

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA CV. INDOSTEEL
SUMBER BERKAT**



Diajukan Oleh :

STEVEN JOSEPH ARTHA ERLANGGA SITINJAK

021180082

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Komputer**

PALEMBANG

2023

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA CV. INDOSTEEL
SUMBER BERKAT**



Diajukan Oleh :

STEVEN JOSEPH ARTHA ERLANGGA SITINJAK

021180082

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Komputer**

PALEMBANG

2023

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI

**NAMA : STEVEN JOSEPH ARTHA ERLANGGA
SITINJAK**
NOMOR POKOK : 021180082
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
**JUDUL : SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA
CV. INDOSTELL SUMBER BERKAT**

Tanggal : 28 Agustus 2023
Pembimbing

Mengetahui,
Rektor

Jaka Purnama, S.Kom, M.Kom.
NIDN :0219089401

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIDN : 09.PCT.13

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI

**NAMA : STEVEN JOSEPH ARTHA ERLANGGA
SITINJAK**
NOMOR POKOK : 021180082
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
**JUDUL : SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA
CV. INDOSTELL SUMBER BERKAT**

Tanggal : 28 Agustus 2023

Tanggal : 25 Agustus 2023

Penguji 1

Penguji 2

Yayuk Ike Meilani, S. Kom., M.Kom. Andika Widyanto, S.Kom., M.Kom.

NIDN : 0224059102

NIDN : 0221129301

Menyetujui,

Rektor

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIDN : 09.PCT.13

MOTTO :

Kalo orang lain bisa, kenapa harus saya

Kupersembahkan kepada:

- 1. Untuk mama, untuk adik, untuk nenek dirumah.*
- 2. Terimakasih Kepada Tuhan YME yg memberikan kesehatan, kesempatan kepada saya untuk menyelesaikan skripsi saya.*
- 3. Terimakasih juga kepada Dosen Pembimbing Akademik, Dosen Pembimbing Skripsi dan Dosen Penguji yg sudah membimbing dan mengarahkan saya.*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Puji dan Syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan rahmat nya dengan kelancaran menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul “Sistem Informasi Penjualan Paada CV. Indosteel Sumber Berkat ” ini dapat diselesaikan guna memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program studi S1 Sistem Informasi ITB PalComTech Palembang. Sebagai rasa syukur dan hormat, melalui kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah membantu, serta memberikan segala saran, motivasi dalam penelitian laporan skripsi ini. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu saya yang saya sayangi.
2. Kepada Rektor Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Bapak Benedictus Effendi, S.T, M.T.
3. Wakil Rektor 1 Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Ibu Adelin, S.T., M.Kom.
4. Ketua Program Studi Sistem Informasi Ibu Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom.
5. Kepada Dosen Pembimbing Bapak Jaka Purnama, S.Kom., M.Kom.,
6. Saudara yang kami sayangi
7. Kepada seluruh keluarga dan teman-teman seperjuangan,

Yang telah banyak membantu dan mendukung peneliti sehingga terselesaikan penelitian Laporan Skripsi.

Demikian kata pengantar dari peneliti, dengan harapan Semoga Skripsi ini berguna dan bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan, dengan kesadaranpeneliti bahwa penelitian Skripsi masih mempunyai beberapa kekurangan dan kelemahan sehingga membutuhkan banyak saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Akhir kata, atas perhatiannya peneliti ucapkan terima kasih.

Palembang, 9 Juli 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRACT	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penelitian	5
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	
2.1 Profil Perusahaan.....	7
2.1.1 Sejarah Perusahaan.....	7
2.2 Visi dan Misi	8
2.2.1 Visi	8
2.2.2 Misi.....	8
2.4 Struktur Organisasi	8
2.5 Tugas dan Wewenang	8
BAB III TINJAUAN PUSTAKA	
3.1 Teori Pendukung	11
3.1.1 Sistem Informasi	11
3.1.2 Web	11

3.1.3 PHP.....	11
3.1.4 <i>Database Management System</i>	12
3.1.5 Mysql.....	12
3.1.6 <i>Framework</i>	11
3.1.7 Laravel.....	13
3.1.8 UML	13
3.1.9 <i>Prototype</i>	18
3.1.10 Penelitian Terdahulu.....	19
3.2 Kerangka Penelitian.....	20
BAB IV	METODOLOGI PENELITIAN
4.1 Lokasi dan Jadwal Penelitian	23
4.1.1 Lokasi	23
4.1.2 Jadwal Penelitian.....	23
4.2 Jenis Data	24
4.2.1 Data Primer	24
4.2.2 Data Sekunder	24
4.3 Teknik Pengumpulan Data.....	25
4.3.1 Wawancara.....	25
4.3.2 Observasi	25
4.3.3 Dokumentasi	26
4.3.4 Studi Pustaka.....	26
4.4 Alat dan Teknik Pengembangan Sistem	27
4.4.1 Alat Pengembangan Sistem	27
4.4.2 Teknik Pengembangan Sistem	28
4.5 Teknik Pengujian Sistem.....	30
BAB V	HASIL DAN PEMBAHASAN
5.1 Hasil dan Pembahasan	31
5.1.1 Mendengarkan Pelanggan.....	31
5.1.1.1 Alur Sistem Yang Berjalan	32
5.1.2 Membangun dan memperbaiki <i>Mockup</i>	34
5.1.3 Melihat dan Menguji <i>Mockup</i>	66

BAB VI	PENUTUP	
6.1	Kesimpulan	75
6.2	Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	xvi
HALAMAN LAMPIRAN	xviii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi	8
Gambar 3.1 Tahapan Metode <i>Prototype</i>	19
Gambar 3.2 Kerangka Penelitian.....	20
Gambar 4.1 Langkah Metode <i>Prototype</i>	29
Gambar 5.1 <i>Flowchart</i> Alur Sistem Yang Berjalan	32
Gambar 5.2 <i>Use Case Diagram</i>	34
Gambar 5.3 <i>Activity Diagram</i> Pelanggan Belanja.....	35
Gambar 5.4 <i>Activity Diagram</i> Admin Menerima Pesanan.....	36
Gambar 5.5 <i>Activity Diagram</i> Gudang Menerima Barang Masuk dan Keluar.....	37
Gambar 5.6 <i>Sequence Diagram Login</i>	38
Gambar 5.8 Desain Halaman <i>Form Login</i>	52
Gambar 5.9 Desain Halaman <i>Form</i> Daftar	52
Gambar 5.10 Desain Halaman Beranda	52
Gambar 5.11 Desain Halaman Keranjang Belanja	53
Gambar 5.12 Desain Halaman Periksa Belanja.....	53
Gambar 5.13 Desain Halaman Satuan Barang	54
Gambar 5.14 Desain Halaman Kategori Barang	54
Gambar 5.15 Desain Halaman Data Bank	55
Gambar 5.16 Desain Halaman Data Akun	55
Gambar 5.17 Desain Halaman Data Barang	56
Gambar 5.18 Desain Halaman Ubah <i>Password</i>	56
Gambar 5.19 Halaman <i>Form Login</i>	57
Gambar 5.20 Halaman <i>Form</i> Daftar Pada Pelanggan.....	58
Gambar 5.21 Halaman Beranda Pada Pelanggan	58
Gambar 5.22 Halaman Keranjang Belanja Pada Pelanggan	59
Gambar 5.23 Halaman <i>Check Out</i> Pada Pelanggan.....	59
Gambar 5.24 Halaman Data Penjualan Pada Admin	60
Gambar 5.25 Halaman Data Bank Pada Admin	60
Gambar 5.26 Halaman Tambah Data Bank Pada Admin	61

Gambar 5. 27Halaman Data Akun Pada Admin.....	61
Gambar 5.28 Halaman Tambah Data Akun Pada Admin	62
Gambar 5.29 Halaman Satuan Barang Pada Gudang	62
Gambar 5.30 Halaman Tambah Satuan Barang Pada Gudang.....	63
Gambar 5.31 Halaman Kategori Barang Pada Gudang	63
Gambar 5.32 Halaman Tambah Kategori Barang Pada Gudang.....	64
Gambar 5. 33 Halaman Data Barang Pada Gudang	64
Gambar 5.34 Halaman Tambah Data Barang Pada Gudang	65
Gambar 5.35 Halaman Data Penjualan Pada Pimpinan.....	65
Gambar 5.36 Halaman Tambah Data Barang Pada Pimpinan	66

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	14
Tabel 3. 2 Simbol <i>Activity Diagram</i>	15
Tabel 3.3 Simbol <i>Sequence Diagram</i>	17
Tabel 3. 4 Simbol <i>Class Diagram</i>	18
Tabel 3. 5 Penelitian Terdahulu.....	19
Tabel 4.1 Jadwal Penelitian.....	21
Tabel 5.1 Tabel Alamat Pelanggan.....	40
Tabel 5.2 Tabel Data Bank.....	41
Tabel 5.3 Tabel Data Barang.....	42
Tabel 5.4 Tabel Data Penjualan.....	42
Tabel 5.5 Tabel Penjualan Item.....	44
Tabel 5.6 Tabel Stok.....	45
Tabel 5.7 Tabel <i>Failed jobs</i>	45
Tabel 5.8 Tabel Gambar Barang.....	46
Tabel 5.9 Tabel Kategori Barang.....	47
Tabel 5.10 Tabel <i>Migrations</i>	47
Tabel 5.11 Tabel <i>Password Reset Tokens</i>	48
Tabel 5.12 Tabel Pengaturan.....	48
Tabel 5.13 Tabel Personal Acces <i>Tokens</i>	49
Tabel 5.14 Tabel Satuan Barang.....	50
Tabel 5.15 Tabel <i>User</i>	51
Tabel 5.16 Pengujian <i>Equivalence Partitioning</i> Pelanggan.....	67
Tabel 5.17 Pengujian <i>Equivalence Partitioning</i> Admin	69
Tabel 5.18 Pengujian <i>Equivalence Partitioning</i> Gudang.....	71
Tabel 5.19 Pengujian <i>Equivalence Partitioning</i> Pimpinan	73

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. *Form* Konsultasi (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. *Form* Revisi Ujian Pra Sidang (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. *Form* Revisi Ujian Kompre (Asli)
7. Lampiran 7. *Listing Code*

ABSTRACT

STEVEN JOSEPH. *Information System Sales at CV. Indosteel Sumber Berkat*

CV. Indosteel Sumber Berkat is a company engaged in trading as a distributor of building products. Products that are sold there are various types of goods, such as stirrup, mild steel, heavy steel, roof tiles and many more. CV. Indosteel Sumber Berkat is located on Jalan Soak Simpur Lorong Karya RT 038 RW 008 Sukajaya Village, Sukarami District, Palembang City. The company does not yet have a website that is used to make online sales. Currently the sales process is still carried out conventionally on the spot. By not having an online sales website. Therefore to make it easier to expand the online sales market. So it is necessary to develop the system by changing it to a web-based sales information system. The system development method used is the prototype method, while for system modeling used are flowcharts, use case diagrams, activity diagrams, sequence diagrams, class diagrams. The system that has been built will be tested using blackbox testing. The users in this sales information system are admin, warehouse, leaders, and customers.

Keywords: *Sales Information System, Prototype, UML*

ABSTRAK

STEVEN JOSEPH. Sistem Informasi Penjualan Pada CV. Indosteel Sumber Berkat

CV. Indosteel Sumber Berkat adalah salah satu perusahaan yang bergerak di bidang perdagangan sebagai distributor produk bangunan. Produk yang dijual ada berbagai jenis barang yaitu seperti behel, baja ringan, baja berat, genteng dan masih banyak lagi. CV. Indosteel Sumber Berkat berlokasi di Jalan Soak Simpur Lorong Karya RT 038 RW 008 Kelurahan Sukajaya Kecamatan Sukarami Kota Palembang. Perusahaan belum mempunyai *website* yang digunakan untuk melakukan penjualan secara *online*. Saat ini proses penjualan masih dilakukan secara konvensional langsung ditempat. Dengan tidak memiliki situs *website* penjualan secara *online*. Maka dari itu untuk mempermudah dalam memperluas pasar penjualan *online*. Maka dibutuhkan pengembangan terhadap sistem tersebut dengan mengganti menjadi sistem Informasi penjualan . Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu metode *prototype*, sedangkan untuk pemodelan sistem yang digunakan yaitu *flowchart*, *usecase diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *class diagram*. Untuk sistem yang telah dibangun akan diuji menggunakan pengujian *blackbox testing*. Adapun *user* dalam sistem Informasi penjualan ini yaitu admin, gudang, pimpinan, dan pelanggan.

Kata Kunci : Sistem Informasi Penjualan, *Prototype*, UML

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Trisakti & Pratama (2020) web adalah sebuah portal yang bisa diakses melalui internet dari mana saja dan kapan saja. Hampir setiap instansi atau lembaga diseluruh dunia sudah mempunyai *website* sebagai sarana komunikasi antara perusahaan dengan pelanggan atau perusahaan dengan karyawannya.

CV. Indosteel Sumber Berkat adalah salah satu perusahaan yang bergerak di bidang perdagangan sebagai distributor produk bangunan. Produk yang dijual ada berbagai jenis barang yaitu seperti behel, baja ringan, baja berat, genteng dan masih banyak lagi. CV. Indosteel Sumber Berkat berlokasi di Jalan Soak Simpur Lorong Karya RT 038 RW 008 Kelurahan Sukajaya Kecamatan Sukarami Kota Palembang.

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Yohanes Indra Krisdianto selaku Manajer Personalia di CV. Indosteel Sumber Berkat, perusahaan belum mempunyai *website* yang digunakan untuk melakukan penjualan secara *online*. Saat ini proses penjualan masih dilakukan secara konvensional langsung ditempat.

Dengan tidak memiliki situs *website* penjualan secara *online*. Maka dari itu untuk mempermudah dalam memperluas pasar penjualan *online* di CV. Indosteel Sumber Berkat membutuhkan suatu sistem yang menjangkau pasar

lebih luas secara *online* dan mengelola stok barang. Maka dibutuhkan pengembangan terhadap sistem tersebut dengan mengganti menjadi sistem Informasi penjualan .

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan diatas, CV. Indosteel Sumber Berkat membutuhkan sistem Informasi penjualan yang bisa digunakan untuk melakukan penjualan secara *online* dan mengatur stok barang digudang dan mengatur pengiriman barang ke konsumen dengan ruang lingkup sebatas wilayah Sumsel. Maka dari itu peneliti memutuskan untuk mengambil judul **“SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA CV. INDOSTEEL SUMBER BERKAT ”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka peneliti merumuskan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana membangun Sistem Informasi Penjualan pada CV. Indosteel Sumber Berkat ?
2. Bagaimana cara mengolah data penjualan pada CV. Indosteel Sumber Berkat dengan benar dalam waktu yang cepat ?

1.3 Batasan Masalah

Peneliti memberikan batasan masalah dalam penyusunan skripsi penelitian ini agar pembahasan menjadi lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya yaitu sebagai berikut :

1. Sistem Informasi yang akan dibuat adalah sistem Informasi penjualan dengan .
2. Data yang diolah oleh sistem berupa data produk, data barang masuk, data barang keluar, data penjualan.
3. Pengguna yang menggunakan sistem berupa admin, gudang, pimpinan dan pelanggan.
4. Informasi yang dihasilkan sistem adalah berupa laporan penjualan, laporan stok barang masuk dan laporan barang keluar.
5. Metode pengembangan sistem menggunakan metode *prototype*.
6. Teknik pengujian sistem menggunakan *black box testing* dengan jenis *equivalence partitioning*
7. Sistem Informasi karyawan dibangun menggunakan pemodelan proses terdiri dari *use case*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram*.
8. Menggunakan bahasa pemrograman PHP 8, *framework laravel 10*, *dbms mysql 8*, *web server local*, dan *visual studio code*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk membangun sistem Informasi penjualan pada CV. Indosteel Sumber Berkas yang diharapkan dapat digunakan membantu memudahkan dalam penjualan di CV. Indosteel Sumber Berkas.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat Bagi Peneliti

1. Dapat menerapkan ilmu pemrograman yang di dapat selama di perkuliahan.
2. Dapat menyelesaikan mata kuliah skripsi.
3. Menambah pengalaman dan wawasan baik dalam bidang teknologi maupun dalam bidang penjualan.

1.5.2 Manfaat Bagi Tempat Penelitian.

Adapun beberapa manfaat bagi perusahaan adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk membantu perusahaan dalam meningkatkan efisiensi kerja karyawan.
- 2) Memberikan Informasi yang lengkap dan akurat mengenai data penjualan di CV. Indosteel Sumber Berkas Palembang.
- 3) Memudahkan dalam mengelola stok produk pada gudang di CV. Indosteel Sumber Berkas Palembang.

1.5.3 Manfaat Bagi Akademik

Sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan skill dan kreatifitas mahasiswa serta sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin menggunakan penelitian sejenis.

1.6 Sistematika Penelitian

Sistematika penelitian menggunakan pembahasan yang sesuai dengan ketentuan yang diberikan, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian mengenai analisis dan perancangan Sistem Penjualan pada CV. Indosteel Sumber Berkat.

BAB II GAMBARAN UMUM

Bab ini menguraikan mengenai gambaran umum perusahaan seperti profil CV. Indosteel Sumber Berkat, visi dan misi, struktur organisasi, serta tugas dan wewenang.

BAB III TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan tinjauan pustaka tentang teori-teori yang berdasarkan pembuatan skripsi, yang terdiri dari teori pendukung, hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian.

BAB IV METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan metode penelitian, lokasi dan waktu penelitian, jenis data, teknik pengumpulan data dan alat perancangan sistem.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan hasil pembahasan pembuatan sistem. Pada bab ini juga akan dibahas mengenai pengujian sistem.

BAB VI PENUTUP

Bab akhir ini memuat beberapa saran dan kesimpulan dari pembahasan dalam menerapkan sistem ini.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Perusahaan

2.1.1 Gambaran Umum Perusahaan

CV. Indosteel Sumber Berkas adalah sebuah perusahaan yang bergerak di sektor perdagangan material bangunan khususnya dalam bidang besi, baja berat, baja ringan, *stainless*, dan atap-atap. Didirikan pada tanggal 26 Mei 2011 oleh Fnora Sitinjak, perusahaan ini bermula dari visi yang kuat untuk menyediakan sebuah toko yang menyajikan berbagai macam bahan bangunan dengan koleksi yang lengkap dan harga yang terjangkau. Sejak awal berdirinya, perusahaan ini telah mengukuhkan dirinya sebagai salah satu pemain utama dalam industri material bangunan di Palembang dan wilayah sekitarnya.

Dengan komitmen yang teguh terhadap kualitas produk dan pelayanan yang unggul, Indosteel Sumber Berkas telah berhasil membangun reputasi yang solid di antara pelanggan dan mitra bisnisnya. Portofolio produk yang luas, meliputi berbagai jenis besi, baja berat dan ringan, serta berbagai pilihan *stainless* dan atap-atap, memungkinkan perusahaan untuk memenuhi berbagai kebutuhan konstruksi dan renovasi. Keahlian dan pengalaman dalam industri ini juga

memungkinkan perusahaan untuk memberikan rekomendasi yang tepat sesuai dengan kebutuhan proyek pelanggan.

Dengan fokus pada pasar lokal, Indosteel Sumber Berkat secara konsisten telah memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan infrastruktur dan pembangunan di wilayah Palembang. Misi perusahaan untuk menyediakan material berkualitas tinggi dengan harga yang kompetitif telah mendorong pertumbuhan bisnis yang berkelanjutan serta membangun hubungan jangka panjang dengan pelanggan. Dengan demikian, CV. Indosteel Sumber Berkat bukan hanya sekadar penyedia material bangunan, tetapi juga mitra yang dapat diandalkan dalam mewujudkan berbagai proyek konstruksi dengan kesuksesan dan kualitas yang diutamakan.

2.2 Visi dan Misi

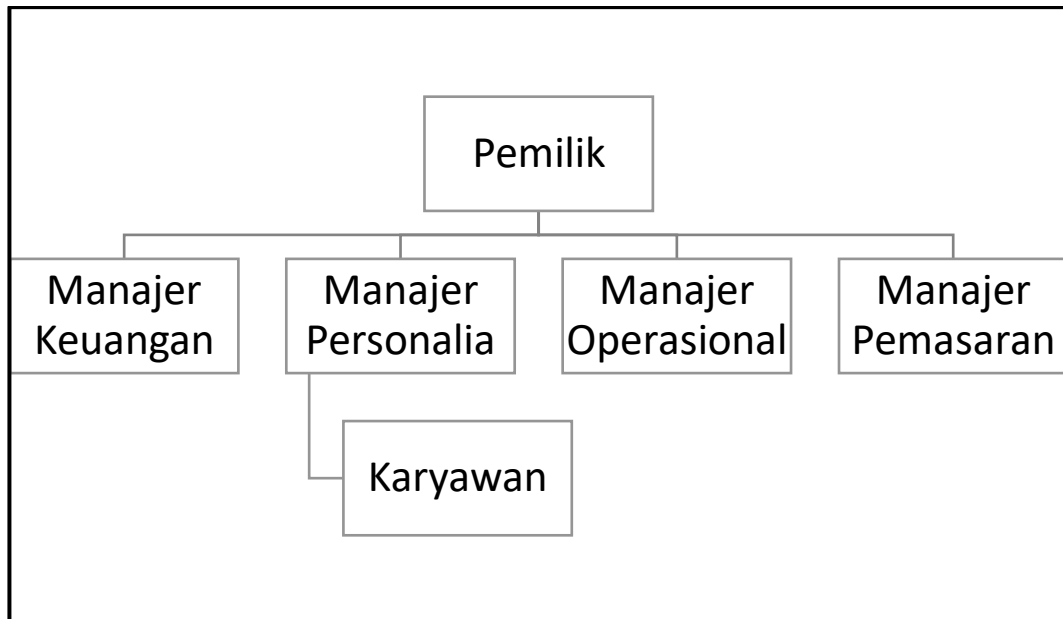
2.2.1 Visi

CV. Indosteel Sumber Berkat menjual barang yang berkualitas dengan harga terjangkau.

2.2.2 Misi

1. Menyediakan barang berkualitas dengan harga terjangkau.
2. Mengembangkan penjualan dari Palembang ke seluruh wilayah Sumatera Selatan.
3. Menyediakan layanan antar barang sampai ke konsumen.

2.4 Struktur Organisasi



Gambar 2.1 Struktur Organisasi

2.5 Tugas dan Wewenang

1. Manager Keuangan

- a. Mengelola dan mengawasi semua aktivitas keuangan perusahaan, termasuk penerimaan, pengeluaran, dan investasi.
- b. Menyusun anggaran dan merencanakan strategi keuangan jangka pendek dan panjang.
- c. Memantau arus kas dan memastikan likuiditas perusahaan tetap terjaga.
- d. Mengkoordinasikan dengan bagian lain untuk memastikan bahwa semua transaksi keuangan dicatat dengan akurat.

2. Manajer Personalia

- a. Merencanakan dan melaksanakan kebijakan rekrutmen dan seleksi karyawan baru.
- b. Mengelola administrasi karyawan, termasuk pembuatan dan pemeliharaan data personalia, kontrak kerja, dan penggajian.
- c. Mengembangkan program pelatihan dan pengembangan untuk meningkatkan keterampilan dan produktivitas karyawan.
- d. Menyusun kebijakan dan prosedur terkait manajemen kinerja dan penghargaan karyawan.
- e. Menangani isu-isu karyawan dan memastikan hubungan kerja yang sehat dan produktif di antara karyawan

3. Manajer Operasional

- a. Merencanakan, mengorganisir, dan mengawasi aktivitas operasional harian perusahaan.
- b. Mengoptimalkan efisiensi proses kerja dan alur operasional untuk mencapai target produktivitas.
- c. Mengendalikan stok barang dan memastikan ketersediaan bahan baku dan inventaris yang cukup.
- d. Menyusun jadwal kerja dan mengalokasikan tugas kepada tim operasional.
- e. Memantau kinerja operasional, mengidentifikasi masalah, dan merancang solusi perbaikan.

4. Manajer Pemasaran

- a. Merumuskan strategi pemasaran dan mengembangkan rencana pemasaran yang komprehensif.
- b. Mengidentifikasi target pasar, analisis pesaing, dan tren industri untuk mengarahkan upaya pemasaran.
- c. Mengawasi pelaksanaan kampanye pemasaran melalui berbagai saluran, termasuk media sosial, iklan, dan promosi.
- d. Menganalisis data pemasaran dan kinerja produk untuk mengukur efektivitas strategi pemasaran.
- e. Berkolaborasi dengan tim kreatif untuk pengembangan materi pemasaran yang menarik dan sesuai dengan merek perusahaan.

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1 Teori Pendukung

3.1.1 Sistem Informasi

Menurut Daru & Adhiwibowo (2021) Sistem Informasi adalah suatu kerangka kerja dengan mana sumber daya (manusia dan komputer) dikoordinasikan untuk mengubah masukan data menjadi keluaran Informasi guna mencapai sasaran perusahaan.

3.1.2 Web

Menurut Nugroho (2021) web adalah sebuah *software* yang berfungsi untuk menampilkan dokumen-dokumen pada suatu web yang membuat pengguna dapat mengakses internet melalui *software* yang terkoneksi dengan internet.

3.1.3 PHP

Menurut Wijaya (2019) PHP adalah bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan, pembuatan, dan pengembangan sebuah sistem web dan biasanya digunakan bersamaan dengan HTML.

Menurut Syabania & Rosmawarni (2021) PHP adalah *script* bersifat *server-side* yang ditambahkan ke dalam HTML. PHP sendiri merupakan singkatan dari *Personal Home Page Tools*.

3.1.4 Database Management System

Menurut Wijaya (2019) *database* adalah sekumpulan *file* data yang saling berhubungan dan diorganisasi sedemikian rupa sehingga data tersebut dapat diakses dengan mudah dan cepat dan diproses menjadi sebuah informasi yang lebih bermanfaat.

Menurut Rachmadi (2020) *database* adalah kumpulan data dalam bentuk *file/tabel/arsip* yang saling berhubungan dan tersimpan dalam penyimpanan elektronik untuk kemudahan dalam pengaturan, pemilahan, pengelompokan dan perorganisasian data sesuai tujuan.

3.1.5 Mysql

Menurut Harianto, Pratiwi & Suhariyadi (2019) *Mysql (My Structure Query Language)* adalah salah satu jenis *database server* yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang *database* sebagai sumber dan pengelolaan datanya.

Menurut Setyawan et all (2019) *Mysql (My Structure Query Language)* adalah DBMS yang open source dengan dua bentuk lisensi, yaitu *free software* (perangkat lunak bebas) dan *shareware* (perangkat berpemilik yang penggunaanya terbatas) yang biasa dipakai untuk keperluan pribadi atau komersil tanpa harus membayar lisensi.

3.1.6 Framework

Framework Nabila, Dan and Amnur (2021) adalah kumpulan perintah atau fungsi dasar yang membentuk aturan-aturan tertentu dan saling berinteraksi satu sama lain sehingga dalam pembuatan aplikasi *website*, kita

harus mengikuti aturan dari *framework* tersebut. Dengan adanya *framework*, kita tidak perlu memikirkan kode perintah/fungsi dasar dari aplikasi *website* sehingga kita lebih mudah dalam pembuatan *website*. Salah satu *framework* php yang terkenal dan gratis adalah laravel.

3.1.7 Laravel

Menurut Yudhanto, Dan and Adi Prasetyo (2018) laravel adalah sebuah *framework* PHP yang dirilis dibawah lisensi MIT dan dibangun dengan konsep MVC (*model view controller*) yang dirancang untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya awal dan biaya pemeliharaan serta untuk meningkatkan pengalaman bekerja dengan aplikasi dengan menyediakan sintaks yang ekspresi, jelas, dan menghemat waktu.

Menurut Aipina & Witriyono (2022) laravel adalah salah satu *framework* yang digunakan *develloper* untuk memaksimalkan PHP didalam pembuatan dan pengembangan *website* yang memanfaatkan fitur unggulan seperti *template engine*, *routing*, dan *modularity*.

3.1.8 UML


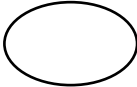



Menurut Destriana (2021) UML (*Unified Modeling Languange*) adalah bahasa untuk menspesifikasi, memvisualisasi, membangun dan mendokumentasikan *artifacts* (bagian dari informasi yang digunakan untuk dihasilkan proses pembuatan perangkat lunak, *artifact* tersebut dapat berupa model, deskripsi atau perangkat lunak) dari sistem perangkat lunak,


seperti pada pemodelan bisnis dan sistem non perangkat lunak lainnya. Berikut ini adalah penjelasan simbol-simbol dari beberapa macam *diagram* :

a. Use Case Diagram

Menurut Prasetya, Sintia et al., (2022) *use case diagram* adalah salah satu jenis *diagram* UML yang menggambarkan hubungan interaksi antara sistem dan aktor. Simbol *use case diagram* dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut :

Tabel 3. 1 Simbol Use Case Diagram

No	Simbol	Keterangan
1.		<i>Actor</i> atau aktor adalah abstraction dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem.
2.		<i>Use Case</i> menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan aktif
3.		<i>Association</i> menunjukkan hubungan antara actor dengan dan <i>use case</i> atau antar <i>use case</i>
4.		<i>Generalisasi</i> menunjukkan spesialisasi actor untuk dapat berpartisipasi dengan <i>use case</i>
5		<i>Include</i> , menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya

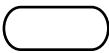
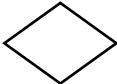


No	Simbol	Keterangan
6.	---<<extend>>---	<i>Extend</i> , enunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi
7.		Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi

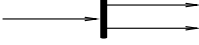



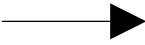
Sumber: Prasetya dan Sintia (2022)

b. Activity Diagram

Menurut Prasetya, Sintia et al (2022) *activity diagram* adalah *diagram* yang dapat memodelkan proses-proses yang terjadi pada sebuah sistem. Simbol *activity diagram* dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut :

Tabel 3. 2 Simbol Activity Diagram

No	Simbol	Keterangan
1.		<i>Activity</i> , menggambar kan suatu proses/kegiatan bisnis
2.		<i>Decision Points</i> , menggambar kanpilihan untuk pengambilan keputusan, <i>true</i> atau <i>false</i>
3.		<i>Start Point</i> , diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktivitas
4.		<i>End Point</i> , akhir aktivitas

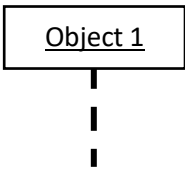

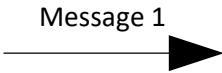
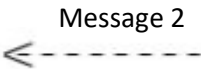
No	Simbol	Keterangan
5.		<i>Fork</i> (percabangan), Mempunyai 1 transisi masuk dan 2 atau lebih transisi keluar.
6.		<i>Join</i> (penggabungan), mempunyai 2 atau lebih transisi masuk dan hanya 1 transisi keluar.
7.		<i>Black Hole Activities</i> , adanya masukan dan tidak ada keluaran, biasanya digunakan jika dikehendaki ada 1 atau lebih transisi.
8.		<i>Swimline</i> , menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktivitas berdasarkan <i>actor</i> .
5.		Kondisi transisi, menunjukkan kondisi transisi antar aktivitas

Sumber: Prasetya dan Sintia (2022)

c. *Sequence Diagram*

Menurut Prasetya, Sintia et al (2022) *sequence diagram* adalah *diagram* urutan yang digunakan untuk menjelaskan dan menampilkan interaksi antar objek-objek dalam sistem secara terperinci. Simbol *sequence diagram* dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut :

Tabel 3.3 Simbol *Sequence Diagram*

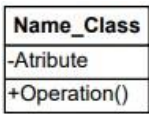


No	Simbol	Keterangan
1.		Objek/Aktor, sebuah objek yang berasal dari kelas, atau dapat dinamai dengan kelasnya saja.
2.		Aktivasi, menunjukkan masa hidup dari objek.
3.		Pesan, interaksi antara suatu objek dengan objek lainnya. Objek dapat mengirimkan pesan ke objek lain. Interaksi antar-objek ditunjukkan pada bagian operasi pada <i>class diagram</i>
4.		<i>Return</i> , pesan kembalian dari objek yang diajak berkomunikasi

Sumber : Prasetya dan Sintia (2022)

d. *Class Diagram*

Menurut Prasetya, Sintia et al (2022) *class diagram* adalah salah satu jenis *diagram* struktur pada UML yang menggambarkan dengan jelas struktur serta deskripsi *class*, atribut, metode dan hubungan dari setiap objek. Simbol *class diagram* dapat dilihat pada tabel 3.4 berikut :

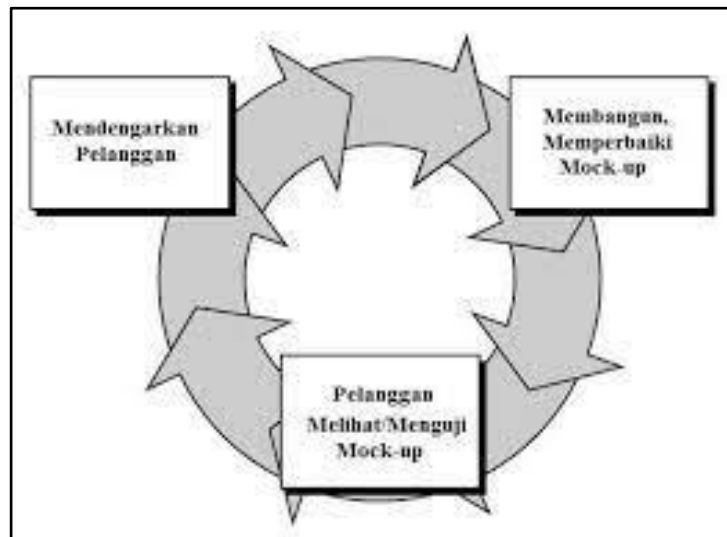
Tabel 3. 4 Simbol *Class Diagram*

No	Simbol	Keterangan
1.	1	Satu dan hanya satu
2.	0..*	Boleh tidak ada atau 1 atau lebih
3.	1..*	1 atau lebih
4.	0..1	Boleh tidak ada, maksimal 1
5.	n..n	Batasan antara. Contoh 2..4 mempunyai arti minimal 2 maksimal 4
6.		<i>Class</i> , menunjukkan <i>class-class</i> yang dibagun berdasarkan proses-proses sebelumnya.
7.		<i>Unidirectional Association</i> Menunjukkan hubungan antara <i>class</i> pada <i>diagram class</i>
8.		<i>Aggregation Relasi</i> antar kelas dengan makna semua-bagian. (<i>whole-part</i>)

Sumber: Prasetya dan Sintia (2022)

3.1.9 Prototype

Menurut Somya & Nathanael (2019) *prototype* merupakan metode yang dikembangkan dengan berkomunikasi kepada *client* agar aplikasi yang dihasilkan sesuai dengan keinginan *client*. Berikut ni adalah langkah-langkah *prototype* :



Sumber : : Sukanto & Shalahuddin (2018)

Gambar 3.1 Tahapan Metode *Prototype*

1. Mendengarkan Pelanggan.
2. Membangun, Memperbaiki *Mock-Up*.
3. Pengujian *Mock-Up*.

3.10 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini digunakan untuk menjadi salah satu acuan peneliti dalam melakukan penelitian sehingga dapat memperkaya teori yang akan digunakan dalam mengkaji penelitian saat ini.

Berikut ini merupakan 4 (tujuh) jurnal terkait penelitian yang dilakukan peneliti dan dapat dilihat pada tabel 3.5 :

Tabel 3. 5 Penelitian Terdahulu

No	Judul	Peneliti dan Tahun	Hasil Penelitian
1.	Membangun Aplikasi untuk Penjualan <i>Sparepart</i> Mobil	Yanike Anastasya, Sukatmi, Aliy Hafiz	Berdasarkan hasil penelitian aplikasi penjualan <i>sparepart</i> mobil yang dapat membantu perusahaan dalam

No	Judul	Peneliti dan Tahun	Hasil Penelitian
	Pada CV. Graha Auto Natar Lampung Selatan	P-ISSN : 0216-9436 E-ISSN : 2622-6782 Vol. 21 No.2. Tahun 2021	memasarkan produk dengan jangkauan pasar yang lebih luas, mempromosikan produk. Bahasa pemograman yang digunakan adalah <i>PHP</i> dan <i>Mysql</i> . (Anastasya, Sukatmi and Hafiz, 2021)
2	Rancang Bangun Aplikasi <i>Website</i> Penjualan Makanan Beku Menggunakan <i>Framework</i> Laravel	Widya Khafa Nofaa, Muhammad Rafly Nuzul Ichsan P-ISSN: 2828-7002 E-ISSN: 2828-6871 Vol 1 No. 2 Juni 2022	Penelitian ini menggunakan bahasa pemograman PHP dan <i>database Mysql</i> serta <i>Frameworklaravel</i> . Kemudian menghasilkan aplikasi yang digunakan untuk mengelola data pesanan secara <i>online</i> dan meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan.. (Nofaa dan Ichsan, 2022)
3.	Aplikasi Penjualan Alat Tulis Kantor (ATK) pada Toko 1001	Syahirun Alam, Hamra, Herlina. ISSN : 2775-412X Vol. 1 No. 2. Tahun 2021	Menghasilkan aplikasi penjualan dengan menggunakan bahasa pemograman <i>web (PHP)</i> dan <i>database</i> yang digunakan juga <i>database PHP</i> . Pengujian aplikasi dilakukan dengan <i>Black Box</i> . Level akses <i>web</i> terdiri dari admin, pemasok dan pelanggan. (Alam, Hamra and Lina, 2021)

(Sumber : Diolah Sendiri)

Pada penelitian sekarang level akses web ada pimpinan, admin, gudang dan pelanggan. Pimpinan perusahaan untuk mengakses laporan-laporan, admin melakukan kegiatan proses transaksi penjualan, laporan penjualan, harga jual produk. Gudang melakukan kegiatan stok masuk dan keluar barang. Pelanggan membeli barang secara *online*. Jadi sistem Informasi bisa membantu

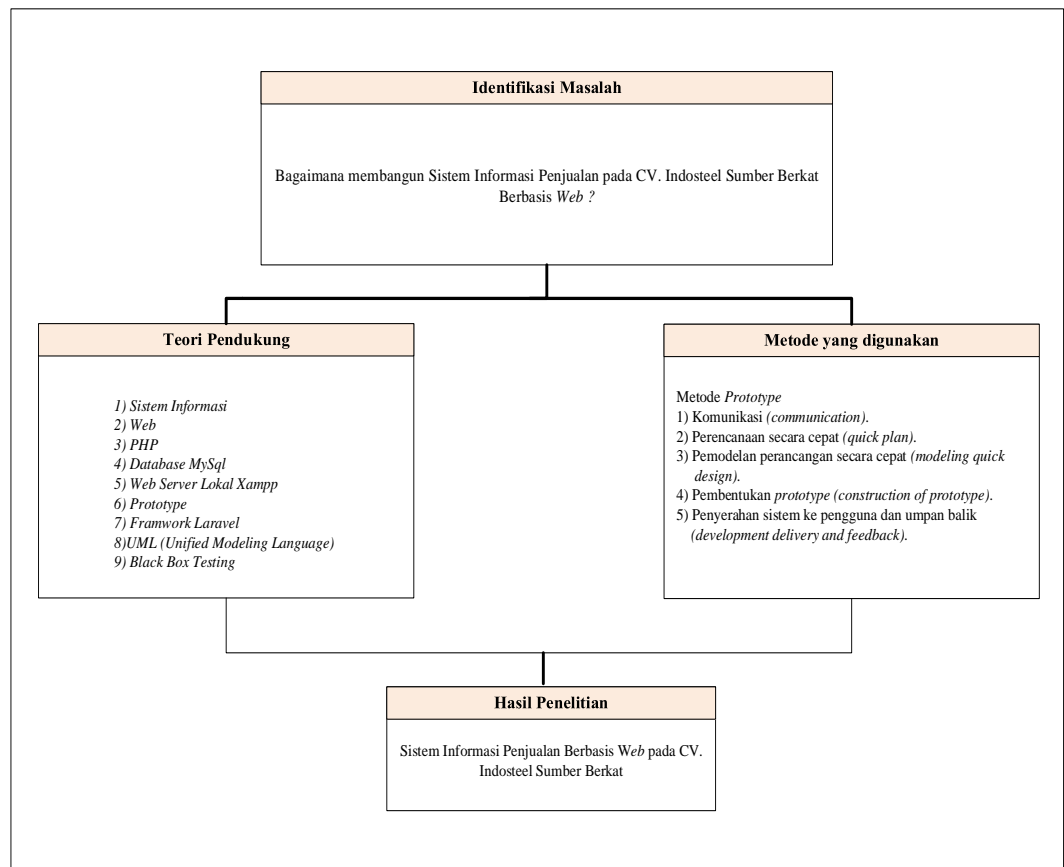
perusahaan dalam melakukan pengelolaan penjualan dan juga penelitian sekarang menggunakan visual studio code untuk pembuatan koding sistemnya.

Persamaan penelitian sekarang dan penelitian terdahulu yaitu pada 4 jurnal diatas adalah penggunaan bahasa pemograman yaitu menggunakan PHP dan *Mysql* dan UML untuk tools aplnya serta pada jurnal ke 4 menggunakan metode *prototype* untuk metode pengembangan yang digunakan.

Dari ke 4 jurnal rujukan diatas peneliti menggunakan 1 jurnal yang berjudul:

1. Aplikasi Penjualan Alat Tulis Kantor (ATK) pada Toko 1001 dari jurnal (Alam, Hamra and Lina, 2021) sebagai rujukan dalam penyusunan metode pengujian sistem menggunakan metode *black box testing* serta menggunakan UML.

3.11 Kerangka Penelitian



(Sumber : Diolah Sendiri)

Gambar 3.2. Kerangka Penelitian

Data sekunder yang peneliti peroleh bersumber dari buku – buku penunjang baik buku pribadi maupun buku yang dapat dipinjam di perpustakaan

4.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah sebagai berikut :

4.3.1 Wawancara

Menurut Lexy dalam jurnal penelitian (Kamaria, 2021) Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.

Wawancara dilakukan secara langsung dengan pemilik CV. Indosteel Sumber Berkat. terkait dengan apakah di perusahaan mempunyai *system* Informasi penjualan atau tidak, mengidentifikasi masalah yang lain seperti tugas dan wewenang setiap karyawan, serta logo dan visi misi CV. Indosteel Sumber Berkat.

4.3.2 Observasi

Menurut Nawawi dan Martini dalam jurnal penelitian (Suci Arischa, 2019), observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak pada suatu gejala-gejala pada objek penelitian.

Peneliti melakukan observasi yaitu melihat proses secara langsung bagaimana perusahaan melakukan penjualan. Selain Informasi penjualan, peneliti juga mendapatkan hardcopy bukti pembayaran, hardcopy nota pembelian stok, dokumen menu produk dan jasa.

4.3.3 Dokumentasi

Menurut Arikunto dalam jurnal penelitian (Suci Arischa, 2019), menyebutkan dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, jurnal, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya.

Peneliti melakukan dokumentasi saat melaksanakan riset dan hasil dokumentasi yang didapat berupa foto ruang dan foto lokasi mengambil produk yang akan di kirim ke konsumen.

4.3.4 Studi Pustaka

Menurut Zainuddin (2020). Studi kepustakaan merupakan kegiatan dalam penelitian yang dilakukan dengan penelusuran teori-teori yang mengandung konsep-konsep sekaligus hubungan antarkonsep yang bertujuan untuk memecahkan masalah penelitian. Peneliti mencari sumber sebagai referensi terkait dengan penelitian yaitu dengan mengumpulkan jurnal rujukan untuk digunakan sebagai data penelitian terdahulu, buku, dan apapun yang berkaitan dengan penelitian.

4.4 Alat dan Teknik Pengembangan Sistem

Dalam penelitian, alat dan teknik perancangan sistem yang akan digunakan untuk membangun *system* Informasi penjualan pada CV. Indosteel Sumber Berkat dengan metode pendekatan sebagai berikut:

4.4.1 Alat Pengembangan Sistem

Dalam perancangan sistem, peneliti menggunakan metode pemodelan *system* berorientasi objek yang terdiri dari UML (*Unified Modeling Language*) berupa *use case*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*.

1) UML (*Unified Modeling Language*)

UML terdiri dari 13 *diagram* :

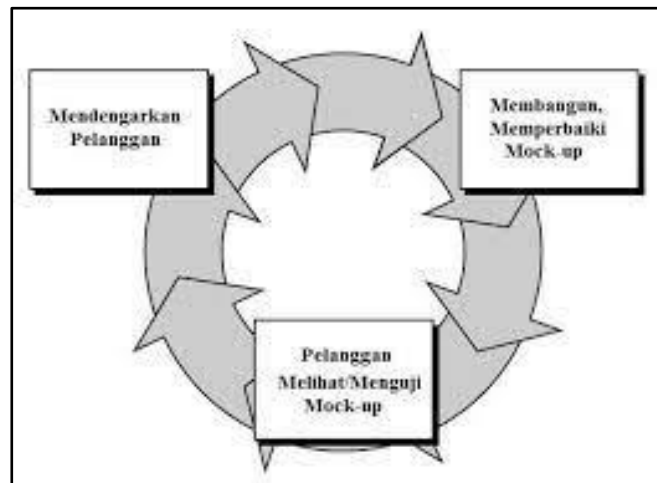
- 1 *Use case diagram*
- 2 *Activity diagram*
- 3 *Sequence diagram*
- 4 *Class diagram*
- 5 *State Machine diagram*
- 6 *Communication diagram*
- 7 *Deployment diagram*
- 8 *Component diagram*
- 9 *Object diagram*
- 10 *Composite structure diagram*
- 11 *Interaction overview diagram*
- 12 *Package diagram*
- 13 *Diagram timing*

Peneliti menggunakan 4 diagram untuk menggambarkan perancang sistem yang akan dibuat. Berikut ini *diagram* yang akan digunakan :

- 1) *Use Case Diagram*
- 2) *Activity Diagram*
- 3) *Sequence Diagram*
- 4) *Class Diagram*

4.4.2 Teknik Pengembangan Sistem

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengembangan sistem yaitu *prototype*. Menurut (Pane, Lase et al., 2020) *prototype* adalah kerangka kerja *Javascript* yang dibuat untuk memfasilitasi proses pembuatan sistem Informasi. Metode *prototype* sebagai paradigma mengembangkan sistem Informasi tidak hanya merupakan evolusi dari metode pengembangan sistem Informasi yang ada, tetapi juga sebuah evolusi dalam pengembangan sistem Informasi manajemen. Berikut ini penjelasan langkah-langkah metode *prototype*:



Sumber : : Sukanto & Shalahuddin (2018)

Gambar 4.1 Langkah Metode *Prototype*

1. Mendengarkan Pelanggan. Merupakan tahap pertama dalam merancang sebuah sistem. Pada tahap ini akan menentukan Informasi-Informasi yang dibutuhkan oleh pelanggan agar tercipta sebuah aplikasi sehingga mengarah pada tujuan dibuatnya aplikasi tersebut. tahap ini peneliti melakukan komunikasi untuk mengetahui alur sistem berjalan, peneliti melakukan observasi dan wawancara langsung untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi di CV. Indosteel Sumber Berkas serta mengumpulkan rujukan daftar pustaka untuk bahan referensi pembuatan sistem Informasi penjualan .
2. Membangun dan memperbaiki *mockup*, tahap ini Setelah melakukan analisa kebutuhan tentang pengajuan izin usaha kemudian peneliti melakukan pembuatan jadwal rencana yang dikerjakan, pembuatan rancangan ini dengan menggunakan *PHP, HTML, CSS* dan *framework*. peneliti membuat pemodelan proses berupa *use case diagram, activity diagram, sequence diagram* serta *class diagram*.

3. Melihat dan Menguji *mock-up*, Pada tahapan ini dilakukan pengujian terhadap sistem yang telah disusun dan melakukan pengenalan terhadap sistem yang telah diujikan serta evaluasi apakah *system* yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan.

4.5 Teknik Pengujian Sistem

a. *Equivalence Partitioning*

Pengujian *equivalence partitioning* merupakan pengujian berdasarkan *inputan* setiap menu yang terdapat pada sistem, setiap menu *inputan* dilakukan pengujian melalui klasifikasi dan pengelompokan berdasarkan fungsinya (Hidayat & Muttaqin, 2018).

Penerapan metode *equivalence partitioning* membantu dalam mengurangi jumlah skenario pengujian yang perlu dijalankan, karena hanya satu atau beberapa input dari setiap partisi yang perlu diuji untuk mewakili seluruh partisi tersebut. Ini secara signifikan mempercepat proses pengujian dan memungkinkan fokus pada pengujian input yang paling representatif. Dengan demikian, pengujian menu melalui pendekatan ini tidak hanya efisien dalam hal waktu dan sumber daya, tetapi juga memberikan keyakinan bahwa berbagai kasus pengujian yang berbeda telah dicakup untuk memastikan kualitas dan fungsionalitas keseluruhan sistem.

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil dan Pembahasan

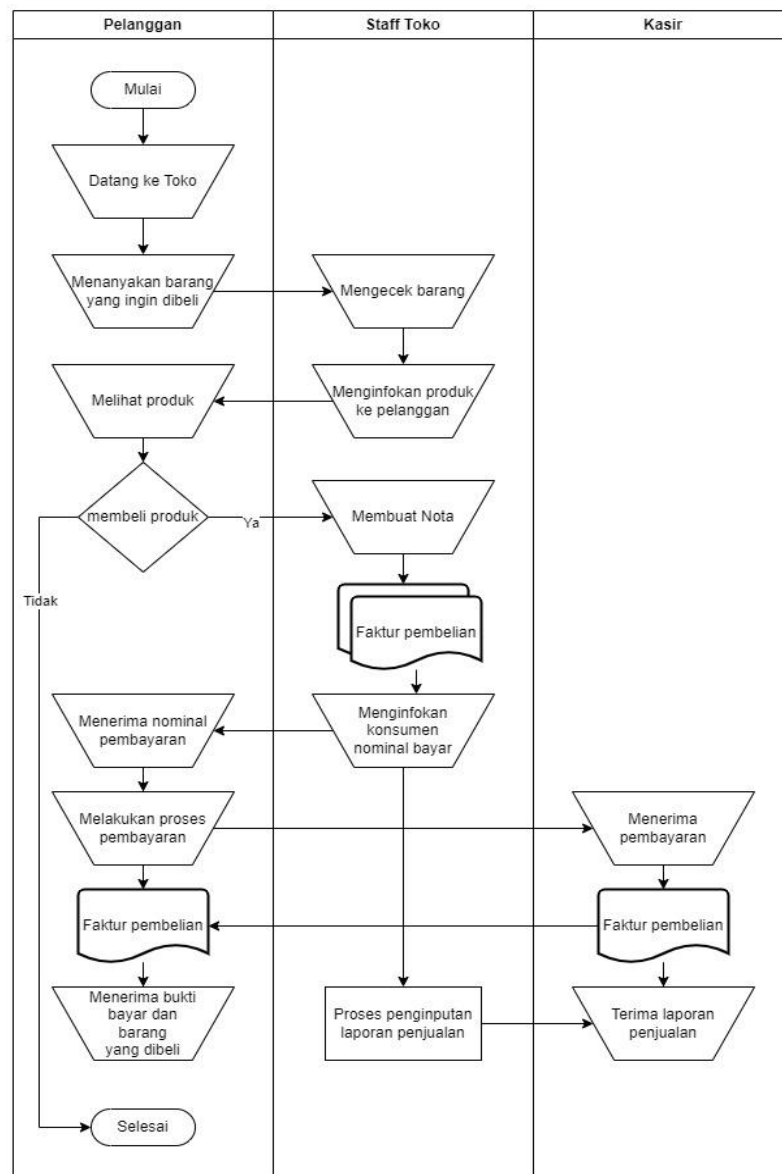
Dalam pembuatan skripsi ini, peneliti menggunakan metode *prototype*. Pada bab ini peneliti akan membahas tahap-tahap dalam pembuatan sistem Informasi penjualan pada CV. Indosteel Sumber Berkat Palembang. Berikut ini adalah penjelasan mengenai tahap-tahap *prototype* sebagai berikut:

5.1.1 Mendengarkan Pelanggan

Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan dan wawancara untuk mengetahui masalah yang dihadapi oleh CV. Indosteel Sumber Berkat Palembang melakukan observasi langsung dengan melihat bagaimana proses penjualan produk yang perusahaan lakukan. Kemudian, dari tahapan tersebut, peneliti membuat alur proses sistem yang berjalan, kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Kebutuhan fungsional sistem terdiri dari beberapa fungsi utama yang saling berkaitan dan saling mendukung satu sama lain. Sedangkan kebutuhan non fungsional sistem memiliki fungsi sebagai sarana pendukung agar kelancaran dari fungsi utama beroperasi sesuai dengan harapan.

5.1.1.1 Alur Sistem Yang Berjalan

Adapun *flowchart* prosedur yang berjalan pada CV. Indosteel Sumber Berkas, berikut *flowchart* prosedur yang berjalan dapat dilihat pada gambar 5.1



Sumber: (Diolah Sendiri, 2023)

Gambar 5.1 *Flowchart* Alur Sistem Yang Berjalan

Adapun Berdasarkan gambar 5.1 *flowchart* prosedur yang berjalan CV. Indosteel Sumber Berkat diatas dapat dijelaskan sebagai berikut :

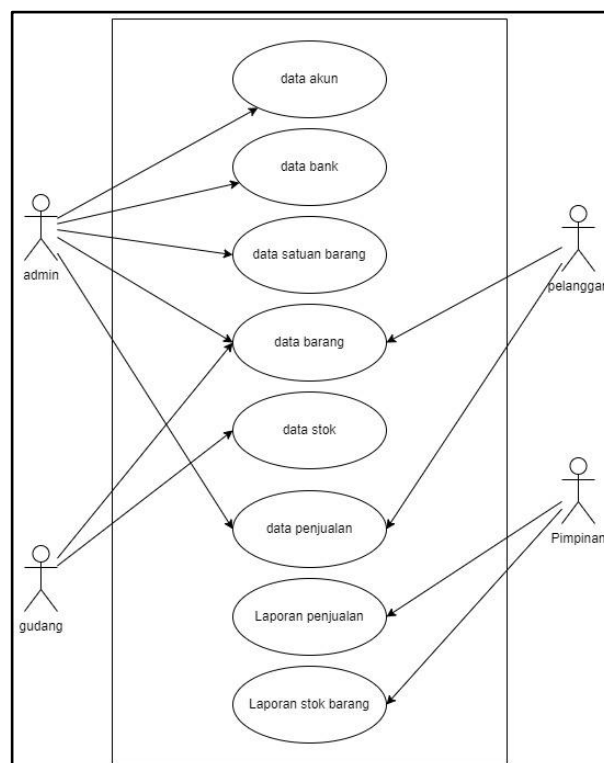
1. Konsumen datang langsung ke toko lalu menanyakan produk beserta harga yang diinginkan pada staff.
2. Staf toko akan mengecek barang dan harga. Jika barang tersedia, staff akan memberikan Informasi secara langsung ke pelanggan.
3. Jika harga yang diberikan sudah cocok dan pelanggan menyetujui, pegawai akan membuat faktur dan langsung menyiapkan produk yang dibeli. terdiri dari 3 rangkap yaitu berwarna putih, merah dan kuning. Jika tidak pelanggan memutuskan tidak membeli produk, maka proses pembelian batal dilakukan.
4. Selanjutnya staf toko akan menginformasikan total pembelian, setelah itu konsumen akan melakukan pembayaran secara langsung ke kasir.
5. Nota berwarna kuning disimpan sebagai arsip untuk didata sebagai laporan penjualan oleh pegawai toko.
6. Setelah membayar konsumen mendapatkan nota berwarna putih untuk tanda bahwa proses konsumen sudah melakukan pembayaran, dan berhak mendapatkan produk yang dibeli.
7. Nota berwarna merah untuk pengantaran barang.
8. Tahap terakhir pegawai toko akan menginput laporan penjualan dan langsung di laporkan ke pimpinan ke dalam microsoft excel.
9. Selesai

5.1.2 Membangun dan memperbaiki *Mockup*

Pada tahapan ini peneliti akan membuat perancangan sistem yang akan diusulkan dan peneliti membuat pemodelan proses berupa *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram* serta pembuatan desain *user interface*. Kemudian pembuatan rancangan ini dengan menggunakan *HTML*, *CSS* dan *Framework Laravel*.

5.1.2.1 *Use Case Diagram*

Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan desain sistem menggunakan *use case diagram*. *Use case diagram* untuk sistem dapat dilihat pada gambar berikut :



Sumber: (Diolah Sendiri, 2023)

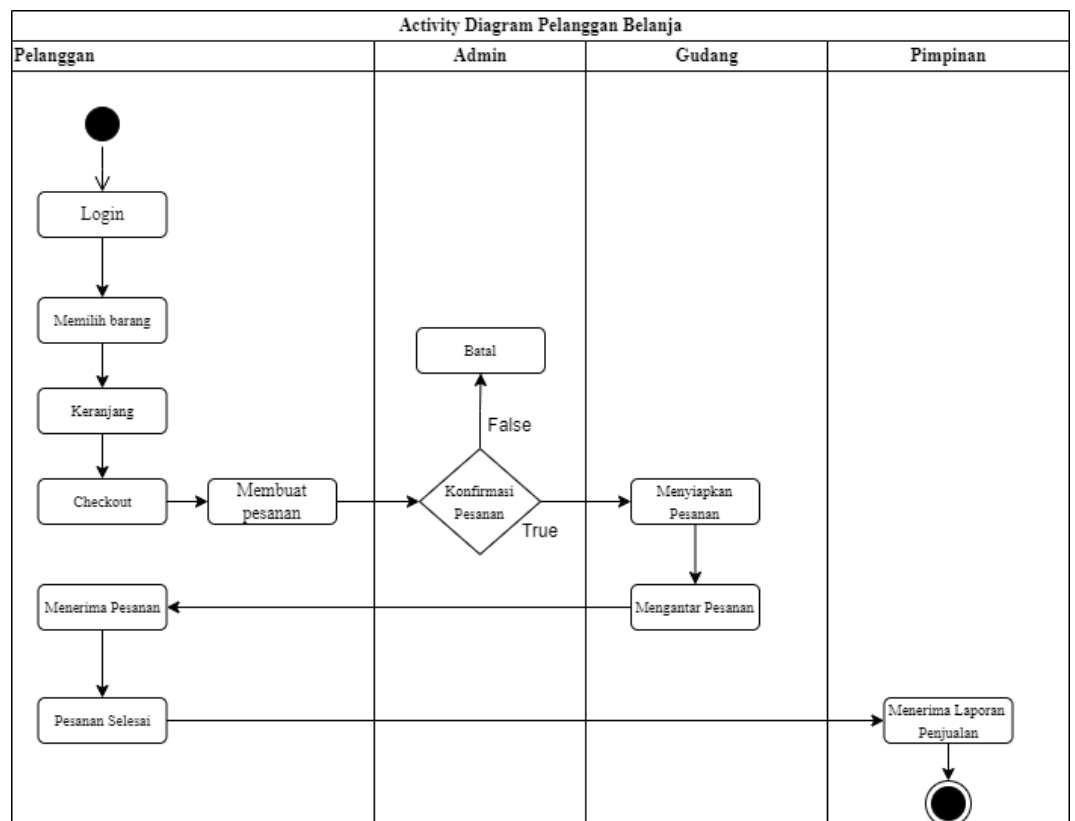
Gambar 5.2 *Use Case Diagram*

5.1.2.2 Activity Diagram

Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan desain *system* menggunakan *activity diagram*. Adapun beberapa *activity diagram* sebagai berikut :

1) Activity Diagram Pelanggan Belanja

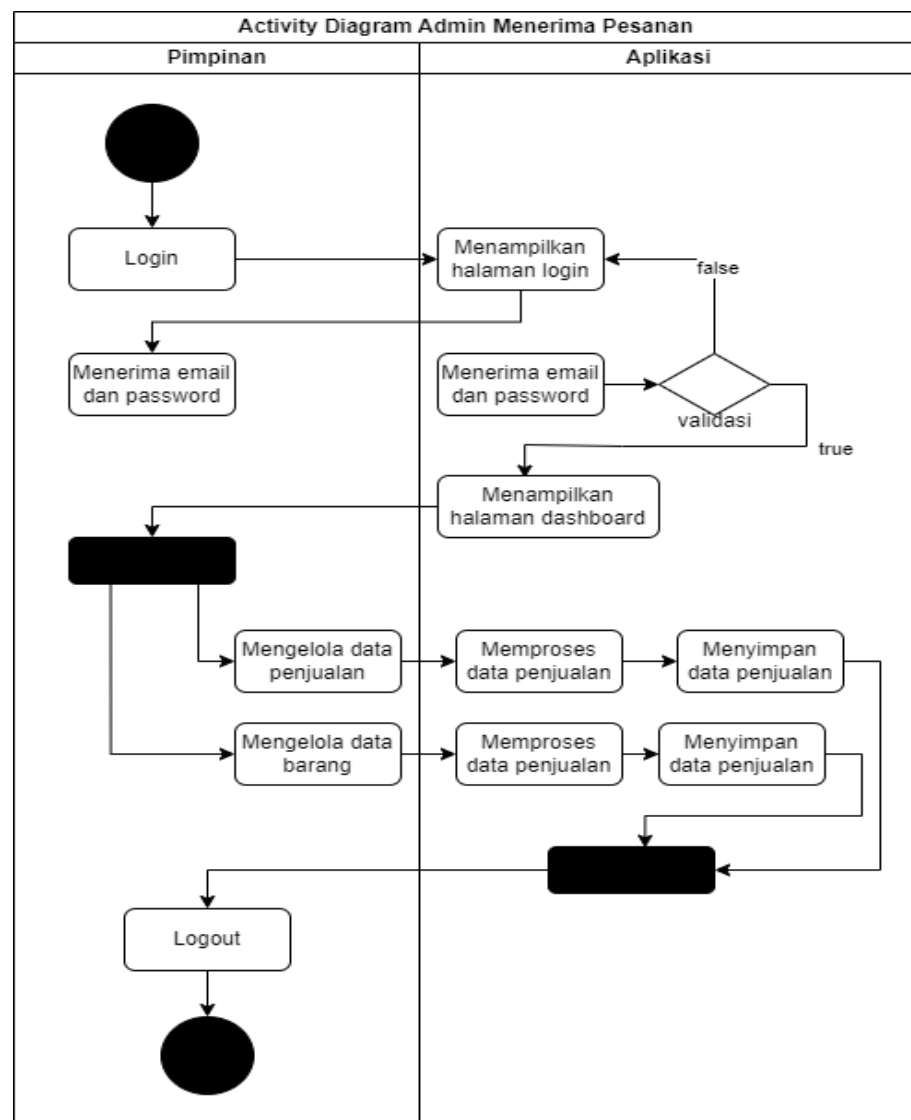
Activity diagram pelanggan belanja untuk sistem dapat dilihat pada gambar 5.3



Gambar 5.3 Activity Diagram Pelanggan Belanja

2) Activity Diagram Admin Menerima Pesanan

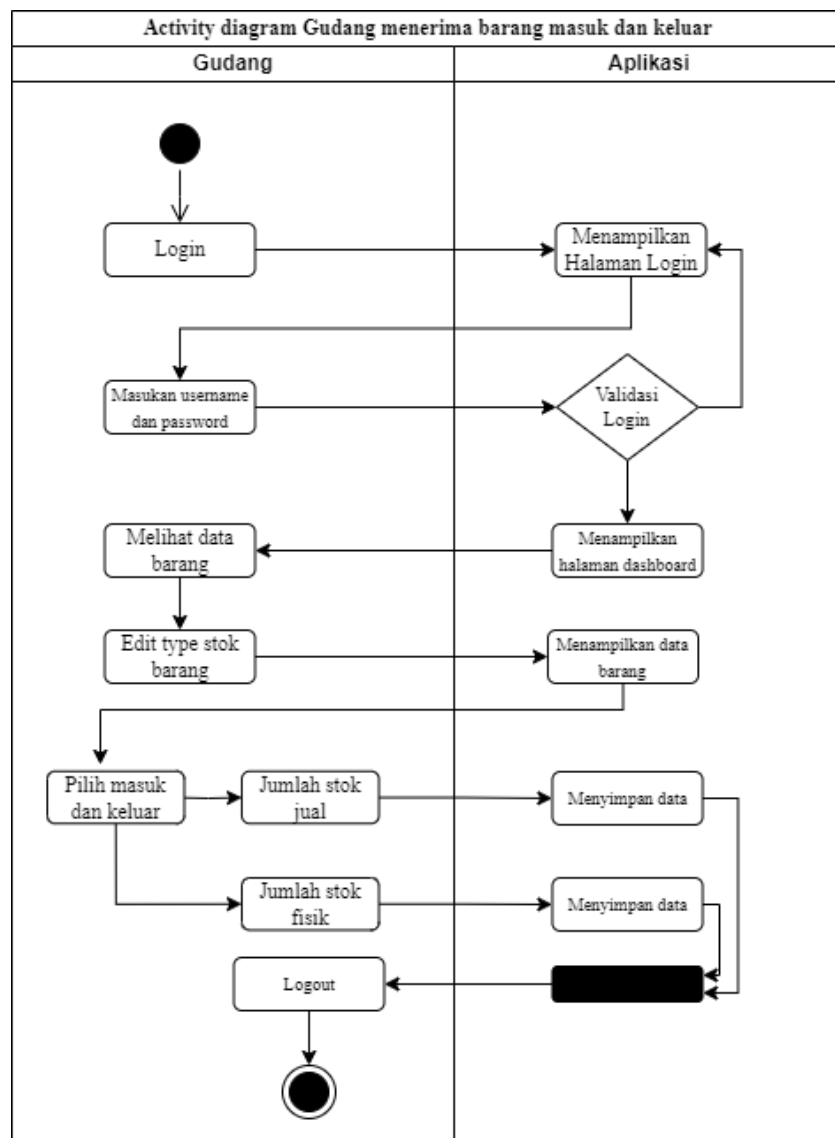
Activity diagram admin menerima pesanan untuk sistem dapat dilihat pada gambar 5.4



Gambar 5.4 Activity Diagram Admin Menerima Pesanan

3) Activity Diagram Gudang Menerima Barang Masuk dan Keluar

Activity diagram gudang menerima barang masuk dan keluar untuk sistem dapat dilihat pada gambar 5.5

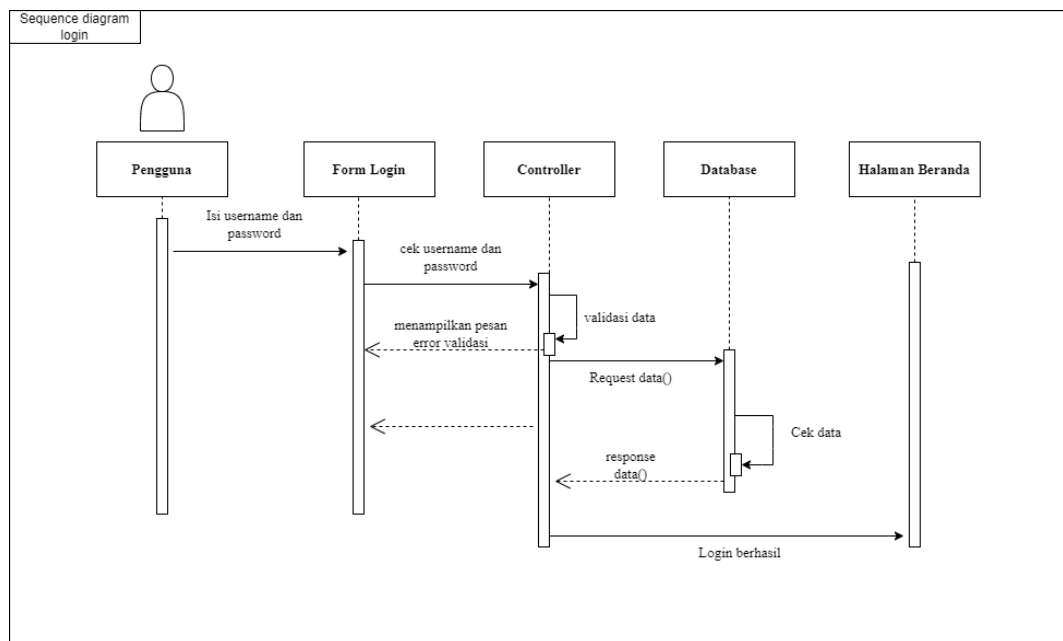


Gambar 5.5 Activity Diagram Gudang Menerima Barang Masuk dan Keluar

5.1.2.3 Sequence Diagram

Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan desain *system* menggunakan *Sequence diagram*. *Sequence diagram* untuk sistem dapat dilihat pada gambar 5.6

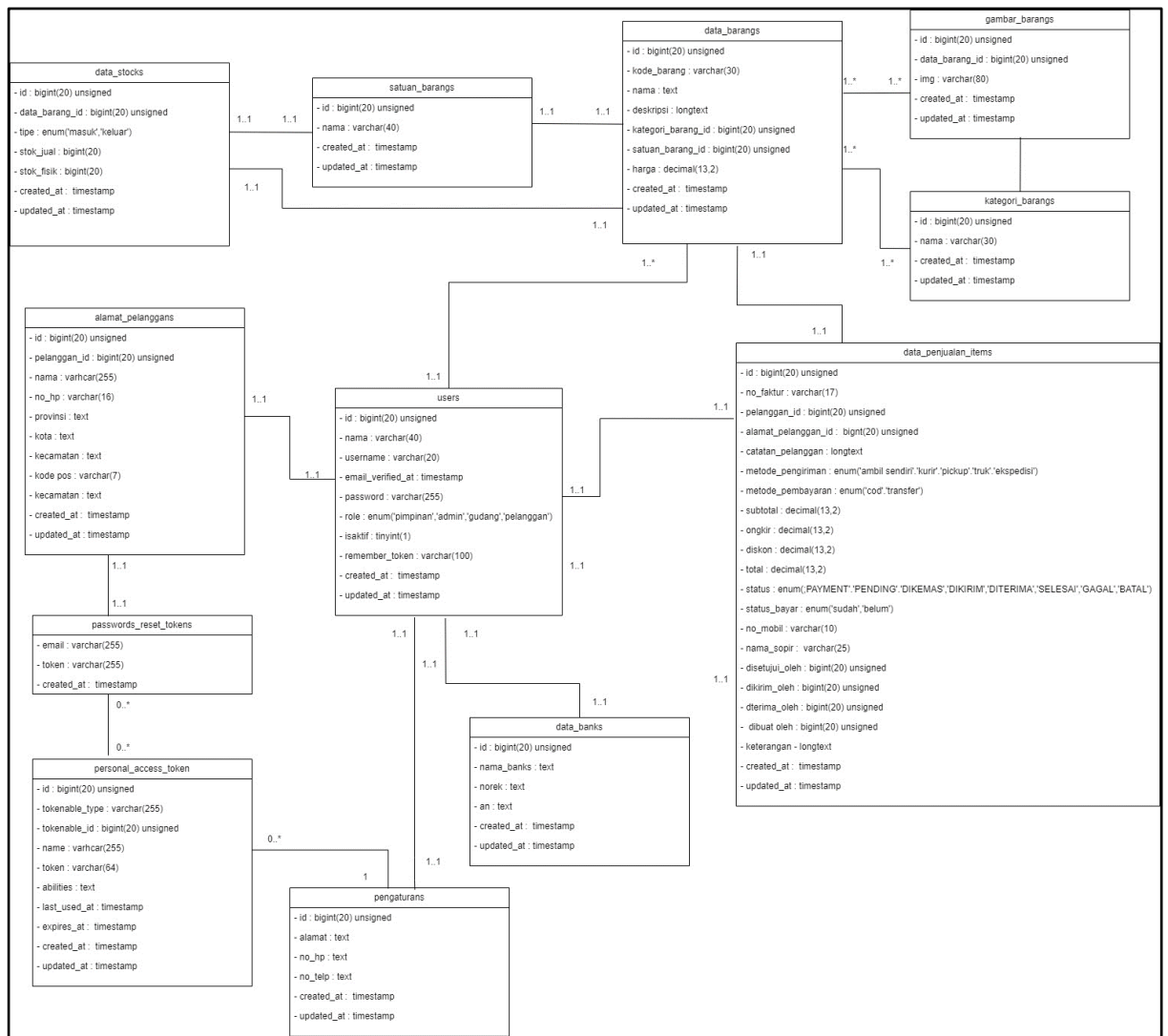
1) *Sequence diagram login*



Gambar 5.6 *Sequence Diagram Login*

5.1.2.4 Class Diagram

Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan desain *system* menggunakan *class diagram*. *Class diagram* untuk sistem dapat dilihat pada gambar 5.7



Gambar 5.7 Class Diagram

5.1.2.5 Desain Database

Desain *database* yang digunakan untuk menentukan struktur dari tabel-tabel yang akan dibuat berisikan nama *field*, tipe *field* dan ukurannya, dimana digunakan untuk menampung data. Adapun desain *database* yaitu sebagai berikut:

a. Tabel Alamat Pelanggan

Tabel alamat pelanggan digunakan untuk menampung data alamat pelanggan. Struktur tabel alamat pelanggan dapat dilihat pada tabel 5.1.

Nama tabel : alamat_pelanggans

Primary key : id

Tabel 5.1 Tabel Alamat Pelanggan

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id	<i>Bigint</i>	20	Primary Key
2	Pelanggan_id	<i>Bigint</i>	20	Foreign Key
3	Nama	<i>Varchar</i>	25	Nama Pelanggan
4	No_hp	<i>Varchar</i>	16	Nomor Hp
5	Provinsi	<i>Text</i>		Provinsi
6	Kota	<i>Text</i>		Kota
7	Kecamatan	<i>Text</i>		Kecamatan
8	Kode_pos	<i>Varchar</i>	7	Kode Pos
9	Alamat	<i>Longtext</i>		Alamat

No	Field	Type	Size	Keterangan
10	<i>Created_at</i>	<i>Timestamp</i>		Membuat
11	<i>Updated_at</i>	<i>Timestamp</i>		Mengupdate

b. Tabel Data Bank

Tabel data bank digunakan untuk menampung data bank.

Struktur tabel data bank dapat dilihat pada tabel 5.2.

Nama tabel : data_banks

Primary key : id

Tabel 5.2 Tabel Data Bank

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id	<i>Bigint</i>	20	<i>Primary Key</i>
2	Nama_bank	<i>Text</i>		Nama Bank
3	Norek	<i>Text</i>		Nomor Rekening
4	An	<i>Text</i>		Atas Nama
5	<i>Created_at</i>	<i>Timestamp</i>		Membuat
6	<i>Update_at</i>	<i>Timestamp</i>		Mengupdate

c. Tabel Data Barang

Tabel data barang digunakan untuk menampung data barang.

Struktur tabel data barang dapat dilihat pada tabel 5.3.

Nama tabel : data_barangs

Primary key : id

Tabel 5.3 Tabel Data Barang

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id	<i>Bigint</i>	20	Primary Key
2	Kode_barang	<i>Varchar</i>	30	Kode Barang
3	Nama	<i>Text</i>		Nama Barang
4	Deskripsi	<i>Longtext</i>		Deskripsi Barang
5	Kategori_barang_id	<i>Bigint</i>	20	Foreign Key
6	Satuan_barang_id	<i>Bigint</i>	20	Foreign Key
7	Harga	<i>Decimal</i>	13,2	Harga Barang
8	<i>Created_at</i>	<i>Timestamp</i>		Membuat
9	<i>Update_at</i>	<i>Timestamp</i>		Mengupdate

d. Tabel Data Penjualan

Tabel data penjualan digunakan untuk menampung data penjualan. Struktur tabel data penjualan dapat dilihat pada tabel 5.4

Nama tabel : data_penjualans

Primary key : id

Tabel 5.4 Tabel Data Penjualan

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id	<i>Bigint</i>	20	Primary Key
2	Pelanggan_id	<i>Bigint</i>	20	Foreign Key

No	Field	Type	Size	Keterangan
3	Alamat_pelanggan_id	Bigint	20	Foreign Key
4	No_faktur	Varchar	17	Nomor Faktur
5	Catatan_pelanggan	Longtext		Catatan Pelanggan
6	Metode_pengiriman	Enum	'Ambil sendiri', 'kurir', 'pick up', 'trucl'	Metode Pengiriman
7	Metode_pembayaran	Enum	'Cod', 'Transfer'	Metode Pembayaran
8	Subtotal	Decimal	13,2	Subtotal
9	Ongkir	Decimal	13,2	Ongkos Kirim
10	Diskon	Decimal	13,2	Diskon
11	Total	Decimal	13,2	Total
12	Status	Enum	'Payment', 'Pending', 'Dikemas', 'Dikirim'	Status Pengiriman
13	Status_bayar	Enum	'Sudah', 'Belum'	Status Pembayaran
14	No_mobil	Varchar	10	Nomor Mobil
15	Nama_supir	Vachar	25	Nama Supir
16	Disetujui_oleh	Bigint	20	Disetujui Oleh
17	Dikirim_oleh	Bigint	20	Dikirim Oleh
18	Diterima_oleh	Bigint	20	Diterima Oleh
19	Dibuat_oleh	Bigint	20	Dibuat Oleh
20	Keterangan	Longtext		Keterangan

e. Tabel Data Penjualan Item

Tabel penjualan item digunakan untuk menampung data penjualan item. Struktur tabel data penjualan item dapat dilihat pada tabel 5.5.

Nama tabel : data_penjualan_items

Primary key : id

Tabel 5.5 Tabel Penjualan Item

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id	<i>Bigint</i>	20	<i>Primary Key</i>
2	Data_penjualan_id	<i>Bigint</i>	20	<i>Foreign Key</i>
3	Data_barang_id	<i>Bigint</i>	20	<i>Foreign Key</i>
4	Harga	<i>Decimal</i>	13,2	Harga
5	<i>Qty</i>	<i>Int</i>		<i>Quantity</i>
6	Satuan_barang_id	<i>Bigint</i>	20	Satuan Barang
7	Total_harga	<i>Decimal</i>	13,2	Total Harga
8	<i>Created_at</i>	<i>Timestamp</i>		Membuat
9	<i>Updated_at</i>	<i>Timestamp</i>		Mengupdate

f. Tabel Stok

Tabel stok digunakan untuk menampung data stok. Struktur tabel stok dapat dilihat pada tabel 5.6.

Nama tabel : data_stoks

Primary key : id

Tabel 5.6 Tabel Stok

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id	Bigint	20	Primary Key
2	Data_barang_id	Bigint	20	Foreign Key
3	Tipe	Enum	'Masuk', 'Keluar'	Tipe
4	Stok_jual	Bigint	20	Stok Jual
5	Stok_fisik	Bigint	20	Stok Fisik
6	Created_at	Timestamp		Membuat
7	Update_at	Timestamp		Update

g. Tabel *Failed Job*

Tabel *failed job* digunakan untuk menampung *failed job*.

Struktur tabel *failed job* dapat dilihat pada tabel 5.7.

Nama tabel : *failed_jobs*

Primary key : id

Tabel 5.7 Tabel *Failed Jobs*

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id	Bigint	20	Primary Key
2	Uuid	Varchar	255	Foreign Key
3	Connection	Text		Koneksi
4	Queue	Text		Antre
5	Payload	Longtext		Muatan

No	Field	Type	Size	Keterangan
6	<i>Exception</i>	<i>Longtext</i>		Pengecualian
7	<i>Failed_at</i>	<i>Timestamp</i>		Gagal

h. Tabel Gambar Barang

Tabel gambar barang digunakan untuk menampung data gambar barang. Struktur tabel gambar barang dapat dilihat pada tabel 5.8.

Nama tabel : gambar_barangs

Primary key : id

Tabel 5.8 Tabel Gambar Barang

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id	<i>Bigint</i>	20	<i>Primary Key</i>
2	Data_barang_id	<i>Bigint</i>	20	<i>Foreign Key</i>
3	<i>Img</i>	<i>Varchar</i>	80	Gambar
4	<i>Created_at</i>	<i>Timestamp</i>		Membuat
5	<i>Updated_at</i>	<i>Timestamp</i>		Mengupdate

i. Tabel Kategori Barang

Tabel kategori barang digunakan untuk menampung data kategori barang. Struktur tabel kategori barang dapat dilihat pada tabel 5.9.

Nama tabel : kategori_barangs

Primary key : id

Tabel 5.9 Tabel Kategori Barang

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id	<i>Bigint</i>	20	Primary Key
2	Nama	<i>Varchar</i>	30	Nama Barang
3	<i>Created_at</i>	<i>Timestamp</i>		Membuat
4	<i>Updated_at</i>	<i>Timestamp</i>		Mengupdate

j. Tabel *Migrations*

Tabel *migrations* digunakan untuk menampung data *migrations*. Struktur tabel *migrations* dapat dilihat pada tabel 5.10.

Nama tabel : *migrations*

Primary key : id

Tabel 5.10 Tabel *Migrations*

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id	<i>Int</i>	10	Primary Key
2	<i>Migration</i>	<i>Varchar</i>	255	Foreign Key
3	<i>Batch</i>	<i>Int</i>	11	Sejumlah

k. Tabel *Password Reset Tokens*

Tabel *password reset tokens* digunakan untuk menampung data *password reset tokens*. Struktur tabel *password reset tokens* dapat dilihat pada tabel 5.11

Nama tabel : *password_reset_tokens*

Primary key : id

Tabel 5.11 Tabel *Password Reset Tokens*

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	<i>Email</i>	<i>Varchar</i>	255	<i>Primary Key</i>
2	Token	<i>Varchar</i>	255	Token
3	<i>Created_at</i>	<i>Timestamp</i>		Membuat

l. Tabel Pengaturan

Tabel pengaturan digunakan untuk menampung data pengaturan. Struktur tabel pengaturan dapat dilihat pada tabel 5.12

Nama tabel : pengaturans

Primary key : id

Tabel 5.12 Tabel Pengaturan

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id	<i>Bigint</i>	20	<i>Primary Key</i>
2	Alamat	<i>Text</i>		Alamat
3	No_hp	<i>Text</i>		Nomor Hp

No	Field	Type	Size	Keterangan
4	No_telp	Text		Nomor Telepone
5	Created_at	Timestamp		Membuat
6	Updated_at	Timestamp		Mengupdate

m. Tabel Personal Acces *Tokens*

Tabel personal acces token digunakan untuk menampung data personal acces token. Struktur tabel personal acces token dapat dilihat pada tabel 5.13.

Nama tabel : *personal_acces_tokens*

Primary key : id

Tabel 5.13 Tabel Personal Acces *Tokens*

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id	Bigint	20	Primary Key
2	Tokenable_type	Varchar	255	Foreign Key
3	Tokenable_id	Bigint	20	Foreign Key
4	Name	Varchar	255	Nama
5	Token	Varchar	65	Token
6	Abilities	Text		Ability
7	Last_used_at	Timestamp		Terakhir menggunakan
8	Expires_at	Timestamp		Expired
9	Created_at	Timestamp		Membuat

No	Field	Type	Size	Keterangan
10	<i>Updated_at</i>	<i>Timestamp</i>		Mengupdate

n. Tabel Satuan Barang

Tabel satuan barang digunakan untuk menampung data satuan barang. Struktur tabel satuan barang dapat dilihat pada tabel 5.14.

Nama tabel : satuan_barangs

Primary key : id

Tabel 5.14 Tabel Satuan Barang

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id	<i>Bigint</i>	20	<i>Primary Key</i>
2	Nama	<i>Varchar</i>	20	Nama Barang
3	<i>Created_at</i>	<i>Timestamp</i>		Membuat
4	<i>Updated_at</i>	<i>Timestamp</i>		Mengupdate

o. Tabel *Users*

Tabel *user* digunakan untuk menampung data *user*. Struktur tabel *user* dapat dilihat pada tabel 5.15.

Nama tabel : *users*

Primary key : id

Tabel 5.15 Tabel *User*

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id	Bigint	20	Primary Key
2	Username	Varchar	20	Foreign Key
3	Name	Varchar	40	Nama Pengguna
4	Email_verified_at	Timestamp		Email pengguna
5	Password	Varchar	255	Password Pengguna
6	Role	Enum	'Pimpinan', 'Admin', 'Gudang', 'Pelanggan'	Jabatan
7	Isaktif	Tinyint	1	Isaktif
8	Remember_token	Timestamp		Token
9	Created_at	Timestamp		Membuat
10	Updated_at	Timestamp		Mengupdate

5.1.2.6 Desain Interface

1. Desain Halaman *Form Login*

Desain halaman *form login* adalah halaman yang digunakan *user* untuk masuk kedalam sistem. Desain halaman *form login* dapat dilihat pada gambar 5.8

Login | Masuk

Username

Password

Gambar 5.8 Desain Halaman *Form Login*

2. Desain Halaman *Form Daftar*

Desain halaman *form* daftar adalah halaman yang digunakan *user* untuk mendaftar sebelum masuk kedalam sistem. Desain halaman *form* daftar dapat dilihat pada gambar 5.9

Register | Daftar

Nama Lengkap

Username

Password

Gambar 5.9 Desain Halaman *Form Daftar*

3. Desain Halaman Beranda

Desain halaman beranda adalah halaman pertama *user* ketika masuk ke dalam sistem. Desain halaman beranda dapat dilihat pada gambar 5.10

Indosteel Sumber Berkas Home

Kategori Barang

Rp. 99.9999

Gambar 5.10 Desain Halaman Beranda

4. Desain Halaman Keranjang Belanja


Desain halaman keranjang belanja yaitu menampilkan data keranjang belanja. Desain halaman keranjang belanja dapat dilihat pada gambar 5.11

Produk	Harga	Jumlah	Total Harga Item	
 xxxxx	Rp. 99.999	9	Rp. 99.9999	Hapus

Gambar 5.11 Desain Halaman Keranjang Belanja

5. Desain Halaman *Check Out*

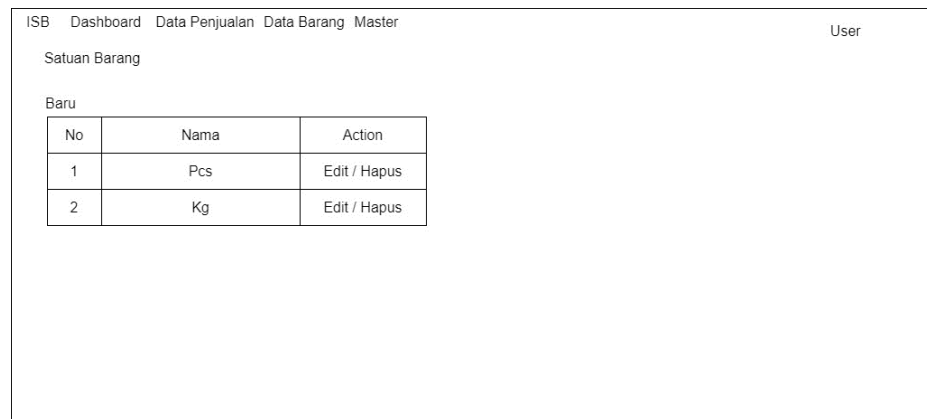
Desain halaman periksa belanja yaitu menampilkan data belanja yang ingin diperiksa. Desain halaman periksa belanja dapat dilihat pada gambar 5.12

Produk	Harga	Jumlah	Total Harga Item	Hapus
 xxxxx	Rp. 99.999	9	Rp. 99.9999	Hapus

Gambar 5.12 Desain Halaman Periksa Belanja

6. Desain Halaman Satuan Barang

Desain halaman satuan barang yaitu menampilkan data satuan barang. Desain halaman satuan barang dapat dilihat pada gambar 5.13

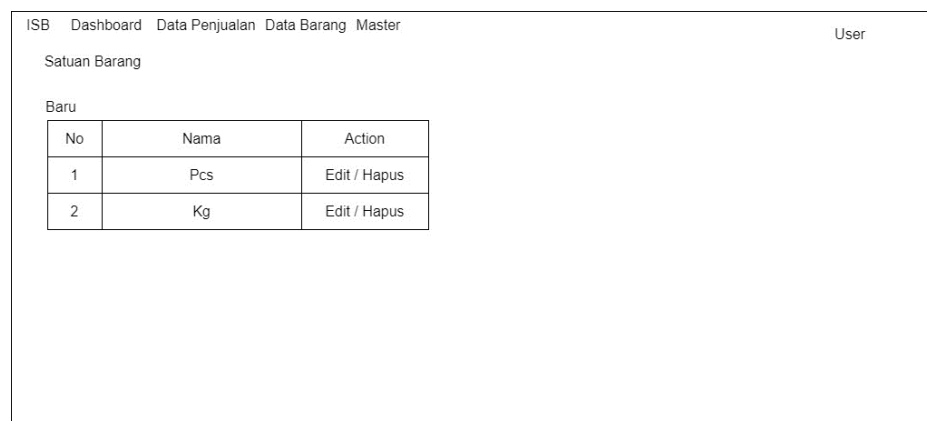


No	Nama	Action
1	Pcs	Edit / Hapus
2	Kg	Edit / Hapus

Gambar 5.13 Desain Halaman Satuan Barang

7. Desain Halaman Kategori Barang

Desain halaman kategori barang yaitu menampilkan data kategori barang. Desain halaman kategori barang dapat dilihat pada gambar 5.14



No	Nama	Action
1	Pcs	Edit / Hapus
2	Kg	Edit / Hapus

Gambar 5.14 Desain Halaman Kategori Barang

8. Desain Halaman Data Bank

Desain halaman data bank yaitu menampilkan data bank. Desain halaman data bank dapat dilihat pada gambar 5.15

ISB Dashboard Data Penjualan Data Barang Master					User
Data Bank					
Baru					
No	Nama Bank	No Rekening	Atas Nama	Action	
1	BRI	999999	xxxxxx	Edit/Hapus	
2	xxxx	999999	xxxxxx	Edit/Hapus	

Gambar 5.15 Desain Halaman Data Bank

9. Desain Halaman Data Akun

Desain halaman data akun yaitu menampilkan data akun. Desain halaman data akun dapat dilihat pada gambar 5.16

ISB Dashboard Data Penjualan Data Barang Master					User
Data Akun					
Baru					
No	Nama User	Username	Role	Status	Action
1	xxxx	xxxxx	xxxxxx	Aktif	Edit/Hapus
2	xxxx	xxxxx	xxxxxx	Tidak Aktif	Edit/Hapus

Gambar 5.16 Desain Halaman Data Akun

10. Desain Halaman Data Barang

Desain halaman data barang yaitu menampilkan data barang.

Desain halaman data barang dapat dilihat pada gambar 5.17



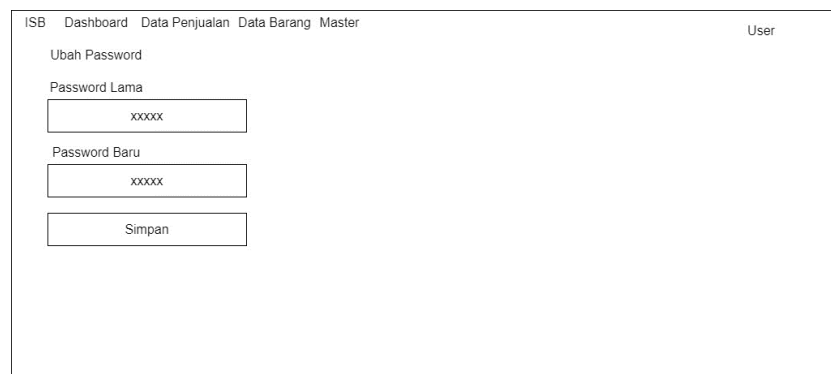
The screenshot shows a web application interface. At the top, there is a breadcrumb trail: 'ISB Dashboard Data Penjualan Data Barang Master'. On the right side, the word 'User' is displayed. Below the breadcrumb, the title 'Data Barang' is centered. Underneath, the word 'Baru' is displayed. The main content is a table with 7 columns: 'No', 'Kode Barang', 'Nama', 'Harga', 'Kategori', 'Satuan', and 'Action'. There are two rows of data in the table. The first row has values: 1, xxxx, xxxxx, Rp.99.999, xxxxx, pcs, and Edit/Hapus. The second row has values: 2, xxxx, xxxxx, Rp.99.999, xxxxx, pcs, and Edit/Hapus.

No	Kode Barang	Nama	Harga	Kategori	Satuan	Action
1	xxxx	xxxxx	Rp.99.999	xxxxx	pcs	Edit/Hapus
2	xxxx	xxxxx	Rp.99.999	xxxxx	pcs	Edit/Hapus

Gambar 5.17 Desain Halaman Data Barang

11. Desain Halaman Ubah *Password*

Desain halaman ubah *password* yaitu halaman yang digunakan untuk mengubah data *password*. Desain halaman data barang dapat dilihat pada gambar 5.18



The screenshot shows a web application interface for changing a password. At the top, there is a breadcrumb trail: 'ISB Dashboard Data Penjualan Data Barang Master'. On the right side, the word 'User' is displayed. Below the breadcrumb, the title 'Ubah Password' is centered. Underneath, there are three input fields. The first is labeled 'Password Lama' and contains 'xxxxx'. The second is labeled 'Password Baru' and contains 'xxxxx'. Below the second input field, there is a button labeled 'Simpan'.

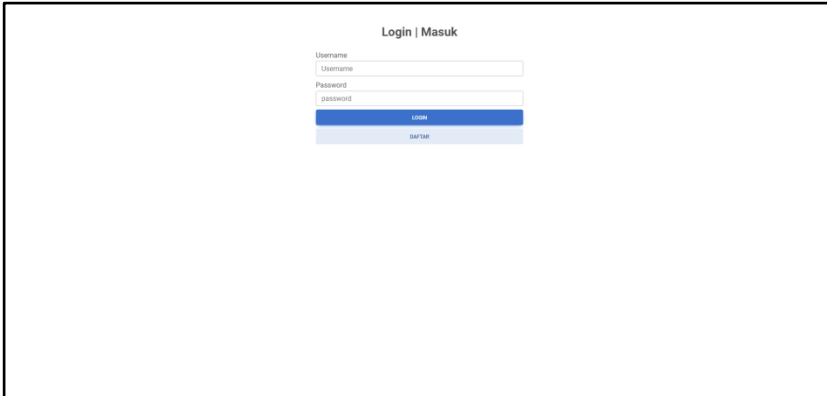
Gambar 5.18 Desain Halaman Ubah *Password*

5.1.2.7 Tampilan Interface

Prototype yang sudah dibuat dan telah disepakati akan di terjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai dengan menggunakan *framework* Laravel 10, *database* Mysql dan *bootstrap*. Berikut ini adalah beberapa *interface* dari Sistem Informasi Penjualan CV. Indosteel Sumber Berkat.

1. Halaman *Form Login*

Halaman *form login* adalah halaman yang digunakan *user* untuk masuk kedalam sistem. Halaman *form login* dapat dilihat pada gambar 5.19

The image shows a login form titled "Login | Masuk". It contains two input fields: "Username" and "Password". Below the password field is a blue "Login" button and a light blue "Daftar" button.

Gambar 5.19 Halaman *Form Login*

2. Halaman *Form Daftar Pada Pelanggan*

Halaman *form* daftar adalah halaman yang digunakan *user* untuk mendaftar sebelum masuk kedalam sistem. Halaman *form* daftar dapat dilihat pada gambar 5.20

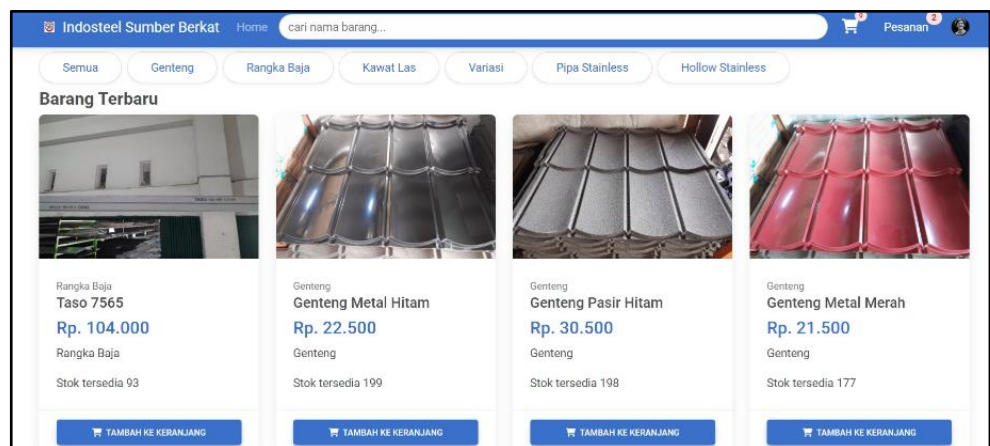
The image shows a registration form with the following fields and buttons:

- Form title: Register | Daftar
- Form label: Nama lengkap
- Form input: nama
- Form label: Username
- Form input: Username
- Form label: Password
- Form input: password
- Buttons: LOGIN (blue), DAFTAR (light blue)

Gambar 5.20 Halaman *Form* Daftar Pada Pelanggan

3. Halaman Beranda Pada Pelanggan

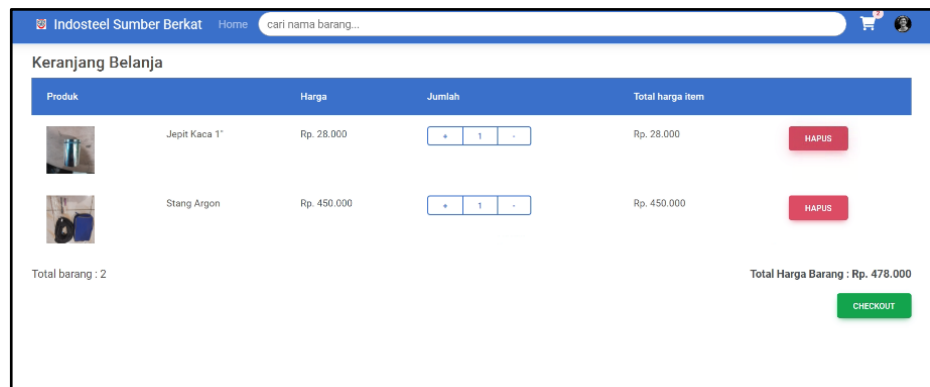
Halaman beranda adalah halaman pertama pelanggan ketika masuk ke dalam sistem . Halaman beranda dapat dilihat pada gambar 5.21



Gambar 5.21 Halaman Beranda Pada Pelanggan

4. Halaman Keranjang Belanja Pada Pelanggan

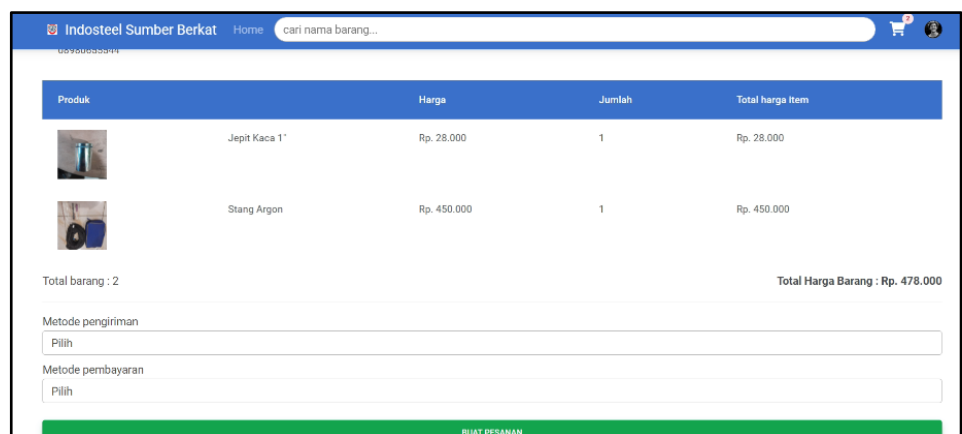
Halaman keranjang belanja yaitu menampilkan data keranjang belanja. Halaman keranjang belanja dapat dilihat pada gambar 5.22



Gambar 5.22 Halaman Keranjang Belanja Pada Pelanggan

5. Halaman *Check Out* Pada Pelanggan

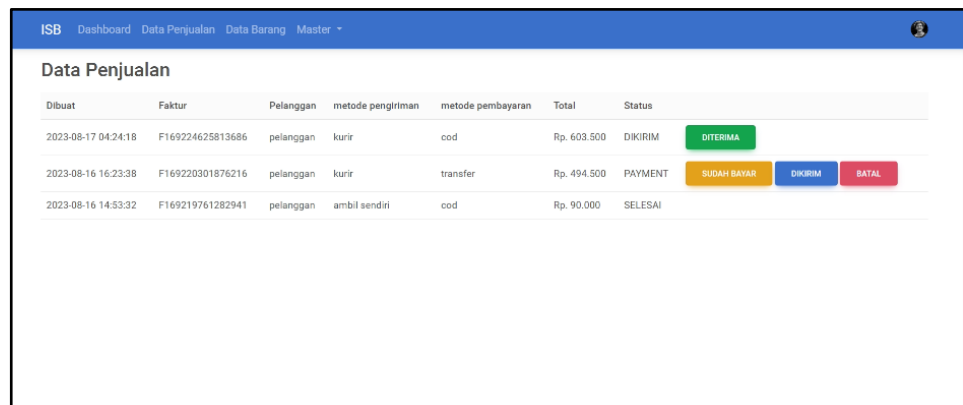
Halaman *check out* yaitu menampilkan data belanja yang ingin di *check out*. Halaman *check out* dapat dilihat pada gambar 5.23



Gambar 5.23 Halaman *Check Out* Pada Pelanggan

6. Halaman Data Penjualan Pada Admin

Halaman data penjualan yaitu menampilkan data semua data penjualan. Halaman data penjualan dapat dilihat pada gambar 5.24

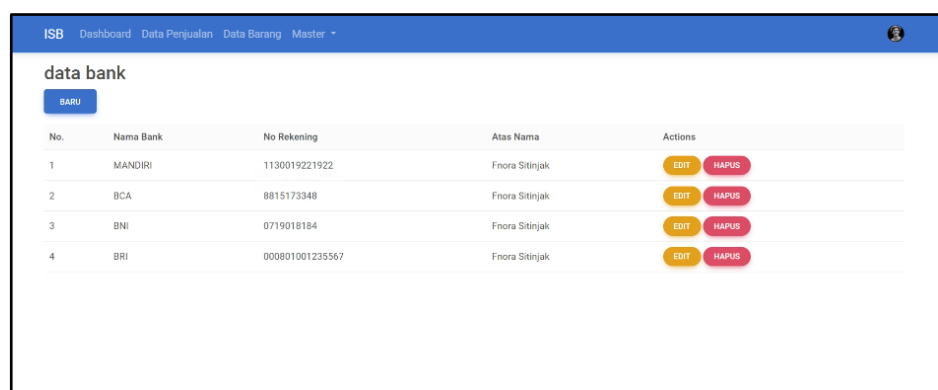


Dibuat	Faktur	Pelanggan	metode pengiriman	metode pembayaran	Total	Status
2023-08-17 04:24:18	F169224625813686	pelanggan	kurir	cod	Rp. 603.500	DIKIRIM DITERIMA
2023-08-16 16:23:38	F169220301876216	pelanggan	kurir	transfer	Rp. 494.500	PAYMENT SUDAH BAYAR DIKIRIM BATAL
2023-08-16 14:53:32	F169219761282941	pelanggan	ambil sendiri	cod	Rp. 90.000	SELESAI

Gambar 5.24 Halaman Data Penjualan Pada Admin

7. Halaman Data Bank Pada Admin

Halaman data bank yaitu yang menampilkan semua data bank. Halaman data bank dapat dilihat pada gambar 5.25



No.	Nama Bank	No Rekening	Atas Nama	Actions
1	MANDIRI	1130019221922	Fnora Sitinjak	EDIT HAPUS
2	BCA	8815173348	Fnora Sitinjak	EDIT HAPUS
3	BNI	0719018184	Fnora Sitinjak	EDIT HAPUS
4	BRI	000801001235567	Fnora Sitinjak	EDIT HAPUS

Gambar 5.25 Halaman Data Bank Pada Admin

8. Halaman Tambah Data Bank Pada Admin

Halaman tambah data bank yaitu untuk menambah data bank baru.

Halaman data bank dapat dilihat pada gambar 5.26

The screenshot shows a web interface for adding bank data. At the top, there is a navigation bar with 'ISB' and menu items: 'Dashboard', 'Data Penjualan', 'Data Barang', and 'Master'. The main heading is 'data bank'. Below it is a 'BARU' button. The form is titled 'Buat data bank baru' and contains three input fields: 'Nama Bank', 'Nomor Rekening', and 'Atas Nama'. A 'SIMPAN' button is located below the form. At the bottom, a table is partially visible with the following columns: 'No.', 'Nama Bank', 'No Rekening', 'Atas Nama', and 'Actions'.

Gambar 5.26 Halaman Tambah Data Bank Pada Admin

9. Halaman Data Akun Pada Admin

Halaman data akun yaitu untuk menampilkan semua data akun.

Halaman data akun dapat dilihat pada gambar 5.27

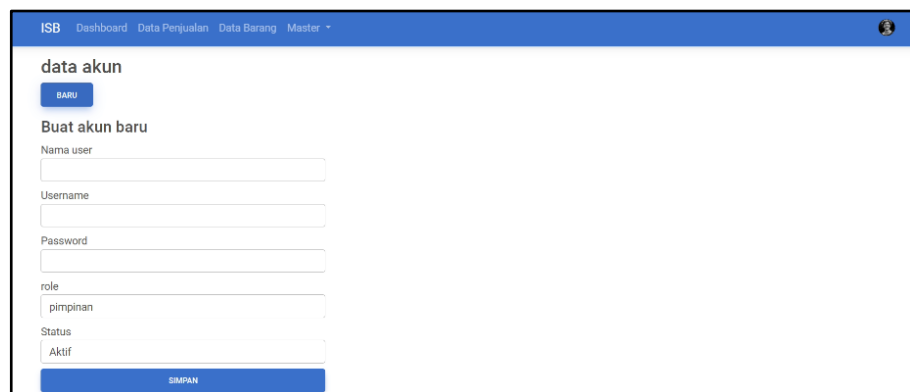
The screenshot shows a table of user accounts. The table has the following columns: 'No.', 'Nama User', 'Username', 'Role', 'Status', and 'Actions'. There are three rows of data:

No.	Nama User	Username	Role	Status	Actions
1	pimpinan	pimpinan	pimpinan	aktif	EDIT HAPUS
2	admin	admin	admin	aktif	EDIT HAPUS
3	gudang	gudang	gudang	aktif	EDIT HAPUS

Gambar 5. 27Halaman Data Akun Pada Admin

10. Halaman Tambah Data Akun Pada Admin

Halaman tambah data akun yaitu halaman yang digunakan untuk menambahkan data akun. Halaman tambah data akun dapat dilihat pada gambar 5.28

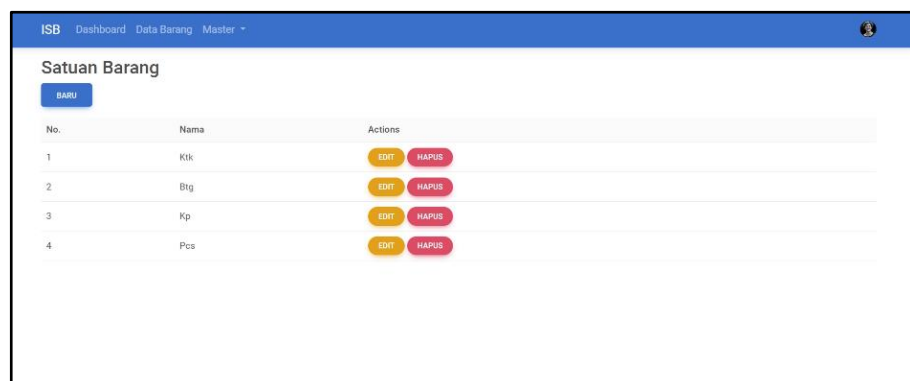


The screenshot shows a web interface for adding a new user account. The page title is 'data akun'. There is a 'BARU' button at the top left. Below it, the heading 'Buat akun baru' is followed by several input fields: 'Nama user', 'Username', 'Password', 'role' (with 'pimpinan' selected), and 'Status' (with 'Aktif' selected). A 'SIMPAN' button is located at the bottom of the form.

Gambar 5.28 Halaman Tambah Data Akun Pada Admin

11. Halaman Satuan Barang Pada Gudang

Halaman satuan barang yaitu yang menampilkan semua data satuan barang. Halaman satuan barang dapat dilihat pada gambar 5.29



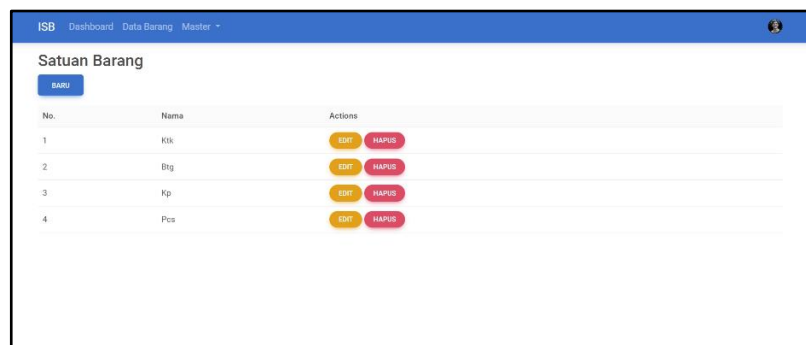
The screenshot shows a table titled 'Satuan Barang'. It has a 'BARU' button at the top left. The table has three columns: 'No.', 'Nama', and 'Actions'. There are four rows of data, each with 'EDIT' and 'HAPUS' buttons.

No.	Nama	Actions
1	Kik	EDIT HAPUS
2	Btg	EDIT HAPUS
3	Kp	EDIT HAPUS
4	Pcs	EDIT HAPUS

Gambar 5.29 Halaman Satuan Barang Pada Gudang

12. Halaman Tambah Satuan Barang Pada Gudang

Halaman tambah satuan barang yaitu halaman yang digunakan untuk menambahkan data satuan barang. Halaman satuan barang dapat dilihat pada gambar 5.30

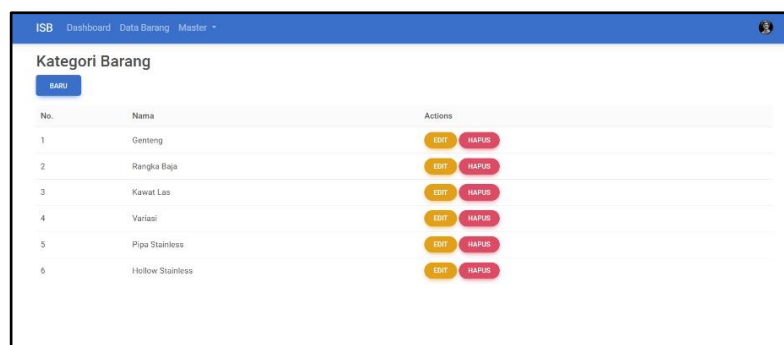


No.	Nama	Actions
1	Kik	EDIT HAPUS
2	Btg	EDIT HAPUS
3	Kp	EDIT HAPUS
4	Pcs	EDIT HAPUS

Gambar 5.30 Halaman Tambah Satuan Barang Pada Gudang

13. Halaman Kategori Barang Pada Gudang

Halaman kategori barang yaitu halaman yang menampilkan semua data kategori barang. Halaman kategori barang dapat dilihat pada gambar 5.31



No.	Nama	Actions
1	Genteng	EDIT HAPUS
2	Rangka Baja	EDIT HAPUS
3	Kawat Las	EDIT HAPUS
4	Variasi	EDIT HAPUS
5	Pipa Stainless	EDIT HAPUS
6	Hollow Stainless	EDIT HAPUS

Gambar 5.31 Halaman Kategori Barang Pada Gudang

14. Halaman Tambah Kategori Barang Pada Gudang

Halaman tambah kategori barang yaitu menampilkan data kategori barang. Halaman tambah kategori barang dapat dilihat pada gambar 5.32

No.	Nama	Actions
1	Genteng	EDIT HAPUS
2	Rangka Baja	EDIT HAPUS
3	Kawat Las	EDIT HAPUS
4	Variasi	EDIT HAPUS
5	Pipa Stainless	EDIT HAPUS
6	Hollow Stainless	EDIT HAPUS

Gambar 5.32 Halaman Tambah Kategori Barang Pada Gudang

15. Halaman Data Barang Pada Gudang

Halaman data barang yaitu halaman yang menampilkan semua data barang. Halaman data barang dapat dilihat pada gambar 5.33

No.	Kode barang	Nama	Harga	Kategori	Satuan	stok jual	stok fisik	Actions
1	TSO-75-65	Taso 7565	Rp. 104.000	Rangka Baja	Btg	93	2	EDIT HAPUS
2	GTG-MTL-HTM	Genteng Metal Hitam	Rp. 22.500	Genteng	Kp	199	200	EDIT HAPUS
3	GTG-PSR-HTM	Genteng Pasir Hitam	Rp. 30.500	Genteng	Kp	198	200	EDIT HAPUS
4	GTG-MTL-MRH	Genteng Metal Merah	Rp. 21.500	Genteng	Kp	177	200	EDIT HAPUS
5	GTG-PSR-MRH	Genteng Pasir Merah	Rp. 29.500	Genteng	Kp	200	200	EDIT HAPUS
6	VAR-JPTKC-1	Jepit Kaca 1"	Rp. 28.000	Variasi	Pcs	20	20	EDIT HAPUS
7	VAR-STNG-ARGN	Stang Argon	Rp. 450.000	Variasi	Pcs	20	20	EDIT HAPUS
8	VAR-AMPLS-GRNDBS-ENK	Amplas Cerinda Enka	Rp. 8.500	Variasi	Pcs	100	100	EDIT HAPUS
9	VAR-AMPLS-BLDOM	Amplas Batu Domba	Rp. 8.000	Variasi	Pcs	100	100	EDIT HAPUS

Gambar 5. 33 Halaman Data Barang Pada Gudang

16. Halaman Tambah Data Barang Pada Gudang

Halaman tambah data barang yaitu halaman yang digunakan untuk menambah data barang. Halaman tambah data barang dapat dilihat pada gambar 5.34

Gambar 5.34 Halaman Tambah Data Barang Pada Gudang

17. Halaman Data Penjualan Pada Pimpinan

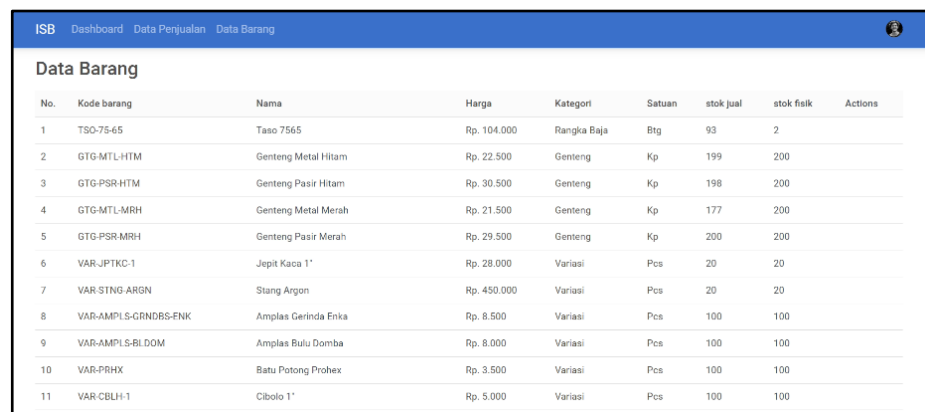
Halaman data penjualan pada pimpinan yaitu halaman yang menampilkan semua laporan data penjualan. Halaman data penjualan dapat dilihat pada gambar 5.35

Dibuat	Faktur	Pelanggan	metode pengiriman	metode pembayaran	Total	Status
2023-08-17 04:24:18	F169224625813686	pelanggan	kurir	cod	Rp. 603.500	DIKIRIM
2023-08-16 16:23:38	F169220301876216	pelanggan	kurir	transfer	Rp. 494.500	PAYMENT
2023-08-16 14:53:32	F169219761282941	pelanggan	ambil sendiri	cod	Rp. 90.000	SELESAI

Gambar 5.35 Halaman Data Penjualan Pada Pimpinan

18. Halaman Data Barang Pada Pimpinan

Halaman data barang pada pimpinan yaitu halaman yang menampilkan semua laporan data barang. Halaman data barang dapat dilihat pada gambar 5.36



No.	Kode barang	Nama	Harga	Kategori	Satuan	stok jual	stok fisik	Actions
1	TSO-75-65	Taso 7565	Rp. 104.000	Rangka Baja	Btg	93	2	
2	GTG-MTL-HTM	Genteng Metal Hitam	Rp. 22.500	Genteng	Kp	199	200	
3	GTG-PSR-HTM	Genteng Pasir Hitam	Rp. 30.500	Genteng	Kp	198	200	
4	GTG-MTL-MRH	Genteng Metal Merah	Rp. 21.500	Genteng	Kp	177	200	
5	GTG-PSR-MRH	Genteng Pasir Merah	Rp. 29.500	Genteng	Kp	200	200	
6	VAR-JPTKC-1	Jepit Kaca 1"	Rp. 28.000	Variasi	Pcs	20	20	
7	VAR-SING-ARGN	Stang Argon	Rp. 450.000	Variasi	Pcs	20	20	
8	VAR-AMPLS-GRNDRS-FNK	Amplas Gerinda Enka	Rp. 8.500	Variasi	Pcs	100	100	
9	VAR-AMPLS-BLDDM	Amplas Bulu Domba	Rp. 8.000	Variasi	Pcs	100	100	
10	VAR-PRHX	Batu Potong Prohex	Rp. 3.500	Variasi	Pcs	100	100	
11	VAR-CELH-1	Cibolo 1"	Rp. 5.000	Variasi	Pcs	100	100	

Gambar 5.36 Halaman Tambah Data Barang Pada Pimpinan

5.1.3 Melihat dan Menguji *Mock Up*

Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dites dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan *Black Box* jenis *Equivalence Partitioning*

a. *Equivalence Partitioning*

Pengujian *Equivalence Partitioning* merupakan pengujian berdasarkan *inputan* setiap menú yang terdapat pada sistema, setiap menu *inputan* dilakukan pengujian melalui klasifikasi dan pengelompokan berdasarkan fungsinya (Hidayat & Muttaqin, 2018). Teknik ini (*Equivalence*

Partitioning) dapat di terapkan jika sekumpulan data pada kelas kesetaraan (*equivalence class*) telah disusun dan memiliki batasan yang dapat diidentifikasi (Andriansyah, 2018).

1. Pengujian *Equivalence Partitioning* Pelanggan

Pengujian dilakukan pada halaman pendaftaran, halaman login, halaman tambah keranjang, halaman keranjang belanja, halaman *check out* dan menu pesanan . Setelah diterapkan pengujian dengan metode tersebut, berikut hasilnya dijabarkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 5.16 Pengujian *Equivalence Partitioning* Pelanggan

NO	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1	Mengosongkan <i>field</i> saat pendaftaran yaitu nama lengkap “ ”, <i>username</i> “ ”, no hp “ ”, <i>password</i> “ ” “ ” kemudian klik daftar	Sistem akan meminta memasukan nama lengkap, <i>username</i> , <i>password</i>	Penambahan data baru gagal	Sesuai
2	Mengisi <i>field</i> saat pendaftaran yaitu mengisi nama lengkap dengan “steven”, <i>username</i> “pelanggan”, <i>password</i> “pelanggan” kemudian klik daftar	Sistem menerima penambahan data	Penambahan data baru berhasil	Sesuai

NO	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
3	Mengisi <i>field</i> saat <i>login</i> yaitu mengisi <i>username</i> “pelanggan”, <i>password</i> “pelanggan” kemudian klik <i>login</i>	Sistem menerima <i>username</i> dan <i>password</i>	Berhasil <i>login</i> masuk kedalam sistem	Sesuai
4	Memilih button “Tambah keranjang” pada produk yang tampil di halaman depan	Sistem menerima penambahan data	Penambahan data baru berhasil	Sesuai
5	Memilih menu “Keranjang Belanja”	Sistem menampilkan halaman keranjang belanja	Berhasil masuk ke halaman keranjang belanja	Sesuai
6	Memilih button “ <i>Check Out</i> ” dengan memilih metode pengiriman “kurir” dan metode pembayaran “cod” kemudian klik buat pesanan	Sistem menerima penambahan data	Penambahan data baru berhasil	Sesuai
7	Memilih menu “Pesanan”	Sistem menampilkan halaman pesanan	Berhasil masuk ke halaman pesanan	Sesuai

2. Pengujian *Equivalence Partitioning Admin*

Pengujian dilakukan pada halaman login, menu *dashboard*, verifikasi pada menu data penjualan, menu satuan barang, menu data bank, menu data akun, menu data barang dan menu ubah password. Setelah diterapkan pengujian dengan metode tersebut, berikut hasilnya dijabarkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 5.17 Pengujian *Equivalence Partitioning Admin*

NO	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1	Mengisi <i>field username</i> yang benar dan <i>password</i> yang benar pada saat <i>login</i> Mengisi <i>field username</i> dengan “admin” <i>password</i> dengan “admin”	Proses <i>login</i> akan berhasil	Proses <i>login</i> berhasil masuk kedalam sistem	Sesuai
2	Memilih menu “ <i>Dashboard</i> ” dan menampilkan data <i>dashboard</i>	Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i>	Berhasil masuk ke halaman <i>dashboard</i>	Sesuai
3	Melakukan verifikasi pemesanan pada menu “Data Penjualan” dengan mengklik button “Sudah Dibayar” / “Dikirim” / “Batal”	Sistem akan memverifikasi pemesanan	Verifikasi pemesanan berhasil	Sesuai
4	Menampilkan data satuan barang di Menu Satuan Barang	Sistem akan menampilkan data satuan barang	Data satuan barang di tampilkan	Sesuai
5	Menampilkan data kategori barang di Menu Kategori Barang	Sistem akan menampilkan data kategori barang	Data kategori barang di tampilkan	Sesuai

NO	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
6	<p>Mengisi <i>field</i> pada Data Bank</p> <p>Mengisi <i>field</i> nama bank dengan “BRI”, nomor rekening ”98123xx”, atas nama “Steven” kemudian klik simpan</p>	Sistem menerima penambahan data bank	Penambahan data baru berhasil	Sesuai
7	<p>Mengisi <i>field</i> pada Data Akun</p> <p>Mengisi <i>field</i> nama <i>user</i> dengan “pimpinan”, <i>username</i> “pimpinan”, role “pimpinan”, status “aktif” kemudian klik simpan</p>	Sistem menerima penambahan data akun	Penambahan data baru berhasil	Sesuai
8	<p>Mengisi <i>field</i> pada Data Barang</p> <p>Mengisi <i>field</i> kode barang “001”, nama barang “Batang Aluminium”, Harga dengan “Rp.10.000”, kategori “Aluminium”, Satuan “Pcs” kemudian upload “gambar” dan stok “100” kemudian klik simpan</p>	Sistem menerima penambahan data barang	Penambahan data baru berhasil	Sesuai
9	<p>Mengisi <i>field</i> pada Ubah <i>Password</i></p> <p>Mengisi <i>field password</i> lama “123456”, dan mengisi <i>password</i> baru dengan “123steven”, kemudian klik simpan</p>	Sistem menerima perubahan data <i>password</i>	Penrubahan data baru berhasil	Sesuai

3. Pengujian *Equivalence Partitioning* Gudang

Pengujian dilakukan pada halaman login, menu *dashboard*, menu satuan barang, menu data barang, menu satuan barang dan menu kategori barang. Setelah diterapkan pengujian dengan metode tersebut, berikut hasilnya dijabarkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 5.18 Pengujian *Equivalence Partitioning* Gudang

NO	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1	Mengisi <i>field username</i> yang benar dan <i>password</i> yang salah pada saat <i>login</i> Mengisi <i>field username</i> dengan “gudang” , <i>password</i> dengan “asdawrqf”	Proses <i>login</i> akan meminta memasukan <i>nusername</i> dan <i>password</i> yang benar	Proses <i>login</i> gagal masuk kedalam sistem	Sesuai
2	Mengisi <i>field username</i> yang benar dan <i>password</i> yang benar pada saat <i>login</i> Mengisi <i>field username</i> dengan “gudang” <i>password</i> dengan “gudang”	Proses <i>login</i> akan berhasil	Proses <i>login</i> berhasil masuk kedalam sistem	Sesuai
3	Memilih menu “ <i>Dashboard</i> ”	Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i>	Berhasil masuk ke halaman <i>dashboard</i>	Sesuai
4	Mengisi <i>field</i> pada Data Barang	Sistem menerima penambahan data barang	Penambahan data baru berhasil	Sesuai

NO	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
	Mengisi <i>field</i> kode barang “001”, nama barang “Batang Aluminium”, Harga dengan “Rp.10.000”, kategori “Aluminium”, Satuan “Pcs” kemudian upload “gambar” dan stok “100” kemudian klik simpan			
5	Mengisi <i>field</i> pada Satuan Barang Mengisi <i>field</i> nama dengan “pcs”, kemudian klik simpan	Sistem menerima penambahan data satuan barang	Penambahan data baru berhasil	Sesuai
6	Mengisi <i>field</i> pada Kategori Barang Mengisi <i>field</i> nama dengan “baja” kemudian klik simpan	Sistem menerima penambahan data kategori barang	Penambahan data baru berhasil	Sesuai

4. Pengujian *Equivalence Partitioning* Pimpinan

Pengujian dilakukan pada halaman login, menu *dashboard*, menu data penjualan dan menu data barang. Setelah diterapkan pengujian dengan metode tersebut, berikut hasilnya dijabarkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 5.19 Pengujian *Equivalence Partitioning* Pimpinan

NO	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1	Mengisi <i>field username</i> yang benar dan <i>password</i> yang salah pada saat <i>login</i> Mengisi <i>field username</i> dengan “pimpinan”, <i>password</i> dengan “asdasdasw”	Proses <i>login</i> akan meminta memasukan <i>nusername</i> dan <i>password</i> yang benar	Proses <i>login</i> gagal masuk kedalam sistem	Sesuai
2	Mengisi <i>field username</i> yang benar dan <i>password</i> yang benar pada saat <i>login</i> Mengisi <i>field username</i> dengan “pimpinan” <i>password</i> dengan “pimpinan”	Proses <i>login</i> akan berhasil	Proses <i>login</i> berhasil masuk kedalam sistem	Sesuai
3	Menampilkan data <i>dashboard</i> di Menu <i>Dashboard</i>	Sistem akan menampilkan data <i>dashboard</i>	Data <i>dashboard</i> di tampilkan	Sesuai
4	Menampilkan data penjualan di Menu Penjualan	Sistem akan menampilkan data penjualan	Data penjualan ditampilkan	Sesuai
5	Menampilkan data barang di Menu Data Barang	Sistem akan menampilkan data barang	Data barang ditampilkan	Sesuai

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan menggunakan tahapan-tahapan yang ada pada metode *Equivalence Partitioning*, dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak aplikasi penjualan yang diujikan dalam halaman pemesanan produk memiliki fungsi-fungsi yang berjalan dengan baik dan sesuai dengan

100%. Hasil pengujian ini juga membuktikan bahwa metode *Equivalence Partitioning* dapat diterapkan dengan mudah dalam melakukan pengujian aplikasi penjualan ini.

Hasil pengujian terhadap perangkat lunak CV. Indosteel Sumber Berkas menunjukkan efektivitas metode *Equivalence Partitioning* dalam menguji perangkat lunak tersebut, menghasilkan bukti bahwa perangkat lunak ini beroperasi sesuai dengan harapan.

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya pada sistem informasi penjualan pada CV. Indosteel Sumber Berkat kota Palembang maka peneliti dapat menyimpulkan

1. Dengan adanya sistem informasi penjualan ini dapat bermanfaat dan membantu perusahaan dalam melakukan kegiatan penjualan, dimana sistem ini dapat memberi Informasi lengkap tentang produk yang ditawarkan oleh CV. Indosteel Sumber Berkat
2. Dengan adanya sistem ini juga dapat meningkatkan proses pemesanan produk bagi konsumen dan CV. Indosteel Sumber Berkat.
3. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan pada Sistem Informasi Penjualan pada CV. Indosteel Sumber Berkat menyatakan bahwa aplikasi berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan user.

6.2 Saran

Setelah melakukan pengamatan dan penelitian pada CV. Indosteel Sumber Berkat wilayah Palembang, peneliti memberikan saran untuk CV. Indosteel Sumber Berkat wilayah Palembang dan peneliti mempunyai saran sebagai berikut:

1. Peneliti menyarankan *website* dapat dikembangkan dengan mengintegrasikan sistem dengan bank sehingga proses pembayaran dapat dilakukan di dalam *website*.
2. Peneliti juga menyarankan *website* dapat dikembangkan dalam bentuk android.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, R. Fadilla, Putri Ayu W. 2023. *Literature Review Analisis Data Kualitatif:Tahap Pengumpulan Data*. Vol 1 No 3
- Daru, A. F., dan and Adhiwibowo, W. 2021. *Penerapan Metode Rapid Application Development Untuk Mengembangkan Sistem Informasi Stok Barang Menggunakan Livewire Laravel*. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 12(2), pp. 48–57. doi: 10.51903/jtikp.v12i2.271.
- Destriana, R. 2021. *Diagram UML dalam Membuat Aplikasi Android Firebase*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Harianto, K., Pratiwi, H. and Suhariyadi, Y. 2019. *Sistem Monitoring Lulusan Perguruan Tinggi dalam Memasuki Dunia Kerja Menggunakan Tracer Study*. Surabaya: Media Sahabat Cendikia.
- Hidayat, T., & Muttaqin, M. 2018. *Pengujian Sistem Informasi Pendaftaran dan Pembayaran Wisuda Online menggunakan Black Box Testing dengan Metode Equivalence Partitioning dan Boundary Value Analysis*.
- Kamaria, A. 2021. *Implementasi Kebijakan Penataan dan Mutasi Guru Pegawai Negeri Sipil di Lingkungan Dinas Pendidikan Kabupaten Halmahera Utara*. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), 82–96. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4970644>
- Nugroho, A. 2021. *Rancang Bangun Aplikasi Toko Online Codeigniter 3 untuk Usaha Mikro dan UMKM*. Jawa Barat: Media Sains Indonesia.
- Pane, S. F., Lase, F. S. and Mali, O. B. 2020. *Smart Conveyor pada Outbound dengan Arduino*. Edited by F. Setiawan Lase and O. Bere Mali. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.

- Prasetya, A. F., Sintia, S. and Putri, U. L. D. 2022. *Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language)*. Jurnal Ilmiah Komputer, 1(1), pp. 14–18.
- Rachmadi, T. 2020 *Sistem Basis Data*. Tiga Ebook.
- Nabila, SF and Amnur H, I. P. 2021. *Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Menggunakan Framework Codeigniter 4 Bagian Kelahiran dan Kematian pada Desa Cageur*. Jurnal ITSI, Volume 2 No 2, Juni 2021 Hal 56 - 62/
- Widya K.N , Muhammad R.N.I 2022. *Rancang Bangun Aplikasi Website Penjualan Makanan Beku Menggunakan Framework Laravel*. P-ISSN: 2828-7002 E-ISSN: 2828-6871 Vol 1 No. 2 Juni 2022
- Setyawan, H., Yusril, M. and Ayu Pratiwi, D. 2019. *Membuat Sistem Informasi Gadai Online Menggunakan Codeigniter Serta Kelola Proses Pemberitahuannya*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.
- Somya, R. and Nathanael, T. M. E. 2019. *Pengembangan Sistem Informasi Pelatihan Menggunakan Teknologi Web Service Dan Framework Laravel*. Jurnal Techno Nusa Mandiri, 16(1), pp. 51–58. doi: 10.33480/techno.v16i1.164.
- Suci Arischa. 2019. *Analisis Beban Kerja Bidang Pengelolaan Sampah Dinas Lingkungan Hidup Dan Kebersihan Kota Pekanbaru*. Jurnal Online Mahasiswa Universitas Riau, 6 (Edisi 1 Januari-Juni 2019), 1–15
- Syabania, R. and Rosmawarni, N. 2021. *Perancangan Aplikasi Customer Relationship Management (Crm) Pada Penjualan Barang Pre-Order site*. Rekayasa Informasi, 10(1), pp. 44–49.F
- Trisakti, B. and Pratama, F. I. 2020. *Perancangan Aplikasi Penjualan pada CV. Jawi*. Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak, 2(1), p. 57. doi: 10.36499/jinrpl.v2i1.3214.
- Wijaya, Y. D. 2019. *Sistem Informasi Penjualan Tiket Wisata Menggunakan*

Metode Waterfall. pp. 273–276.

Yudhanto, Y., Dan and Adi Prasetyo, H. 2018. *Panduan Mudah Belajar Framework Laravel*. PT.Elex Media Komputindo.

Zainuddin, M. 2020. *Metodologi Penelitian*. 2nd edn. Edited by Airlangga. Surabaya.

Listing Code

1. GambarBarang.php

```
<?php

namespace App\Models;

use Illuminate\Database\Eloquent\Factories\HasFactory;

use Illuminate\Database\Eloquent\Model;

class GambarBarang extends Model

{

    use HasFactory;

    protected $guarded = ['id'];

}
```

2. CheckoutPage.php

```
<?php

namespace App\Http\Livewire;

use App\Models\AlamatPelanggan;
```

```

use App\Models\DataPenjualan;
use App\Models\DataPenjualanItem;
use Livewire\Component;

class CheckoutPage extends Component
{
    public function render()
    {
        $this->cart = session()->get('cart', []);
        $totalPrice = 0;
        $totalQty = 0;
        foreach ($this->cart as $item) {
            // Asumsikan bahwa harga item tersimpan dalam key 'price'
            // dan jumlah item tersimpan dalam key 'quantity'
            $itemPrice = $item['harga'];
            $itemQuantity = $item['qty'];
            $totalPrice += $itemPrice * $itemQuantity;
            $totalQty += $itemQuantity;
        }
        $this->totalQty = $totalQty;
        $this->totalPrice = $totalPrice;

        // $this->alamat = AlamatPelanggan::get
        $this->alamat = AlamatPelanggan::where('pelanggan_id', auth()->user()->id)->first();

        return view('livewire.checkout-page');
    }
}

```

```
public $cari;
public function updated()
{
    if ($this->cari) {
        redirect('/');
    }
}
public function logout()
{
    auth()->logout();
    session()->flush();
    redirect('login');
}
```

```
public $totalPrice;
public $totalQty;
```

```
public $salamat;
public $buatAlamatPage = false;
public $salamat_nama;
public $salamat_no_hp;
public $salamat_provinsi;
public $salamat_kota;
public $salamat_kecamatan;
public $salamat_kode_pos;
public $salamat_alamat;
```

```

public function buatAlamat()
{
    AlamatPelanggan::create([
        'pelanggan_id' => auth()->user()->id,
        'nama' => $this->alamat_nama,
        'no_hp' => $this->alamat_no_hp,
        'provinsi' => $this->alamat_provinsi,
        'kota' => $this->alamat_kota,
        'kecamatan' => $this->alamat_kecamatan,
        'kode_pos' => $this->alamat_kode_pos,
        'alamat' => $this->alamat_alamat,
    ]);

    $this->buatAlamatPage = false;
}

public $metode_pengiriman;
public $metode_pembayaran;
public $catatan_pelanggan;
public $subtotal;
public $ongkir;
public $diskon;
public $total;

public function buatPesanan()
{
    if ($this->alamat == null) {
        session()->flash('alertError', 'alamat wajib di isi');
    }
}

```

```

        return;
    }
    if ($this->metode_pengiriman == null) {
        session()->flash('alertError', 'metode pengiriman wajib di isi');
        return;
    }
    if ($this->metode_pembayaran == null) {
        session()->flash('alertError', 'metode pembayaran wajib di isi');
        return;
    }
    $timestamp = time();
    $prefix = 'F';
    $random = mt_rand(10000, 99999);
    $no_faktur = $prefix . $timestamp . $random;
    $cek = DataPenjualan::where('no_faktur', $no_faktur)->first();
    if ($cek) {
        $timestamp = time();
        $prefix = 'M';
        $random = mt_rand(1000, 9999);
        $no_faktur = $prefix . $timestamp . $random;
    }
    $pelanggan_id = auth()->user()->id;
    $dp = new DataPenjualan();
    $dp->no_faktur = $no_faktur;
    $dp->pelanggan_id = $pelanggan_id;
    $dp->alamat_pelanggan_id = $this->alamat->id;
    $dp->catatan_pelanggan = $this->catatan_pelanggan;
    $dp->subtotal = $this->totalPrice;

```

```

$ddp->ongkir = 0;
$ddp->diskon = 0;
$ddp->total = $this->totalPrice + $this->ongkir - $this->diskon;
$ddp->status = "PAYMENT";
// $ddp->dise = "PAYMENT";
$ddp->save();

foreach ($this->cart as $item) {
    $ddpi = new DataPenjualanItem();
    $ddpi->data_penjualan_id = $ddp->id;
    $ddpi->data_barang_id = $item['id'];
    $ddpi->harga = $item['harga'];
    $ddpi->qty = $item['qty'];
    // $ddpi->satuan_barang_id = $item['']
    $ddpi->total_harga = $item['total_harga'];
    $ddpi->save();
}

session()->forget('cart');

redirect('/');
}
}

```