



**APLIKASI PENJUALAN PADA TOKO BANGUNAN AUR GADING DENGAN
MENGUNAKAN METODE PROTOTYPE**

SKRIPSI

ADHITYA WAHYU PRATAMA 171410284

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BINA DARMA PALEMBANG**

2022

HALAMAN PENGESAHAN

**Aplikasi Penjualan Pada Toko Bangunan Aur Gading Dengan
Menggunakan Metode Prototype**

**ADHITYA WAHYU PRATAMA
171410284**

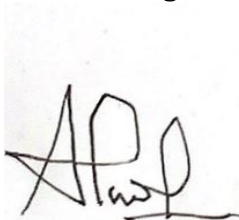
**Telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi**

Palembang, 26 Februari 2022

Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Bina Darma

Dekan,

Pembimbing



Afriyudi, M.Kom



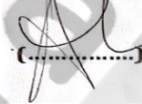
Dedy Syamsuar, S.Kom., M IT Ph.D

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berjudul "Aplikasi Penjualan pada Toko Bangunan Aur Gading dengan menggunakan Metode Prototype". Oleh "Adhitya Wahyu Pratama", telah dipertahankan didepan komisi penguji pada hari Sabtu tanggal 26 Maret 2022.

Komisi Penguji

1. Ketua : Afriyudi, M.Kom.
2. Anggota : Ilman Zuhri Yadi, M.M., M.Kom.
3. Anggota : Evi Yulianingsih, M.M., M.Kom.



Mengetahui,

Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu•Komputer
Universitas Bina Darma



Zaid Amin, M.Kom., Ph.D

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Adhitya Wahyu Pratama

NIM : 171410284

Dengan ini menyatakan :

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana di Universitas Bina Darma atau perguruan tinggi lainnya;
2. Skripsi ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri dengan arahan tim pembimbing;
3. Didalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis dan di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dikutip dengan mencantumkan nama pengarang dan memasukkannya kedalam daftar rujukan;
4. Saya bersedia tugas skripsi ini di cek keasliannya menggunakan plagiarism checker dan diunggah di internet;
5. Surat pernyataan ini dibuat dengan sungguh — sungguh dan terbukti melakukan ketidakbenaraan dalam pernyataan ini, saya siap dihukum dengan sanksi yang berlaku;

Demikian surat pernyataan ini saya buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, 20 Februari 2022

Yang menyatakan,



Adhitya Wahyu Pratama

NIM 171410284

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

- “ Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesudah kesulitan itu ada kemudahan.” (QS. Al-Insyirah 5-6)
- “ Menuntut ilmu adalah takwa. Menyampaikan ilmu adalah ibadah. Mengulang-ulang ilmu adalah zikir. Mencari ilmu adalah jihad.” - Abu Hamid Al Ghazali
- "Mereka berkata bahwa setiap orang membutuhkan tiga hal yang akan membuat mereka berbahagia di dunia ini, yaitu; seseorang untuk dicintai, sesuatu untuk dilakukan, dan sesuatu untuk diharapkan." - Tom Bodett

Kupersembahkan Untuk :

- Allah SWT yang telah memberikan kedua orang tua yang aku sayangi
- Ayah & Ibu yang telah melahirkanku, membesarkanku serta mendidik dan menyekolahkanku hingga saat ini
- Dosen Pembimbing yang telah sepenuhnya membimbing ku hingga aku mengerti
- Teman-teman yang selalu memberikanku semangat dan motivasi serta dukungan
- Almamater ku yang aku banggakan

ABSTRAK

The development of information and communication technology plays a very important role in the formation and progress of the quality of education. With these developments, sales transaction methods are also growing. Sales applications are innovations in the development of information technology in business enterprises. Based on this, research was conducted to create a Sales Application at the Aur Gading Building Store to support the optimization of the sales transaction process and purchase transaction. This sales application is made using the PHP programming language and MySQL database. For web servers using XAMPP. In system design, object-based system design methods are used, namely the prototype method and UML tools. The prototype method can be used to resolve inadequate user understanding of technical issues and clarify user requirements for software developers. With this sales application, an organized and integrated sales and purchase transaction process will be created to make it easier to access and conduct transactions, and the results of this research are sales applications can simplify the process of selling and buying transactions at Aur Gading Building Stores without having to face to face and can be used by consumers from home only.

Keywords : Aplikasi, Penjualan, Website, Toko Bangunan

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memegang peranan yang sangat penting dalam pembentukan dan kemajuan kualitas dunia pendidikan. Dengan perkembangan tersebut, metode transaksi penjualan juga semakin berkembang. Aplikasi penjualan merupakan inovasi dalam perkembangan teknologi informasi dalam usaha perbisnisan. Berdasarkan hal tersebut maka dilakukan penelitian untuk membuat Aplikasi Penjualan pada Toko Bangunan Aur Gading untuk mendukung optimalisasi proses transaksi penjualan maupun transaksi pembelian. Aplikasi penjualan ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan database *MySQL*. Untuk server web menggunakan *XAMPP*. Dalam perancangan sistem digunakan metode perancangan sistem berbasis objek yaitu metode *prototype* dan alat *UML*. Metode *prototype* dapat digunakan untuk menyelesaikan pemahaman pengguna yang tidak memadai tentang masalah teknis dan mengklarifikasi persyaratan pengguna untuk pengembang perangkat lunak. Dengan adanya aplikasi penjualan ini maka akan tercipta proses transaksi penjualan dan pembelian yang terorganisir dan terintegrasi dengan sistem sehingga memudahkan dalam mengakses dan melakukan transaksi, dan hasil dari penelitian ini yaitu aplikasi penjualan dapat mempermudah dalam proses transaksi penjualan maupun pembelian di Toko Bangunan Aur Gading tanpa harus bertatap muka secara langsung dan dapat digunakan konsumen dari rumah saja.

Kata Kunci : Aplikasi, Penjualan, *Website*, Toko Bangunan

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya jugalah skripsi ini dapat diselesaikan guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di program studi Sistem Informasi di Universitas Bina Darma Palembang.

Dalam penulisan skripsi ini tentunya masih jauh dari kata sempurna, hal ini dikarenakan keterbatasan pengetahuan yang saya miliki. Oleh karena itu dalam melengkapi kesempurnaan dalam penulisan skripsi ini diharapkan adanya saran dan kritik yang diberikan bersifat membangun. Pada kesempatan yang baik ini tak luput pula penulis menghaturkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, nasehat, dan pemikiran dalam penulisan skripsi ini, terutama kepada :

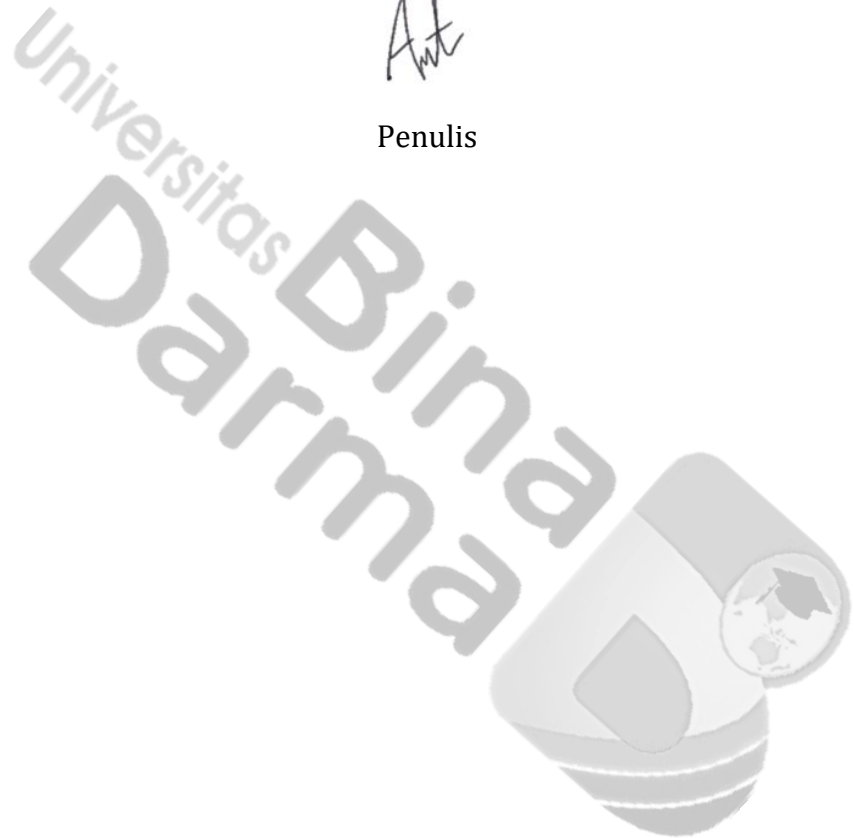
1. Ibu Dr. Sunda Ariana, M.Pd., M.M selaku Rektor Universitas Bina Darma Palembang.
2. Bapak Dedy Syamsuar, S.Kom., M.I.T., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak Zaid Amin, M.Kom., Ph.D. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Bapak Afriyudi, M.Kom selaku Pembimbing yang telah memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Kedua orang tuaku yang selalu memberikan dukungan dan bimbingan agar tetap semangat dan tidak pernah menyerah dalam menjalani kehidupan.
6. Seluruh dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma yang telah memberikan dukungan, semangat dan arahan dalam penyelesaian penulisan skripsi.

Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang Pendidikan dan bisa dikembangkan lebih lanjut lagi. Aamiin.

Palembang, 20 Februari 2022



Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
<i>ABSTRAK</i>	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	2
1.4.1 Tujuan Penelitian	2
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	2
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Landasan Teori.....	4
2.1.1 Sistem.....	4
2.1.2 Informasi.....	4
2.1.3 Sistem Informasi.....	4
2.1.4 Metode Prototype	5
2.1.5 Aplikasi.....	6
2.1.6 <i>UML</i> (Unified Modeling Language).....	7
2.1.7 Toko Bangunan Aur Gading	14
2.1.8 Mysql.....	14
2.1.9 Internet	14
2.1.10 Web Browser.....	14
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN	15

3.1 Metodologi Penelitian.....	15
3.2 Analisis Kebutuhan.....	15
3.2.1 Alat dan Bahan.....	16
1. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) terdiri dari :.....	16
3.3 <i>Use Case Diagram</i>	17
3.4 Rancangan Antarmuka.....	17
3.4.1 Use Case Diagram.....	17
Tabel 3.4.1 Definisi Aktor dan Deskripsinya.....	18
Tabel 3.4.2 Definisi <i>Use Case</i> dan Deskripsinya.....	20
3.4.2 Use Case Narrative.....	24
Tabel 3.4.4 Definisi <i>Use Case</i> Memasukkan Data Kota.....	32
Tabel 3.4.15 Definisi <i>Use Case</i> Menerima Laporan Pembelian.....	54
3.4.4 Class Diagram.....	61
3.5 Desain.....	62
3.5.1 Rancangan Struktur Data.....	63
3.5.2 Rancangan Antarmuka.....	67
1. Rancangan Halaman Home.....	67
2. Rancangan Halaman Registrasi.....	68
3. Rancang Halaman Produk.....	69
4. Rancang Halaman Memilih Produk.....	70
5. Rancang Halaman Checkout.....	71
6. Rancangan Halaman History Transaksi.....	72
7. Rancangan Halaman Hubungi Kami.....	73
8. Rancangan Halaman Index.....	74
9. Rancangan Halaman Dashboard.....	75
10. Rancangan Halaman Data Kota.....	76
11. Rancangan Halaman Data Kategori.....	77
12. Rancangan Halaman Data Merk.....	78
13. Rancangan Halaman Data Barang.....	79
14. Rancangan Halaman Data Pelanggan.....	80
15. Rancangan Halaman Transaksi Data Penjualan.....	81
16. Rancangan Halaman Laporan Data Pembelian.....	82
17. Rancangan Halaman Laporan Data Penjualan.....	83
18. Rancangan Halaman Data Users.....	84
3.4 Pengkodean (<i>Coding</i>).....	85

3.5 Pengujian (<i>Testing</i>).....	85
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	86
4.1 Hasil	86
4.2 Pengujian Aplikasi/ <i>Testing</i>	86
4.2.1 Pengujian Halaman Login	87
4.2.2 Pengujian Halaman Dashboard	87
4.2.3 Pengujian Halaman Masukkan Data Kota.....	89
4.2.4 Pengujian Halaman Masukkan Data Kategori.....	89
4.2.5 Pengujian Halaman Masukkan Data Merk.....	90
4.2.6 Pengujian Halaman Masukkan Data Barang.....	90
4.2.7 Pengujian Halaman Masukkan Data Pelanggan	91
4.2.8 Pengujian Halaman Mendaftarkan Data Manajer.....	91
4.2.9 Pengujian Halaman Home	92
4.2.10 Pengujian Halaman Registrasi.....	92
4.2.11 Pengujian Halaman Produk.....	93
4.2.13 Pengujian Halaman Masukkan Keranjang	93
4.2.13 Pengujian Halaman <i>Checkout</i>	94
4.2.14 Pengujian Halaman Menerima Laporan Pembelian.....	95
4.2.15 Pengujian Halaman Melihat Laporan Data Pembelian	95
4.2.16 Pengujian Halaman Melihat Laporan Data Penjualan.....	96
4.2.17 Pengujian Halaman <i>logout</i>	96
4.3 Antarmuka.....	97
3. Halaman Data Kota.....	98
4. Halaman Data Kategori.....	99
5. Halaman Data Merk	99
6. Halaman Data Barang.....	100
7. Halaman Data Penjualan	101
8. Halaman Masukkan Data Manajer	101
9. Halaman Masukkan Data Manajer	102
10. Halaman Registrasi Pendaftaran	103
11. Halaman Memilih Produk.....	104
12. Halaman Keranjang Belanja	104
14. Halaman History Transaksi	106
17. Halaman Laporan Data Pembelian	108
18. Halaman Laporan Data Penjualan.....	108

4.4 Penjelasan Aplikasi.....	111
4.4.1 Output Login Admin.....	111
4.4.2 Output Dashboard Admin dan Memasukkan Data.....	113
4.4.3 Output <i>logout</i> Admin	122
4.4.4 Output Konsumen	123
4.4.5 Output <i>Logout</i> Konsumen.....	128
4.4.6 Output <i>Login</i> Manajer.....	129
4.4.7 Output <i>Logout</i> Manajer	130
4.5 Kelebihan Dan Kekurangan Aplikasi.....	130
1. Kelebihan	130
2. Kekurangan	131
BAB VError! Bookmark not defined. PENUTUP	132
5.1 Kesimpulan	132
5.2 Saran.....	132
DAFTAR PUSTAKA	134
LAMPIRAN.....	136

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Metode Prototype.....	8
Gambar 3.4.1 <i>Use Case Diagram</i>	18
Gambar 3.4.2 <i>Class Diagram</i>	62
Gambar 3.5.4 Rancangan Halaman Memilih Produk.....	71
Gambar 3.5.5 Rancangan Halaman Checkout.....	72
Gambar 3.5.6 Rancangan History Transaksi.....	73
Gambar 3.5.7 Rancangan Halaman Hubungi Kami.....	74
Gambar 3.5.8 Rancangan Halaman Index	75
Gambar 3.5.9 Rancangan Halaman Dashboard.....	76
Gambar 3.5.10 Rancangan Halaman Data Kota	77
Gambar 3.5.11 Rancangan Halaman Data Kategori	78
Gambar 3.5.12 Rancangan Halaman Data Merk.....	79
Gambar 3.5.13 Rancangan Halaman Data Barang	80
Gambar 3.5.14 Rancangan Halaman Data Pelanggan.....	81
Gambar 3.5.15 Rancangan Halaman Transaksi Data Penjualan	82
Gambar 3.5.16 Rancangan Halaman Laporan Data Pembelian	83
Gambar 3.5.17 Rancangan Halaman Laporan Data Penjualan.....	84
Gambar 3.5.18 Rancangan History Data Users	85
Gambar 4.1 Halaman <i>Login Admin</i>	97
Gambar 4.2 Halaman <i>Dashboard Admin</i>	98
Gambar 4.3 Halaman Data Kota.....	98
Gambar 4.4 Halaman Data Kategori.....	99
Gambar 4.5 Halaman Data Merk.....	100
Gambar 4.6 Halaman Data Barang.....	100
Gambar 4.7 Halaman Data Penjualan	101
Gambar 4.8 Halaman Data Manajer.....	102
Gambar 4.9 Halaman Masukkan Data Manajer.....	102
Gambar 4.10 Halaman Registrasi Pendaftaran.....	103
Gambar 4.11 Halaman Memilih Produk	104
Gambar 4.12 Halaman Keranjang Belanja	105
Gambar 4.13 Halaman Checkout	105
Gambar 4.14 Halaman History Transaksi.....	106
Gambar 4.15 Halaman <i>Login Manajer</i>	107
Gambar 4.16 Halaman <i>Dashboard Manajer</i>	107
Gambar 4.17 Halaman Laporan Data Barang.....	108
Gambar 4.18 Halaman Laporan Data Penjualan.....	109
Gambar 4.19 Halaman <i>Logout Admin</i>	109
Gambar 4.20 Halaman <i>Logout Konsumen</i>	110
Gambar 4.21 Halaman <i>Logout Manajer</i>	110
Gambar 4.4.1 Halaman <i>Login Admin</i>	111
Gambar 4.4.2 Halaman <i>Login Admin</i>	112
Gambar 4.4.3 Halaman <i>Dashboard Admin</i>	112
Gambar 4.4.4 Halaman Data Kota	113
Gambar 4.4.5 Halaman Data Kota	114
Gambar 4.4.6 Halaman Data Kota	114

Gambar 4.4.7 Halaman Data Kota	115
Gambar 4.4.8 Halaman Data Kategori	115
Gambar 4.4.9 Halaman Data Kategori	116
Gambar 4.4.10 Halaman Data Kategori.....	116
Gambar 4.4.11 Halaman Data Kategori.....	117
Gambar 4.4.12 Halaman Data Merk	117
Gambar 4.4.13 Halaman Data Merk	118
Gambar 4.4.14 Halaman Data Merk	118
Gambar 4.4.15 Halaman Data Barang.....	119
Gambar 4.4.16 Halaman Data Barang.....	119
Gambar 4.4.17 Halaman Data Barang.....	120
Gambar 4.4.18 Halaman Data Barang.....	120
Gambar 4.4.19 Halaman Tambah Data Manajer.....	121
Gambar 4.4.20 Halaman Tambah Data Manajer.....	121
Gambar 4.4.21 Halaman Tambah Data Manajer.....	122
Gambar 4.4.22 Halaman Dashboard Admin.....	122
Gambar 4.4.23 Halaman <i>Logout</i> Admin	123
Gambar 4.4.24 Halaman Home Awal	123
Gambar 4.4.25 Halaman Registrasi Konsumen	124
Gambar 4.4.26 Halaman <i>Login</i> Konsumen.....	124
Gambar 4.4.27 Halaman <i>Login</i> Konsumen.....	125
Gambar 4.4.28 Halaman Home Konsumen.....	125
Gambar 4.4.29 Halaman Memilih Produk.....	126
Gambar 4.4.30 Halaman Masukkan Keranjang.....	126
Gambar 4.4.31 Halaman <i>Checkout</i>	127
Gambar 4.4.32 Halaman <i>Checkout</i> dan History Transaksi	127
Gambar 4.4.33 Halaman <i>Checkout</i> dan History Transaksi	128
Gambar 4.4.34 Halaman <i>Logout</i> Konsumen.....	128
Gambar 4.4.35 Halaman <i>Login</i> Manajer.....	129
Gambar 4.4.36 Halaman <i>Dashboard</i> Manajer	129
Gambar 4.4.37 Halaman <i>Logout</i> Manajer.....	130

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>Class Diagram</i>	12
Tabel 2.2 <i>Use Case Diagram</i>	13
Tabel 2.3 <i>Activity Diagram</i>	13
Tabel 3.4.2 Definisi <i>Use Case</i> dan Deskripsinya	20
Tabel 3.4.3 Definisi <i>Use Case Login</i>	24
Tabel 3.4.4 Definisi <i>Use Case Dashboard</i>	26
Tabel 3.4.5 Definisi <i>Use Case Memasukkan Data Kota</i>	32
Tabel 3.4.6 Definisi <i>Use Case Memasukkan Data Kategori</i>	33
Tabel 3.4.7 Definisi <i>Use Case Memasukkan Data Merk</i>	35
Tabel 3.4.8 Definisi <i>Use Case Memasukkan Data Barang</i>	38
Tabel 3.4.9 Definisi <i>Use Case Memasukkan Data Pelanggan</i>	40
Tabel 3.4.10 Definisi <i>Use Case Memasukkan Data Manajer</i>	42
Tabel 3.4.11 Definisi <i>Use Case Registrasi Pendaftaran</i>	44
Tabel 3.4.12 Definisi <i>Use Case Masuk Ke Halaman Home</i>	47
Tabel 3.4.13 Definisi <i>Use Case Memilih Produk</i>	48
Tabel 3.4.14 Definisi <i>Use Case Memasukkan Keranjang</i>	50
Tabel 3.4.15 Definisi <i>Use Case Checkout</i>	52
Tabel 3.4.16 Definisi <i>Use Case Menerima Laporan Pembelian</i>	54
Tabel 3.4.17 Definisi <i>Use Case Melihat Laporan Data Pembelian</i>	57
Tabel 3.4.18 Definisi <i>Use Case Melihat Laporan Data Penjualan</i>	59
Tabel 3.4.19 Definisi <i>Use Case Logout</i>	60
Tabel 3.5.1 <i>Database Login</i>	63
Tabel 3.5.2 <i>Database Kategori</i>	63
Tabel 3.5.3 <i>Database Kota</i>	64
Tabel 3.5.4 <i>Database Merk</i>	64
Tabel 3.5.5 <i>Database Barang</i>	65
Tabel 3.5.2 <i>Database Penjualan</i>	65
Tabel 3.5.3 <i>Database Penjualan Rinci</i>	66
Tabel 3.5.4 <i>Database Pelanggan</i>	66
Tabel 4.2.1 Halaman <i>Login</i>	87
Tabel 4.2.2 Halaman <i>Dashboard</i>	87
Tabel 4.2.3 Halaman <i>Masukkan Data Kota</i>	89
Tabel 4.2.4 Halaman <i>Masukkan Data Kategori</i>	89
Tabel 4.2.5 Halaman <i>Masukkan Data Merk</i>	90
Tabel 4.2.6 Halaman <i>Masukkan Data Barang</i>	90
Tabel 4.2.7 Halaman <i>Masukkan Data Pelanggan</i>	91
Tabel 4.2.8 Halaman <i>Masukkan Data Manajer</i>	91
Tabel 4.2.9 Halaman <i>Home</i>	92
Tabel 4.2.10 Halaman <i>Registrasi</i>	92
Tabel 4.2.11 Halaman <i>Produk</i>	93
Tabel 4.2.12 Halaman <i>Masukkan Keranjang</i>	93
Tabel 4.2.13 Halaman <i>Checkout</i>	94
Tabel 4.2.14 Halaman <i>Menerima Laporan Pembelian</i>	95
Tabel 4.2.15 Halaman <i>Melihat Laporan Data Pembelian</i>	95
Tabel 4.2.16 Halaman <i>Melihat Laporan Data Penjualan</i>	96

Tabel 4.2.17 Halaman *Logout*96



DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat keterangan Lulus Komprehensif.....	127
2. Surat keputusan Pembimbing.....	128
3. Lembar ACC Pengajuan Judul.....	129
4. Lembar Konsultasi.....	130
5. Formulir Perbaikan Komprehensif.....	131
6. Hasil Cek Turnitin.....	132
7. Foto Kegiatan Observasi.....	134

