

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan Perkembangan *website* saat ini sangat pesat dan telah dimanfaatkan dalam berbagai bidang, khususnya dalam dunia perdagangan melalui metode *e-commerce*. Penerapan *e-commerce* membuat proses jual beli menjadi lebih efisien karena penjual tidak harus memiliki toko fisik dan jangkauan pemasaran menjadi lebih luas.

Abella Fashion merupakan usaha yang bergerak di bidang penjualan pakaian dengan berbagai jenis produk, seperti pakaian anak-anak, dewasa, dan pria. Sistem penjualan yang saat ini berjalan di Abella Fashion masih menggunakan metode manual, di mana pencatatan transaksi dilakukan secara tertulis atau sederhana tanpa sistem terkomputerisasi. Proses pemesanan dilakukan melalui media *WhatsApp*, sehingga pembeli harus menghubungi admin untuk menanyakan informasi produk, harga, serta melakukan pemesanan. Sistem ini masih digunakan karena dianggap mudah, tidak memerlukan biaya besar, serta sudah menjadi kebiasaan dalam operasional usaha sehari-hari.

Namun, sistem tersebut memiliki beberapa kelemahan, di antaranya rentan terjadi kesalahan dalam pencatatan data penjualan, perhitungan total transaksi yang kurang akurat, serta kesulitan dalam mengelola data stok dan pembuatan laporan. Selain itu, ketergantungan pada admin dalam merespons pesan pelanggan menyebabkan proses transaksi menjadi kurang efisien, terutama ketika jumlah

pelanggan meningkat.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah sistem informasi penjualan berbasis *website* (*e-commerce*) pada Toko Abella Fashion yang dapat mempermudah proses transaksi, pengelolaan data penjualan, pembaruan informasi stok barang, serta pembuatan laporan penjualan secara akurat dan efisien.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana Sistem Informasi Penjualan di Toko Pakaian Abella Fashion menjadi akurat”.

1.3 Batasan Masalah

Tugas akhir ini dibatasi pada perancangan dan pembuatan sistem informasi penjualan berbasis *website* pada Toko Abella Fashion. Sistem yang dibuat mencakup:

- a. Pengelolaan data pengguna, data produk, stok barang dan data pemesanan
- b. Pengelolaan informasi oleh admin
- c. Pembayaran dibatasi melalui transfer rekening bank atau *qris* dengan konfirmasi melalui *whatsapp* atau pembayaran ditempat sesuai dengan ketentuan yang tersedia pada *website*.

1.4 Tujuan Penulisan

Tujuan tugas akhir ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah sebagai berikut:

1.4.1 Bagi Abella Fashion

Mengimplementasikan dan memastikan sistem yang dibangun mampu mempermudah alur transaksi bagi pelanggan serta meningkatkan akurasi pengelolaan data produk bagi pemilik usaha.

1.4.2 Bagi Kampus STMIK AMIKOM Surakarta

Menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan dibidang pengembangan perangkat lunak, khususnya penggunaan bahasa pemograman PHP dan *database* MySQL.

1.4.3 Bagi Penulis

Sebagai salah satu syarat kelulusan dari program Diploma III Program Studi Manajemen Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) AMIKOM Surakarta.

1.5 Manfaat Penulisan

Manfaat penelitian menjelaskan luaran hasil penelitian bagi masyarakat/ lingkungan yang terpengaruh

1.5.1 Bagi Abella Fashion

Bagi Toko Abella Fashion diharapkan hasil pembuatan *website* ini sebagai sarana penjualan dan promosi secara digital.

1.5.2 Manfaat Bagi Kampus STMIK AMIKOM Surakarta

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

1.5.3 Bagi Penulis

Sebagai pengaplikasian dari teori-teori yang telah didapat guna menambah pengetahuan dan pengalaman tentang sistem informasi berbasis *website*.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir ini sebagai berikut :

1.6.1 Metode Observasi

Metode observasi dilakukan dengan Teknik pengumpulan data dengan datang langsung ke Toko Pakaian Abella Fashion untuk mendapatkan data data yang diperlukan sebagai bahan referensi dengan datang langsung ke toko penulis dapat mengetahui barang apa saja yang dijual dan mendapatkan informasi mengenai proses jual beli pada Toko Pakaian Abella Fashion.

1.6.2 Metode Wawancara

Metode wawancara dilakukan dengan Ibu Suntari selaku pengelola sekaligus pemilik Toko Pakaian Abella Fashion untuk mendapatkan data dan informasi yang diperlukan.

1.6.3 Metode Studi Pustaka

Metode studi Pustaka dilakukan dengan pengumpulan dari beberapa referensi buku-buku, internet, berita, dan artikel yang berkaitan dengan objek yang teliti. Studi pustaka dilakukan di perpustakaan STMIK AMIKOM Surakarta untuk mendukung penulisan tugas akhir ini.

1.7 Teori Yang Digunakan

Adanya teori yang digunakan dalam menunjukkan penulisan tugas akhir ini diambil beberapa referensi antara lain:

1.7.1 Definisi Sistem

Kata sistem berasal dari bahasa latin (*systema*) dan bahasa yunani (*sustema*) yang artinya adalah suatu kesatuan yang terdiri komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energi. Secara umum sistem adalah kumpulan dari beberapa bagian tertentu yang saling berhubungan secara harmonis untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Elemen-elemen yang mewakili suatu sistem secara umum adalah masukan (*input*) pengolahan (*processing*) dan keluaran (*output*)(Effendy et al., 2023)

1.7.2 Definisi Informasi

Informasi Adalah data yang diolah dari satu atau berbagai sumber yang memberikan nilai dan manfaat bagi penerima. Informasi bersifat relevan, akurat, dan tepat waktu agar bermanfaat(Johan & Chandra, 2024)

1.7.3 Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan Sistem informasi merupakan kombinasi dari teknologi, perangkat lunak, manusia, dan proses yang digunakan untuk mengumpulkan, mengelola, menyimpan, dan mendistribusikan informasi guna mendukung pengambilan keputusan dalam suatu organisasi atau bisnis(Arjang et al., 2025)

1.7.4 Sistem Informasi Penjualan

Sistem informasi penjualan serangkaian prosedur yang telah dirancang

secara khusus untuk menjalankan, merekam, menghitung, menghasilkan dokumen, dan menyediakan informasi terkait penjualan. Fungsinya mencakup pengelolaan seluruh aspek penjualan, mulai dari tahap pemesanan hingga eksekusi transaksi, dengan tujuan mendukung berbagai operasi penjualan dan menyediakan data yang diperlukan oleh berbagai divisi dalam perusahaan (Al Muftin & Hidayat, 2023)

1.7.5 Definisi *Website*

Website merupakan cara suatu sistem informasi agar dapat ditampilkan di internet, siapapun dapat mengunjungi sebuah sistem informasi apabila sudah dijadikan sebuah *website*, *Website* digunakan untuk menampilkan segala informasi yang dibutuhkan sehingga dapat diakses melalui internet. *Website* sudah banyak diterapkan dalam berbagai bidang seperti bidang ekonomi dan bisnis atau yang biasa disebut dengan *e-commerce* (Daud et al., 2024)

1.7.6 Definisi *E-Commerce*

E-Commerce merupakan proses pembelian, penjualan, transfer, atau pertukaran produk, layanan, atau informasi melalui jaringan computer, termasuk internet (Melisa et al., 2022)

1.7.7 Teori Kualitas Informasi

Kualitas informasi merupakan suatu ukuran tentang seberapa jelas informasi dan pengetahuan tersebut dimuat atau disampaikan kepada khalayak atau masyarakat.

Menurut McLeod mengatakan suatu informasi yang berkualitas harus memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

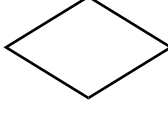
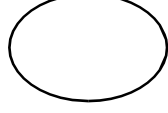
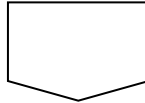
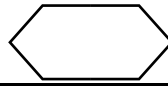
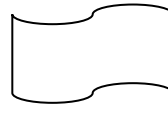
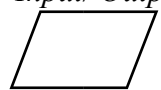
- a) Akurat: berarti harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan. Akurat juga berarti bahwa informasi harus jelas mencerminkan.
 - b) Tepat waktu: berarti informasi tersebut datang pada penerimanya tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi, karena informasi merupakan landasan di dalam pengambilan keputusan.
 - c) Relevan: informasi tersebut mempunyai manfaat untuk penggunaanya.
 - d) Lengkap: artinya informasi harus diberikan secara lengkap.
- (Kartika & Yuningsih, 2021).

1.7.8 Perancangan Sistem

1.7.8.1 *Flowchart*

Flowchart adalah representasi grafis dari langkah-langkah yang harus diikuti dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang terdiri dari sekumpulan simbol, di mana masing-masing simbol merepresentasikan kegiatan tertentu. *Flowchart* membantu analis dan programmer memecahkan masalah ke dalam bagian-bagian yang lebih kecil serta menganalisis alternatif dalam pengoperasian(Qomariah, 2022) Berikut adalah simbol-simbol *flowchart* beserta penjelasannya:

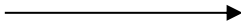
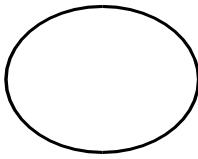
Tabel 1. 1 Simbol-Simbol *Flowchart*

No	Simbol	Keterangan	No	Simbol	Keterangan
1.	<i>Document</i> 	Menunjuk dokumen <i>input</i> dan <i>output</i> baik proses manual	7.	<i>Decision</i> 	Menunjukkan Pilihan atau kondisi biasanya “ya/tidak”
2.	<i>Manual operation</i> 	Menunjukkan pekerjaan yang dilakukan secara manual oleh manusia.	8.	<i>Connector</i> 	Menyatakan sambungan dari proses ke lainnya
3.	<i>Offline Connector</i> 	File non komputer yang diarsip urut angka (<i>numercial</i>)	9.	<i>Predefined Process</i> 	Penyediaan tempat penyimpanan
4.	<i>Terminal</i> 	Menyatakan permulaan atau akhir suatu program	10.	<i>PunchTape</i> 	Sebagai kode untuk menyimpan data
5.	<i>Input/ Output</i> 	Menyatakan proses <i>input</i> atau <i>output</i> tanpa tergantung peralatanya	11.	<i>Punchedcard</i> 	Menyatakan input berasal dari kartu atau <i>output</i> ditulis ke kerta
6.	<i>Process</i> 	Menunjukkan Langkah proses atau pengolahan data.	12.	<i>Flow</i> 	Simbol yang menunjukkan pengolahan yang dilakukan oleh komputer.

1.7.8.2 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan (Ramli, 2023) Berikut adalah simbol-simbol *DFD* beserta penjelasannya:

Tabel 1. 2 Simbol *Data Flow Diagram* (DFD)

No	Gambar	Keterangan
1.		Terminator digambarkan dengan sebuah kotak persegi panjang berhubungan dengan sistem. Sebuah terminator dapat berupa orang, sekumpulan orang departemen dalam perusahaan atau organisasi yang sama tetapi berada di luar sistem yang dimodelkan.
2.		Panah menunjukkan arah aliran data dari sistem ke <i>entry</i> luar atau sistem data store atau sebaliknya. Gambar panah diberi nama untuk menunjukkan data yang mengalir melalui aliran tersebut.
3.		Data <i>store</i> atau penyimpanan digambarkan dengan dua buah garis sejajar mendatar, menunjukkan sekumpulan data yang tersimpan.
4.		Lingkaran menunjukkan sistem secara keseluruhan. Penamaan sebuah lingkaran dapat berupa kata, sebuah kalimat sederhana yang menjelaskan nama itu sendiri

1.7.8.3 Teori Basis Data

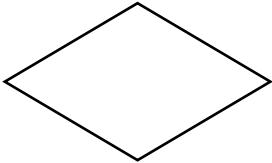
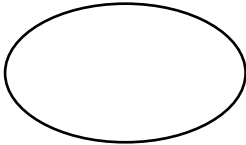
Basis data atau *database* merupakan kumpulan data yang saling terkait dan disimpan untuk mendukung proses pengolahan informasi. Secara umum, inti dari basis data bertujuan untuk mengorganisir data agar mudah diakses, dikelola, dan diperbarui (Health, 2022)

1.7.9 Perencanaan Basis Data

1.7.9.1 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah suatu diagram yang digunakan untuk merancang suatu basis data, dipergunakan untuk memperlihatkan hubungan atau relasi antar entitas atau objek yang terlihat beserta atributnya. ERD umumnya digunakan untuk merancang sebuah basis data relasional. Mulai dari nama tabel, atribut, hingga derajat relasi. Jika rancangan ERD benar, maka basis data yang akan dibuat juga akan benar (tepat pembuatannya) (Syabania & Rosmawani, 2022)

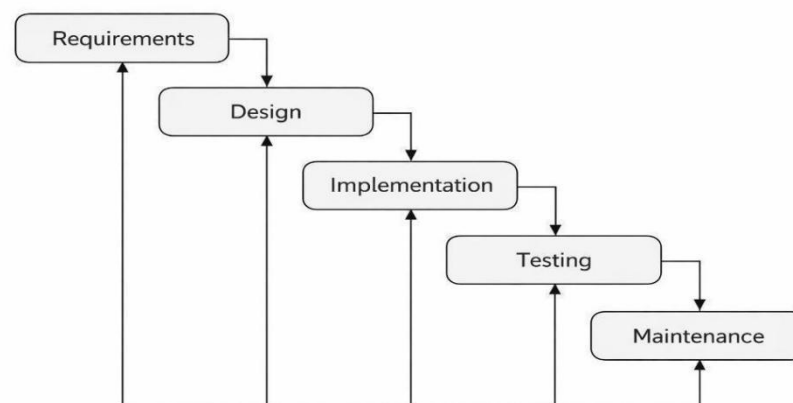
Tabel 1. 3 Simbol ERD

No	Gambar	Keterangan
1.		Entitas yaitu kumpulan dari objek yang dapat diidentifikasi secara unik.
2.		Relasi yaitu hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entitas. Jenis hubungan antara lain: one to one, one to many, dan many to many.
3.		Atribut yaitu karakteristik dari entitas atau relasi yang merupakan penjelasan detail tentang entitas
4.		Hubungan antara entitas dengan atributnya dan himpunan entitas dengan himpunan relasinya

1.7.10 Metode Pengembangan Sistem

System Development Life Cycle atau yang dikenal dengan istilah SDLC adalah metodologi umum yang digunakan untuk mengembangkan sistem informasi. SDLC terdiri dari beberapa fase yang dimulai dari fase perencanaan, analisis, perancangan, implementasi hingga pemeliharaan sistem. Konsep *System Development Life Cycle* (SDLC) ini menjadi dasar dari berbagai pengembangan sistem informasi dalam membentuk kerangka kerja untuk perencanaan dan pengendalian sistem informasi, Model dari SDLC yang sering digunakan antara lain *Waterfall* dan *Prototype* (Wahid, 2020)

Pada pengembangan sistem yang digunakan pada toko Abella Fashion 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*

1. *Requirements* Tahap pengumpulan dan analisis kebutuhan sistem sesuai dengan kebutuhan pengguna.
2. *Design* Tahap perancangan sistem, meliputi desain alur, database, dan tampilan sistem.
3. *Implementation* Tahap pembuatan sistem berdasarkan desain yang telah dibuat.
4. *Testing* Tahap pengujian sistem untuk memastikan semua fungsi berjalan dengan baik.
5. *Maintenance* Tahap pemeliharaan sistem setelah digunakan, seperti perbaikan dan pembaruan.

1.7.11 Definisi PHP

PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa pelengkap HTML yang memungkinkan dibuatnya aplikasi dinamis yang memungkinkan adanya pengolahan data dan pemrosesan data. Semua *sintax* yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan pada server sedangkan yang dikirimkan ke browser hanya hasilnya saja. Kemudian merupakan bahasa berbentuk *script* yang ditempatkan dalam server dan diproses di server (Hermiati et al., 2021)

1.7.12 Definisi Internet

Internet merupakan singkatan dari *interconnected networking*, yaitu jaringan yang menghubungkan jaringan *computer* atau jaringan komunikasi yang ada di seluruh dunia. Internet dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja (Lulu' Anwariyah et al., 2025)

1.8 *Hardware dan Software yang Digunakan*

1.8.1 *Hardware*

Perangkat keras yang digunakan untuk membuat media ini Adalah sebagai berikut:

tabel 1. 4 Spesifikasi Minimum Perangkat Keras (Hardware)

No	<i>Hardware</i>	Spesifikasi
1.	<i>Processor</i>	Intel Core i3
2.	RAM	4 GB
3.	<i>Harddisk</i>	8 GB
4.	Alat Pendukung	<i>Mouse dan Keyboard</i>

1.8.2 Software

1.8.2.1 Sistem Operasi *Windows* 10

Sistem operasi *Windows* 10 merupakan sistem operasi komputer pribadi yang dikembangkan oleh *Microsoft*. *Windows* 10 sebagai pembaruan dari sistem sebelumnya perlu ditinjau kekurangan dan kelebihanannya berdasarkan pengalaman pengguna, sehingga dapat diberikan usulan perbaikan pada sistem operasi *Windows*

1.8.2.2 MySQL

MySql adalah sebuah database mengandung satu atau sejumlah table. Tabel terdiri dari sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau beberapa kolom. SQL adalah bahasa standar yang digunakan untuk berkomunikasi dengan basis data relasional, dan juga merupakan bahasa yang digunakan oleh banyak aplikasi atau tool untuk beriteraksi dengan server basis data.

1.8.2.3 XAMPP

XAMPP adalah paket program *web* lengkap yang dapat dipakai untuk belajar pemograman *web*, khususnya PHP dan MySQL. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*).

1.8.2.4 HTML

HTML adalah kepanjangan dari *Hyper Text Markup Language* yang merupakan bahasa yang digunakan untuk membuat suatu situs *web* atau *home page*, setiap dokumen dalam *web* ditulis dengan format HTML. Semua format dokumen *hyperlink* yang dapat di klik gambar, dokumet, multimedia, form yang dapat diisi di dasarkan atas HTML.

1.8.2.5 CSS

CSS (*Cascading Style Sheets*) digunakan untuk mengatur tampilan *website* agar lebih menarik, rapi, dan mudah digunakan oleh pengguna.

1.8.2.6 Google Chrome

Sistem Operasi sebutan Google yang ringan dan berbasis *Linux* dan *standard web* untuk personal computer PC. *Google Chrome* bekerja dengan metode *Windowing* atau *switching (Multi-Tasking)*. yang merupakan pengembangan *software* di browser yang berbasis Sistem Operasi.

1.8.2.7 Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah kode editor sumber yang dikembangkan oleh *Microsoft* untuk *Windows*, *Linux* dan *macOS* Ini termasuk dukungan untuk *debugging*, kontrol git yang tertanam dan GitHub, penyorotan sintaksis, penyelesaian kode cerdas, *snippet*, dan *refactoring* kode. Ini sangat dapat disesuaikan, memungkinkan pengguna untuk mengubah tema, pintasan *keyboard*, preferensi, dan menginstal ekstensi yang menambah fungsionalitas tambahan (Agustini & Kurniawan, 2019)

1.9 Sistematika Penulisan

Penulisan tugas akhir ini disusun secara sistematis terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan sehingga diharapkan lebih mudah untuk dimengerti. Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian 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

Bab ini merupakan uraian gambaran umum objek yaitu perusahaan yang terdapat pada objek penulisan, diantaranya sejarah berdirinya, struktur organisasi dan aturan-aturan yang berjalan.

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 dari bukti. Bukti yang ada setelah menjawab pertanyaan yang ada pada rumusan masalah. Sedangkan untuk saran berisi bagaimana penulis menyampaikan jalan keluar yang ada untuk mengatasi masalah dan tidak terlepas dari ruang lingkup penulis.

