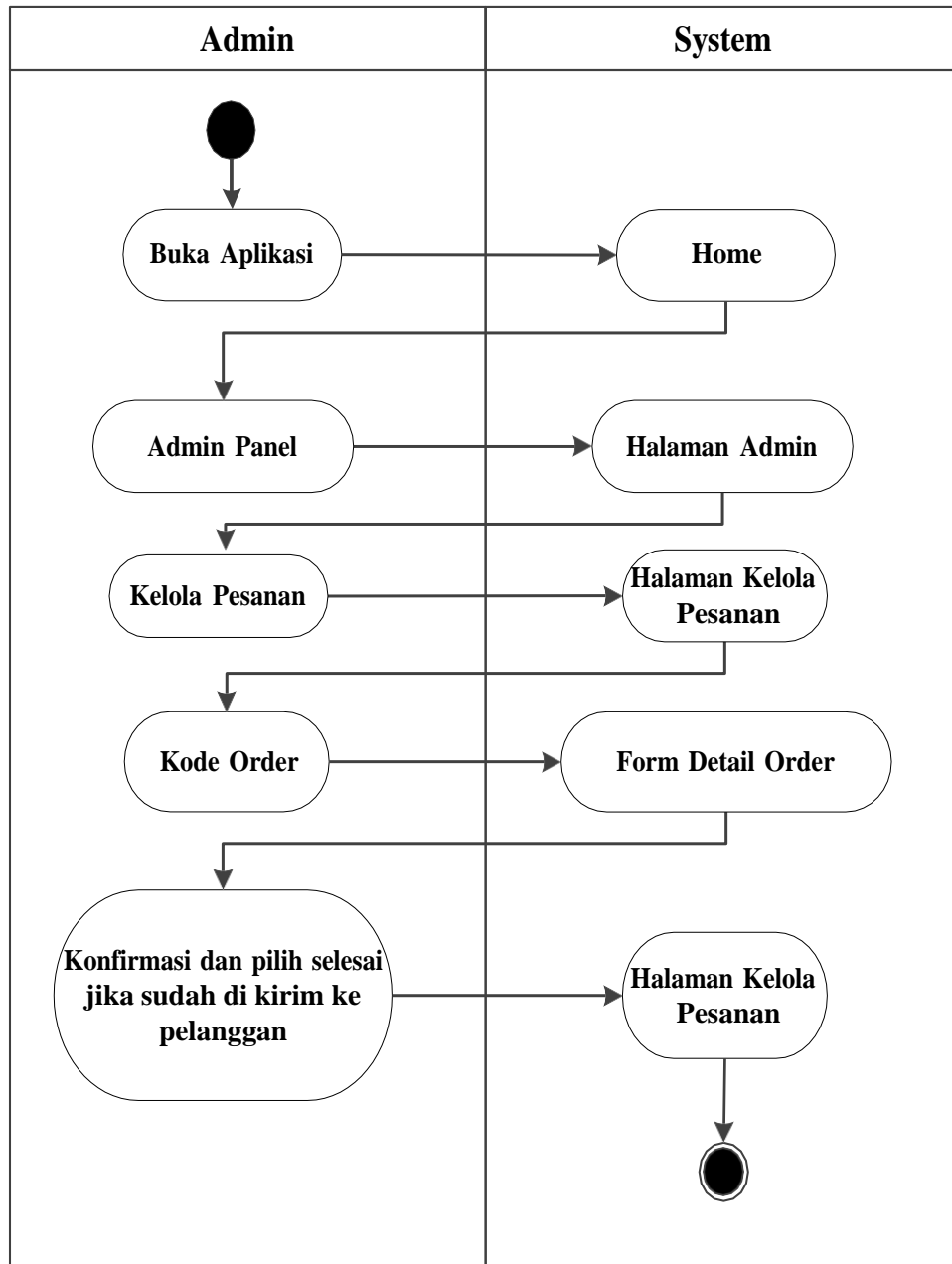
Activity diagram produk admin berikut dibawah ini gambaran alurnya.



Gambar 4.8 Activity Diagram Form Produk Admin

G. Activity Diagram Form Kelola Pesanan Admin

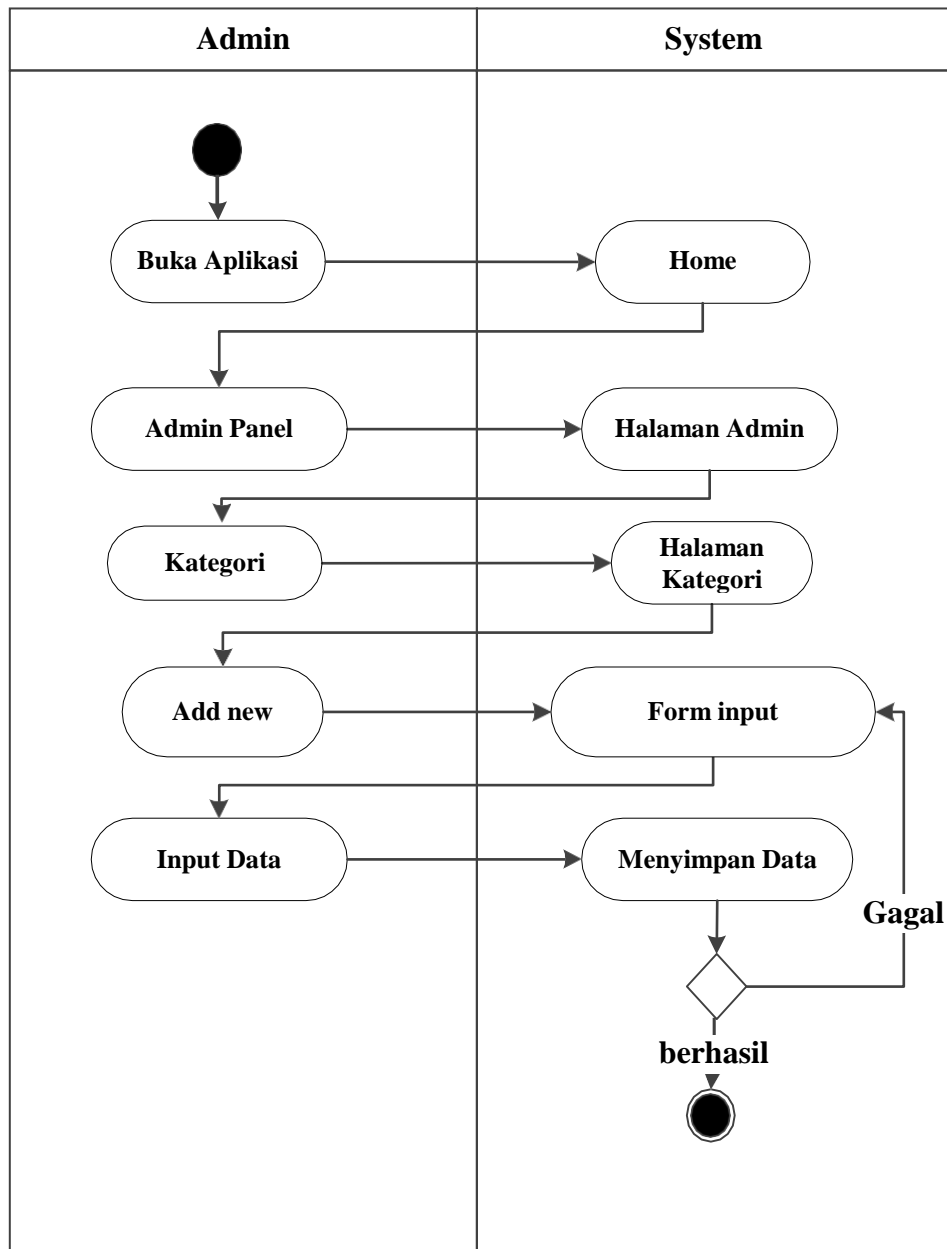
Activity diagram kelola pesanan admin berikut dibawah ini gambaran alurnya.



Gambar 4.9 Activity Diagram Kelola Pesanan Admin

H. Activity Diagram Kategori Produk Admin

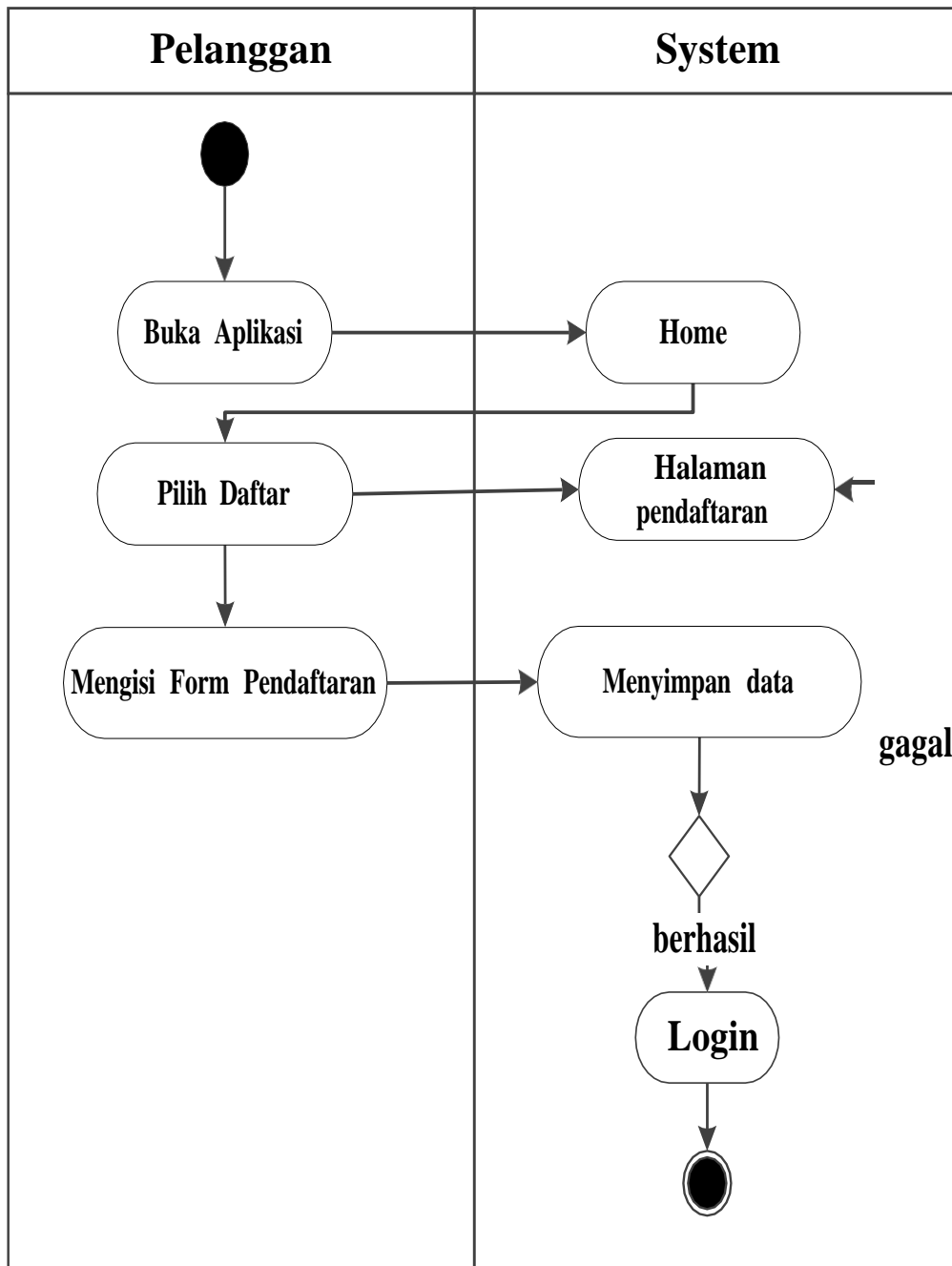
Activity diagram kategori produk admin berikut dibawah ini gambaran alurnya.



Gambar 4.10 Activity Diagram Kategori Produk Admin

I. Activity Diagram Daftar Pelanggan

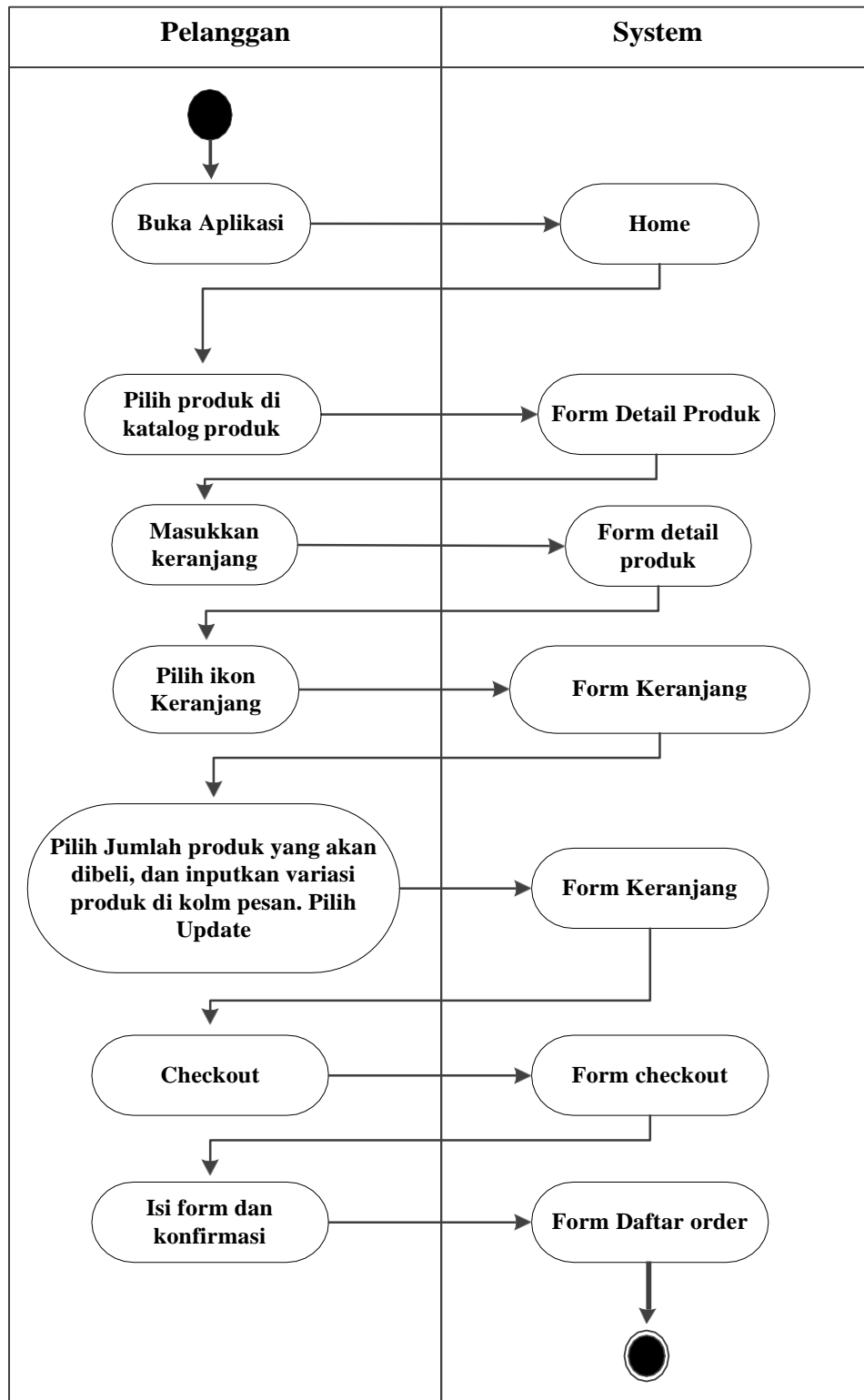
Activity diagram daftar pelanggan menjelaskan alur bagaimana pengunjung bisa mendapatkan *username/email* dan *password* untuk bisa *login* pada aplikasi.



Gambar 4.11 Activity Diagram Daftar Pelanggan

J. Activity Diagram Transaksi Pembelian Produk

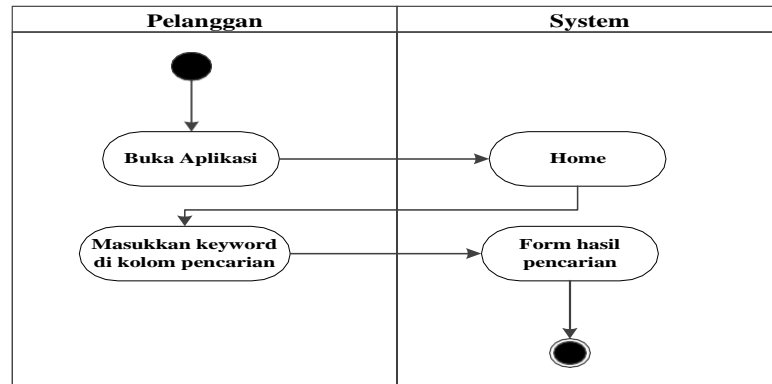
Activity diagram pembelian produk menjelaskan langkah-langkah atau proses pembelian produk pada aplikasi.



Gambar 4.12 Activity Diagram Transaksi Pembelian Produk

K. *Activity Diagram* Cari Produk Pelanggan

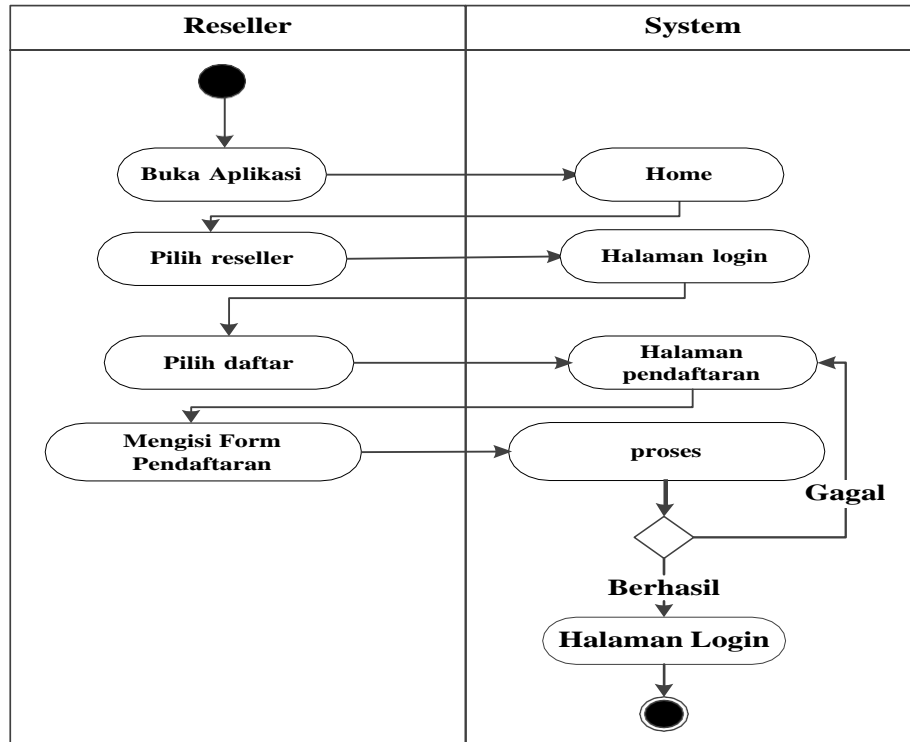
Activity diagram cari produk berikut dibawah ini gambaran alurnya.



Gambar 4.13 *Activity Diagram* Pencarian Produk

L. *Activity Diagram* Daftar Reseller

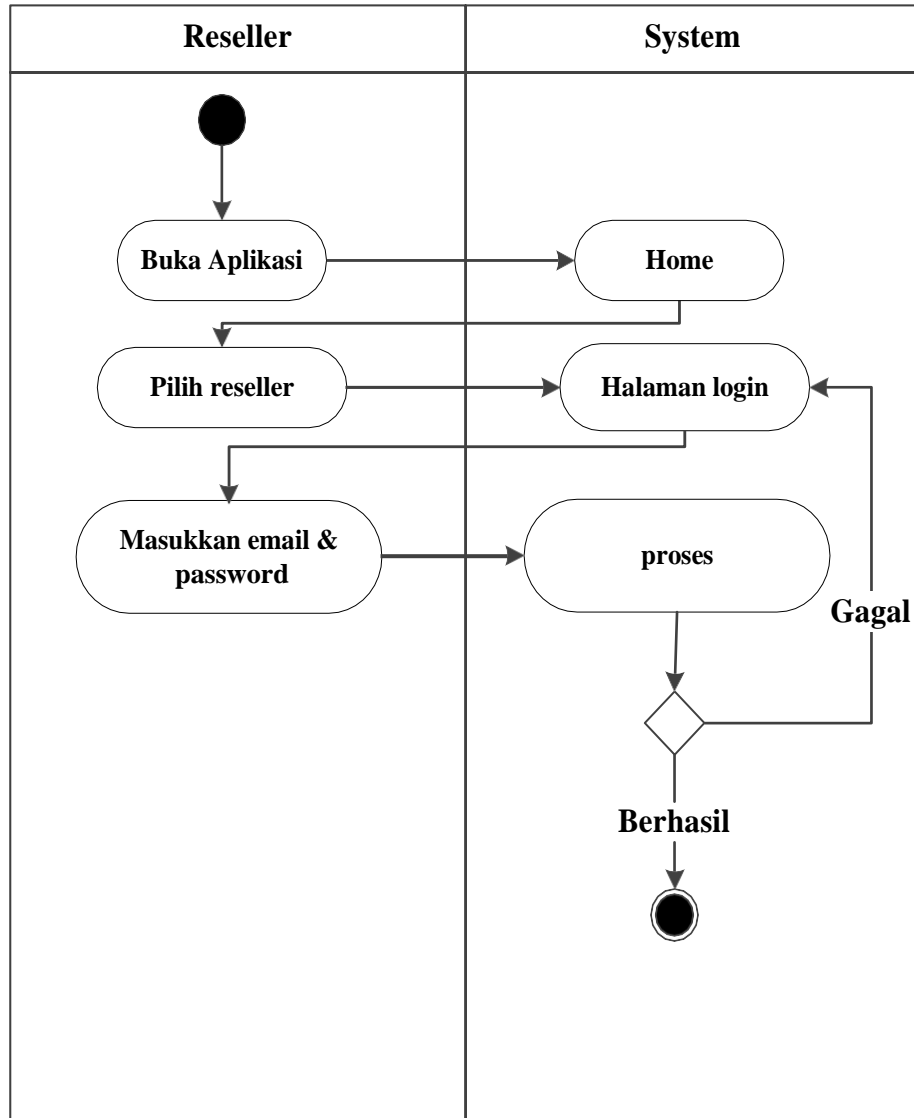
Activity diagram daftar reseller menjelaskan alur bagaimana reseller bisa mendapatkan *username/email* dan *password* untuk bisa *login* pada aplikasi.



Gambar 4.14 *Activity Diagram* Daftar Reseller

M. Activity Diagram Login Reseller

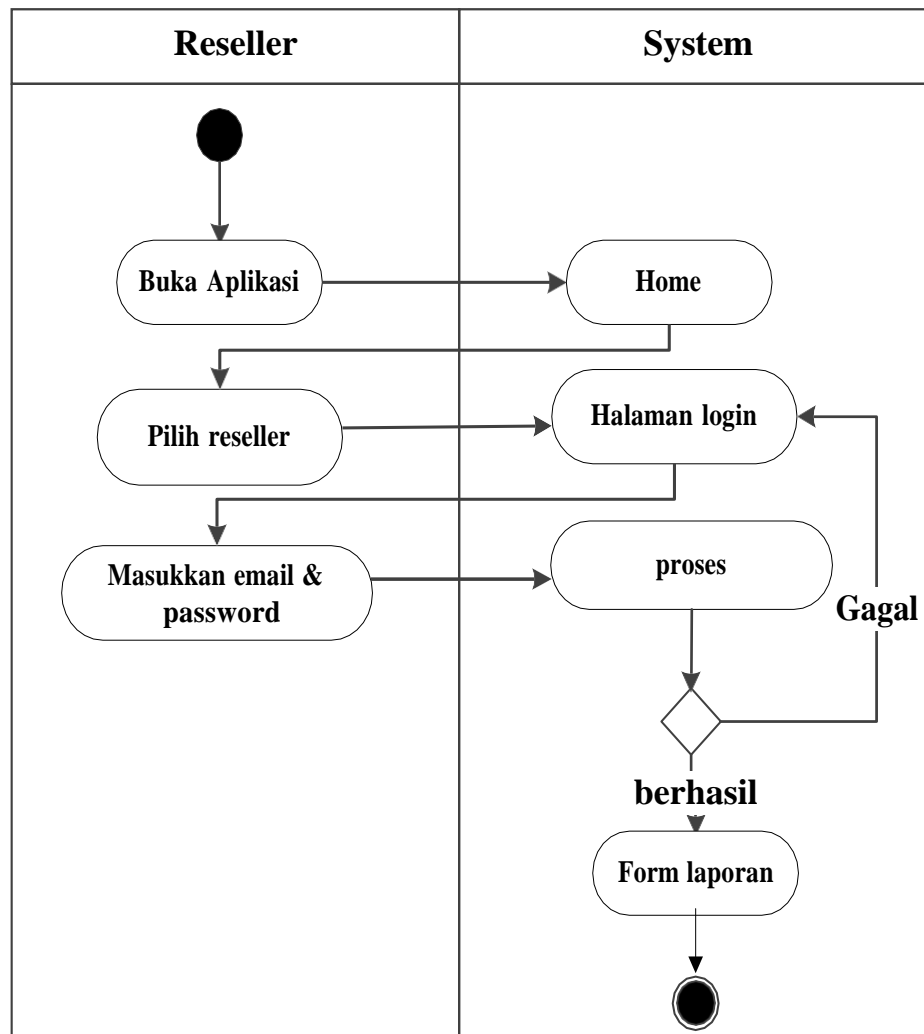
Activity diagram daftar reseller menjelaskan alur bagaimana reseller bisa mendapatkan *username/email* dan *password* untuk bisa *login* pada aplikasi.



Gambar 4.15 *Activity Diagram Login Reseller*

N. Activity Diagram Laporan Jumlah Penjualan Reseller

Activity diagram Laporan Jumlah Penjualan Reseller berikut alurnya.



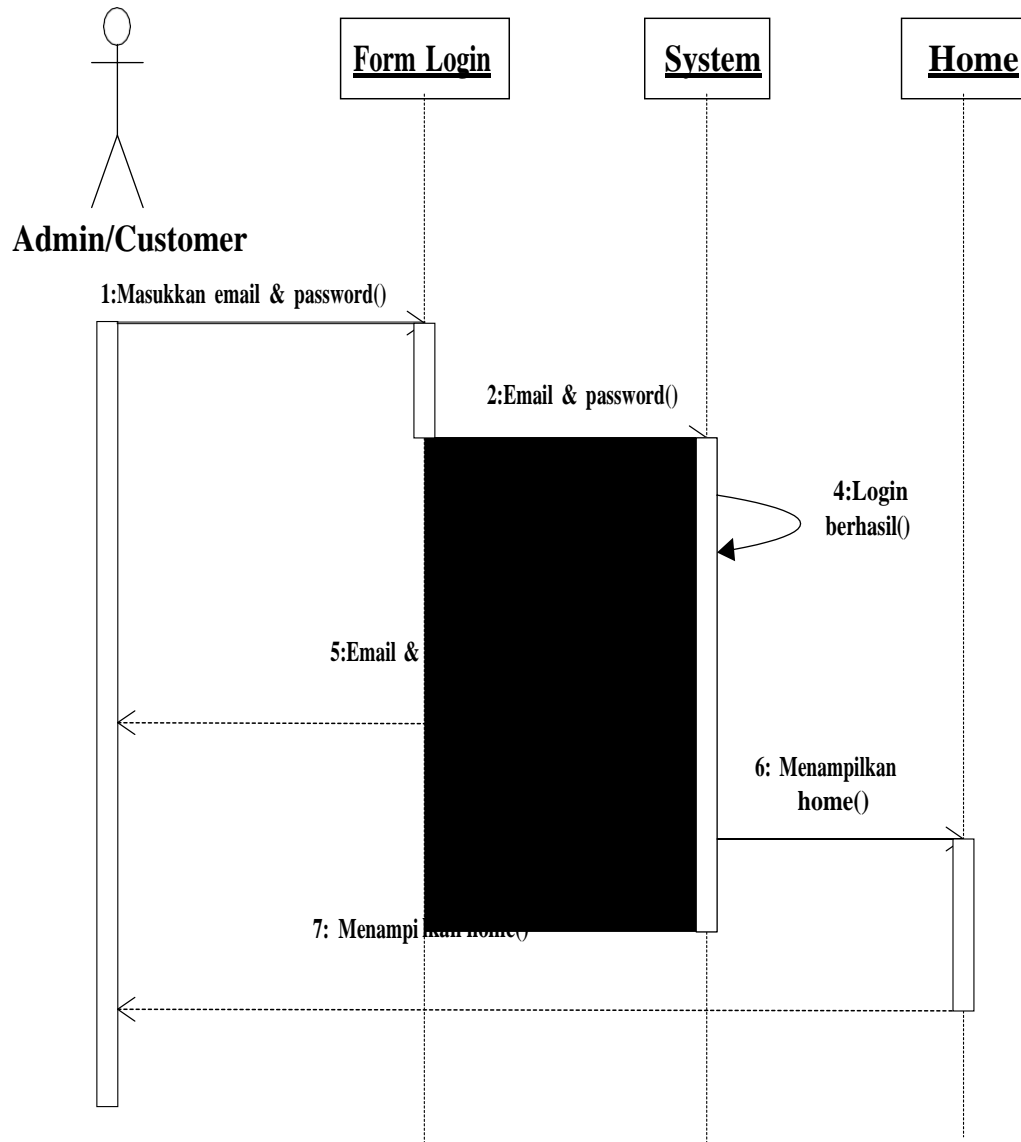
Gambar 4.16 Activity Diagram Laporan Jumlah Penjualan Reseller

4.3.3 Sequence Diagram

Sequence diagram adalah gambaran tahap demi tahap, termasuk kronologi (urutan) perubahan secara logis yang seharusnya dilakukan untuk menghasilkan sesuatu sesuai dengan *use case diagram*.

A. Sequence Diagram Login Admin Dan Customer

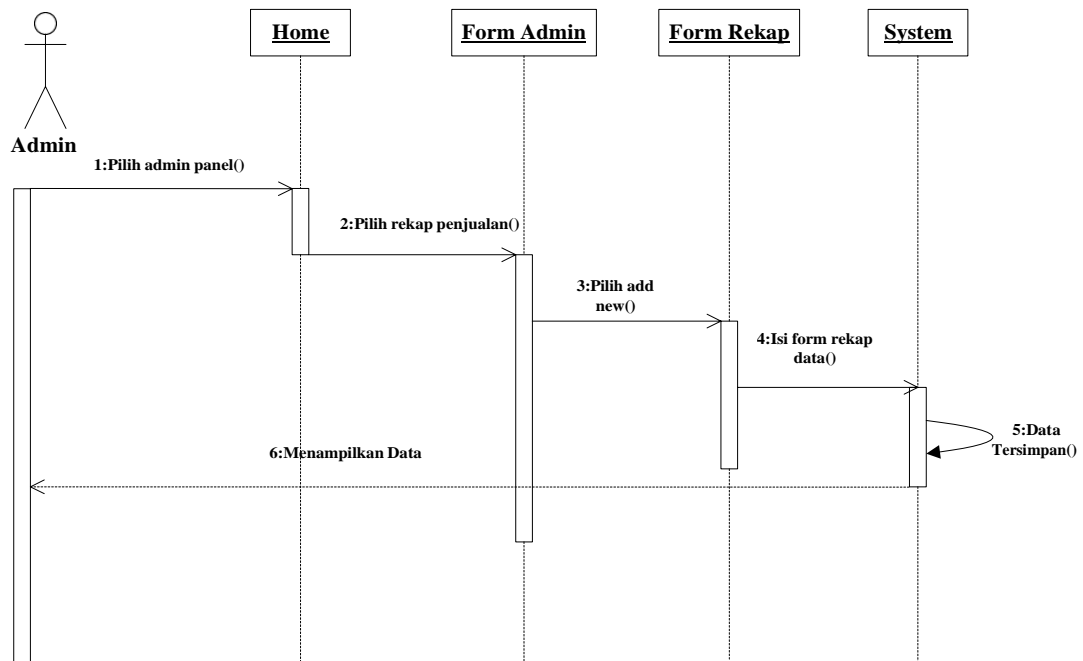
Sequence diagram login user berikut dibawah ini gambaran alurnya.



Gambar 4.17 Sequence Diagram Login user

B. Sequence Diagram Rekap Data Penjualan Admin

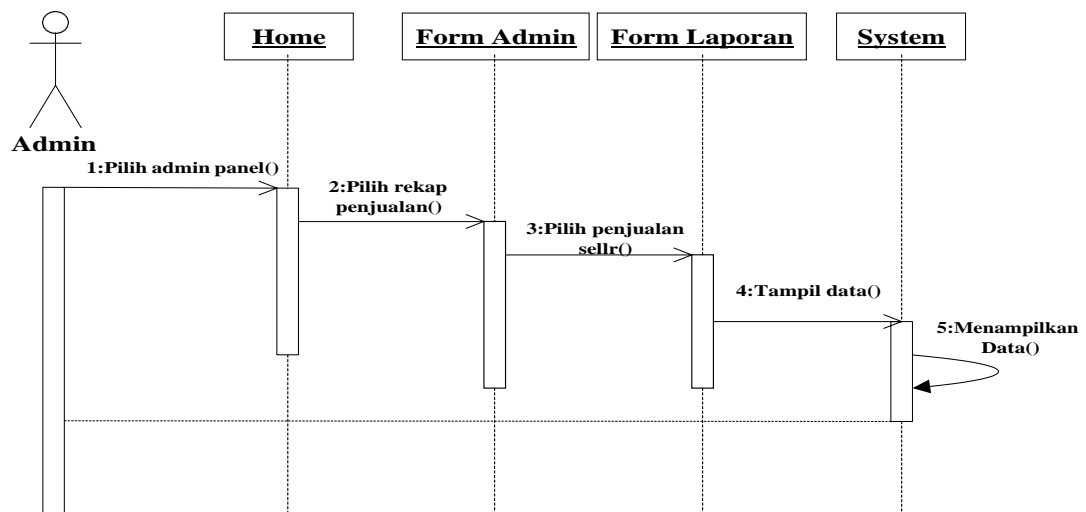
Sequence diagram rekap data penjualan admin berikut dibawah ini gambaran alurnya.



Gambar 4.18 Sequence Diagram Rekap Data Penjualan Admin

C. Sequence Diagram Laporan Jumlah Penjualan Seller Admin

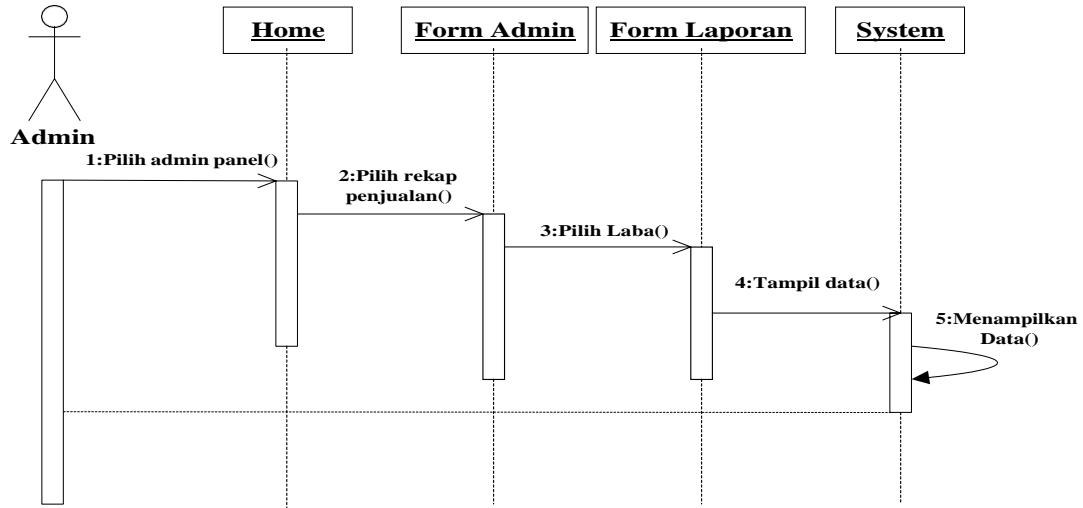
Berikut dibawah ini gambaran alurnya.



Gambar 4.19 Sequence Diagram Laporan Jumlah Penjualan Seller Admin

D. *Sequence Diagram* Laporan Laba Penjualan Admin

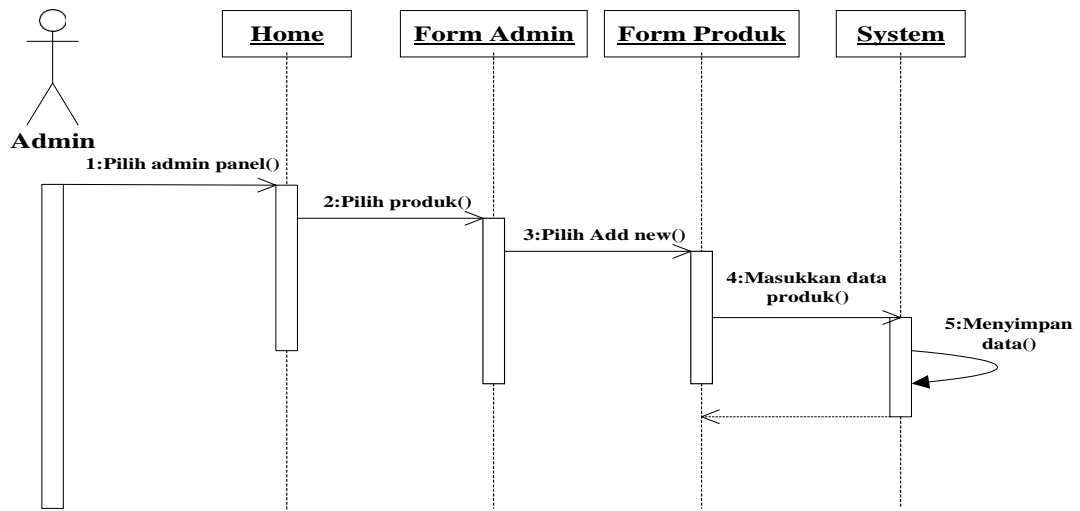
Berikut dibawah ini gambaran alurnya.



Gambar 4.20 *Sequence Diagram* Laporan Laba Penjualan Admin

E. *Sequence Diagram* Produk Admin

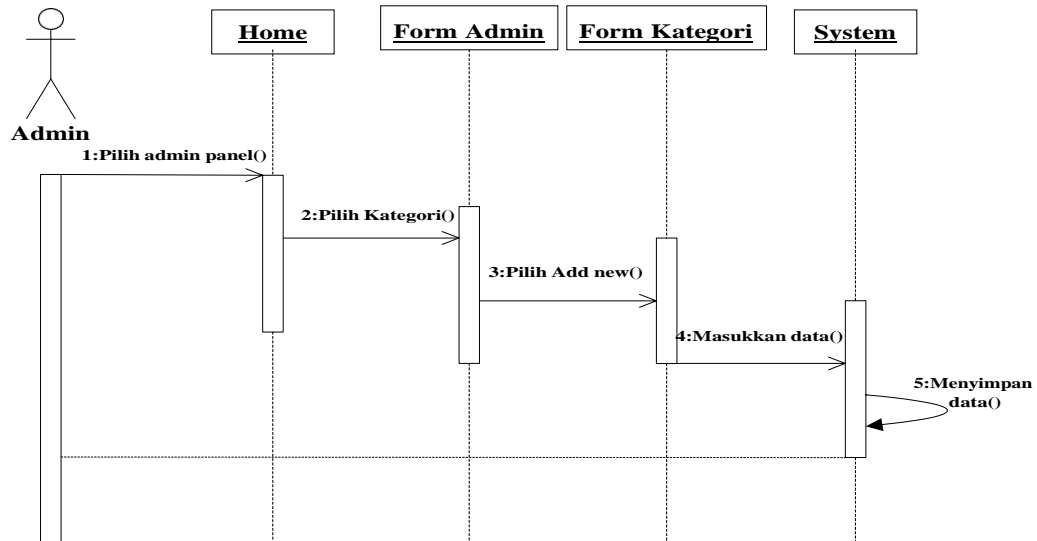
Sequence diagram produk admin berikut dibawah ini gambaran alurnya.



Gambar 4.21 *Sequence Diagram* Produk Admin

F. *Sequence Diagram* Kategori Produk Admin

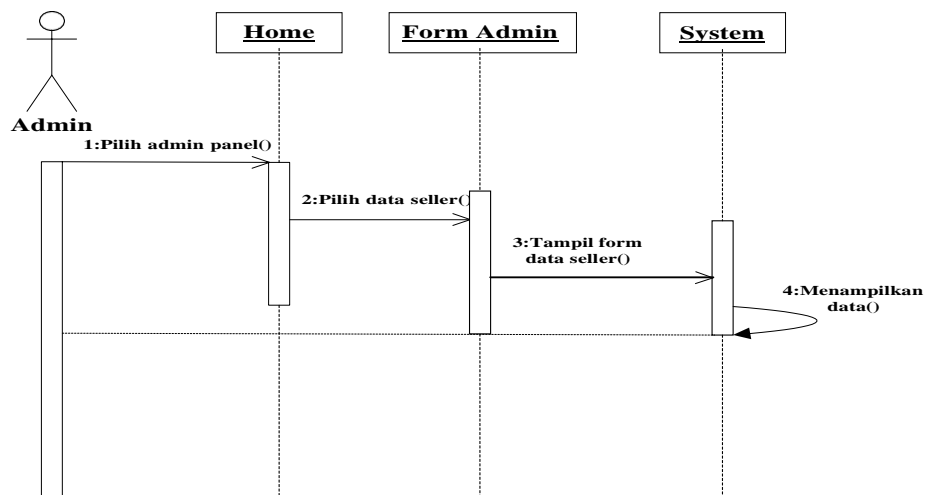
Sequence diagram kategori produk berikut dibawah ini gambaran alurnya.



Gambar 4.22 *Sequence Diagram* Kategori Produk Admin

G. *Sequence Diagram* Seller Admin

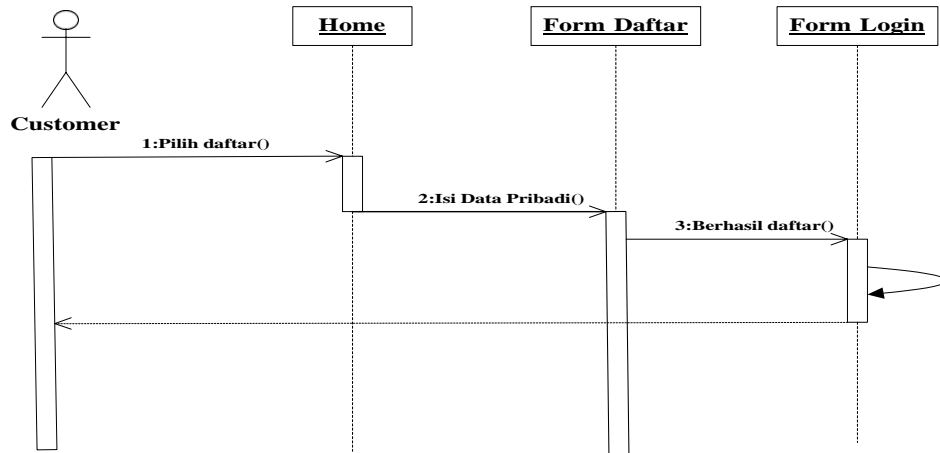
Sequence diagram Seller admin berikut dibawah ini gambaran alurnya.



Gambar 4.23 *Sequence Diagram* Seller Admin

H. Sequence Diagram Daftar Customer

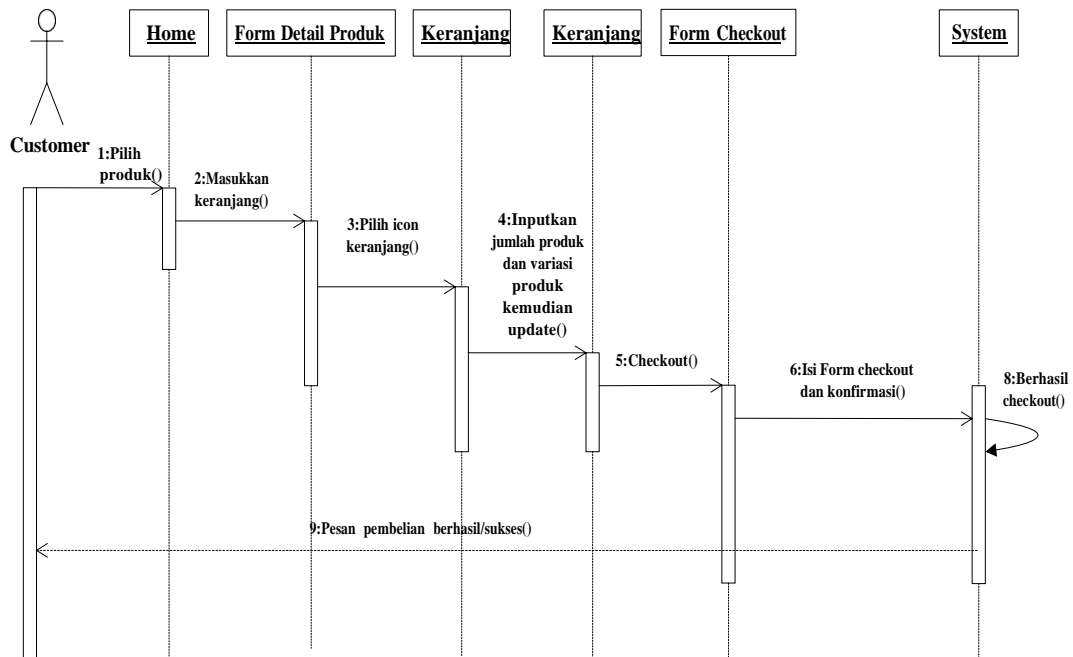
Sequence diagram daftar pelanggan berikut dibawah ini gambaran alurnya.



Gambar 4.24 Sequence Diagram Daftar Customer

I. Sequence Diagram Pembelian Produk

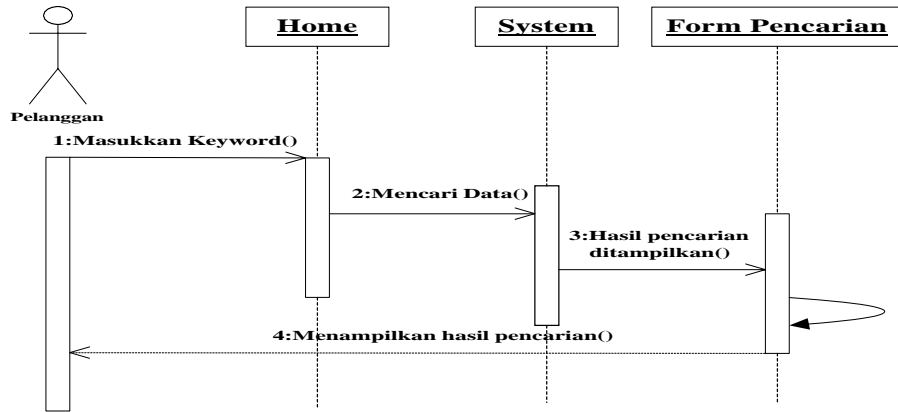
Sequence diagram pembelian produk berikut dibawah ini gambaran alurnya.



Gambar 4.25 Sequence Diagram Transaksi Pembelian Produk

J. *Sequence Diagram Pencarian Produk*

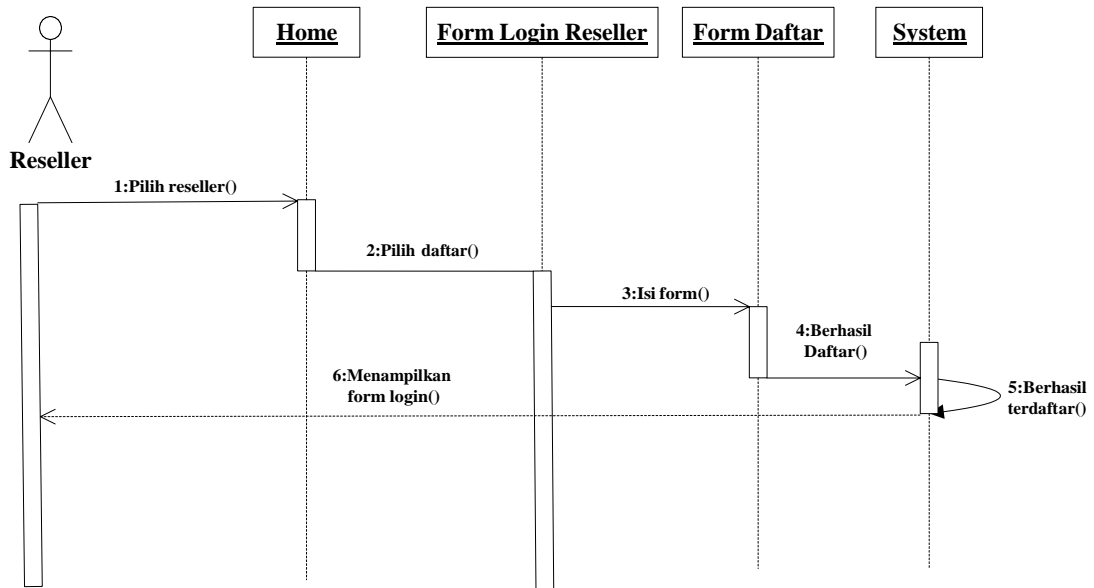
Sequence diagram cari produk berikut dibawah ini gambaran alurnya.



Gambar 4.26 *Sequence Diagram Pencarian Produk*

K. *Sequence Diagram Daftar Reseller*

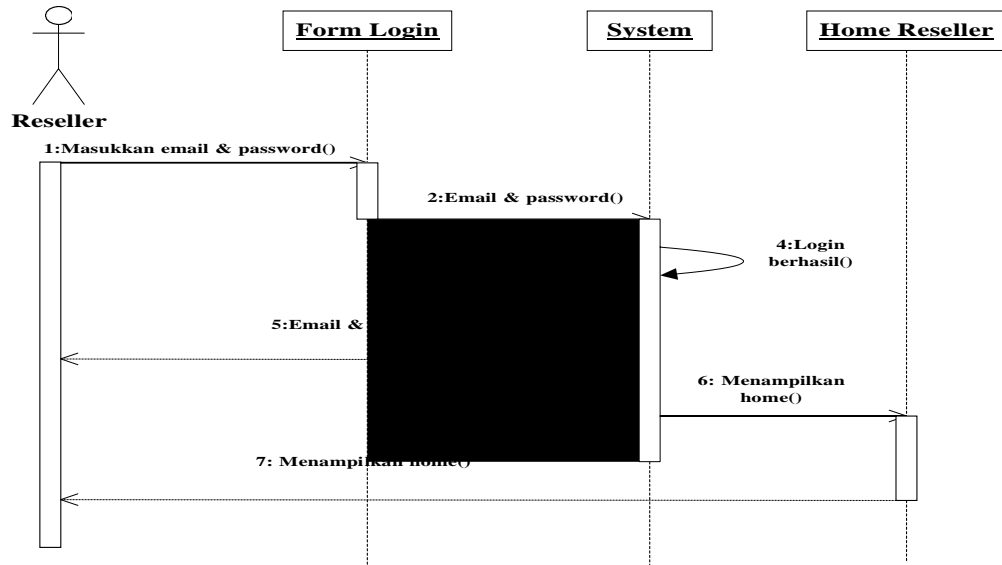
Sequence diagram daftar reseller berikut dibawah ini gambaran alurnya.



Gambar 4.27 *Sequence Diagram Daftar Reseller*

L. *Sequence Diagram Login Reseller*

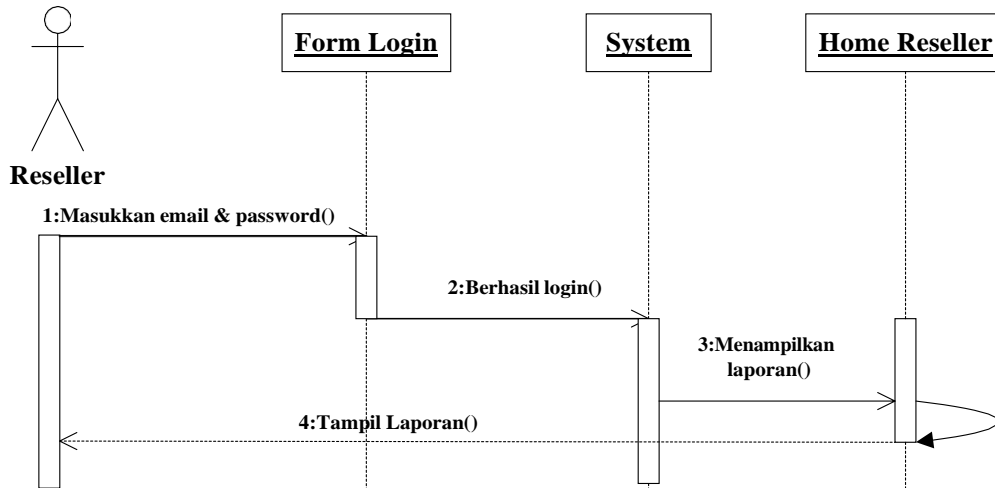
Sequence diagram login reseller berikut dibawah ini gambaran alurnya.



Gambar 4.28 *Sequence Diagram Login Reseller*

M. *Sequence Diagram Laporan Jumlah Penjualan Reseller*

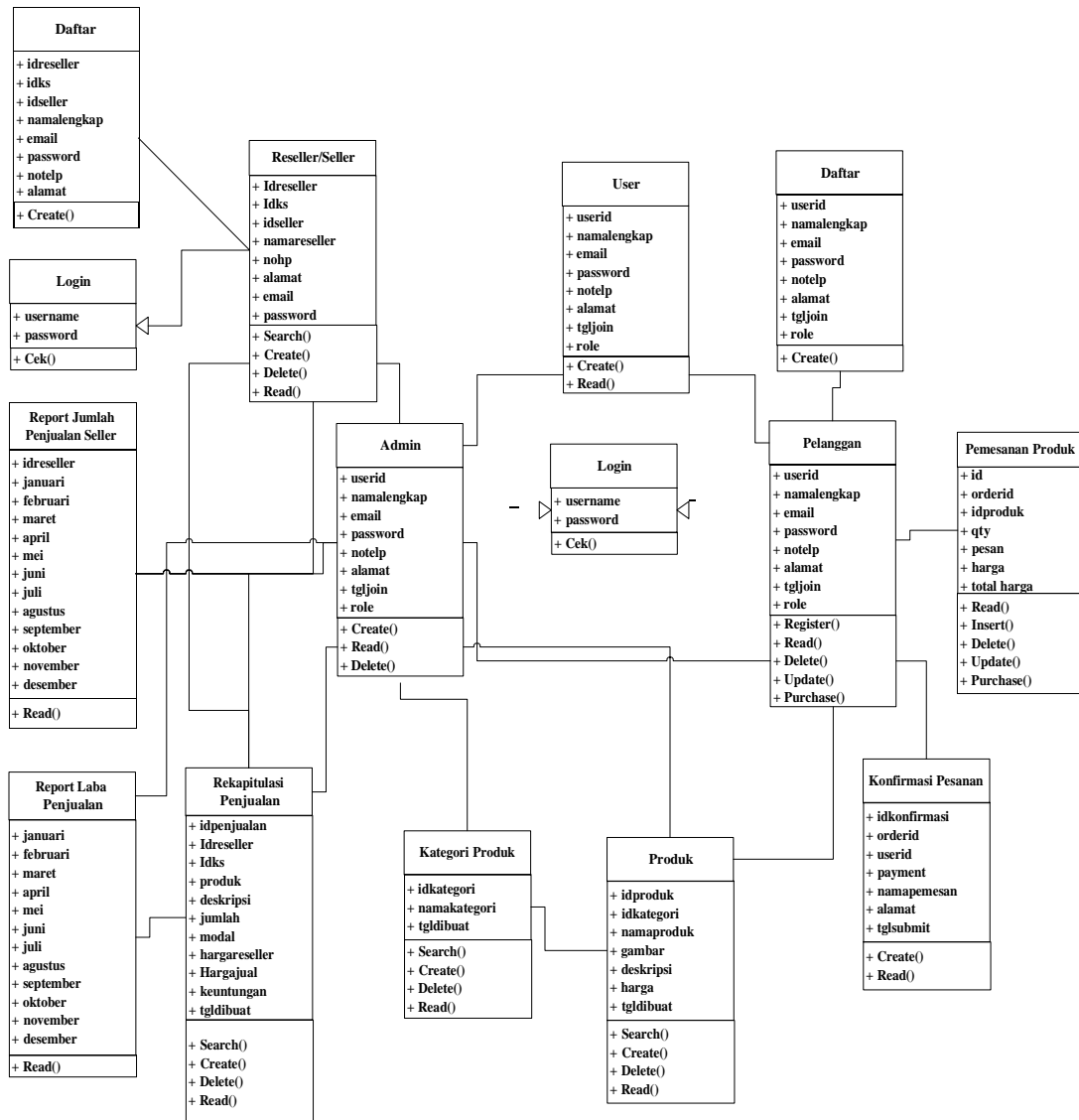
Berikut dibawah ini gambaran alurnya.



Gambar 4.29 *Sequence Diagram Laporan Jumlah Penjualan Reseller*

4.3.4 Class Diagram

Class Diagram menggambarkan hubungan antar kelas dan penjelasan *detail* tiap-tiap kelas di dalam model desain dari suatu sistem, juga memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem. Berikut *class diagram* dari sistem yang dibangun:



Gambar 4.30 *Class Diagram*

4.4 Desain Output, Input, dan Struktur Tabel

Pada desain aplikasi ini terdapat desain *input* dan desain *output* yang dirancang untuk Aplikasi Rekapitulasi Penjualan Barang *Online* Pada Kogoma Store. Dengan merancang desain tampilan ini dapat membantu dalam proses pembangunan atau pemrograman aplikasi. Untuk spesifiknya desainnya dapat dilihat sebagai berikut ini.

4.4.1 Desain Output

Berikut ini adalah desain *output* yang ada pada aplikasi Rekapitulasi Penjualan Barang *Online* Pada Kogoma Store.

1. Desain Output Jumlah Penjualan Seller Kogoma Store

Berikut Gambar dibawah ini merupakan desain *ouput* dari data jumlah penjualan *seller* kogoma store.

LAPORAN PENJUALAN SELER KOGOMA STORE														
No	ID	Nama Seller	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus	September	Oktober	November	Desember
99	X (25)	X (50)	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99
99	X (25)	X (50)	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99

Gambar 4.31 Desain Output Laporan Jumlah Penjualan Seller Kogoma Store

2. Desain Output data Laba Penjualan

Berikut Gambar dibawah ini merupakan desain *ouput* dari laba penjualan kogoma store.

LAPORAN LABA PENJUALAN KOGOMA STORE												
No	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus	September	Oktober	November	Desember
99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99
99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99

Gambar 4.32 Desain *Output* Laporan Laba Penjualan Kogoma Store

3. Desain *Output* Data Rekapitulasi Penjualan Barang

Berikut Gambar dibawah ini merupakan desain *ouput* dari data rekapitulasi penjualan barang.

LAPORAN REKAPITULASI PENJUALAN BARANG KOGOMA STORE										
No	Nama Seller	Kategori Seller	Produk	Deskripsi	Jumlah	Modal	Harga Reseller	Harga Jual	Keuntungan	Tanggal
99	X (50)	X (30)	X (100)	X (100)	9 (10)	9 (30)	9 (30)	9 (30)	9 (30)	Timestamp
99	X (50)	X (30)	X (100)	X (100)	9 (10)	9 (30)	9 (30)	9 (30)	9 (30)	Timestamp

Gambar 4.33 Desain *Output* Laporan Rekapitulasi Penjualan Barang Kogoma Store

4.4.2 Desain *Input*

Berikut ini adalah desain *input* yang ada pada aplikasi Rekapitulasi Penjualan Barang *Online* Pada Kogoma Store.

1. Desain Form Input Rekap Data

Berikut Gambar dibawah ini merupakan desain input rekap data penjualan.

The image shows a web form titled "Rekap Data". It contains the following fields and labels:

- Nama Seller: Input field with "X (50)" placeholder.
- Kategori Seller: Input field with "X (50)" placeholder.
- produk: Input field with "X (100)" placeholder.
- Deskripsi: Input field with "X(100)" placeholder.
- Jumlah: Input field with "9 (10)" placeholder.
- Modal: Input field with "9(30)" placeholder.
- Harga Reseller: Input field with "9 (30)" placeholder.
- Harga Jual: Input field with "9 (30)" placeholder.
- Keuntungan: Input field with "9 (30)" placeholder.

At the bottom right of the form are two buttons: "Batal" and "Simpan".

Gambar 4.34 Desain *Input* Rekapitulasi Data Penjualan

2. Desain *Form Input* Produk

Berikut Gambar dibawah ini merupakan desain *input* Produk.

The image shows a web form titled "Tambah Produk". It contains the following fields and labels:

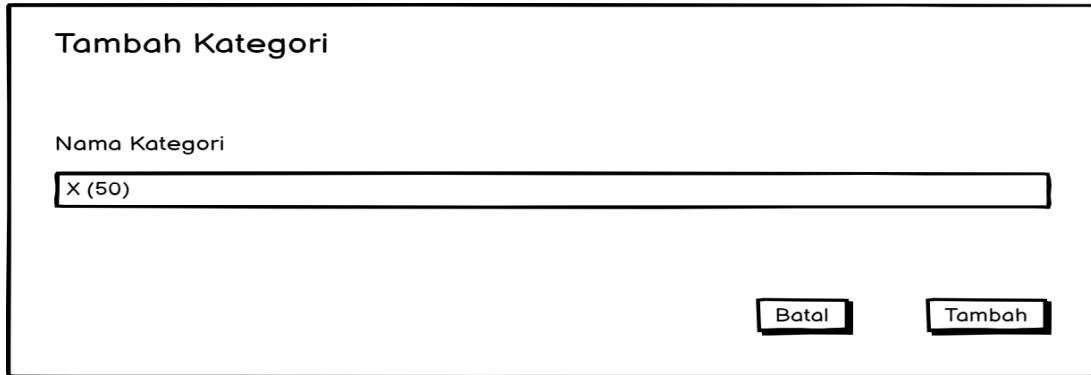
- Nama Produk: Input field with "X (50)" placeholder.
- Nama Kategori: Input field with "X (50)" placeholder.
- Deskripsi: Input field with "X (100)" placeholder.
- Harga: Input field with "9 (11)" placeholder.
- Gambar: Input field with "Image" placeholder.

At the bottom right of the form are two buttons: "Batal" and "Tambah".

Gambar 4.35 Desain *Input* Produk

3. Desain *Form Input* Kategori Produk

Berikut Gambar dibawah ini merupakan desain *input* kategori produk.

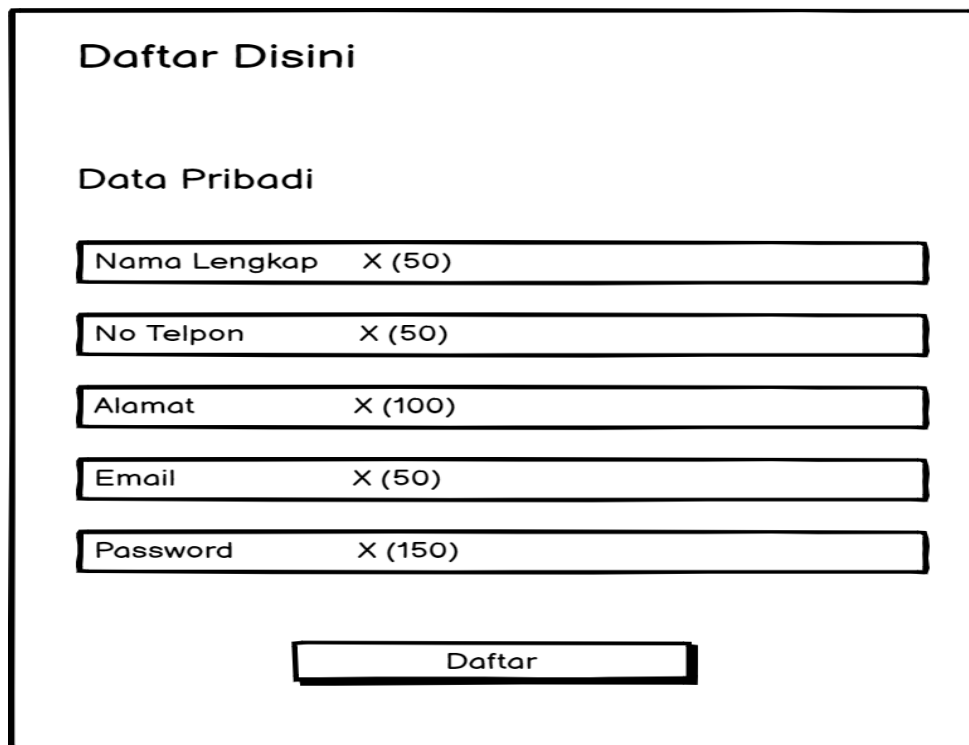


The image shows a web form titled "Tambah Kategori". It features a single text input field with the label "Nama Kategori" and a character count "X (50)". Below the input field are two buttons: "Batal" and "Tambah".

Gambar 4.36 Desain *Input* Kategori Produk

4. Desain *Form Input* Registrasi Pelanggan

Berikut Gambar dibawah ini merupakan desain *input registrasi* pelanggan.



The image shows a web form titled "Daftar Disini". It is divided into a section labeled "Data Pribadi" which contains five input fields: "Nama Lengkap X (50)", "No Telpon X (50)", "Alamat X (100)", "Email X (50)", and "Password X (150)". Below these fields is a single "Daftar" button.

Gambar 4.37 Desain *Input* Daftar Pelanggan

5. Desain *Form Input* Daftar Reseller

Berikut Gambar dibawah ini merupakan desain *input* daftar reseller.

DAFTAR DISINI

Reseller	X (11)
Kode Seller	X (25)
Nama Lengkap	X (100)
No Hp	X (20)
Alamat	X (1000)
Email	X (50)
Password	X (150)

Register

Sudah Punya Akun? [Login Sekarang](#)

Gambar 4.38 Desain *Input* Daftar Reseller

6. Desain *Form Input* Login

Berikut Gambar dibawah ini merupakan desain *input* login user.

LOGIN

Email	X (50)
Password	X (150)

Login

Belum Punya Akun? [Daftar Sekarang](#)

Gambar 4.39 Desain *Login* User

4.4.3 Struktur Tabel

Struktur tabel berfungsi untuk memperlihatkan jenjang dari program yang akan di kembangkan. Berikut perancangan struktur tabel Aplikasi Rekapitulasi Penjualan Barang *Online* Pada Kogoma Store.

1. Tabel Rekapitulasi

Table ini berguna untuk menyimpan seluruh data rekap penjualan barang.

Nama Tabel : rekap_penjualan

Jumlah Field : 10

Primary Key : idpenjualan

Foreign Key : idreseller dan idks

Tabel 4.1 Rekapitulasi

No	Field	Tipe Data	Size	Ket
1	Idpenjualan	Int	10	Id Penjualan
2	Idreseller	Int	10	Id Penjual
3	Idks	Int	11	Id Kategori Seller
4	Produk	Varchar	100	Produk
5	Deskripsi	Varchar	100	Deskripsi Produk
6	Jumlah	Int	10	Jumlah
7	Modal	Int	30	Modal
8	hargareseller	Int	30	Harga Reseller
9	Hargajual	Int	30	Harga Jual
10	Keuntungan	Int	30	Keuntungan
11	Tgldibuat	Timestamp	-	Tanggal

2. Tabel *Login*

Table ini berguna untuk menyimpan seluruh data *user* yang sudah mendaftar untuk bisa *login* penjualan barang.

Nama Tabel : login

Jumlah Field : 8

Primary Key : userid

Foreign Key :-

Tabel 4.2 Login

No	Field	Tipe Data	Size	Ket
1	Userid	Int	11	User Id
2	namalengkap	Varchar	50	Nama Lengkap
3	Email	Varchar	50	Email
4	password	Varchar	150	Password
5	Notelp	Varchar	50	No Telpon
6	Alamat	Varchar	100	Alamat
7	Tgljoin	timestamp	-	Tanggal join/Daftar
8	Role	Varchar	7	Role/Peran

3. Tabel Cart

Table ini berguna untuk menyimpan seluruh data barang yang sudah di *checkout customer* dari keranjang belanjaan.

Nama Tabel : cart

Jumlah Field : 5

Primary Key : idcart

Foreign Key : orderid

Tabel 4.3 Cart

No	Field	Tipe Data	Size	Ket
1	Idcart	Int	11	Id Cart
2	Orderid	Varchar	100	Order Id
3	Userid	Int	11	User Id
4	Tglorder	Timestamp		Tanggal Order
5	Status	Varchar	10	Status

4. Table *Detail* Pesanan

Table ini berguna untuk menyimpan seluruh data *detail* pesanan dari customer.

Nama Tabel : detailorder

Jumlah Field : 5

Primary Key : id

Foreign Key : orderid dan idproduk

Tabel 4.4 *Detail Order*

No	Field	Tipe Data	Size	Ket
1	Id	Int	11	ID
2	orderid	Varchar	50	Order ID
3	idproduk	Int	11	ID Produk
4	Qty	Int	11	Quantity
5	pesan	Varchar	100	Pesan

5. Table Kategori Produk

Table ini berguna untuk menyimpan seluruh data kategori produk.

Nama Tabel : kategori

Jumlah Field : 3

Primary Key : idkategori

Foreign Key : -

Tabel 4.5 Kategori Produk

No	Field	Tipe Data	Size	Ket
1	Idkategori	Int	11	ID Kategori Produk
2	Namakategori	Varchar	50	Nama Kategori
3	Tgldibuat	Timestamp		Tanggal Di Input

6. Table Kategori Seller

Table ini berguna untuk menyimpan seluruh data kategori seller.

Nama Tabel : katseller

Jumlah Field : 3

Primary Key : idks

Foreign Key : -

Tabel 4.6 Kategori Seller

No	Field	Tipe Data	Size	Ket
1	idks	Int	11	ID Kategori Seller
2	kategori	Varchar	11	Nama Kategori
3	tgldibuat	Timestamp		Tanggal Di Input

7. Table Konfirmasi Pesanan

Table ini berguna untuk menyimpan seluruh pesanan yang sudah dikonfirmasi oleh *customer* setelah proses checkout.

Nama Tabel : konfirmasi

Jumlah Field : 7

Primary Key : idkonfirmasi

Foreign Key : userid

Tabel 4.7 Konfirmasi

No	Field	Tipe Data	Size	Ket
1	Idkonfirmasi	Int	11	ID
2	Orderid	Varchar	100	Order ID
3	Userid	Int	11	User ID
4	Payment	Varchar	25	Pembayaran
5	Namapemesan	Varchar	50	Nama Pemesan
6	Alamat	Varchar	200	Alamat Lengkap
7	Tglsubmit	Timestamp		Tanggal

8. Table Metode Pembayaran

Table ini berguna untuk menyimpan data metode pembayaran.

Nama Tabel : pembayaran

Jumlah Field : 2

Primary Key : no

Foreign Key :-

Tabel 4.8 Pembayaran

No	Field	Tipe Data	Size	Ket
1	No	Int	11	No
2	metode	Varchar	20	Metode

9. Table Produk

Table ini berguna untuk menyimpan seluruh data produk yang dijual .

Nama Tabel : produk

Jumlah Field : 7

Primary Key : idproduk

Foreign Key : idkategori

Tabel 4.9 Produk

No	Field	Tipe Data	Size	Ket
1	idproduk	Int	10	ID Produk
2	idkategori	Int	11	ID Kategori
3	namaproduk	Varchar	50	Nama Produk
4	gambar	Varchar	100	Gambar Produk
5	deskripsi	Varchar	100	Deskripsi
6	harga	Int	11	Harga
7	tgldibuat	Timestamp		Tanggal Di Input

10. Table Seller

Table ini berguna untuk menyimpan seluruh data *seller*.

Nama Tabel : Seller

Jumlah Field : 6

Primary Key : idreseller

Foreign Key : idks

Tabel 4.10 Seller

No	Field	Tipe Data	Size	Ket
1	idreseller	Int	11	ID Reseller
3	idseller			ID seller
4	idks	Int	11	ID Kategori Seller
5	namareseller	Varchar	50	Nama Reseller
6	alamat	Varchar	100	Alamat
7	nohp	Varchar	20	No Handphone
8	email	Varchar	50	Email
9	password	Varchar	150	Password

BAB V

IMPLEMENTASI SISTEM

5.1 Implementasi

Implementasi sistem adalah tahap penerapan pada sistem di tempat penelitian, termasuk program yang telah dibuat pada tahap perancangan sistem agar siap untuk dioperasikan.

Penggunaan aplikasi rekapitulasi penjualan barang online pada kogoma store adalah sebagai berikut :

1. Bisa menggunakan perangkat PC/laptop dan *Handphone*
2. Pastikan perangkat terhubung dengan jaringan internet
3. Kemudian masuk ke halaman *web* aplikasi.
4. Setelah itu *login* agar bisa mengakses aplikasi. Bagi pelanggan dan *reseller* harus registrasi terlebih dahulu agar bisa *login* pada aplikasi.
5. Setelah *login user* bisa melakukan *activity* dalam aplikasi.

5.2 Pengujian Sistem

Pengujian sistem merupakan pengujian program perangkat lunak yang dibangun untuk memastikan apakah sudah berjalan dengan baik sesuai dengan rancangan yang dibuat atau adanya kendala seperti masih adanya *error* pada sistem yang membuat sistem aplikasi tidak berjalan dengan maksimal.

Pengujian *blackbox* (*blackbox testing*) adalah pengujian perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program untuk mengetahui

apakah fungsi, masukan dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.[18]

Tabel 5.1 Pengujian Sistem Dengan *Blackbox Testing*

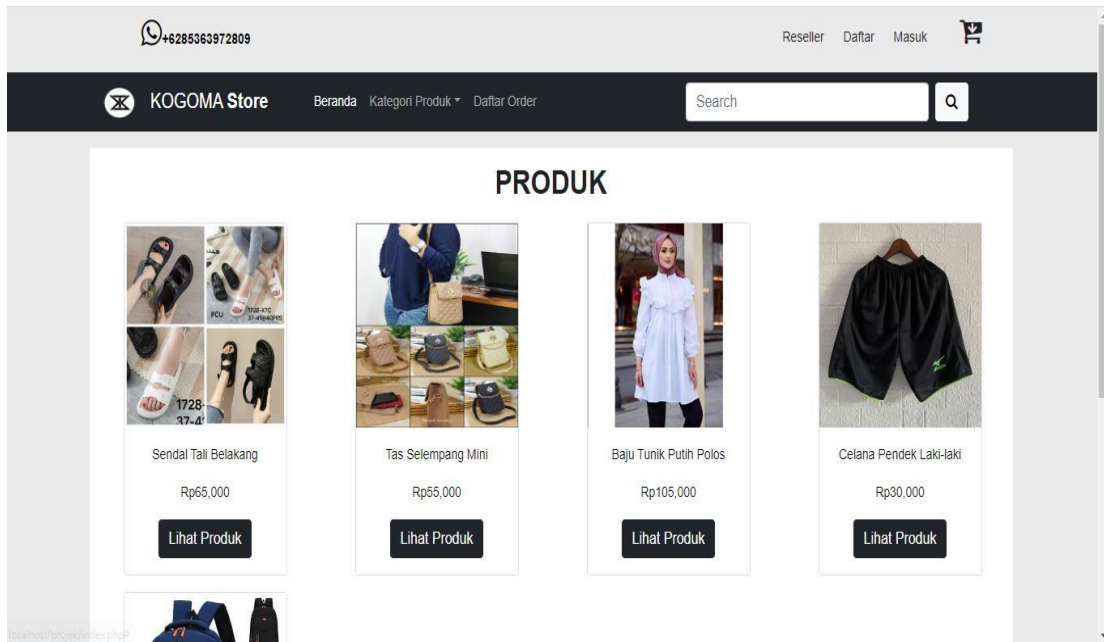
Modul yang diuji	Masukkan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat	Kesimpulan
<i>Login</i>	Masukkan <i>email & password</i> pada <i>login</i>	Menampilkan halaman <i>home user</i>	Menampilkan halaman <i>home user</i>	Berhasil
Rekap data	Pilih rekap data penjualan pada <i>admin panel</i> . Kemudian isi <i>form</i> Rekap data	Data tersimpan kedalam <i>database</i> . Kemudian tampil pada halaman rekap data penjualan.	Data tersimpan kedalam <i>database</i> . Kemudian tampil pada halaman rekap data penjualan.	Berhasil
Laporan	Pilih jenis laporan yang ingin dilihat pada halaman rekap penjualan <i>admin panel</i>	Menampilkan halaman laporan yang dipilih.	Menampilkan halaman laporan yang pilih.	Berhasil
Produk	Pilih produk pada halaman <i>admin</i> . Isi <i>form</i> produk.	Data tersimpan kedalam <i>database</i> , dan produk muncul pada halaman katalog produk pelanggan.	Data tersimpan kedalam <i>database</i> , dan produk muncul pada halaman katalog produk pelanggan.	Berhasil
Kategori	Pilih kategori pada halaman <i>admin</i> . Isi <i>form</i> kategori.	Data tersimpan kedalam <i>database</i> , dan kategori muncul pada halaman kategori produk pelanggan.	Data tersimpan kedalam <i>database</i> , dan kategori muncul pada halaman kategori produk	Berhasil

5.3 Penjelasan Masing-Masing *Form*

Bagian ini akan menjelaskan tentang *form-form* yang ada pada aplikasi rekapitulasi penjualan barang online pada kogoma *store* yaitu halaman *login user*, halaman registrasi pelanggan, halaman beranda, halaman tambah data rekapitulasi penjualan *admin*, halaman tambah data *seller admin*, halaman tambah data produk *admin*, halaman tambah data kategori produk *admin*, halaman kelola pesanan *admin*, halaman daftar *order* pelanggan, halaman *detail order* pelanggan, halaman keranjang belanja pelanggan, halaman *checkout* pelanggan, halaman konfirmasi pemesanan barang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada setiap bagian aplikasi sebagai berikut.

1. Halaman *Home/Beranda*

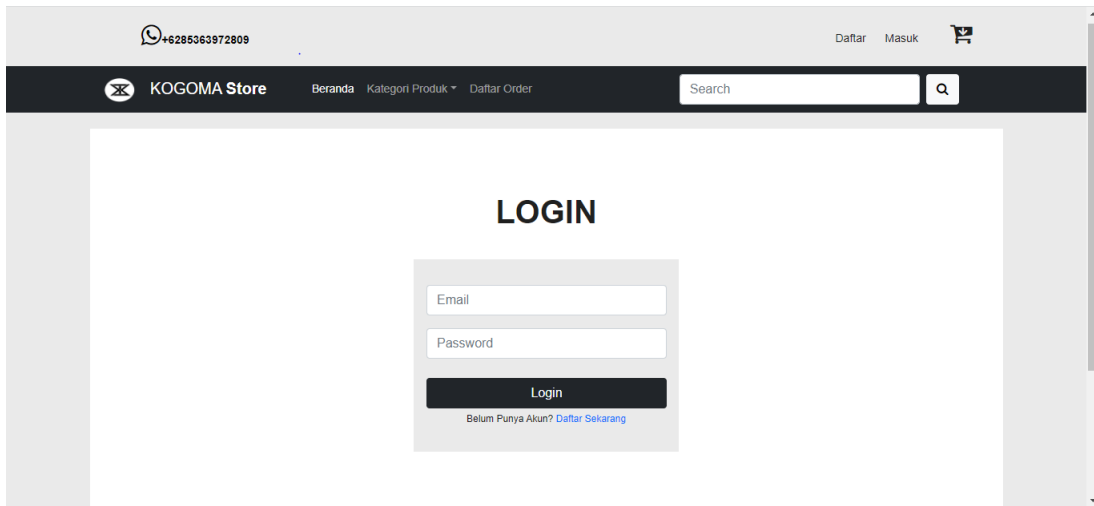
Halaman *Home* adalah halaman awal aplikasi dibuka. Berikut halaman *home* Aplikasi Rekapitulasi Transaksi Penjualan Barang *Online Kogoma Store*.



Gambar 5.1 Halaman *Home*

2. Halaman *Login*

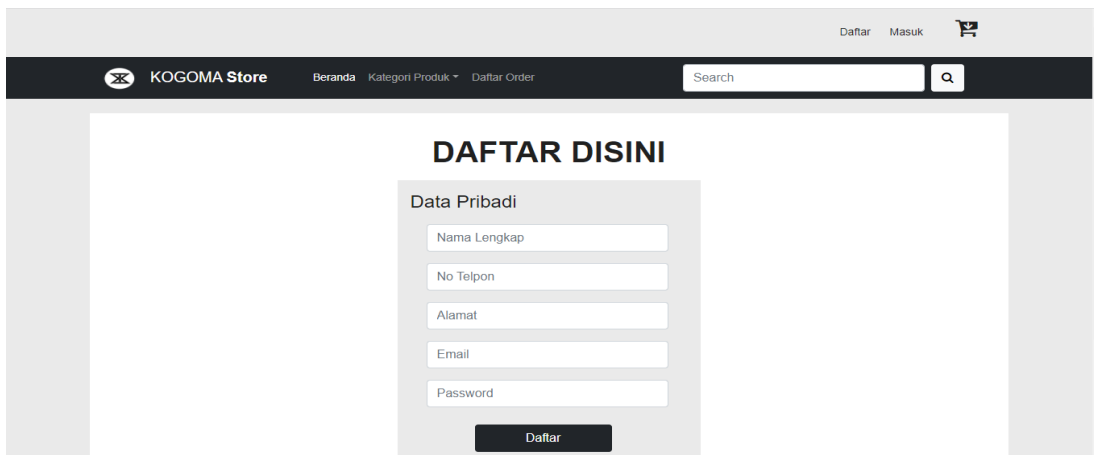
Halaman *login* adalah halaman yang digunakan oleh *user admin* maupun pelanggan untuk masuk ke aplikasi rekapitulasi penjualan barang *online* pada *kogoma store*.



Gambar 5.2 Halaman *Login User*

3. Halaman Registrasi Pelanggan

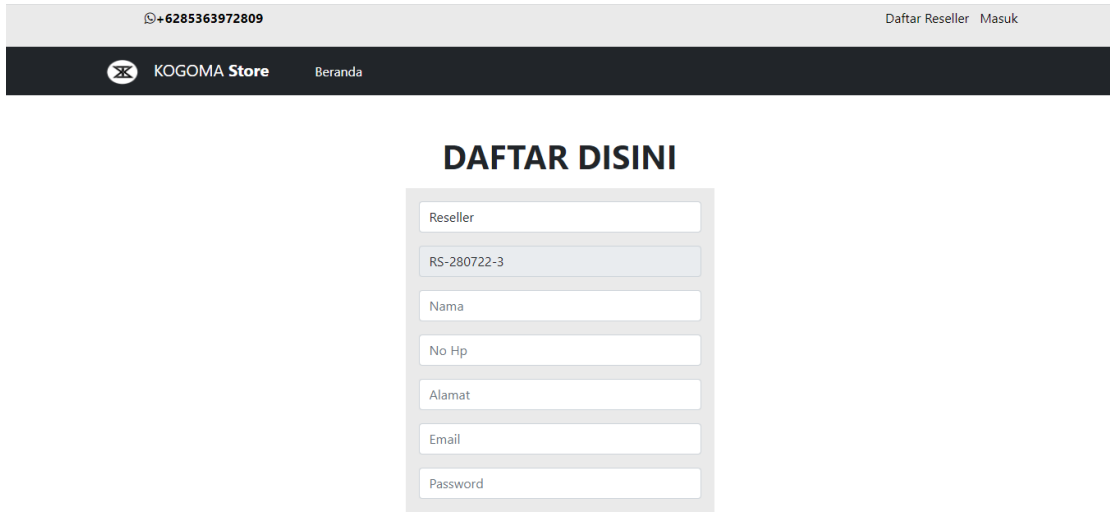
Halaman registrasi adalah halaman pendaftaran akun pengguna pelanggan agar bisa login ke aplikasi nantinya.



Gambar 5.3 Halaman Registrasi Pelanggan

4. Halaman Registrasi *Reseller*

Halaman registrasi adalah halaman pendaftaran akun pengguna pelanggan agar bisa login ke aplikasi nantinya.

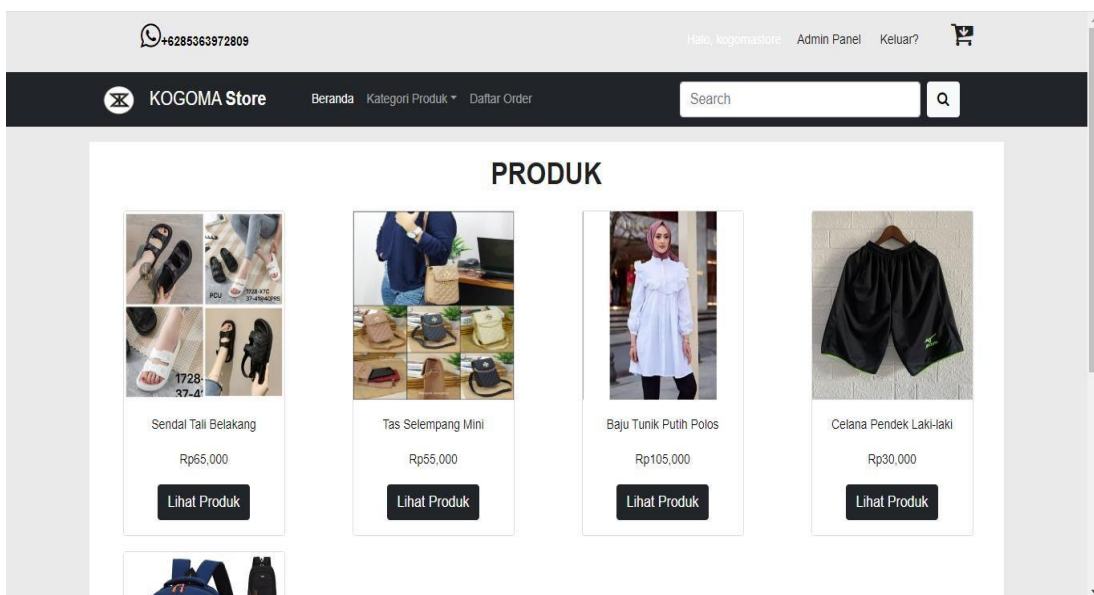


The screenshot shows the registration page for a reseller. At the top, there is a contact number +6285363972809 and links for 'Daftar Reseller' and 'Masuk'. The main navigation bar includes the KOGOMA Store logo and 'Beranda'. The central heading is 'DAFTAR DISINI'. Below this is a form with the following fields: 'Reseller', 'RS-280722-3', 'Nama', 'No Hp', 'Alamat', 'Email', and 'Password'.

Gambar 5.4 Halaman Registrasi *Reseller*

5. Halaman beranda *admin*

Halaman beranda *admin* adalah halaman ketika *admin* berhasil masuk



Gambar 5.5 Halaman Beranda Admin

6. Halaman *Admin Panel*

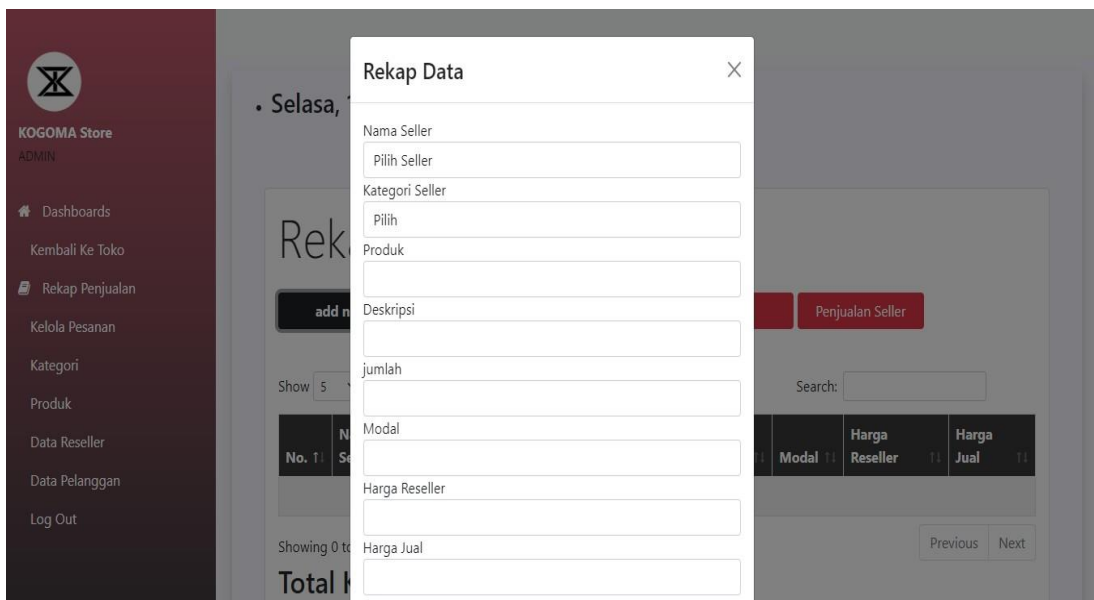
Berikut gambar halaman *admin panel* atau halaman *menu utama admin*:



Gambar 5.6 Admin Panel (Menu Utama Admin)

7. Halaman Rekapitulasi Penjualan *Admin*

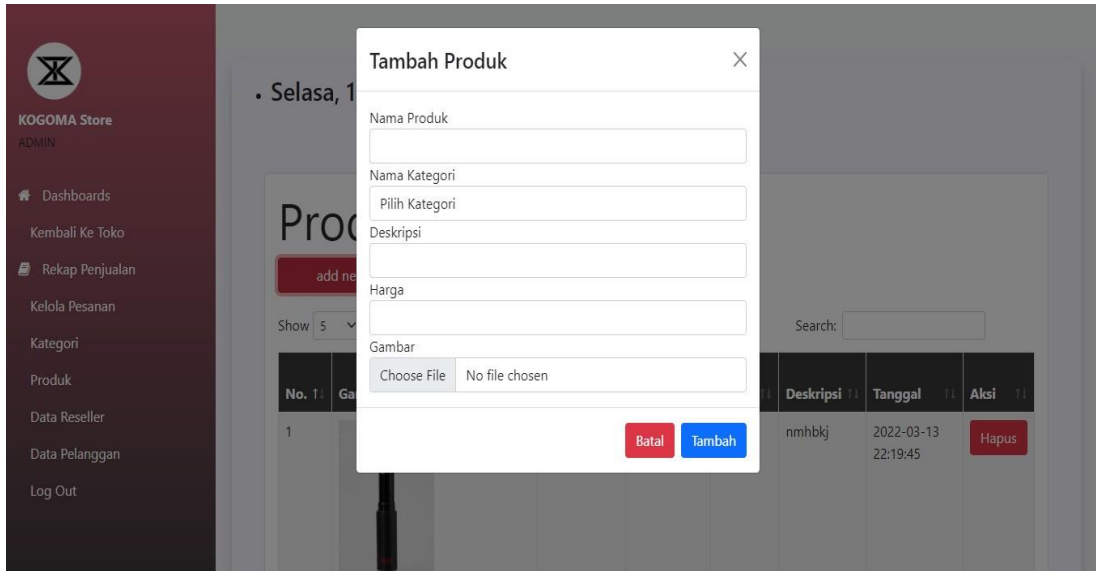
Pada halaman rekapitulasi penjualan ini *admin* bisa merekap atau menginput data dan menghapus data rekapitulasi penjualan.



Gambar 5.7 Halaman Rekapitulasi Penjualan

8. Halaman Produk *Admin*

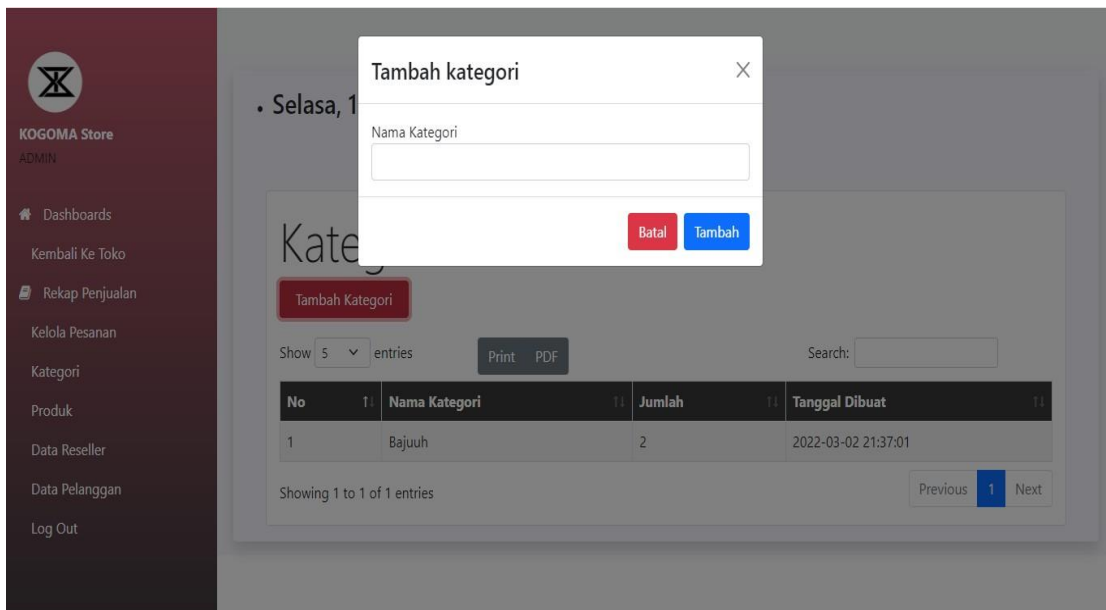
Pada *menu* produk, *admin* dapat menginput dan menghapus data produk.



Gambar 5.8 Halaman Produk *Admin*

9. Halaman Kategori Admin

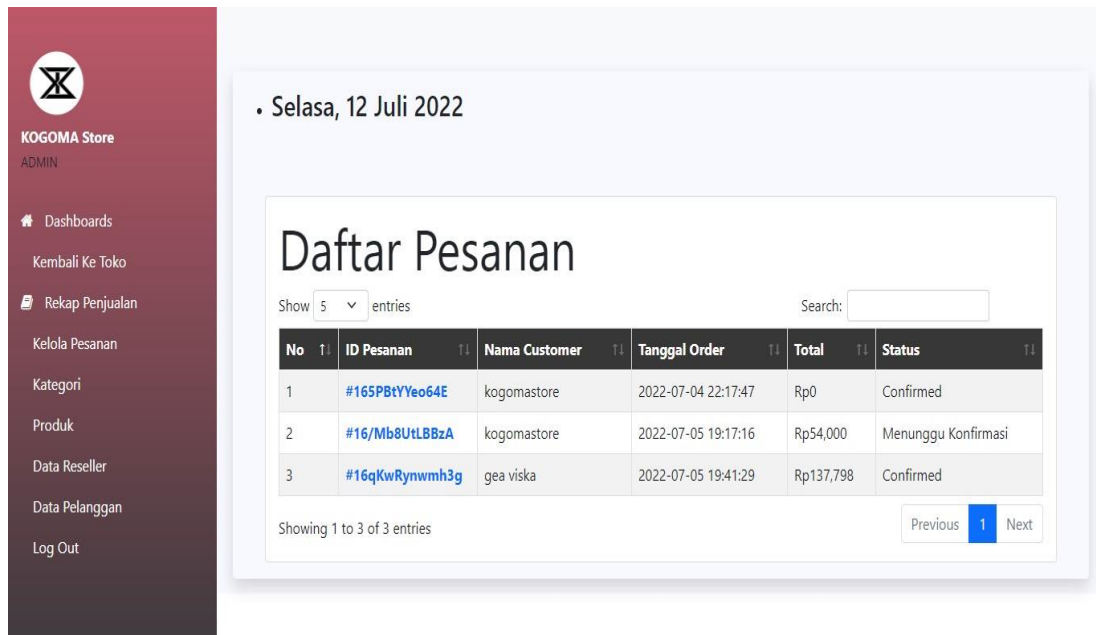
Pada halaman kategori, *admin* dapat menginput data kategori produk.



Gambar 5.9 Halaman Kategori Produk *Admin*

10. Halaman Kelola Pesanan Admin

Pada halaman ini *admin* dapat melihat daftar pesanan yang masuk baik yang sudah dikonfirmasi maupun yang belum.



The screenshot shows the 'Daftar Pesanan' (Order List) page in the KOGOMA Store Admin interface. The page is dated 'Selasa, 12 Juli 2022'. It features a sidebar with navigation options and a main content area with a table of orders.

• Selasa, 12 Juli 2022

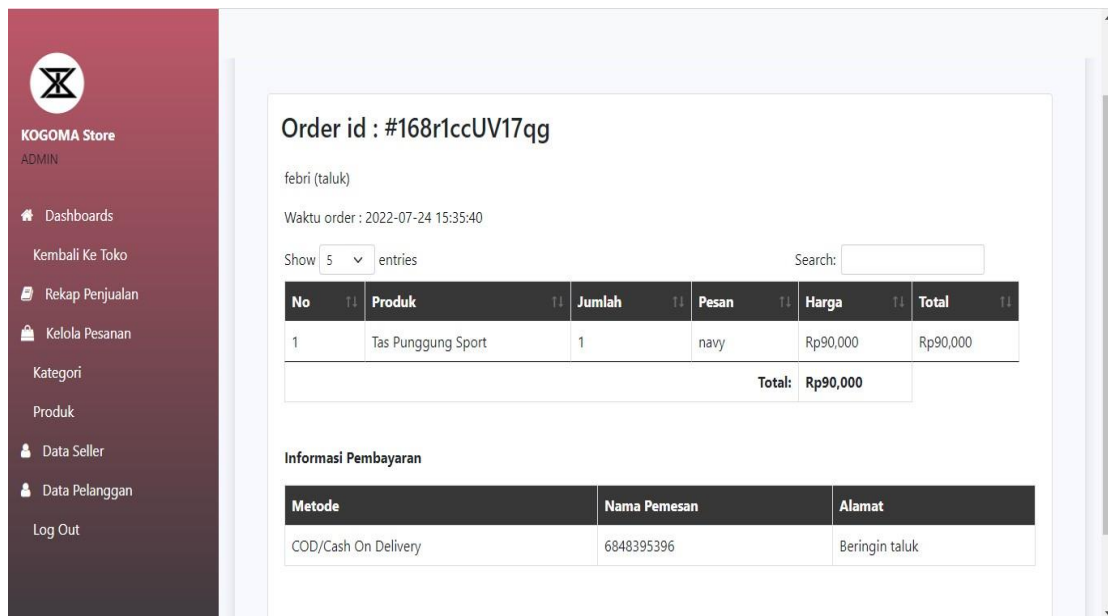
Daftar Pesanan

Show 5 entries Search:

No	ID Pesanan	Nama Customer	Tanggal Order	Total	Status
1	#165PBtYyeo64E	kogomastore	2022-07-04 22:17:47	Rp0	Confirmed
2	#16/Mb8UtLBBzA	kogomastore	2022-07-05 19:17:16	Rp54,000	Menunggu Konfirmasi
3	#16qKwRynwmh3g	gea viska	2022-07-05 19:41:29	Rp137,798	Confirmed

Showing 1 to 3 of 3 entries Previous 1 Next

Gambar 5.10 Halaman Daftar Pesanan



The screenshot shows the 'Detail Pesanan' (Order Detail) page for order ID #168r1ccUV17qg. The page displays customer information, order details, a table of items, and payment information.

Order id : #168r1ccUV17qg

febri (taluk)
Waktu order : 2022-07-24 15:35:40

Show 5 entries Search:

No	Produk	Jumlah	Pesan	Harga	Total
1	Tas Punggung Sport	1	navy	Rp90,000	Rp90,000
Total:				Rp90,000	

Informasi Pembayaran

Metode	Nama Pemesan	Alamat
COD/Cash On Delivery	6848395396	Beringin taluk

Gambar 5.11 Halaman Detail Pesanan Dari Pelanggan

11. Halaman Data Pelanggan Admin

Pada halaman ini *admin* dapat melihat data pelanggan

• Selasa, 12 Juli 2022

Pelanggan

Show 5 entries [Print](#) [PDF](#) Search:

No	Nama Pelanggan	No. Telepon	Alamat	Email
1	gea viska	0854653868	benai	gea@gmail.com
2	febri	6485856794	taluk	febri@gmail

Showing 1 to 2 of 2 entries [Previous](#) [1](#) [Next](#)

Gambar 5.12 Halaman Data Pelanggan

12. Halaman Data Seller Admin

Pada halaman ini *admin* dapat melihat data *seller*.

Data Seller Kogoma Store

Show 5 entries [Print](#) [PDF](#) Search:

No	ID	Nama Reseller	Kategori Seller	Alamat	No Hp	Aksi
1	RS-270722-1	Kogoma	Store	Gunung kesiangan	082281686199	Hapus
2	RS-280722-2	Nia	Reseller	Koto Simandolak	085355941258	Hapus
3	RS-310722-3	Yesa	Reseller	Gunung kesiangan	082268706189	Hapus
4	RS-310722-4	Desma Ningsih	Reseller	Pangean	082284384232	Hapus
5	RS-310722-5	Diana	Reseller	Gunung kesiangan	082287096771	Hapus

Showing 1 to 5 of 16 entries [Previous](#) [1](#) [2](#) [3](#) [4](#) [Next](#)

Gambar 5.13 Halaman Data Seller

13. Halaman Laporan Jumlah Penjualan Seller Reseller

Pada halaman ini *reseller* dapat melihat data laporan jumlah penjualan *seller* kogoma store.

The screenshot shows a user interface for a seller report. At the top, it says "Welcome Nia" and "Logout". Below that is a section titled "Penjualan Terbanyak Pada Bulan" (Highest Sales by Month) with a grid of 12 boxes, one for each month. Each box contains the seller name "Kogoma", the ID "RS-270722-1", and the number of products sold. The only month with sales is July, which shows "2 Produk".

Penjualan Terbanyak Pada Bulan											
Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus	September	Oktober	November	Desember
Kogoma RS-270722-1 0 Produk	Kogoma RS-270722-1 0 Produk	Kogoma RS-270722-1 0 Produk	Kogoma RS-270722-1 0 Produk	Kogoma RS-270722-1 0 Produk	Kogoma RS-270722-1 0 Produk	Kogoma RS-270722-1 2 Produk	Kogoma RS-270722-1 0 Produk	Kogoma RS-270722-1 0 Produk	Kogoma RS-270722-1 0 Produk	Kogoma RS-270722-1 0 Produk	Kogoma RS-270722-1 0 Produk

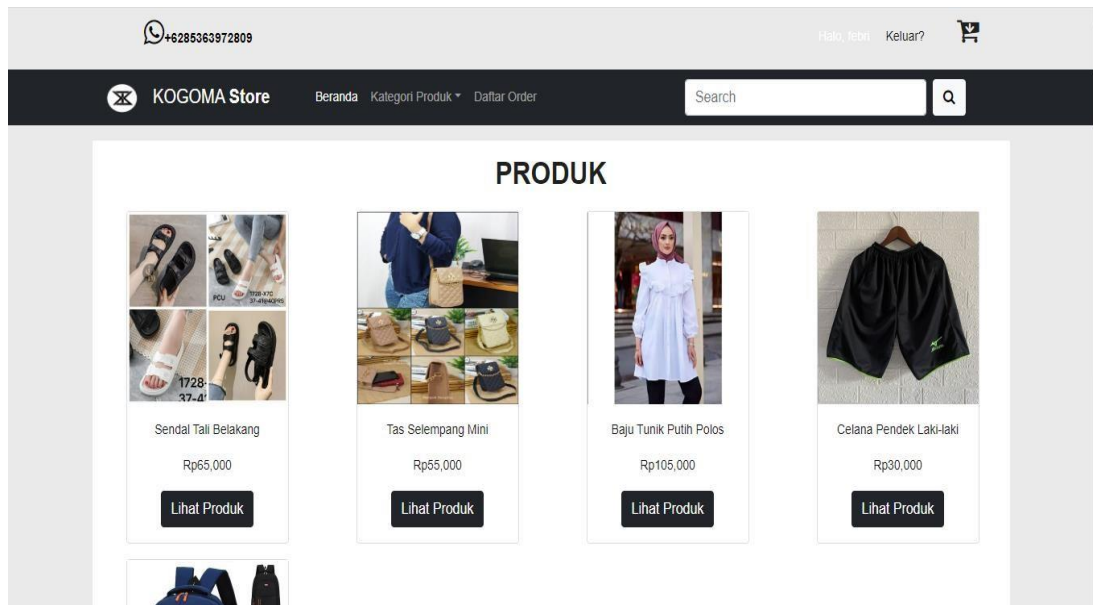
Below this is a section titled "Penjualan Seller" with a table showing sales data for the seller Kogoma across all months.

No.	ID	Nama Seller	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus	September	Oktober	November	Desember
1	RS-270722-1	Kogoma	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0

Gambar 5.14 Halaman Data Laporan Jumlah Penjualan Seller Reseller

14. Halaman Beranda Pelanggan

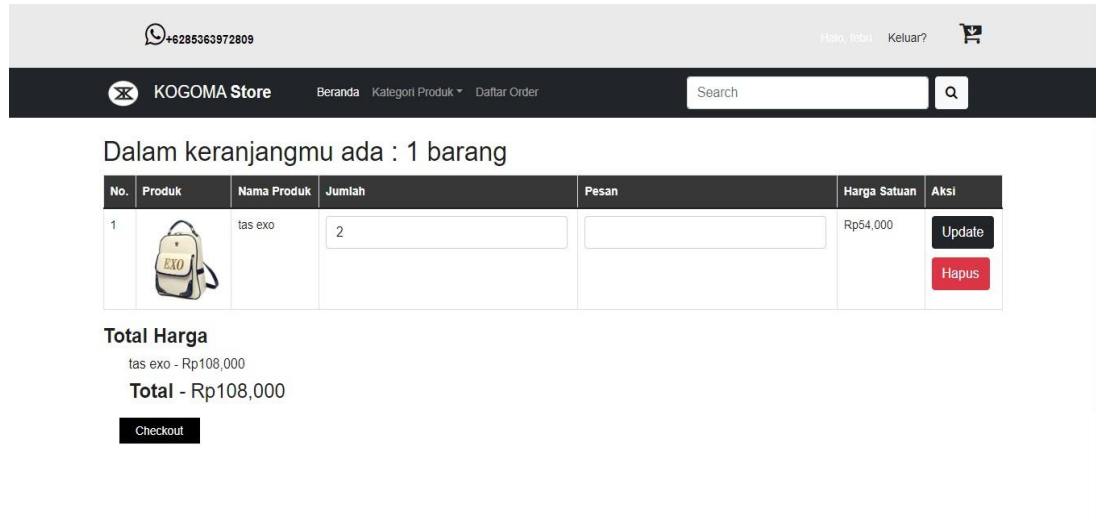
Berikut halaman beranda pelanggan.



Gambar 5.15 Halaman Beranda Pelanggan

15. Halaman Keranjang Pelanggan

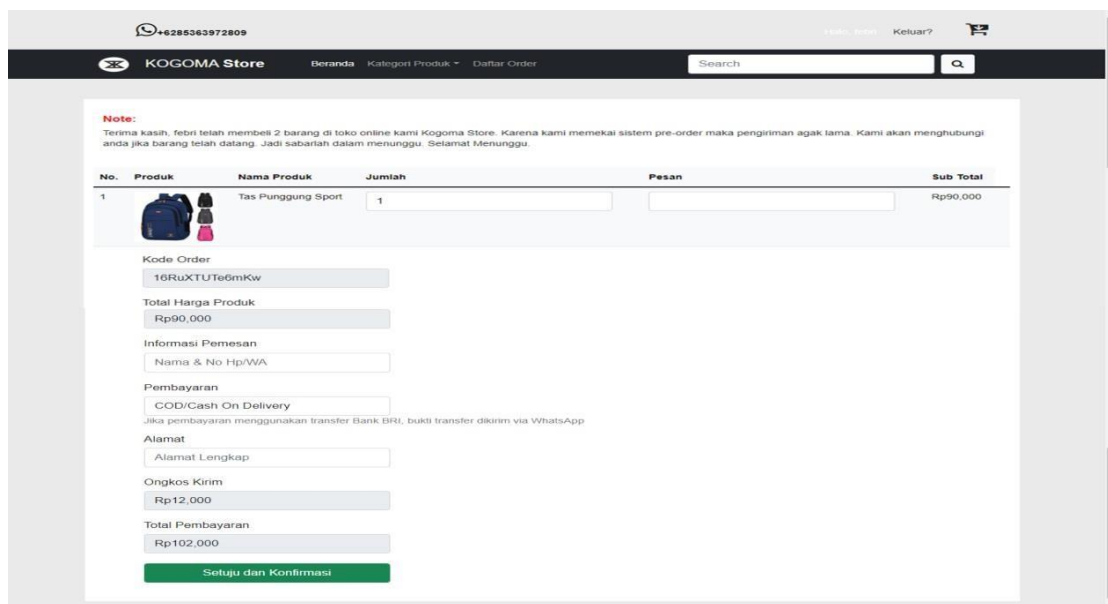
Berikut halaman keranjang belanja pelanggan.



Gambar 5.16 Halaman Keranjang Pelanggan

16. Halaman *Checkout* Pelanggan

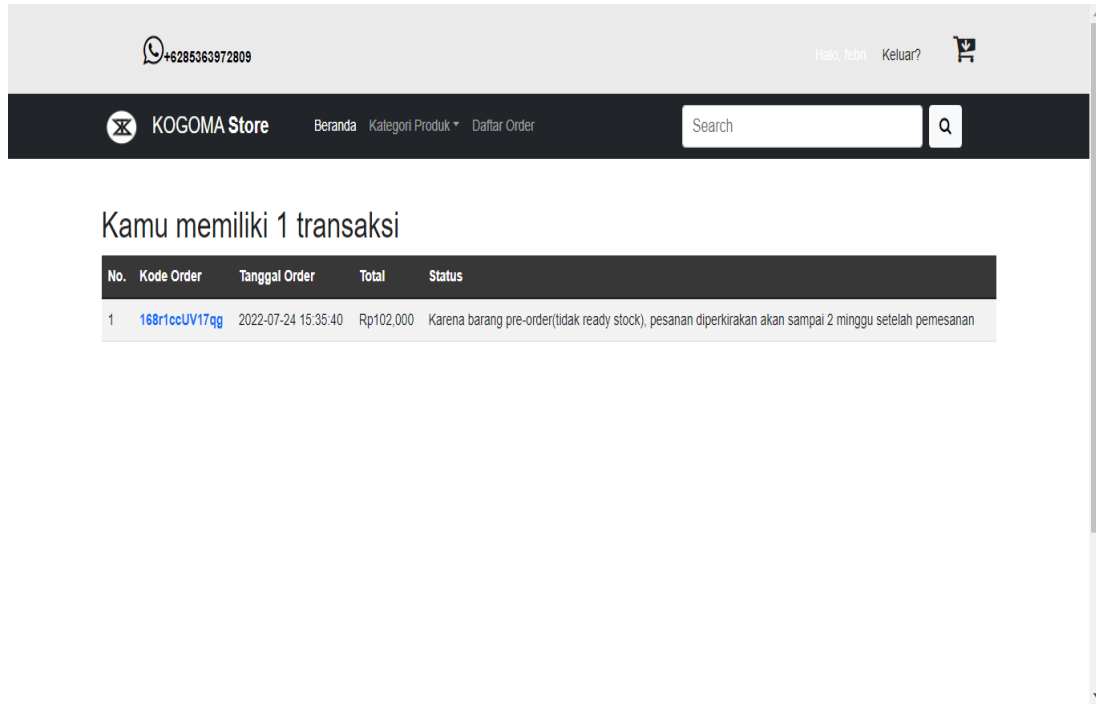
Berikut dibawah ini gambar halaman *checkout* dan konfirmasi pesanan pelanggan.



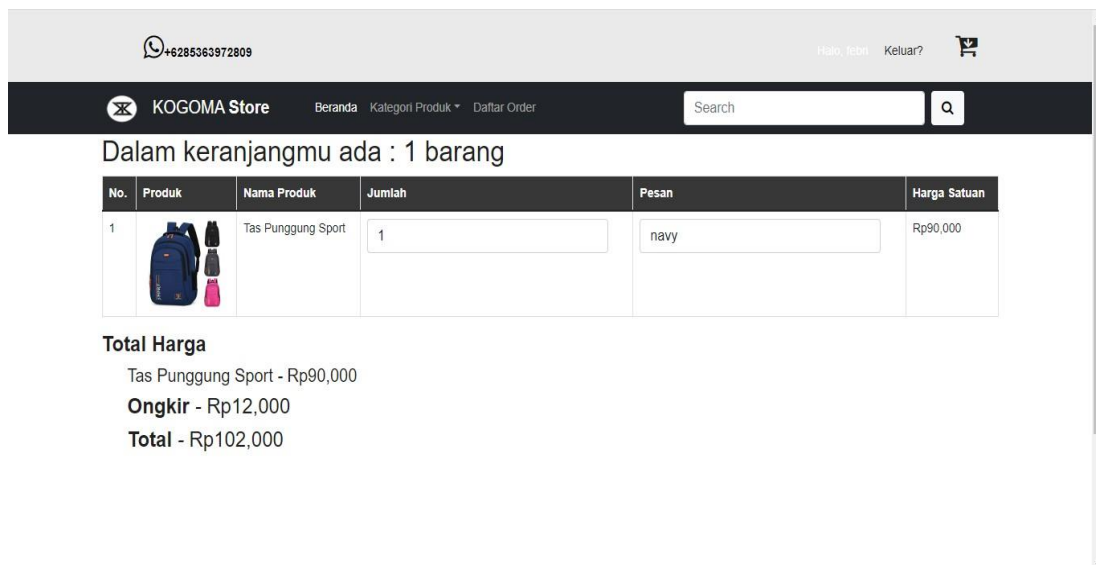
Gambar 5.17 Halaman *Checkout* Pesanan

17. Halaman Daftar Order Pelanggan

Berikut gambar halaman daftar *order* pelanggan dan *detail order* pesanan pelanggan.



Gambar 5.18 Halaman Daftar *Order* Pelanggan



Gambar 5.19 Halaman *Detail Order* Pelanggan

18. Laporan Admin

Berikut tampilan laporan *admin*.

LAPORAN REKAPITULASI PENJUALAN KOGOMA STORE

No.	Nama Seller	Kategori Seller	Produk	Deskripsi	Jumlah	Modal	Harga Reseller	Harga Jual	Keuntungan	Tanggal	Aksi
1	Ranti	Reseller	lipstick pinkflash	R02	1	15000	20000	0	5000	2022-07-13 11:25:00	Hapus
2	Ranti	Reseller	baju atasan	wama moca	1	70000	88000	0	18000	2022-07-13 11:27:25	Hapus
3	lin	Reseller	piyama	pink	1	80000	90000	0	10000	2022-07-13 11:28:58	Hapus
4	Nia	Reseller	tas selempang	hitam	1	40000	55000	0	15000	2022-07-13 11:30:54	Hapus
5	Nia	Reseller	kolam dan pompa	motif ikan	1	90000	125000	0	35000	2022-07-13 11:32:30	Hapus
6	Ranti	Reseller	piyama	motif love	1	75000	90000	0	15000	2022-07-13 11:34:18	Hapus
7	Shella	Reseller	jam tangan	hitam	1	30000	45000	0	15000	2022-07-13 11:35:39	Hapus
8	Ranti	Reseller	jilbab voly	hitam	1	9000	11000	0	2000	2022-07-13 11:36:43	Hapus
9	Emma	Reseller	lipstick pinkflash	O03	1	15000	25000	0	10000	2022-07-13 11:38:08	Hapus
10	lin	Reseller	tempat sikat gigi	-	1	16000	24000	0	8000	2022-07-13 11:39:55	Hapus
11	lin	Reseller	lipstick pinkflash	O04	1	15000	20000	0	5000	2022-07-13 11:42:26	Hapus
12	Nia	Reseller	sepatu	hitam no 36	1	50000	65000	0	15000	2022-07-13 11:43:45	Hapus
13	Nia	Reseller	sepatu sneakers	pink 37	1	45000	55000	0	10000	2022-07-13 11:45:49	Hapus
14	Ranti	Reseller	jilbab voly	coksu	1	9000	11000	0	2000	2022-07-13 11:53:49	Hapus
15	Ranti	Reseller	oversize tunik	-	1	30000	45000	0	15000	2022-07-13 11:55:09	Hapus
16	Ranti	Reseller	atasan / baju	-	1	35000	50000	0	15000	2022-07-13 11:56:27	Hapus
17	Nia	Reseller	sepatu sneakers	ungu 39 dan 38	2	45000	55000	0	20000	2022-07-13 11:57:52	Hapus
18	Shella	Reseller	baju tunik	putih	1	80000	98000	0	18000	2022-07-13 12:13:35	Hapus
19	Ika	Reseller	leging	hitam	4	18000	25000	0	28000	2022-07-13 12:17:04	Hapus
20	lin	Reseller	baju onseset	amy	1	87000	113000	0	26000	2022-07-13 12:21:50	Hapus
21	Panni	Reseller	sepatu bayi	tosca	1	15000	20000	0	5000	2022-07-13 12:23:03	Hapus
22	Kogoma	Kogoma Store	case hp	vivo y12	1	15000	20000	0	5000	2022-07-13 12:49:19	Hapus

Gambar 5.20 Laporan Rekapitulasi Penjualan Kogoma Store

LAPORAN LABA PENJUALAN KOGOMA STORE

No.	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus	September	Oktober	November	Desember
1	0	0	0	0	0	0	292000	0	0	0	0	0

Gambar 5.21 Laporan Laba Penjualan Kogoma Store

LAPORAN PENJUALAN SELLER KOGOMA STORE

No.	ID	Nama Seller	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus	September	Oktober	November	Desember
1	RS-270722-1	Kogoma	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0

Gambar 5.22 Laporan Jumlah Penjualan *Seller Kogoma Store*

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat dikemukakan pada penelitian ini berdasarkan dari hasil Aplikasi Rekapitulasi Penjualan Barang *Online* Pada Kogoma *Store* adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi rekapitulasi ini memberikan kemudahan dalam melakukan perekapan data penjualan bagi Kogoma *store*.
2. Aplikasi ini dapat membantu kogoma *store* melihat keuntungan atau laba yang didapat setiap bulannya .
3. Memberikan kemudahan dalam menghitung penjualan barang yang terjual oleh *reseller* Kogoma *store*.
4. Dalam aplikasi ini terdapat toko *online* sederhana agar kogoma *store* bisa mempromosikan lebih banyak barang yang dijualnya.
5. Data tersimpan didalam *database*.

6.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis dan perancangan sistem yang telah dilakukan, maka penulis memberikan saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi pengimplementasian dan pengembangan sistem untuk kedepannya sebagai berikut :

1. Untuk peneliti selanjutnya sebaiknya menambah sistem edit data pada inputan yang ada pada admin panel untuk pengembangan selanjutnya.

2. Penelitian ini masih jauh dari kata sempurna sehingga diharapkan untuk peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan lagi sistem yang telah dibangun ini agar dapat mengolah data yang lebih besar dan tidak terbatas setiap kekurangan yang ada sekarang bisa disempurnakan lagi seiring berjalan waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anita and Ellen, “Perancangan Dan Penyusunan Sistem Akuntansi Pada Online Shop The Zenzy Shoes,” vol. 1, no. 1, pp. 1013–1021, 2021.
- [2] H. Saragih and Rizky Ramdhany, “PENGARUH INTENSI PELANGGAN DALAM BERBELANJA ONLINE KEMBALI MELALUI MEDIA TEKNOLOGI INFORMASI FORUM JUAL BELI (FJB) KASKUS,” pp. 100–112.
- [3] Y. Firmansyah, “Penerapan Metode SDLC Waterfall Dalam Pembuatan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Studi Kasus Pondok Pesantren Al-Habi Sholeh Kabupaten Kubu Raya , Kalimantan Barat,” vol. 4, no. 1, 2018.
- [4] I. Tanjung and D. Sukrianto, “Perancangan Sistem Informasi Rekam Medis Terpadu Dalam Upaya Meningkatkan Pelayanan Rumah Sakit Jiwa Tampan Prov. Riau,” vol. 1, no. 1, pp. 43–54, 2017.
- [5] Y. Religia and B. Y. Hardini, “IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN DI SDN SIRNAJATI 01 BERBASIS VB.NET,” vol. 9, pp. 98–103, 2018.
- [6] R. Elvida, N. W. Al-Hafiz, and ..., “Sistem Informasi Rekam Medis Hewan Peliharaan Berbasis Web,” ... *Semin. Nas. Has.* ..., pp. 46–52, 2021, [Online]. Available:
<http://ejournal.uniks.ac.id/index.php/ProsidingUniks/article/view/1963%0Ahttp://ejournal.uniks.ac.id/index.php/ProsidingUniks/article/download/1963/1513>.
- [7] R. Taufiq, R. R. Ummah, I. Nasrullah, and A. Permana, “Rancang Bangun Sistem Informasi Penggajian Pegawai Berbasis Web di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kota Tangerang,” 2020.
- [8] D. D. J. T. S. Maman and J. Suwita, “ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI KURSUS BAHASA INGGRIS PADA INTENSIVE ENGLISH COURSE DI CILEDUG TANGERANG,” vol. 8, no. 1, 2020.
- [9] A. Widarma and S. Rahayu, “PERANCANGAN APLIKASI GAJI KARYAWAN PADA PT . PP LONDON SUMATRA INDONESIA Tbk . GUNUNG MALAYU ESTATE - KABUPATEN ASAHAN,” pp. 1–10, 2015.
- [10] F. Ayu and N. Permatasari, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA PRAKTEK KERJA LAPANGAN (PKL) PADA DEVISI HUMAS PT. PEGADAIAN,” vol. 2, no. 2, pp. 12–26, 2018.
- [11] K. HIDAYATULLOH, M. K. MZ, and A. SUTANTI, “PERANCANGAN APLIKASI PENGOLAHAN DATA DANA SEHAT,” vol. 01, no. 01, pp. 18–

22, 2020.

- [12] A. Prayitno and Y. Safitri, “Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital Berbasis Website Untuk Para Penulis,” vol. 1, no. 1, pp. 1–10, 2015.
- [13] D. Sarkawi and P. S. Sekretari, “PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN DENGAN METODE WATERFALL,” vol. 11, no. 1, pp. 9–24, 2018.
- [14] Ivone and F. W. Dewi, “Perancangan Sistem Pencatatan Akuntansi Pada HWL Fashion,” vol. 1, no. 1, pp. 790–796, 2021.
- [15] K. Tanujaya and J. Iriani, “Perancangan Sistem Akuntansi Berbasis Website Pada Ys Boutique,” *ConCEPT-Conference Community ...*, vol. 1, no. 1, pp. 1185–1190, 2021, [Online]. Available: <https://journal.uib.ac.id/index.php/concept/article/view/4831>.
- [16] V. Marudut, M. Siregar, H. Sugara, and G. A. Purba, “APLIKASI PENCATATAN LAPORAN PENJUALAN,” vol. 2, pp. 80–86, 2019.
- [17] W. Nugraha, M. Syarif, and W. S. Dharmawan, “Penerapan Metode Sdlc Waterfall Dalam Sistem Informasi Inventori Barang Berbasis Desktop,” *JUSIM (Jurnal Sist. Inf. Musirawas)*, vol. 3, no. 1, pp. 22–28, 2018, doi: 10.32767/jusim.v3i1.246.
- [18] W. N. Cholifah, S. M. Sagita, and S. Knowledge, “PENGUJIAN BLACK BOX TESTING PADA APLIKASI ACTION & STRATEGY BERBASIS ANDROID,” vol. 3, no. 2, pp. 206–210, 2018.



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI**
Jl. Gatot Subroto KM. 7 Kebun Nenas, Desa Jake, Kec Kuantan Tengah

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NPM : 180210022
Nama : Gea Viska
Pembimbing 1 : Febri Haswan, M.Kom
Pembimbing 2 : Jasri, M.Kom
Judul : Rancang Bangun Aplikasi Rekapitulasi Transaksi Penjualan Barang Online Pada Kogoma Store.



NO.	TANGGAL	CATATAN PEMBIMBING	PARAF
	11/04/2022	Perbaiki bab 1. dimulai dari diagram UML	Febri
	25/04/2022	Perbaiki desain terperinci dan sesuaikan dg aplikasi	Febri
	09/05/2022	Sesuaikan implementasi dengan sistem dan tambahkan pengujian.	Febri
	23/05/2022	Perbaiki daftar pustaka dan kesimpulan serta lengkapi seluruh ubahan.	Febri
	1/07/2022	Print bersih.	Febri
	29/07/2022	Raport skripsi ACC. lanjut sidang.	Febri

Teluk Kuantan, 29 Juli 2022
Pembimbing 1

Febri Haswan, S.Kom., M.Kom
NIDN. 1009028803



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI**

Jl. Gatot Subroto KM. 7 Kebun Nenas, Desa Jake, Kec Kuantan Tengah

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

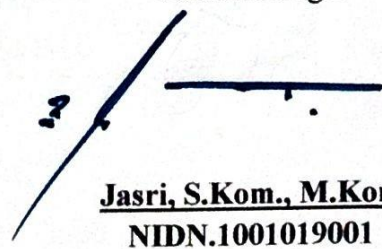
NPM : 180210022
Nama : Gea Viska
Pembimbing 1 : Febri Haswan, M.Kom
Pembimbing 2 : Jasri, M.Kom
Judul : Rancang Bangun Aplikasi Rekapitulasi Transaksi Penjualan Barang Online Pada Kogoma Store.



NO.	TANGGAL	CATATAN PEMBIMBING	PARAF
	11/04/2022	Perbaiki BAB 1 . UML	Jh
	25/04/2022	Tambah user reseller pada UseCase.	Jh
	23/05/2022	Tambahkan Ongkir pd sistem penjualan	Jh
	20/06/2022	Sesuaikan Implementasi dengan sistem	Jh
	29/07/2022	Print bersih Laporan skripsi Acc. Lanjut sidang.	Jh

Teluk Kuantan, 29 Juli 2022

Pembimbing 2


Jasri, S.Kom., M.Kom
NIDN.1001019001

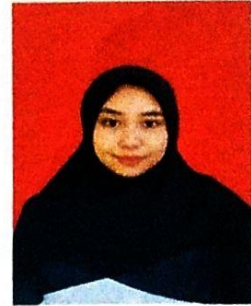


**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI**

Jl. Gatot Subroto KM. 7 Kebun Nenas, Desa Jake, Kec Kuantan Tengah

KARTU BIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI

NPM : 180210022
Nama : Gea Viska
Pembimbing 1 : Febri Haswan, M.Kom
Pembimbing 2 : Jasri, M.Kom
Judul : Rancang Bangun Aplikasi Rekapitulasi Penjualan Barang Online Pada Kogoma Store.



NO.	TANGGAL	CATATAN PEMBIMBING	PARAF
	10 / 22 / 01	<ul style="list-style-type: none">- Rapikan penulisan- Perbaiki lagi latar belakang, identifikasi rumusan, tujuan, manfaat, ruang lingkup serta sistematika penulisan.	
	17 / 2022 / 01	<ul style="list-style-type: none">- Referensi diambil 10 tahun terakhir- Penulisan pustaka menggunakan IEEE- Tambahkan penelitian terdahulu- Rapikan penomoran	
	20 / 2022 / 01	<ul style="list-style-type: none">- Tambahkan sejarah, struktur organisasi, tugas pokok dan fungsi.- Perbaiki BAB A, lokasi dan Jadwal penelitian.- Print Bersih.	

	20/2022 /01	- Lengkapi Lampiran - Laporan Proposal Acc. Lanjut Seminar.	31.
--	----------------	---	-----

Teluk Kuantan, 20 Januari 2022
Pembimbing 1



Febri Haswan, S.Kom., M.Kom
NIDN. 1009028803

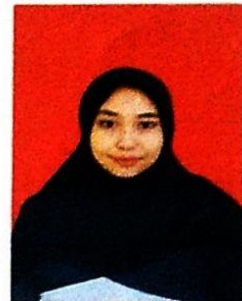


**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI**

Jl. Gatot Subroto KM. 7 Kebun Nenas, Desa Jake, Kec Kuantan Tengah

KARTU BIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI

NPM : 180210022
Nama : Gea Viska
Pembimbing 1 : Febri Haswan, M.Kom
Pembimbing 2 : Jasri, M.Kom
Judul : Rancang Bangun Aplikasi Rekapitulasi Penjualan Barang Online Pada Kogoma Store.



NO.	TANGGAL	CATATAN PEMBIMBING	PARAF
	10/01/2022	Perbaiki BAB 1	
	17/01/2022	- Pahami penggunaan Aplikasi	
	17/01/2022	- Rapikan Penulisan	
	21/01/2022	- Perbaiki Jadwal Penelitian	
	24/01/2022	- Lengkapi lampiran	
		- Laporan Proposal ACC, lanjut Seminar.	

Teluk Kuantan, 21 Januari 2022
Pembimbing 2

Jasri, S.Kom., M.Kom
NIDN.1001019001



YAYASAN PERGURUAN TINGGI ISLAM KUANTAN SINGINGI
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
FAKULTAS TEKNIK

Jl. Gatot Subroto KM 7 Teluk Kuantan Telp. 0760-561655 Fax. 0760-561655, e-mail uniksquantan@gmail.com

Teluk Kuantan, 23 Mei 2022

Nomor : C.061/FT-UNIKS/PPD-TI/V/2022
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Pengambilan Data

Kepada Yth.
Ibu Pemilik Toko Online Kogoma Store
di_
Tempat

Assalamualaikum, Wr, Wb.

Dengan Hormat,

Bersama surat ini datang menghadap Bapak/Ibu Mahasiswa Universitas Islam Kuantan Singingi (UNIKS) Yayasan Perguruan Tinggi Islam Kuantan Singingi (YPTIKS):

Nama : **Gea Viska**
NPM : **180210027**
Program Studi : **Teknik Informatika**
Semester : **VIII (Delapan)**

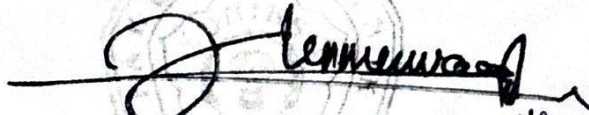
Instansi yang dituju : **Toko Online Kogoma Store**

Data yang dibutuhkan : **Data barang yang dijual , Data rekap data transaksi penjualan , dan Data toko lainnya.**

Untuk pengambilan data dalam proses penulisan Skripsi dengan Judul "**Rancang Bangun Aplikasi Rekapitulasi Transaksi Penjualan Barang Online pada Kogoma Store**" untuk itu kami mohon bantuan Bapak/Ibu agar mahasiswa tersebut dapat diberikan izin mengambil data demi terlaksananya penulisan Skripsi tersebut.

Demikianlah surat ini disampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Dekan,


Chitra Hermawan, ST., M.H.
NIDN. 1022068901