

SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN BERBASIS

WEBSITE PADA NYAREAT KONVEKSI

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Sistem Informasi Jenjang S1 (Strata Satu) Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Oleh

Dedi Abdul Patah

10520042



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
BANDUNG
2024**

ABSTRAK

Konveksi yang bergerak di bidang penjualan pakaian, seperti pada usaha "Nyareat," Konveksi Nyareat, yang bergerak dalam produksi dan penjualan pakaian, menghadapi tantangan dalam mempertahankan daya saingnya di pasar yang semakin kompetitif. Saat ini, sistem pemesanan dan pengolahan data penjualan di Konveksi Nyareat masih dilakukan secara manual, mengakibatkan berbagai kendala seperti keterbatasan waktu bagi konsumen, kehilangan bukti pembayaran, serta kesalahan dalam pengolahan data dan pembuatan laporan.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan sistem informasi penjualan pakaian berbasis *website* pada Konveksi Nyareat. Sistem ini diharapkan dapat memudahkan konsumen dalam melakukan pemesanan dan pembayaran secara *online*, serta membantu perusahaan dalam pengolahan data penjualan dan pembuatan laporan yang lebih akurat. Dengan demikian, diharapkan sistem informasi ini dapat meningkatkan efisiensi operasional dan daya saing Konveksi Nyareat.

Penelitian ini akan fokus pada perancangan sistem informasi pemesanan, proses pembayaran, pengolahan data penjualan, dan pembuatan laporan transaksi. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi perusahaan dalam meningkatkan kinerja operasional dan manfaat akademis bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang sistem.

Kata Kunci: Sistem informasi, Penjualan, Pemesanan

ABSTRACT

Convections that operate in the field of clothing sales, such as the "Nyareat" business, Nyareat Convection, which operates in the production and sale of clothing, are struggling to maintain their competitiveness in an increasingly competitive market. Currently, the ordering system and sales data processing at Konveksi Nyareat is still done manually, giving rise to various obstacles such as limited time for consumers, lost proof of payment, as well as errors in processing data and making reports.

This research aims to design and implement a website-based clothing sales information system at Konveksi Nyareat. This system is expected to make it easier for consumers to place orders and payments online, as well as help companies process sales data and create more accurate reports. Thus, it is hoped that this information system can improve operational efficiency and competitiveness of Nyareat Convection.

This research will focus on designing an ordering information system, payment processing, sales data processing, and creating transaction reports. The research results are expected to provide practical benefits for companies in improving operational performance and academic benefits for the development of science in the systems field.

Keywords: *Information systems, Sales, Orders*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya saya dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis Website Pada Nyareat Konveksi”**. Skripsi ini merupakan salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Sistem Informasi Jenjang S1 (Strata Satu) Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia.

Terwujudnya skripsi ini tidak terlepas dari kerja sama dan bantuan berupa moril maupun material dari berbagai pihak. Oleh karena itu, perkenankanlah saya menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, yang selalu mendampingi peneliti dan memberikan pertolongan serta kemudahan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. H. Eddy Soeryanto Soegoto, M.T, selaku Rektor Universitas Komputer Indonesia.
3. Bapak Assoc. Prof. Dr. Ir. Herman S., MBA. selaku Dekan Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia.
4. Ibu Dr. Wartika, S.Kom, MT. Selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi dan Manajemen Informatika.
5. Ibu Annisa Paramitha Fadillah, S.kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan ilmunya, motivasi, saran, arahan serta memberikan bimbingan dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Julian Chandra Wibawa, S.Kom., M.Kom selaku penguji
7. Ibu Rani Puspita Dhaniawaty, S.Kom., M.Kom selaku penguji
8. Seluruh dosen pengajar Program Studi Sistem Informasi yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada peneliti. Serta staf-staf Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer yang telah membantu menunjang kepentingan peneliti selama perkuliahan.
9. Nyareat Konveksi selaku tempat penelitian yang telah membantu memberi data dan informasi yang dibutuhkan.

10. Keluarga saya, Mamah dan Bapak serta seluruh sanak saudara yang selalu memberikan doa, semangat, dukungan, dan kasih sayang.
11. Teman-teman saya yang selalu memberikan dukungan dan membantu di dalam penyusunan skripsi ini.

Sebagai manusia yang tiada luput dari kesalahan dan kekhilafan, saya menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan, baik dalam tata bahasa maupun sistematika penyajiannya. Oleh karena itu saya mengharapkan adanya saran dan kritik yang membangun. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang memerlukan. Semoga Allah SWT selalu memberikan kekuatan kepada kita semua yang sedang mengerjakan skripsi. Aamiin.

Bandung, 2024

Dedi Abdul Path

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah	3
1.2.1. Identifikasi Masalah.....	3
1.2.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian	4
1.3.1. Maksud Penelitian	4
1.3.2. Tujuan Penelitian	4
1.4. Kegunaan Penelitian.....	5
1.4.1. Kegunaan Praktis	5
1.4.2. Kegunaan Akademis	5
1.5. Batasan Masalah.....	6
1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian	6
1.6.1. Waktu Penelitian	7
1.7. Sistematika Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1. Penelitian Terdahulu.....	9
2.2. Konsep Dasar Sistem.....	11
2.2.1. Definisi Sistem	11
2.2.2. Klasifikasi Sistem	11

2.2.3. Karakteristik Sistem	13
2.3. Konsep Dasar Informasi	15
2.3.1. Pengertian Informasi	15
2.3.2. Siklus informasi	15
2.3.3. Kualitas Informasi	16
2.4. Konsep Dasar Sistem Informasi	17
2.4.1. Pengertian Sistem Informasi	17
2.4.2. Komponen Sistem Informasi	17
2.5. Pengertian Kasus yang Dianalisis	18
2.5.1. Definisi Pemilik	18
2.5.2. Definisi Konsumen	19
2.5.3. Definisi Produk	19
2.5.4. Definisi Penjualan	19
2.5.5. Definisi Pemesanan	20
2.5.6. Definisi Pembayaran	20
2.5.7. Definisi Produksi	20
2.6. Metode <i>By Order</i>	21
2.7. Jaringan Komputer	21
2.7.1. Internet	21
2.7.2. <i>Website</i>	21
2.8. PHP	22
2.9. HTML	22
2.10. CSS	22
2.11. <i>Bootstrap</i>	22
2.12. MySQL	23
2.13. Perangkat lunak pendukung	23
2.13.1. XAMPP	23
2.13.2. <i>Visual Studio Code</i>	23
2.13.3. <i>Google Chrome</i>	24
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN	25
3.1. Objek Penelitian	25

3.1.1. Sejarah Singkat Nyareat	25
3.1.2. Visi Dan Misi Perusahaan	26
3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan.....	26
3.1.4. Deskripsi Tugas	27
3.2. Metode Penelitian.....	28
3.2.1. Desain Penelitian	28
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data.....	29
3.2.2.1. Sumber Data Primer.....	29
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder	30
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem.....	30
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem	30
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem	31
3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan.....	34
3.2.4. Pengujian <i>Software</i>	40
3.3. Analisis Sistem yang Berjalan.....	41
3.3.1. <i>Use Case Diagram</i>	41
3.3.1.1. Definisi aktor dan deskripsinya	42
3.3.1.2. Definisi <i>Use Case</i> dan Deskripsinya.....	43
3.3.1.3. Skenario <i>Use Case</i>	43
3.3.2. <i>Activity Diagram</i>	45
3.3.3. <i>Activity Diagram</i>	45
3.4. Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
4.1. Perancangan Sistem.....	50
4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem.....	50
4.1.2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan.....	50
4.1.3. Perancangan Sistem Yang Diusulkan.....	51
4.1.4. Prosedur yang di usulkan.....	51
4.1.4.1. <i>Use Case Diagram</i>	57
4.1.4.2. <i>Activity Diagram</i>	70
4.1.4.3. Class Diagram.....	80

4.1.4.4. <i>Sequence Diagram</i>	81
4.1.5. <i>Deployment Diagram</i>	82
4.2. Perancangan Database Diagram	83
4.3. Normalisasi.....	83
4.4. Perancangan Antar Muka	86
4.4.1. Struktur menu	86
4.4.1.1. Perancangan <i>Input</i>	87
4.4.1.2. Perancangan Kodifikasi	87
4.4.2. Perancangan <i>Interface Input & Output (Customer)</i>	89
4.4.3. Perancangan <i>Interface Input & Output (Admin)</i>	93
4.5. Perancangan Arsitektur Jaringan.....	96
4.6. Pengujian	97
4.6.1. Rencana Pengujian.....	97
4.6.2. Kasus dan Hasil Pengujian	98
4.6.3. Kesimpulan Pengujian	103
4.7. Implementasi	103
4.7.1. Implementasi Perangkat Lunak	104
4.7.2. Implementasi Perangkat keras	104
4.7.3. Implementasi Basis Data	104
4.7.4. Implementasi Antar Muka	110
4.7.5. Implementasi Instalasi Program	112
4.7.6. Implementasi Instalasi Program	119
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	129
5.1. Kesimpulan.....	129
5.2. Saran.....	129
DAFTAR PUSTAKA	130
LAMPIRAN	132

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.	Lokasi Penelitian	6
Gambar 3.1.	Struktur Organisasi Konveksi Nyareat	27
Gambar 3.2.	Metode pengembangan <i>Waterfall sommerville</i>	31
Gambar 3.3.	<i>Use Case Diagram</i> Sistem Yang Sedang Berjalan.....	42
Gambar 3.4.	<i>Activity Diagram</i> Pemesanan Yang Sedang Berjalan	46
Gambar 3.5.	<i>Activity Diagram</i> Produksi Yang Sedang Berjalan	47
Gambar 3.6.	<i>Activity Diagram</i> Rekap Yang Sedang Berjalan	48
Gambar 3.7.	<i>Use case</i> sistem yang diusulkan	58
Gambar 3.8.	<i>Activity Diagram Login</i> Konsumen.....	70
Gambar 3.9.	<i>Activity Diagram Login</i> Internal.....	71
Gambar 3.10.	<i>Activity Diagram Register</i>	72
Gambar 3.11.	<i>Activity Diagram</i> Pemesanan	73
Gambar 3.12.	<i>Activity Diagram</i> Keranjang.....	74
Gambar 3.13.	<i>Activity Diagram</i> Proses Produksi.....	74
Gambar 3.14.	<i>Activity Diagram Custom Design</i>	75
Gambar 3.15.	<i>Activity Diagram</i> Menambahkan Kategori.....	76
Gambar 3.16.	<i>Activity Diagram</i> Menambahkan Produk	77
Gambar 3.17.	<i>Activity Diagram List</i> Pesanan	78
Gambar 3.18.	<i>Activity Diagram</i> Laporan	79
Gambar 3.19.	<i>Class Diagram</i> Yang Diusulkan.....	80
Gambar 3.20.	<i>Sequence Diagram Login</i> Konsumen Yang Diusulkan.....	81
Gambar 3.21.	<i>Sequence Diagram Login</i> Internal Yang Diusulkan.....	81
Gambar 3.22.	<i>Sequence Diagram</i> Pemesanan Konsumen Yang Diusulkan	82
Gambar 3.23.	<i>Sequence Diagram List</i> Pesanan Admin Yang Diusulkan	82
Gambar 3.24.	<i>Sequence Deployment Diagram</i>	83
Gambar 3.25.	Struktur Menu <i>Customer</i>	86
Gambar 3.26.	Struktur Menu <i>Customer</i>	87
Gambar 3.27.	Form <i>Login</i>	89
Gambar 3.28.	Form <i>Register</i>	90

Gambar 3.29. Form Lupa <i>Password</i>	90
Gambar 3.30. Form Produk.....	91
Gambar 3.31. Form Detail Produk	91
Gambar 3.32. Form Beli Sekarang.....	92
Gambar 3.33. Form Tambah Ke Keranjang	92
Gambar 3.34. Form Proses Pembayaran	93
Gambar 3.35. Form <i>Login</i>	93
Gambar 3.36. Form Tambah Kategori	94
Gambar 3.37. Form Tambah Produk.....	94
Gambar 3.38. Form <i>List</i> Pesanan	95
Gambar 3.39. Form Laporan <i>Marketing</i>	95
Gambar 3.40. Perancangan Arsitektur Jaringan	96
Gambar 4.1. <i>Login</i> ke dalam C-Panel	113
Gambar 4.2. Masuk kedalam <i>file manager</i>	113
Gambar 4.3. Kompres <i>file</i> menjadi .zip.....	114
Gambar 4.4. <i>Upload</i> kedalam C-Panel.....	114
Gambar 4.5. <i>Extract File</i>	115
Gambar 4.6. Hasil <i>Extract File</i>	115
Gambar 4.7. Membuat <i>Database</i> Baru.....	116
Gambar 4.8. Buat <i>database</i> sesuai dengan form yang ada.....	116
Gambar 4.9. Buat <i>database</i> (2)	116
Gambar 4.10. Buat <i>database</i> (3)	117
Gambar 4.11. <i>Import database</i> yang sudah di <i>export</i> kedalam <i>database</i>	117
Gambar 4.12. Pilih <i>file</i> .sql.....	118
Gambar 4.13. Sesuaikan konfigurasi pada <i>file</i> koneksi.php agar aplikasi bias terkoneksi dengan <i>database</i>	118
Gambar 4.14. Sesuaikan dibagian koneksi db.....	119
Gambar 4.15. Halaman <i>Login</i>	119
Gambar 4.16. Tampilan <i>Register</i>	120
Gambar 4.17. Tampilan lupa <i>password</i>	120
Gambar 4.18. Halaman Utama	121

Gambar 4.19. Tampilan Produk	121
Gambar 4.20. Form pemesanan.....	122
Gambar 4.21. Keranjang	122
Gambar 4.22. Informasi Pembayaran.....	122
Gambar 4.23. Proses pembayaran konsumen.....	123
Gambar 4.24. Syarat dan ketentuan konsumen	123
Gambar 4.25. Setelah melakukan pembayaran	123
Gambar 4.26. Fitur pembayaran langsung konsumen	124
Gambar 4.27. Informasi Pembayaran.....	124
Gambar 4.28. Konsumen melakukan pembayaran.....	125
Gambar 4.29. Form konsumen untuk design produk	125
Gambar 4.30. Produk yang Dipesan.....	126
Gambar 4.31. Proses Produksi	126
Gambar 4.32. Foto proses produksi.....	127
Gambar 4.33. Fitur <i>live chat</i> antara konsumen dengan admin.....	127
Gambar 4.34. Tentang Kami	128

DAFTAR TABEL

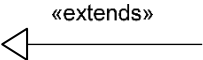
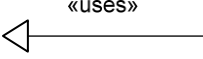
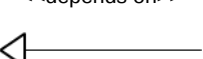
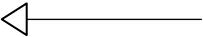
Tabel 1.1. Waktu Penelitian	7
Tabel 3.1. Definisi Aktor dan Deskripsinya.....	42
Tabel 3.2. Definisi <i>Use Case</i> dan Deskripsinya.....	43
Tabel 3.3. Skenario <i>Use Case</i> Pemesanan	43
Tabel 3.4. Skenario <i>Use Case</i> Proses Produksi.....	44
Tabel 3.5. Skenario <i>Use Case</i> Rekap	44
Tabel 3.6. Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan	49
Tabel 3.7. Definisi Aktor dan Deskripsinya.....	58
Tabel 3.8. Definisi Aktor dan Deskripsinya.....	59
Tabel 3.9. Skenario <i>Use Case Login</i> Konsumen.....	60
Tabel 3.10. Skenario <i>Use Case Login</i> admin	61
Tabel 3.11. Skenario <i>Use Case Register</i> admin	62
Tabel 3.12. Skenario <i>Use Case</i> Pemesanan	63
Tabel 3.13. Skenario <i>Use Case</i> Keranjang.....	65
Tabel 3.14. Skenario <i>Use Case</i> Produksi	65
Tabel 3.15. Skenario <i>Use Case</i> Custom Design.....	66
Tabel 3.16. Skenario <i>Use Case</i> Kategori	67
Tabel 3.17. Skenario <i>Use Case</i> Produk.....	67
Tabel 3.18. Skenario <i>Use Case List</i> Pesanan	68
Tabel 3.19. Skenario <i>Use Case</i> Laporan	69
Tabel 3.20. Bentuk <i>UnNormal</i>	83
Tabel 3.21. Rencana Pengujian	97
Tabel 3.22. Pengujian <i>Login</i>	98
Tabel 3.23. Pengujian <i>Register</i>	98
Tabel 3.24. Pengujian Pemesanan	99
Tabel 3.25. Pengujian Keranjang	99
Tabel 3.26. Pengujian Proses Produksi	100
Tabel 3.27. Pengujian <i>Custom Design</i>	101
Tabel 3.28. Pengujian Menambah Kategori.....	102

Tabel 3.29. Pengujian Menambah Produk	102
Tabel 3.30. Pengujian <i>List</i> Pesanan.....	103
Tabel 3.31. Pengujian Laporan <i>Marketing</i>	103

DAFTAR SIMBOL

1. *Business Use Case Diagram*

(Sumber : Whitten, 2004 [1])

Simbol	Keterangan
	<i>Actor</i>
	<i>Use case</i>
	<i>Association</i>
	<i>Extends</i>
	<i>Uses (includes)</i>
	<i>Depends on</i>
	<i>Inheritance</i>

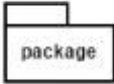
2. Activity Diagram

(Sumber : Whitten, 2004 [1])

Simbol	Keterangan
	<i>Activity</i>
	<i>Initiate Activities</i>
	<i>Start of the Process</i>
	<i>Termination of the Process</i>
	<i>Synchronization Bar</i>
	<i>Decision Activity</i>

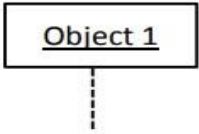
3. Class Diagram

(Sumber: Sistem Monitoring Lulusan Perguruan Tinggi Dalam Memasuki Dunia Kerja Menggunakan *Tracer Study*)

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Package</i>	<i>Package</i> merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih kelas.
	Operasi	Kelas pada struktur sistem.
	Antar muka/ <i>interface</i>	Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek.
	Asosiasi	Relasi antara kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
	Asosiasi berarah/ <i>directed association</i>	Relasi antara kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
	Generalisasi	Relasi antara kelas dengan makna generalisasi-generalisasi (umum khusus).
	Agregasi	Relasi antara kelas dengan makna semuabagian (<i>whole-part</i>).

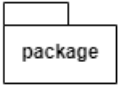
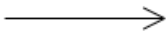
4. Sequence Diagram

(Sumber: Jurnal Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Praktek Lapangan (PKL) Pada Divisi Humas PT. Pegadaian [3])

Simbol	Nama	Keterangan
	Objek/aktor	Sebuah objek yang berasal dari kelas. Atau dapat dinamai dengan kelasnya saja. Actor termasuk objek. Garis putus-putus menunjukkan garis hidup suatu objek.
	Aktivasi	Menunjukkan masa hidup dari objek.
	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.
	Return	Pesan kembalian dari komunikasi antar objek.

5. *Deployment Diagram*

(Sumber: Buku Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek [4])

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Package</i>	<i>Package</i> merupakan sebuah bungkus dari satu atau lebih <i>node</i> .
	<i>Node</i>	Biasanya mengacu pada perangkat keras (<i>hardware</i>), perangkat lunak yang tidak dibuat sendiri (<i>software</i>), jika di dalam <i>node</i> disertakan.
	Kebergantungan/ <i>dependency</i>	Kebergantungan antar <i>node</i> , arah panah mengarah pada <i>node</i> yang dipakai.
	<i>Link</i>	Relasi antar <i>node</i> .