

PENGEMBANGAN APLIKASI PENJUALAN MENGUNAKAN BOOTSTRAP

(Study Kasus: Industri Rumahan Wadah Perhiasan Usaha Mandiri)



MUQLIS DIAGAMA

NIM : 155610098

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA
YOGYAKARTA
2022**

SKRIPSI

PENGEMBANGAN APLIKASI PENJUALAN MENGUNAKAN BOOTSTRAP

(Study Kasus: Industri Rumahan Wadah Perhiasan Usaha Mandiri)

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi



**Program Sarjana
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Teknologi Digital Indonesia
Yogyakarta**

Disusun Oleh

MUQLIS DIAGAMA

NIM : 155610098

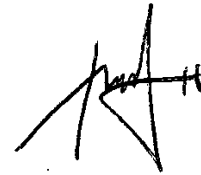
**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA
YOGYAKARTA**

2022

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa naskah skripsi ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sah diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 24 November 2021



Muqlis Diagama

NIM: 155610098

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur ku panjatkan kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa memberikan ridho dan mengabulkan segala do'a serta sholawat dan salam aku sampaikan kepada Nabi besar Muhammad SAW. Dengan rasa syukur dan bahagia karya tulis ini ku persembahkan untuk:

Orang tuaku, Bapak ku tercinta Sarip, Ibuku sayang Titik yang telah memberikan dukungan moril maupun materi, kasih sayang, semangat, serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesanku.

Yang Terhormat Edy Prayitno,S.Kom.,M.Eng. Selaku dosen pembimbing. Terimakasih atas semangat, bimbingan dan ilmu yang selalu Bapak berikan kepada saya.

Orang yang sudah banyak menolong saya saat skripsi ini dibuat, Endah Saputri terimakasih telah memberikan dukungan baik moral maupun yang lainnya pada saat saya ada di kondisi buruk dengan selalu bilang “cepat wisuda, cepat kerja cari uang sendiri dan segala sesuatu cepat di lakuin jangan lelet jadi orang”.

Terima kasih untuk teman - teman saya yang selalu saya repotkan, ,menggosipkan, dan suka memberi moral positif serta hiburan. Untuk sahabat – sahabat saya Temon, Baser, Akhid, Adi Anjis, Sutrya, Diki, Wildan, Andriyanto, Dani, Agung serta teman-teman yang lainnya.

MOTTO

"Masa depan bukanlah sesuatu yang kita masuki, masa depan adalah sesuatu yang kita ciptakan."

"Jangan bandingkan prosesmu dengan orang lain karena tak semua bunga tumbuh mekar bersamaan."

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN APLIKASI PENJUALAN MENGGUNAKAN TEKNOLOGI *BOOTSTRAP* STUDY KASUS INDUSTRI RUMAHAN WADAH PERHIASAN USAHA MANDIRI”. Untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi serta dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi di STMIK AKAKOM Yogyakarta.

Penghargaan dan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Ibu dan Ayah yang telah mencurahkan segenap cinta dan kasih sayang serta perhatian moril maupun materil. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan Rahmat, Kesehatan, Karunia dan Keberkahan di dunia dan di akhirat atas budi baik yang telah diberikan kepada penulis. Penghargaan dan terima kasih penulis berikan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya.
2. Orang tua dan keluarga yang telah mendoakan dan memberikan dukungan baik secara moral maupun materi.
3. Bapak Ir. Totok Suprawoto, M.M., M.T, selaku ketua STMIK AKAKOM Yogyakarta.
4. Ibu Pulut Suryati, S.Kom., M.Cs., selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AKAKOM Yogyakarta.
5. Edy Prayitno, S.Kom., M.Eng, dan Ibu Pulut Suryanti, S.Kom., M.Cs, yang sudah membimbing dalam membuat karya tulis ini.

6. Bapak dan Ibu dosen STMIK AKAKOM Yogyakarta yang sudah mengajar dan memberikan ilmunya baik di dalam maupun di luar kampus.
7. Sahabat saya selama dijogja dan teman bermain saya Temon, Baser, Akhid, Adi Anjis, Sutrya, Diki, Wildan, Andriyanto, Dani, Agung serta teman-teman yang lainnya yang telah meluangkan waktu untuk berbagi wawasan dan ilmunya.

Disadari bahwa dalam karya tulis ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari segala pihak sangat dibutuhkan. Semoga karya tulis ini bermanfaat dan dapat memberi inspirasi terhadap pembaca.

Yogyakarta, Oktober 2021

Muqlis Diagama

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Ruang Lingkup	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II.....	6
TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	6
2.1. Tinjauan Pustaka	6
2.2. Dasar Teori	9
2.2.1. Penjualan.....	9

2.2.2.	Bootstrap	10
2.2.3.	PHP	11
2.2.4.	MySQL.....	12
BAB III	13
METODE PENELITIAN	13
3.1.	Bahan/Data	13
3.1.1	Kebutuhan Input.....	13
3.1.2	Kebutuhan Output	13
3.2.	Peralatan	13
3.3.	Perancangan Sistem.....	14
1.	Wawancara	15
2.	Kepustakaan	15
3.	Observasi	15
3.4.	Analisis Dan Perancangan Sistem.....	15
3.4.1.	Diagram Konteks	16
3.4.2.	Diagram level 1	17
3.4.3.	Perancangan Struktur Tabel	18
3.2.1	Perancangan Relasi Antar Tabel	21
3.5.	Rancangan Antarmuka	22
BAB IV	30
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM	30
4.1.	Implementasi Sistem	30
4.1.1.	Teknologi Bootstrap	30
4.1.2.	Login	32
4.1.3.	Input Produk.....	33
4.1.4.	Input Pesanan	35
4.1.5.	Input Pembayaran.....	41

4.1.6.	Laporan Penjualan.....	43
4.1.7.	Dashboard	45
4.1.8.	Tampilan Home.....	47
BAB V.....		49
PENUTUP.....		49
5.1	Kesimpulan.....	49
5.2	Saran	49
DAFTAR PUSTAKA		50
LAMPIRAN		

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 3.1 Diagram Konteks	16
Gambar 3.2 Diagram level 1	17
Gambar 3.3 Relasi tabel.....	21
Gambar 3.4 Rancangan tampilan home.....	22
Gambar 3.5 Rancangan tampilan keranjang belanja	23
Gambar 3.6 Rancangan tampilan halaman <i>Register</i>	23
Gambar 3.7 Rancangan <i>Form Login</i>	24
Gambar 3.8 Rancangan halaman data admin	24
Gambar 3.9 Rancangan halaman data pelanggan.....	25
Gambar 3.10 Rancangan halaman data produk	25
Gambar 3.11 Rancangan hasil input pesan.....	26
Gambar 3.12 Rancangan halaman data penjualan.....	27
Gambar 3.13 Rancangan halaman data lunas	27
Gambar 3.14 Rancangan halaman data belum bayar.....	28
Gambar 3.15 Rancangan menu pembayaran	29
Gambar 4.1 Meta viewport.....	30
Gambar 4.2. Meta viewport Berhasil.....	31
Gambar 4.3. Tanpa Meta viewport	31
Gambar 4.4 Form login.....	32
Gambar 4.5 Potongan progam login.....	33
Gambar 4.6 Form input produk admin	33
Gambar 4.7 Menambah data produk	34
Gambar 4.8 Tampilan input data produk admin.....	35
Gambar 4.9 Tampilan keranjang belanja.....	35
Gambar 4.10 Potongan program keranjang belanja	36
Gambar 4.11 <i>Checkout</i>	37
Gambar 4.12 Potongan program <i>checkout</i>	41
Gambar 4.13 <i>Transaction history</i>	41

Gambar 4.14 Potongan program <i>transaction history</i>	42
Gambar 4.15 Input struk pembayaran	43
Gambar 4.16 Laporan penjualan.....	43
Gambar 4.17 Potongan Program Laporan Penjualan	45
Gambar 4.18 Tampilan utama admin.	45
Gambar 4.19 Potongan program <i>dashboard</i>	47
Gambar 4.20 Tampilan home	47
Gambar 4.21 Perintah untuk menampilkan home	48

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 2.1 Perbandingan tinjauan pustaka	8
Tabel 3.1 User.....	18
Tabel 3.2 Produk.....	19
Tabel 3.3 Bank.....	19
Tabel 3.4 Troli	20
Tabel 3.5 Pembelian	20
Tabel 3.6 Detail Pesan	21

INTISARI

Usaha Mandiri merupakan salah satu industri rumahan yang memproduksi atau menjual wadah perhiasan dari berbagai bentuk, model, dan ukuran. Penjualan Industri rumahan ini masih menggunakan penjualan manual yang mana sangat kurang efektif di jaman moderen ini. Pelanggan yang berada di luar kota yang mau membeli produk tidak bisa melihat dan memilih produk yang di minati oleh pelanggan.

Berdasarkan permasalahan yang ada, Penelitian ini bertujuan untuk membuat Sistem Informasi Penjualan wadah perhiasan secara online. Dengan mengimplementasikan sistem baru yang berbasis web menggunakan teknologi Bootstrap. Maka dibuatnya sebuah Aplikasi untuk penjualan wadah perhiasan pada industri rumahan usaha mandiri, Aplikasi ini dapat melakukan pemesanan secara online dengan metode pembayaran MOBILE BANKING, OVO, ataupun GOPAY.

Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi sistem informasi penjualan menggunakan teknologi bootstrap yang dapat di akses secara secara online. Dan aplikasi ini dapat di jalankan pada berbagai macam *platform*.

Kata Kunci : Botstrap, Penjualan wadah perhiasan, Web

ABSTRACT

Usaha Mandiri is a home industry that produces or sells jewelry containers of various shapes, models, and sizes. Sales This home industry still uses manual sales which is very ineffective in this modern era. Customers who are outside the city who want to buy products cannot see and select products that are of interest to customers.

Based on the existing problems, this study aims to create an online sales information system for jewelry containers. By implementing a new web-based system using Bootstrap technology. So an application was made for the sale of jewelry containers in independent home industries, this application can place orders online with the MOBILE BANKING, OVO, or GOPAY payment methods.

The results of this study are in the form of a sales information system application using bootstrap technology that can be accessed online. And this application can be run on various platforms

Keywords: Botstrap, Sales of jewelry containers, Web