

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Oleh-oleh merupakan barang atau sesuatu yang dibawa pulang setelah seseorang melakukan perjalanan, sering juga disebut sebagai buah tangan. Biasanya, oleh-oleh diberikan kepada keluarga, teman, atau kerabat terdekat sebagai tanda kenang-kenangan dari tempat yang telah dikunjungi. Jenis oleh-oleh sangat beragam, tergantung pada ciri khas daerah yang dikunjungi, dan dapat berupa makanan khas, kerajinan tangan, cendera mata, kain tradisional, atau barang unik lainnya yang mencerminkan identitas lokal dari tempat wisata tersebut.

Toko Amalia merupakan usaha yang bergerak di bidang usaha oleh-oleh khas Klaten. Toko ini menyediakan berbagai macam produk khas Klaten seperti jenang lot, krasikan, wajik, dan produk lokal lainnya. Tidak hanya menjual produk lokal saja toko ini juga menjual produk dari daerah lain seperti Jogja, Semarang, dan sekitar Solo Raya. Toko Amalia menjadi salah satu pilihan bagi wisatawan maupun masyarakat lokal yang ingin membawa pulang cita rasa khas daerah. Namun, dalam beberapa tahun terakhir, perubahan perilaku konsumen yang semakin mengandalkan platform digital dalam berbelanja menuntut pelaku usaha untuk beradaptasi dengan cepat.

Saat ini, transaksi Toko Amalia masih dilakukan secara konvensional, yakni melalui penjualan langsung di toko *offline*. Metode ini mulai menghadapi keterbatasan, terutama dalam hal jangkauan pasar, kecepatan layanan, serta pencatatan data penjualan yang kurang terstruktur dan akurat. Di tengah

meningkatnya persaingan dan berkembangnya tren belanja *online*, Toko Amalia perlu memanfaatkan teknologi digital untuk relevan dan kompetitif.

Penerapan sistem informasi penjualan *online* berbasis web menjadi solusi untuk permasalahan yang dimiliki Toko Amalia. Dengan adanya sistem ini, pelanggan dapat dengan mudah mengakses informasi serta memesan produk melalui *website* tanpa perlu datang langsung ke toko. Dengan membangun sistem penjualan *online* berbasis web, Toko Amalia dapat bersaing lebih mudah di tengah era digital, menjangkau pelanggan lebih luas, dan meningkatkan kualitas layanan dalam menghadirkan produk-produk khas Klaten kepada masyarakat secara lebih luas dan modern.

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis menawarkan solusi atau gagasan untuk mengembangkan bisnis penjualan *e-commerce*. Hal ini dilakukan untuk mempermudah pelanggan dalam mengakses informasi serta berbelanja melalui *website* tanpa perlu datang langsung ke toko. Mengacu pada latar belakang masalah di atas maka diambil judul tugas akhir yaitu “SISTEM INFORMASI PENJUALAN *ONLINE* PADA TOKO AMALIA BERBASIS WEB”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat di rumuskan permasalahan dalam tugas akhir ini, yaitu bagaimana membuat sistem informasi penjualan *online* untuk meningkatkan kecepatan dan kualitas layanan, serta pencatatan data penjualan lebih terstruktur dan akurat.

1.3 Batasan Masalah

Agar mempermudah dalam penyusunan tugas akhir ini, maka penulis membatasi permasalahan yang jelas mengenai apa yang dibuat, berikut batasan masalah yang akan dibahas:

- a. *Website* yang dibuat mencakup informasi penjualan
- b. *Dashboard* menampilkan profil toko dan detail produk
- c. Data produk berisikan daftar produk, harga, dan *stock*
- d. Pembelian produk berisikan produk yang akan dibeli dan ongkir
- e. Transaksi pembayaran
- f. Jenis laporan yang mencakup
 - 1) Laporan data penjualan
 - 2) Laporan *stock* barang
 - 3) Laporan data pelanggan
 - 4) Laporan data pembelian
- g. Hak akses pengguna
 - 1) Admin dapat menambahkan, membuat, mengubah, dan menghapus informasi produk barang yang dijual
 - 2) Pelanggan dapat *login*, melihat produk, dan membeli produk
 - 3) Pengunjung hanya dapat melihat produk saja

1.4 Tujuan Penulisan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah

- a. Sebagai salah satu syarat kelulusan dari program Diploma III Program Studi Manajemen Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) AMIKOM Surakarta.
- b. Memudahkan pelanggan berbelanja melalui *website* tanpa perlu datang langsung ke toko.
- c. Sistem ini dirancang untuk menjangkau pelanggan di luar wilayah toko melalui *website*, sehingga memperbesar potensi pasar Toko Amalia.

1.5 Manfaat Penulisan

Adapun manfaat yang didapatkan dari penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Bagi Pelanggan

Dapat memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam mendapatkan informasi produk yang dijual oleh Toko Amalia dengan cara mengakses web tersebut tanpa perlu datang langsung ke toko.

1.5.2 Bagi Toko Amalia

Dengan menyediakan sistem informasi berbasis web ini nantinya dapat membantu Toko Amalia dalam meningkatkan proses penjualan secara terstruktur dan akurat.

1.5.3 Bagi Penulis

Menerapkan ilmu yang telah di peroleh selama masa perkuliahan dan memperoleh pengalaman dalam membuat sistem informasi penjualan berbasis web bagi sebuah Perusahaan.

1.5.4 Bagi STMIK Amikom Surakarta

Diharapkan dapat digunakan sebagai sarana tambahan informasi serta sumber referensi bagi penulis selanjutnya, sehingga dapat dikembangkan lebih baik lagi untuk yang mengambil jurusan yang sama.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data sesuai dengan sumber dan tujuan penyusunan laporan tugas akhir ini, maka menggunakan metode antara lain sebagai berikut:

1.6.1 Metode Observasi

Metode observasi yang dilakukan penulis dengan cara mengamati secara langsung di Toko Amalia dan mengumpulkan data-data yang di perlukan sebagai referensi. Dengan datang langsung ke toko, penulis dapat mendapatkan informasi mengenai produk apa saja yang dijual dan proses penjualan yang saat ini sedang berjalan di Toko Amalia.

1.6.2 Metode Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan Bapak Nugroho selaku pemilik Toko Amalia untuk mendapatkan data-data dan informasi tentang profil usaha, produk yang dijual, serta sistem yang sedang berjalan saat ini pada Toko Amalia.

1.6.3 Metode Kepustakaan

Pada metode studi pustaka penulis melakukan pengumpulan data dan informasi melalui jurnal, buku digital, internet serta buku referensi yang ada di perpustakaan STMIK AMIKOM Surakarta sebagai bahan referensi.

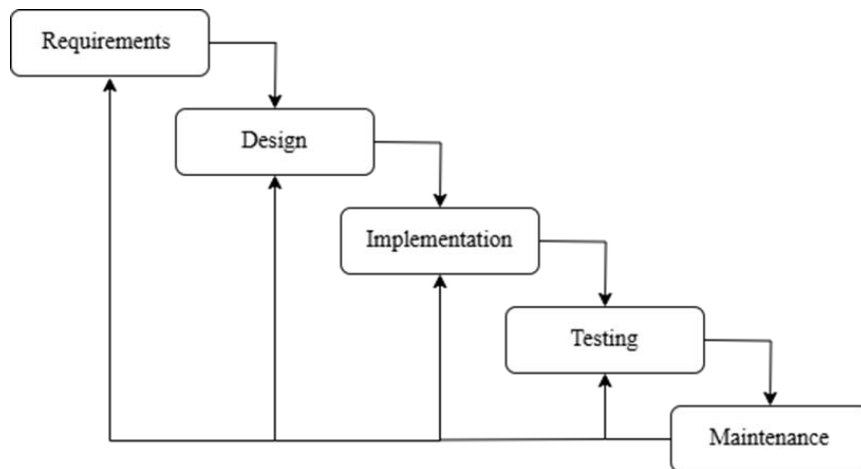
1.7 Teori Yang Digunakan

Teori yang digunakan penulis dalam pembuatan tugas akhir ini diambil dari beberapa referensi antara lain:

1.7.1 Pengembangan Sistem

System Development Life Cycle (SDLC) adalah metode yang digunakan dalam proses pengembangan perangkat lunak, mulai dari perencanaan, analisis, perancangan, implementasi, hingga pemeliharaan sistem. SDLC merupakan kerangka kerja yang mendasari berbagai model pengembangan perangkat lunak dan sistem informasi, seperti model *waterfall* dan *prototype*, yang membantu dalam perencanaan dan pengendalian proses pembuatan sistem secara sistematis dan terstruktur (Prasetyo, et al., 2023).

Pada pengembangan sistem yang digunakan pada Toko Amalia adalah metode *waterfall*. Metode *waterfall* merupakan metode yang melakukan pendekatan secara sistematis dan urut, tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesai tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.



Gambar 1. 1 Tahap Metode *Waterfall*

Gambar diatas merupakan alur dari metode pengembangan sistem *waterfall*. Alur ini dikerjakan secara bertahap yang dimulai dari tahapan:

a. *Requirements* (Analisis Kebutuhan)

Requirements merupakan tahap awal dimana dilakukan identifikasi masalah, usulan pemecah masalah dan analisis kebutuhan sistem yang di fokuskan untuk pembuatan *software*.

b. *Design* (Perancangan Sistem Perangkat Lunak)

Design dilakukan sebelum proses *coding* dimulai. Bertujuan untuk memberikan gambaran lengkap tentang apa yang harus dikerjakan dan bagaimana tampilan dari sebuah sistem yang diinginkan.

c. *Implementation* (Implementasi)

Tahap ini bertujuan menghasilkan kode yang berkualitas tinggi dan memastikan bahwa setiap komponen sistem beroperasi sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan, setiap unit atau komponen sistem diimplementasikan dan diuji secara terpisah untuk memastikan fungsionalitas yang benar.

d. *Testing* (Pengujian)

Pengujian sistem dilakukan untuk mengetahui hasil dari program yang telah dibuat. Teknik pengujian yang dilakukan adalah dengan menggunakan metode *blackbox testing* atau pengujian yang berfokus pada fungsionalitas sistem.

e. *Maintenance* (Operasi dan Pemeliharaan)

Perbaikan dan peningkatan yang dilakukan sesuai dengan umpan balik pengguna dan perubahan kebutuhan, ini bertujuan menjaga sistem agar tetap relevan, aman, dan efisien sepanjang siklus. Sistem yang sudah jadi akan dijalankan atau dioperasikan oleh penggunanya.

1.7.2 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sekumpulan komponen yang saling berhubungan, seperti pengguna, *hardware*, *software*, *database*, dan jaringan komunikasi yang bekerja sama untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, serta menyampaikan informasi. Sistem ini digunakan untuk mendukung aktivitas dan membantu mencapai tujuan dalam suatu organisasi atau perusahaan. Tujuan utama sistem informasi adalah mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat bagi penggunanya. Agar informasi tersebut bernilai, informasi harus disampaikan kepada orang yang tepat, pada waktu yang tepat, dan memiliki manfaat atau nilai bagi penerimanya. (Purnawati, et al., 2024).

1.7.3 Sistem Informasi Penjualan

Sistem informasi penjualan adalah rangkaian prosedur yang mencakup perencanaan, pencatatan, perhitungan, pembuatan dokumen, dan pengelolaan informasi terkait penjualan yang digunakan untuk keperluan manajemen dan departemen terkait, mulai dari tahap pemesanan hingga pelaksanaan transaksi. Sistem ini berperan penting dalam mendukung proses produksi dan pengelolaan barang yang akan dijual serta membantu pengambilan keputusan dalam organisasi (Al Muftin & Hidayat, 2023).

1.7.4 Metode Perancangan Sistem

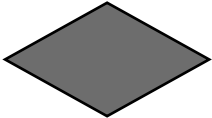
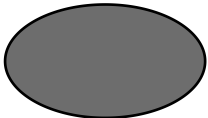
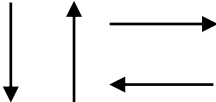
1.7.4.1 Flowchart

Flowchart adalah diagram alir yang menggunakan simbol-simbol standar untuk menggambarkan urutan langkah, proses, atau alur logika dalam suatu sistem, program, atau prosedur penyelesaian masalah. *Flowchart* memudahkan analisis, dokumentasi, komunikasi, dan perencanaan proses secara jelas dan sistematis. Berikut simbol-simbol *flowchart* beserta penjelasannya:

Tabel 1.1 Simbol-Simbol *Flowchart*

No	Simbol	Keterangan
1.		Menunjukkan dokumen <i>input</i> dan <i>output</i> baik proses manual, mekanik atau <i>computer</i> .
2.		Menunjukkan pekerjaan manual.
3.		File non komputer yang diarsip urut angka (<i>numerical</i>).

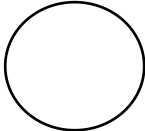
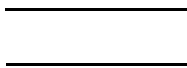
Tabel 1.1 Lanjutan

No	Simbol	Keterangan
4.	Terminal 	Menyatakan permulaan atau akhir suatu program.
5.	<i>Input/output</i> 	Menyatakan proses <i>input</i> atau <i>output</i> tanpa tergantung jenis peralatannya.
6.	<i>Process</i> 	Menyatakan suatu Tindakan (proses) yang dilakukan oleh <i>computer</i> .
7.	<i>Decision</i> 	Menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban : ya / tidak.
8.	<i>Connector</i> 	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama.
9.	<i>Predefined Process</i> 	Menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal.
10.	<i>Punch Tape</i> 	Menyatakan <i>input</i> atau <i>output</i> yang menggunakan pita kertas berlubang.
11.	<i>Punch Card</i> 	Menyatakan <i>input</i> berasal dari kartu atau <i>output</i> ditulis ke kartu.
12.	<i>Flow</i> 	Simbol yang menunjukkan pengolahan yang dilakukan oleh komputer.

1.7.4.2 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah representasi logis yang digunakan untuk menggambarkan bagaimana data bergerak di dalam suatu sistem. Diagram ini menunjukkan sumber asal data, ke mana data tersebut mengalir, proses apa saja yang terlibat dalam pengelolaannya, serta di mana data disimpan. DFD membantu memvisualisasikan keterkaitan antara berbagai proses, tempat penyimpanan data (*data store*), dan pihak luar yang berinteraksi dengan sistem, sehingga memberikan gambaran yang jelas dan terstruktur tentang alur kerja sistem secara keseluruhan. Simbol-simbol yang digunakan pada DFD dijelaskan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.2 Simbol-Simbol DFD

No	Gambar	Keterangan
1.	Entitas Eksternal 	Entitas eksternal dapat berupa orang/unit terkait yang berinteraksi dengan sistem tetapi di luar sistem.
2.	Proses 	Orang/unit yang mempergunakan atau melakukan transformasi data. Komponen fisik tidak diidentifikasi.
3.	Aliran Data 	Aliran data dengan arah khusus dari sumber ke tujuan.
4.	<i>Data Store</i> 	Penyimpanan data atau tempat data dilihat oleh proses.

1.7.5 Teori Basis Data

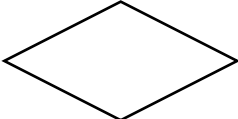
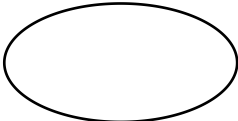
Basis data merupakan salah satu komponen penting dalam sistem informasi karena berfungsi sebagai tempat penyimpanan dan pengelolaan data. Data yang masih berupa data mentah belum memberikan manfaat jika tidak disusun dengan baik. Oleh karena itu, sistem basis data digunakan untuk menyimpan, mengelola, mengakses, dan mengolah data secara terstruktur sehingga dapat digunakan dengan lebih mudah dan efisien. Sistem basis data tidak hanya terdiri dari kumpulan data, tetapi juga mencakup *software*, *hardware*, serta prosedur yang mendukung pengelolaan data. Tujuan utamanya adalah menyediakan data yang akurat, konsisten, terintegrasi, dan dapat diakses oleh pengguna yang memiliki hak akses. (Erkamim, et al., 2025).

1.7.6 Perancangan Basis Data

1.7.6.1 *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah alat yang digunakan untuk menggambarkan hubungan antar data dalam suatu sistem. ERD membantu perancang sistem memahami kebutuhan data, hubungan antar entitas, serta menjadi acuan dalam merancang struktur basis data. Selanjutnya, ERD akan ditransformasikan menjadi diagram relasi yang digunakan untuk membentuk tabel dan hubungan pada basis data relasional (Suwanda, R., et al., 2024). Berikut simbol-simbol ERD beserta penjelasannya:

Tabel 1.3 Simbol-Simbol ERD

Simbol	Keterangan
	Entitas yaitu kumpulan dari objek yang dapat diidentifikasi secara unik.
	Relasi yaitu hubungan yang terjadi antara salah satu lebih entitas. Jenis hubungan antara lain : <i>one to one</i> , <i>one to many</i> , dan <i>many to many</i> .
	Atribut yaitu karakteristik dari entitas atau relasi yang merupakan penjelasan detail tentang entitas.
	Hubungan antara entitas dengan atributnya dan himpunan entitas dengan himpunan relasinya.

1.7.7 Internet

Internet adalah jaringan global yang menggabungkan berbagai jaringan komputer dari seluruh dunia, memungkinkan komunikasi antar perangkat melalui *protocol standar* seperti TCP/IP. Teknologi ini memungkinkan pertukaran data dan informasi secara cepat dan efisien, serta telah merevolusi cara manusia berkomunikasi, berinteraksi, dan memperoleh informasi di zaman digital saat ini. Kehadiran internet menjadi yang utama dalam mendukung berbagai aktivitas modern, mulai dari Pendidikan, bisnis, hingga kehidupan sosial (Kurniawan, et al., 2023).

1.7.8 E-Commerce

E-commerce yang dikenal luas sebagai perdagangan elektronik adalah bagian dari bisnis elektronik (*e-business*) yang mencakup seluruh aktivitas transaksi secara *online* melalui internet atau jaringan elektronik lainnya. Kegiatan ini meliputi proses jual beli barang, layanan, hingga *transfer* data yang dilakukan

dengan bantuan teknologi digital. Dengan kata lain, *e-commerce* mencakup seluruh bentuk transaksi komersial yang berlangsung secara elektronik, seperti perdagangan, perbankan, maupun layanan jasa, yang semuanya terhubung melalui jaringan internet guna mempermudah proses bisnis secara efisien dan praktis (Adoe, et al., 2022).

1.7.9 Website

Website adalah sekumpulan halaman digital yang saling terhubung dan memuat berbagai jenis informasi, seperti teks, gambar, audio, video, serta animasi, atau gabungan dari semuanya. Halaman-halaman ini tersedia secara *online* dan dapat diakses oleh siapapun yang memiliki koneksi internet, memungkinkan penyebaran informasi secara luas tanpa batasan wilayah (Kusumawardani, 2023).

1.7.10 PHP

Hypertext Preprocessor (PHP) adalah bahasa pemrograman *script server-side* yang dirancang khusus untuk pengembangan web. Berbeda dengan bahasa *client-side* yang dijalankan di *browser* pengguna, PHP diproses langsung di server, sehingga menghasilkan konten yang sudah siap ditampilkan sebelum dikirim ke pengguna. Bahasa ini bersifat *open source* dan tersedia secara gratis, memungkinkan siapa saja untuk menggunakannya dan memodifikasinya. PHP menggunakan lisensi *PHP License*, yang memiliki karakteristik tersendiri dan sedikit berbeda dari lisensi *GNU General Public License* yang umum dipakai dalam proyek-proyek *open source* lainnya (Jannah, 2019).

1.7.11 HTML

Hypertext Markup Language (HTML) adalah bahasa markup yang digunakan untuk merancang dan Menyusun struktur halaman web. Dengan HTML, pengguna dapat membangun bagian-bagian seperti paragraf, judul, tautan, hingga kutipan *blockquote* pada sebuah situs atau aplikasi berbasis web. Bahasa ini berperan penting dalam menentukan tampilan dan susunan konten di halaman web, yang kemudian ditampilkan kepada pengguna melalui browser. HTML menjadi landasan utama dalam pembentukan antarmuka web sebagaimana yang kita lihat dan akses setiap hari (Anamisa, 2022).

1.7.12 CSS

Cascading Style Sheet (CSS) adalah jenis pemrograman web yang berfungsi mengelola berbagai komponen dalam sebuah situs agar tampilannya konsisten dan terorganisir dengan baik. CSS bertugas untuk mendesain visual halaman web sehingga lebih menarik, memungkinkan pengembang mengatur aspek seperti warna, ukuran dan jenis *font*, tata letak, serta berbagai efek estetika lainnya. Dengan menggunakan CSS, pengaturan gaya dapat dipisahkan dari struktur konten yang dibuat dengan HTML, sehingga memberikan kemudahan dalam menjaga konsistensi desain dan melakukan perubahan secara efisien (Kurniawan, et al., 2023).

1.7.13 Bootstrap

Bootstrap adalah sebuah *framework* yang berperan sebagai alat bantu dalam merancang tampilan *website*, bertujuan untuk mempermudah, mempercepat, memperindah proses desain. *Framework* ini menyediakan berbagai komponen

siap pakai, seperti sistem *grid*, tombol, formulir, dan komponen desain lainnya, sehingga pengembang dapat membuat tampilan *website* profesional tanpa harus menulis kode dari awal. Dengan fokus pada kemudahan dan kecepatan, *bootstrap* memudahkan pembuatan desain yang responsif, yang mampu menyesuaikan diri dengan berbagai jenis perangkat dan ukuran layar. Selain itu, penggunaan *bootstrap* menghasilkan desain yang lebih seragam dan menarik, sehingga meningkatkan kenyamanan dan pengalaman pengguna secara keseluruhan (Prayoga, et al. 2025).

1.7.14 *Laravel*

Laravel adalah *framework* PHP yang bersifat *open source* dan dapat digunakan secara gratis, dirancang untuk mempermudah proses pengembangan aplikasi web dengan pendekatan arsitektur MVC (*Model View Controller*). *Framework* ini dikenal mudah dipelajari dan sangat membantu dalam mengelola berbagai fungsi penting seperti *authentication*, *routing*, *session manager*, *caching*, serta komponen-komponen lainnya. Pendekatan MVC memungkinkan pemisahan antara logika data, *controller*, dan *user interface*, sehingga pengembangan menjadi lebih terstruktur. *Laravel* juga dilengkapi dengan fitur *authentication* bawaan yang memungkinkan perlindungan halaman atau fitur tertentu agar hanya bisa diakses oleh pengguna yang memiliki hak akses, seperti administrator atau pengguna yang berwenang menambahkan data. Fitur ini sangat berguna dalam pembuatan sistem *log in* dan *log out*, sehingga mempermudah perancangan sistem yang lebih aman dan efisien (Susanto & Dwi, 2023).

1.8 Perangkat Keras (*Hardware*) dan Perangkat Lunak (*Software*) Yang Digunakan

Bagian ini menjelaskan tentang perangkat yang digunakan. Format penulisan yang digunakan boleh disebutkan menggunakan *numbering* ataupun tabel.

1.8.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Tabel 1.4 *Hardware*

<i>Hardware</i>	Spesifikasi
<i>Processor</i>	12 th Gen Intel® Core™ i5-12450H, ~1.1GHz
RAM	8GB
<i>Storage</i>	256GB SSD
Laptop	ADVAN WORKPRO-LITE

1.8.2 Perangkat Lunak (*Software*)

1.8.2.1 *Google Chrome*

Google Chrome merupakan web *browser* yang digunakan penulis untuk mengakses berbagai informasi secara cepat, serta sebagai alat dalam menjelajahi sumber-sumber terbuka yang mendukung pencarian data secara luas.

1.8.2.2 XAMPP

XAMPP merupakan *software web server* yang digunakan penulis untuk sebagai lingkungan pengembangan lokal, yang menyediakan kemudahan dalam menjalankan situs web berbasis PHP dan mengelola *database MySQL*, sehingga proses pembuatan dan pengujian aplikasi web dapat dilakukan secara *offline* tanpa memerlukan koneksi ke internet.

1.8.2.3 MySQL

MySQL merupakan sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) *open source* yang digunakan penulis untuk mengelola data dalam *database*, seperti menambahkan, menghapus, atau memodifikasi informasi.

1.8.2.4 Visual Studio Code

Visual Studio Code merupakan aplikasi teks *editor* yang digunakan oleh penulis karena kemampuannya yang fleksibel, responsif, ringan, dan mendukung produktivitas dalam penulisan serta pengeditan kode, dengan keunggulan dapat dijalankan di berbagai sistem operasi secara lintas platform.

1.8.2.5 Windows 11

Penulis menggunakan sistem operasi *windows* 11 sebagai platform utama dalam mengelola proyek penelitian, Menyusun laporan penelitian, dan menyimpan data penelitian.

1.9 Sistematika Penulisan

Berisi paparan garis besar setiap bab yang ada di tugas akhir.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, metode pengumpulan data, teori yang digunakan, perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan, sistematika penulisan, jadwal kegiatan.

BAB II GAMBARAN UMUM

Pada bab ini dipaparkan oleh penulis mengenai gambaran umum objek yaitu Toko Amalia pada objek penulisan, diantaranya sejarah berdirinya, sistem yang saat ini berjalan dan hal-hal lain yang terkait dengan objek penelitian.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini berisi paparan Pada bab ini dipaparkan dari hasil tahapan penulisan.

BAB IV PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang mana kesimpulan itu diperoleh jawaban permasalahan yang ada dari pembuatan sistem berbasis web. Sedangkan untuk saran berisi pengembangan dari sistem informasi dengan cara mengoperasikan sistem tersebut.

