

**RANCANG BANGUN SISTEM PENJUALAN BUNGA MENGGUNAKAN  
*CODE IGNITER* VERSI 3 PADA TOKO *FAMILY SOQ FLORIST***

**SKRIPSI**



**Disusun oleh :**

**Paulina Mei Selviana**

**148320720015**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI  
INFORMASIFAKULTAS PENDIDIKAN EKSAKTA  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH (UNIMUDA)**

**2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

RANCANG BANGUN SISTEM PENJUALAN BUNGA MENGGUNAKAN  
*CODE IGNITER* VERSI 3 PADA TOKO *FAMILY SOQ FLORIST*

Nama : Paulina Mei Selviana  
NIM : 148320720015  
Program Studi : Pend. Teknologi Informasi

Skripsi telah disetujui oleh Dosen Pembimbing.

Pada : .....

Dosen Pembimbing I

Indri Anugrah Ramadhani, M. Pd  
NIDN. 1413039301

*Indri Anugrah Ramadhani*  
05/10/2024

Dosen Pembimbing II

Matahari, M. Kom  
NIDN. 1409039001

*Matahari*  
05/10/2024

**HALAMAN PERSETUJUAN**  
**RANCANG BANGUN APLIKASI BERBASIS *WEBSITE* PADA**  
**TOKO BUNGA *FAMILY SOQ FLORIST***

**Nama : Paulina Mei Selviana**

**NIM 148320720015**

**Program Studi : Pend. Teknologi Informasi**

**Skripsi telah disetujui oleh Tim Penguji.**

**Pada :**

**Ketua Penguji**

**Muhammad Ali Kasri, M. Pd**

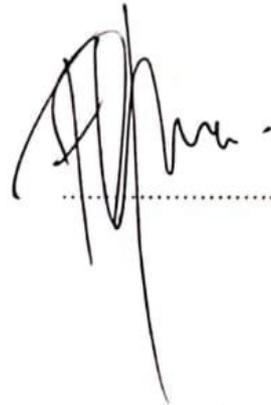
**NIDN. 1417089202**

23/4/24  


**Penguji I**

**W. Firman, M. Pd**

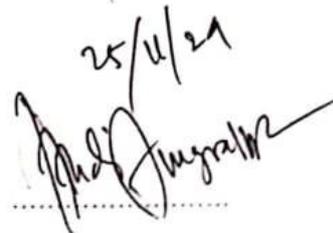
**NIDN. 1424129001**



**Penguji II**

**Indri Anugrah Ramadhani**

**NIDN. 1413039301**

25/4/24  


## ABSTRAK

Paulina Mei Selviana/148320720015. RANCANG BANGUN SISTEM PENJUALAN BUNGA MENGGUNAKAN *CODEIGNITER* VERSI 3 PADA TOKO *FAMILY SOQ FLORIST*.

Toko *Family Soq Florist* adalah toko yang menjual kue ulang tahun, *bouquet*, *giftbox*, *handgift*, ataupun parcel. Toko ini masih menjual produk secara tradisional, jadi hanya menunggu para pembeli datang mengunjungi toko tanpa adanya promosi online yang mampu menarik perhatian dari para calon *costumer*. Selain itu, banyak foto-foto produk yang tidak memiliki penyimpanan yang efisien sehingga apabila ada calon pembeli yang ingin melihat contoh produk yang belum *ready* di *store*. Tujuannya agar Toko tersebut dapat mengembangkan usahanya dengan menggunakan sistem informasi berbasis *web* yang dirancang. Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *prototyping*. Uji coba telah dilakukan pada tahap pertama uji coba skala kecil yang terdiri dari 1 orang pemilik toko dan 4 orang *costumer* total 5 orang, sedangkan uji coba skala besar dilakukan pada tahap kedua dengan 1 orang pemilik toko dan 14 *costumer* yang bertotalkan 15 orang. Penggunaan sistem informasi penjualan berbasis web ini dapat digunakan dengan dua pengguna yaitu pengguna sebagai admin dan pengguna sebagai customer.

## **ABSTARCT**

Paulina Mei Selviana/148320720015. *DESIGN AND BUILD A FLOWER SALES SYSTEM USING CODEIGNITER VERSION 3 AT THE FAMILY SOQ FLORIST STORE.*

*The Family Soq Florist store is a store that sells birthday cakes, bouquets, gift boxes, handgifts, or parcels. This store still sells traditional products, so it's just waiting for buyers to come to visit the store without any online promotions that can attract the attention of potential customers. In addition, many product photos do not have efficient storage so that if there are potential buyers who want to see examples of products that are not ready in the store. The goal is for the store to develop its business by using a web-based information system designed. The type of research used is R&D (Research and Development). The model used in this study is a prototyping model. The trial has been carried out in the first stage of a small-scale trial consisting of 1 shop owner and 4 customers for a total of 5 people, while a large-scale trial has been carried out in the second stage with 1 shop owner and 14 customers totaling 15 people. The use of this web-based sales information system can be used with two users, namely users as admins and users as customers.*

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur patut saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas karunia dan rahmatNya, penulis mampu menyelesaikan penyusunan proposal hingga ke tahap skripsi dengan judul “*Rancang Bangun Sistem Penjualan Bunga Menggunakan CodeIgniter Versi 3 Pada Toko Family Soq Florist*”, tepat pada waktunya.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan proposal ini tidak lepas dari bantuan beberapa pihak, baik materi maupun moral. Dengan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Rustamadji, M.Si. Rektor Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.
2. Bapak Sahidi, M. Pd selaku Dekan Fakultas Pendidikan Eksakta.
3. Bapak Sahiruddin, M.Kom selaku Ketua Program studi Pendidikan Teknologi Informasi.
4. Ibu Indri Anugrah Ramadhani, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik dan Pembimbing I Proposal-Skripsi dan Penguji II yang selalu memberikan masukan, saran dan motivasi yang begitu bermanfaat dalam penelitian ini.
5. Ibu Matahari, M.Kom selaku Dosen Pembimbing II yang selalu memberikan masukan kepada penulis.
6. Bapak Muhammad Ali Kasri, M.Pd selaku Ketua Penguji yang selalu memberikan masukan kepada penulis.
7. Bapak Firman, M.Pd selaku Penguji I yang memberikan saran dan masukan yang membangun sehingga penulis dapat menyempurnakan skripsi ini.

8. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Infromasi yang selama ini telah membagikan ilmu kepada penulis, sehingga ilmu yang diajarkan dapat berguna bagi penulis.
9. Teman-teman PTI Angkatan 2020 yang telah kebersamai proses belajarmengajar, suasan kampus dalam suka ataupun duka selama kurang lebih 4 tahun di UNIMUDA Sorong.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Maka dari itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari para pembaca.

Sorong, 7 September 2024

Paulina Mei Selviana  
NIM. 148320720015

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penelitian .....	3
1.4 Manfaat Penelitian .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	5
2.1 Kajian Teori .....	5
2.1.1 Profil Toko <i>Family Soq Florist</i> .....	5
2.1.2 Pengertian Sistem .....	6
2.1.3 Pengertian Informasi .....	7
2.1.4 Pengertian Sistem informasi.....	8
2.1.5 Pengertian <i>E-Commerce</i> .....	9
2.1.6 Pengertian Toko.....	11
2.1.7 Pengertian Website .....	12
2.1.8 Pengertian <i>Page Hypertext Preprocessor (PHP)</i> .....	13
2.1.9 <i>Hyper Text Markup Language (HTML)</i> .....	14
2.1.10 Pengertian Database .....	15
2.1.11 Flowchart.....	16

2.1.12 Data Flow Diagram (DFD) .....	18
2.1.13 Use Case Diagram.....	19
2.1.14 Blackbox Testing .....	20
2.1.15 Codeigniter.....	21
2.1.16 Model Pengembangan.....	22
<b>2.2.17 XAMPP .....</b>	<b>23</b>
<b>2.1.19 Visual Studio Code.....</b>	<b>24</b>
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan.....	25
2.3 Kerangka Pikir .....	29
<b>BAB III PROSEDUR PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	31
3.1.1 Prosedur pengembangan .....	34
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian.....	36
3.3 Desain Penelitian .....	37
3.3.1 Perancangan Sistem .....	37
3.3.1.1 Tabel.....	37
3.3.1.2 Diagram Konteks .....	41
3.3.1.3 Data Flow Diagram.....	42
3.3.1.4 Use Case Diagram.....	45
3.3.1.5 Flowchart .....	46
3.3.1.6 Tampilan Interface .....	49
3.4 Subjek Uji Coba.....	52
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	53
3.6 Instrumen Penelitian .....	54

3.7 Teknik Analisis Data .....	55
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>58</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	58
4.2 Membangun <i>Prototype</i> .....	58
4.3 Evaluasi Sistem .....	65
4.3.1 Pengujian <i>Black Box</i> .....	65
4.3.2 Validasi Ahli.....	68
4.3.3 Uji Coba Kelompok Kecil .....	72
4.3.4 Uji Coba Kelompok Besar.....	76
4.4 Pembahasan.....	79
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>85</b>
5.1 Saran.....	85
5.1.1 Saran bagi Penulis .....	85
5.1.2 Saran bagi Pemilik Toko .....	85
5.2 Kesimpulan .....	86
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>87</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>105</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Pikir .....	30
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian R&D.....	31
Gambar 3. 2 Bagan Model <i>Prototyping</i> .....	35
Gambar 3. 3 Diagram Konteks .....	41
Gambar 3. 4 Data Flow Diagram .....	42
Gambar 3. 5 DFD Level 1 proses 1 .....	43
Gambar 3. 6 DFD Level 1 proses 2.....	43
Gambar 3. 7 DFD Level 1 proses 3.....	44
Gambar 3. 8 DFD Level 1 proses 4.....	44
Gambar 3. 9 <i>Use Case Admin</i> .....	45
Gambar 3. 10 <i>Use Case Costumer</i> .....	46
Gambar 3. 11 <i>Flowchart Costumer</i> .....	47
Gambar 3. 12 <i>Flowchart Admin</i> .....	48
Gambar 3. 13 Tampilan <i>Login</i> .....	49
Gambar 3. 14 Tampilan <i>Home</i> .....	50
Gambar 3. 15 Tampilan Menu Produk .....	50
Gambar 3. 16 Tampilan Menu Keranjang Belanja.....	51
Gambar 3. 17 Tampilan Menu Pembayaran.....	51
Gambar 4.1 Tampilan Menu Login.....	58
Gambar 4.2 Tampilan Menu Registrasi .....	59
Gambar 4.3 Tampilan Menu Beranda .....	59
Gambar 4.4 Tampilan Menu Kategori produk .....	60

Gambar 4.5 Tampilan Detail Produk .....	60
Gambar 4.6 Tampilan Menu Keranjang .....	61
Gambar 4.7 Tampilan Pembayaran .....	61
Gambar 4.8 Tampilan Persetujuan Pesanan .....	62
Gambar 4.9 Tampilan Menu Produk Admin.....	62
Gambar 4.10 Tampilan Tambah Barang .....	63
Gambar 4.11 Tampilan Edit Data Barang .....	63
Gambar 4.12 Tampilan <i>Invoice</i> Admin.....	64
Gambar 4.13 Tampilan Detail Pesanan .....	64

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol <i>Flowchart</i> .....	17
Tabel 3.1 Tabel Waktu dan Tempat .....	36
Tabel 3. 2 Data User .....	38
Tabel 3. 3 Data Role .....	38
Tabel 3. 4 Data Produk.....	39
Tabel 3. 5 Data Pelanggan.....	39
Tabel 3. 6 Data Pemesanan Produk.....	40
Tabel 3. 7 Data Invoice .....	40
Tabel 3. 8 Skor Penilaian Angket Kelayakan.....	56
Tabel 3. 9 Kriteria Intrepetasi Skor .....	57
Tabel 4.1 Pengujian <i>Blackbox Admin</i> .....	65
Tabel 4.2 Pengujian <i>Blackbox Customer</i> .....	67
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Aspek Program.....	69
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Aspek/Isi .....	70
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Buku Panduan .....	71
Tabel 4.6 Hasil Analisis Responden.....	72
Tabel 4.7 Indikator Kualitas Sistem .....	73
Tabel 4.8 Indikator Navigasi .....	75
Tabel 4.9 Indikator Kepuasan Pengguna.....	76
Tabel 4.10 Indikator Kualitas Aplikasi/Sistem .....	77
Tabel 4.11 Indikator Navigasi .....	78
Tabel 4.12 Indikator Kepuasan Pengguna.....	79

## LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penelitian.....	87
Lampiran 2 Surat Ahli Validator.....	88
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Instrumen Sistem .....	89
Lampiran 4 Lembar Pengujian <i>Balckbox Testing</i> .....	92
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Instrumen Isi .....	95
Lampiran 6 Lembar Responden Kepuasan Pengguna .....	98
Lampiran 7 Dokumentasi Toko <i>Family Soq Florist</i> .....	102
Lampiran 8 Dokumentasi Bouqet dan Kue Ulang Tahun.....	103
Lampiran 9 Dokumentasi Uji Coba Sistem .....	104

# **BAB I**

## **“PENDAHULUAN”**

### **1.1 Latar Belakang**

Di era globalisasi perkembangan sistem informasi saat ini, banyak sistem informasi pada organisasi yang ingin mencapai tahap sistem informasi secara cepat, relevan dan akurat. Sekumpulan prosedur atau tahapan yang terdiri atas komponen atau elemen yang saling berhubungan untuk mencapai tujuan tertentu (Ramadhani, I.A, 2018).

*E-Commerce* secara umum dapat diartikan sebagai transaksi jual beli secara elektronik melalui media internet. Selain itu, *E-commerce* juga dapat diartikan sebagai suatu proses berbisnis dengan memakai teknologi elektronik yang menghubungkan antara perusahaan, konsumen dan masyarakat dalam bentuk transaksi elektronik dan pertukaran atau penjualan barang, servis, dan informasi secara elektronik. Dalam melakukan *E-Commerce* penggunaan internet menjadi pilihan favorit oleh kebanyakan orang karena kemudahan-kemudahan yang dimiliki oleh jaringan internet, diantaranya adalah internet sebagai jaringan *public* yang sangat besar, cepat dan kemudahan dalam mengaksesnya. Internet menggunakan elektronik data sebagai media penyampaian pesan/data sehingga dapat dilakukan pengiriman dan penerimaan informasi secara mudah dan ringkas, baik dalam bentuk data elektronik analog maupun digital.

Sehingga kehadiran *E-Commerce* sebagai media transaksi yang cepat dan mudah ini tentunya menguntungkan banyak pihak, baik pihak konsumen, maupun pihak produsen dan penjual. Dengan menggunakan internet, proses jual beli dapat dilakukan dengan menghemat biaya dan waktu.

Toko *Family Soq Florist* adalah toko yang menjual kue ulang tahun, buket, giftbox ataupun parcel. Toko ini beralamatkan di Jalan Mawar, Kelurahan Malasom, Distrik Aimas, Kabupaten Sorong, Papua Barat Daya. Toko ini masih berdiri secara mandiri atau terbilang merintis. Biasanya pembeli melakukan transaksi jual beli dengan cara manual yaitu dengan mengunjungi toko tersebut.

Menurut hasil wawancara oleh pemilik toko yaitu Ibu Dian Daniaty menerangkan bahwa Toko *Family Soq Florist* masih melakukan promosi secara manual, yaitu dengan memajang buket, *handgift*, *giftbox* di tokonya, ataupun promosi dari mulut ke mulut. Tidak hanya itu, terkadang mereka tidak mengarsipkan foto produk mereka dengan baik untuk memudahkan referensi bagi calon pembeli karena hanya disimpan di galeri handphone yang memungkinkan foto produk tersebut tercecer ataupun terhapus karena bercampur dengan foto lainnya. Kendala lainnya adalah persaingan yang ketat, karena banyak toko lainnya yang menjual produk tersebut, maka dari itu memerlukan kreativitas agar toko ini memiliki strategi yang unik sehingga dapat dikenal beda dibanding toko lainnya. Untuk itu di butuhkan sebuah aplikasi berbasis *web* yang mampu

memberikan informasi mengenai produk kepada pelanggan dengan cepat melalui internet. Tidak hanya itu, mereka tidak perlu lagi menyimpan arsip foto produk di handphone pribadi, karena semua dapat terupload pada *website* tersebut. Berdasarkan masalah tersebut, maka penulis menawarkan solusi untuk dapat menjangkau lebih banyak pembeli yaitu dengan pembuatan system informasi penjualan, hal ini akan mempermudah pengguna untuk mempromosikan produknya dan dapat melakukan transaksi kapan saja dan dimana saja. berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik mengangkat judul “*Rancang Bangun Sistem Penjualan Bunga Menggunakan Code Igniter Versi 3 Pada Toko Family Soq Florist*”

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana Rancang Bangun Sistem Penjualan Bunga menggunakan *Code Igniter Versi 3* pada Toko *Family Soq Florist*?
2. Bagaimana penggunaan Sistem Penjualan Bunga di Toko *Family Soq Florist*?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Menghasilkan Sistem Penjualan Bunga pada Toko *Family SoqFlorist* menggunakan *Code Igniter Versi 3* yang layak.
2. Menghasilkan Buku Panduan Penggunaan Sistem Penjualan Bunga di Toko *Family Soq Florist*.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Pemilik Toko
  - a. Dengan adanya sistem informasi Penjualan pada Toko *Family Soq Florist*, diharapkan dapat membantu pemilik toko untuk memasarkan produk jualannya melalui *website*.
  - b. Proses pengolahan data produk lebih terstruktur.
2. Bagi Penulis
  - a. Sebagai salah satu syarat untuk memenuhi tugas akhir pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi.
  - b. Menjadi pengalaman yang bermanfaat bagi penulis.

## **BAB II**

### **“TINJAUAN PUSTAKA”**

#### **2.1 Kajian Teori**

Kajian teori akan membahas teori-teori yang dijadikan panduan atau pedoman yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

##### **2.1.1 Profil Toko *Family Soq Florist***

Toko *Family Soq Florist* berdiri sejak tahun 2020 yang terletak di Jalan Mawar, Kelurahan Malasom, Distrik Aimas, Kabupaten Sorong. Toko *Family Soq Florist* merupakan toko yang memproduksi bouquet, giftbox ulang tahun dan kue ulang tahun. Usaha ini awalnya terbentuk pada masa Covid-19, pemilik toko mulai membuat kerajinan bouquet, gifbox, kue ulang tahun yang ditekuni dengan belajar otodidak melalui Youtube. Kemudian pemilik toko memasarkan produknya dengan menawarkan kepada saudara, tetangga dan juga rekan-rekannya. Beliau juga melakukan promosi melalui postingan Facebook dan Whatsapp dan kemudian pemilik toko berpikir mengembangkan usahanya dengan membuka toko. Toko *Family Soq Florist* beroperasi mulai pukul 09.00-21.00 WIT setiap hari Senin-Sabtu dan mulai pukul 13.00-21.00 WIT pada hari Minggu. Komitmen yang ditanamkan Toko *Family Soq Florist* adalah memberikan rasa percaya kepada setiap pelanggan dan mengutamakan kepuasan pelanggan itu sendiri. Hal dilakukan agar menjaga hubungan antara penjual dan pembeli tetap terjaga dengan baik, apabila pembeli mendapati produk yang tidak sesuai dengan aslinya ataupun referensinya,

pembeli dapat langsung mengkonfirmasi kepada pemilik toko yang dalam hal ini sebagai penjual produk tersebut.

Sistem penjualan yang dilakukan oleh Toko *Family Soq Florist* masih menggunakan sistem manual seperti, memajang produk di toko. Bentuk laporan barang yang terjual ataupun stok yang ada masih dilakukan dengan sistem catatan.

### **2.1.2 Pengertian Sistem**

Menurut Tyoso (2016:1) “Sistem adalah suatu kumpulan dari komponen-komponen yang membentuk satu kesatuan”. Sedangkan menurut Susanto dalam Djahir dan Dewi Pratita (2015:6) mengatakan bahwa “Sistem adalah kumpulan/grup dari subsistem/bagian/komponen apapun, baik fisik ataupun nonfisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu”.

Menurut Kristanto (2018:1) pengertian “Sistem merupakan kumpulan elemen-elemen yang saling terkait dan bekerja sama untuk memproses masukan (*input*) yang ditujukan kepada sistem tersebut dan mengolah masukan tersebut sampai menghasilkan keluran (*output*) yang diinginkan”.

Secara umum, sistem adalah suatu kumpulan objek atau unsur-unsur atau bagian-bagian yang memiliki arti berbeda-beda yang saling memiliki hubungan, saling berkerjasama dan saling memengaruhi satu

sama lain serta memiliki keterikatan pada rencana atau plane yang sama dalam mencapai suatu tujuan tertentu pada lingkungan yang kompleks. (Ridho, 2018)

Dari beberapa definisi di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa suatu sistem suatu kumpulan orang atau komponen-komponen yang saling bekerja sama dan berhubungan untuk mencapai suatu tujuan.

### **2.1.3 Pengertian Informasi**

Menurut Abdul Kadir dalam (Heriyanto, 2018) informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang.

Menurut Sutabri dalam (Yanuardi & Permana, 2018) informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Dari uraian beberapa pengertian informasi menurut para ahli diatas bahwa dapat menyimpulkan bahwa informasi adalah data yang diolah dari sumber terpercaya dan diberikan sesuai dengan keperluan sehingga lebih berarti bagi penerimanya. Informasi juga harus mengandung pengetahuan yang bermanfaat bagi penerimanya dan mempunyai tujuan tertentu untuk mengambil sebuah keputusan.

Menurut Gordon B. Davis (2020), informasi adalah hasil pengolahan data yang berguna bagi penerimanya, dan memiliki nilai sebagai hasil keputusan di masa sekarang atau masa depan.

Maka dapat disimpulkan bahwa informasi adalah data yang dikelola oleh suatu sumber dan disebarluaskan sesuai dengan kebutuhannya.

#### **2.1.4 Pengertian Sistem Informasi**

Menurut Sutabri T dalam (Yanuardi & Permana, 2018) sistem informasi adalah sistem dapat didefinisikan dengan mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu.

Menurut Edhy Sutanta dalam (Heriyanto, 2018) sistem informasi adalah sekumpulan subsistem yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama dan membentuk satu kesatuan, saling berintegrasi dan bekerjasama antara bagian satu dengan yang lainnya dengan cara tertentu untuk melakukan fungsi pengolahan data, menerima masukan (*input*) berupa data-data, kemudian mengolahnya (*processing*), dan menghasilkan keluaran (*output*) berupa informasi sebagai dasar pengambilan keputusan yang berguna dan mempunyai nilai nyata yang dapat dirasakan akibatnya baik pada saat itu juga maupun disaat mendatang, mendukung kegiatan operasional, strategis organisasi, dan

memanfaatkan berbagai sumber daya yang ada dan tersedia bagi fungsi tersebut guna mencapai tujuan.

Dari uraian beberapa para ahli informasi dapat disimpulkan sistem informasi adalah berupa proses pengolahan data yang menghaikan berupa informasi yang berfungsi untuk mencapai tujuan.

### **2.1.5 E-Commerce**

*E-commerce* atau pejualan elektronik adalah suatu kegiatan jual dan beli barang atau jasa serta transmisi dana atau data dengan menggunakan jaringan elektronik yaitu internet. Seiring dengan berkembangnya teknologi dan informasi, transaksi yang biasanya dilakukan secara konvensional pun dapat dilakukan secara elektronik dengan menggunakan *Website* yang saat ini telah menjadi pengganti toko *offline*. *Website e-commerce* memiliki banyak fungsi, salah satu fungsi utamanya adalah sebagai sarana dalam melakukan pembelian dan penjualan secara online.

Istilah *E-Commerce* muncul sekitar tahun 17 1990-an dengan adanya perubahan proses transaksi jual beli yang dulunya secara konvensional lalu kemudian berubah menjadi digital elektronik yang berbasis jaringan internet dan komputer. Di jaman yang modern ini teknologi berkembang sangat pesat, terutama di bidang perdagangan. Untuk dapat menghadapi persaingan dalam dunia bisnis maka dapat memanfaatkan teknologi informasi berupa internet yang memang sudah

menjamur serta berpengaruh dikalangan masyarakat. Internet menjadi faktor utama berkembangnya *E-Commerce* karena dapat digunakan sebagai media transaksi yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun tidak terbatas oleh waktu dan jarak (Santosa, 2017)

Menurut (Guay ,2019), *E-commerce* diartikan sebagai suatu transaksi ekonomi yang dilakukan oleh penjual dan pembeli secara bersama-sama menggunakan media elektronik yang berasal dari internet dengan membuat kontrak perjanjian tentang pengiriman dan harga suatu barang serta menyelesaikan transaksi melalui pembayaran dan pengiriman suatu barang yang sesuai dengan kontrak yang sudah ditetapkan.

Pengertian *E-commerce* menurut E. Turban, et al. dalam Rizki, Dkk (2019), *E-commerce* atau *electronic commerce* ialah perdagangan elektronik yang mencakup proses pembelian dan penjualan barang atau jasa, pertukaran produk, transfer dana, pelayanan serta informasi yang menggunakan jaringan komputer atau internet. *E-commerce* juga bisa diartikan sebagai konsep penerapan *E-business* dengan strategi jual beli barang atau jasa menggunakan jaringan elektronik yang mana melakukan transaksi data secara elektronik, sistem manajemen inventory yang dilakukan secara otomatis dan juga sistem pengumpulan data yang dapat dilakukan secara otomatis.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *E-Commerce* proses transaksijual beli berbasis online yang berkembang di era digital dengan menggunakan jaringan sebagai penghubung antara penjual dan pembeli.

#### **2.1.6 Pengertian Toko**

Perkembangan dunia bisnis belakangan ini sangat mendukung perkembangan bagi para toko yang berada di pasar, terutama para toko besar. Meningkatnya tingkat konsumsi dan hasrat berbelanja masyarakat membuat industri ini semakin dilirik oleh para pelaku bisnis. toko adalah suatu penjualan dari sejumlah kecil komoditas kepada konsumen.

Menurut Levy dan Weitz (2001:8) “Toko adalah satu rangkaian aktivitas bisnis untuk menambah nilai guna barang dan jasa yang dijual kepada konsumen untuk konsumsi pribadi atau rumah tangga”. Jadi konsumen yang menjadi sasaran dari toko adalah konsumen akhir yang membeli produk untuk dikonsumsi sendiri.

Menurut Berman dan Evans (2001:3) “Toko merupakan suatu usaha bisnis yang berusaha memasarkan barang dan jasa kepada konsumen akhir yang menggunakannya untuk keperluan pribadi dan rumah tangga”. Produk yang dijual dalam usaha toko adalah barang, jasa maupun gabungan dari keduanya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat didefinisikan bahwa toko merupakan suatu tempat yang menyediakan barang/jasa untuk ditawarkan kepada calon pembeli.

### 2.1.7 Pengertian Website

*Website* merupakan kumpulan halaman web yang saling terhubung dan file-filenya saling terkait. *Web* terdiri dari page atau halaman, dan kumpulan halaman yang dinamakan homepage. *Homepage* berada pada posisi teratas, dengan halaman - halaman terkait berada di bawahnya. Biasanya setiap halaman di bawah *homepage* disebut *child page*, yang berisi *hyperlink* ke halaman lain dalam web. (Agung, 2017: 30).

Menurut Rerung (2018) “*Website* merupakan jaringan computer yang terdiri dari Kumpulan situs internet yang menawarkan teks dan grafik dan suara serta sumber daya animasi melalui *Hypertext Transfer Protocol*”.

Menurut Yeni Susilowati (2019) “*Website* adalah sejumlah halaman *web* yang memiliki topik saling terkait antar satu halaman dan halaman yang lainnya, yang biasanya ditempatkan pada sebuah server *web* yang dapat di akses melalui jaringan internet maupun jaringan wilayah lokal (LAN)”.

Dapat disimpulkan bahwa *website* awalnya merupakan suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep *hyperlink*, yang memudahkan surfer atau pengguna internet melakukan penelusuran informasi di internet. Informasi yang disajikan dengan *web* menggunakan konsep multimedia, informasi dapat disajikan dengan menggunakan banyak media, seperti teks, gambar, animasi, suara, atau film.

### 2.1.8 Pengertian *Hypertext Preprocessor* (PHP)

Menurut Anhar dalam (Rahmayu, 2016:34), “PHP (*Hypertext Preprocessor*) yaitu bahasa pemrograman *web server-side* yang bersifat *open source*. PHP merupakan script yang terintegrasi dengan HTML dan berada pada server (*server side HTML embedded scripting*)”

Menurut Mundzir (2018:3) PHP berasal dari kata “*Hypertext Preprocessor*”, yaitu bahasa pemrograman universal untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML. Saat ini, PHP banyak dipakai untuk membuat program situs web dinamis. Contoh Aplikasi PHP adalah forum (phpBB). Sedangkan, Mambo, Joomla, Postnuke, Xaraya, dan lain-lain merupakan contoh aplikasi yang lebih kompleks berupa CMS dan dibangun menggunakan PHP.

Menurut Mundzir (2018:3), “PHP berasal dari kata “*Hypertext Preprocessor*”, yaitu Bahasa pemrograman universal untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs *web* dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML”.

Menurut (PHP Official, 2019) “PHP atau *Hypertext Preprocessor*) adalah open source yang banyak digunakan bahasa scripting tujuan umum yaitu sangat cocok untuk pengembangan *web* dan dapat disematkan ke dalam HTML.

Menurut uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa PHP dirancang untuk para pengembang *web* agar dapat menciptakan suatu halaman *web* yang bersifat dinamis. Artinya, PHP dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan apa yang diminta oleh *user*, seperti dapat mengakses suatu database dan menampilkannya pada halaman *web*.

### **2.1.9 *Hyper Text Markup Language (HTML)***

Menurut Abdulloh (2018:7) HTML merupakan singkatan dari *Hypertext Markup Language* yaitu “bahasa standar *web* yang dikelola penggunaannya oleh W3C (*World Wide Web Consortium*) berupa tag-tag yang Menyusun setiap elemen dari *website*”.

Sedangkan menurut Sulistiono (2018:2) mengemukakan bahwa “HTML adalah sebuah bahasa *markup* yang digunakan untuk membuat sebuah halaman *web*, menampilkan berbagai informasi seperti gambar, teks, video, dan suara pada penjelajah *web* internet, yang ditulis dalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi”.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa HTML berfungsi sebagai wadah dari penulisan halaman *web* atau sebuah tampilan *web* yang didukung dengan bahasa-bahasa pemrograman lainnya sehingga menghasilkan sebuah halaman tertentu.

### **2.1.10 Database**

Menurut Recky T. Djaelangkara ,dkk (2015 :87) mendefinisikan “Basis data merupakan komponen terpenting dalam pembangunan SI, karena menjaditempat untuk menampung dan mengorganisasikan seluruh data yang ada dalam sistem, sehingga dapat dieksplorasi untuk menyusun informasi-informasi dalam berbagai bentuk. Basis data merupakan himpunan kelompok data yang saling berkaitan”.

Menurut Abdi Pandu Kusuma & Tedhi Widodo (2016 : 12) menjelaskan : “Basis data (*database*) adalah suatu susunan/kumpulan data operasional lengkap dari suatu organisasi atau perusahaan yang diorganisir atau dikelola dan disimpan secara terintegritasi dengan menggunakan metode tertentu menggunakan komputer sehingga mampu menyediakan informasi yang optimal yang diperlukan pemakainya”.

Menurut Richard Septa, Dkk (2016 : 27) “Basis data adalah kumpulan data yang saling berhubungan yang merefleksikan fakta-fakta yang terdapat di organsasi” .

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa database adalah sekumpulan datadata yang berisi informasi dan disimpan secara sistematis dalam tabel yang saling berhubungan satu sama lain dengan media komputer.

### **2.1.11 Flowchart**

Horison dan Syarif (2016:44) menjelaskan bahwa “*Flowchart* merupakan cara penyajian dari suatu algoritma”.

Menurut Wibawanto (2017:20) “*Flowchart* adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (intruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program”. Diagram alur dapat menunjukkan secara jelas, arus pengendalian suatu algoritma yakni bagaimana melaksanakan suatu rangkaian kegiatan secara logis dan sistematis”.

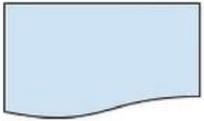
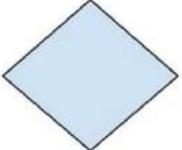
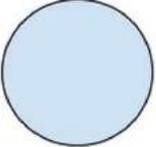
Menurut Nurmalina (2017 : 86) “*Flowchart* adalah representasi secara simbolik dari suatu algoritma atau prosedur untuk menyelesaikan suatu masalah, dengan menggunakan flowchart akan memudahkan pengguna melakukan pengecekan bagian-bagian yang terlupakan dalam analisis masalah”.

Jogiyanto dalam Rusmawan (2019:48) “Bagan alir (*flowchart*) adalah bagan (*chart*) yang menunjukkan alir atau arus (*flow*) di dalam program atau prosedur sistem secara logika”.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa *Flowchart* merupakan langkah-langkah penyelesaian masalah yang disajikan dalam bentuk-bentuk simbol tertentu.

Berikut adalah simbol-simbol dari Flowchart :

Tabel 2.2 Simbol *Flowchart*

No.	Simbol Flowchart	Nama	Arti Simbol Flowchart
1		<i>Terminator</i>	Awal atau akhir konsep (prosedur)
2		<i>Process</i>	Proses operasional
3		<i>Document</i>	Dokumen atau laporan berupa <i>print out</i>
4		<i>Decision</i>	Keputusan atau sub-point. Garis yang terhubung dengan bentuk <i>decision</i> merujuk pada situasi-situasi yang berbeda sesuai dengan keputusan yang digambarkan
5		Data	Input dan Output (Contohnya, Input: feedback dari pelanggan. Output: desain produk baru)
6		<i>On-Page Reference/Connector</i>	Penghubung alur dalam halaman yang sama
7		<i>Off-Page Reference/Off-Page Connector</i>	Penghubung alur dalam halaman yang berbeda
8		<i>Flow</i>	Arah alur dalam konsep (prosedur)

### 2.1.12 *Data Flow Diagram (DFD)*

Menurut Jogiyanto H.M “DFD adalah diagram yang menggunakan notasi-notasi 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”.

Menurut Maniah dan Hamidin (2017:44) mengemukakan bahwa: “Diagram alir data (DFD), terutama untuk menggambarkan sistem operasional dimana fungsi sistem sangat penting dan kompleks dibandingkan data yang dimanipulasi sistem. Diagram rinci merupakan diagram yang menguraikan proses apa yang ada dalam diagram nol”.

Rosa, Shalahudin (2018:70), “*Data Flow Diagram (DFD)* atau dalam bahasa indonesia menjadi Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*)”.

Menurut Saputra (2018:11), “*Data Flow Diagram* merupakan suatu diagram yang menggambarkan alir data dalam suatu entitas ke sistem atau ke entitas. *Data Flow Diagram* juga dapat diartikan sebagai teknik grafis yang menggambarkan alir data dan transformasi yang digunakan sebagai perjalanan data dari input atau masukan menuju keluaran atau *output*”.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa DFD (*Data Flow Diagram*) merupakan suatu alat yang menggunakan simbol-simbol tertentu untuk menggambarkan arus data sistem yang mengalir dari satu bagian ke bagian yang lain di dalam sebuah sistem.

### **2.1.13 Use Case Diagram**

Menurut Setiawan dan Khairuzzaman (2017), “*Use Case Diagram* adalah interaksi antara use case dengan aktor, yang berupa orang, peralatan, atau sistem lain yang terintegrasi, dengan cara menggambarkan fungsionalitas sistem atau persyaratan yang harus dipenuhi dari pandangan *actor*”.

Menurut (Sukanto & Shalahuddin, 2018) berpendapat bahwa “*Use Case Diagram* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use Case Diagram* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem informasi yang akan dibuat”.

Menurut Munawar (2018) menyatakan bahwa “*Use Case Diagram* adalah deskripsi fungsi dari sebuah sistem dan prespektif pengguna, *Use Case Diagram* merupakan alat bantu terbaik guna menstimulasi pengguna potensial untuk mengatkan tentang suatu sistem dari sudut pandangnya”.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Use Case Diagram* merupakan sebuah aliran kegiatan dan proses bisnis yang dilakukan oleh pengguna.

#### **2.1.14 BlackBox Testing**

Menurut Pratama dalam Jurnal (Iriadi & Indrasari, 2017) menyatakan bahwa “*Blackbox Testing* disebut pengujian di sisi pengembangan yang dilakukan oleh pengembang ataupun *programmer* dari aplikasi ataupun website yang mereka buat dalam pengembangan tersebut”.

Menurut (Sukamto & Shalahuddin, 2018), “*Blackbox Testing* (pengujian kotak hitam) yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian yang dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan”.

Menurut Gamal Thabroni (2022), “*Blackbox Testing* adalah pengujian perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji kode atau sisi internal programnya. Artinya, hanya sisi fungsi, antarmuka, dan alurnya saja yang diuji tanpa menyentuh kode atau *script* dari perangkat lunak”.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Black Box Testing* atau pengujian kotak hitam merupakan salah satu metode pengujian terhadap perangkat lunak. Metode pengujian sendiri adalah cara atau teknik untuk menguji perangkat lunak, mempunyai mekanisme untuk menentukan

data uji yang dapat menguji perangkat lunak secara lengkap dan mempunyai kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan.

### **2.1.15 CodeIgniter**

Menurut (Arrhioui et al., 2017), “*Codeigniter* adalah kerangka kerja pengembangan aplikasi PHP berdasarkan arsitektur yang terstruktur. *Codeigniter* memiliki tujuan untuk memberikan alat bantu yang dibutuhkan seperti helpers and libraries untuk mengimplementasi tugas yang biasa dilakukan. Dengan demikian, pengembangan proyek menjadi lebih mudah dan cepat. Dan pengembang tidak perlu menulis lagi dari awal”.

Sedangkan Menurut Betha Sidik (2018) , ”*CodeIgniter* adalah sebuah framework php yang bersifat open source dan menggunakan metode MVC (*Model, View, Controller*) untuk memudahkan *developer* atau programmer dalam membangun sebuah aplikasi berbasis *web* tanpa harus membuatnya dari awal”.

Menurut Alexan Dromeo (2023), “*Framework CodeIgniter* adalah sebuah kerangka kerja bahasa pemrograman PHP *open source* berarsitektur MVC yang mana berguna dalam pembuatan aplikasi *web full-featured*. Kerangka kerja ini pertama kali dibuat oleh programmer dari *EllisLab* yang kini menjadi proyek dari *the British Columbia Institute of Technology* sejak tahun 2014. *Framework CI* memiliki serangkaian

fungsionalitas mumpuni yang akan mempercepat proses kerja pengembangan *website* dinamis”.

Singkatnya, *Model View Controller* (MVC), adalah pola desain pengembangan perangkat lunak. MVC adalah sebuah pendekatan untuk memisahkan aplikasi menjadi tiga segmen, yaitu *Models*, *Views*, dan *Controller*. MVC menstrukturisasi aplikasi dengan cara tersebut untuk mempromosikan penggunaan kembali dari kode program (Griffiths, 2010).

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa Codeigniter adalah *framework* aplikasi *web open source* untuk bahasa pemrograman PHP.

#### **2.1.16 Model Pengembangan**

Menurut Krisyanti dalam Fakhrurozi (2019), “*Prototype* adalah tipe yang asli, bentuk, atau contoh dari sesuatu yang dipakai sebagai contoh yang khas, dasar, atau standar untuk hal-hal lain dari kategori yang sama. Dalam bidang desain, sebuah *prototype* dibuat sebelum dikembangkan atau justru dibuat khusus untuk pengembangan sebelum dibuat dalam skala sebenarnya atau sebelum diproduksi secara massal. Kategori *prototype* dasar, tidak ada kesepakatan umum tentang apa yang merupakan prototipe dan kata tersebut sering digunakan bergantian dengan kata “model”.

Menurut Novitasari (2020), Metode *Prototype* merupakan salah satu metode siklus hidup sistem yang didasarkan pada konsep model bekerja (*working model*).

Menurut Nurul Huda (2023), “*Prototype* adalah model, atau standar ukuran yang dibentuk berdasarkan suatu skema rancangan sistem. Tujuannya yaitu untuk menguji proses kerja dan konsep sebuah produk sebelum diedarkan.

*Prototype* memungkinkan *developer* dan *user* berinteraksi dengan model tersebut secara langsung tanpa perlu membuat *real* produk.

Dengan kata lain, prototipe bukanlah produk jadi yang sudah siap dirilis. *Prototype* merupakan purwarupa atau pemodelan produk yang dibuat untuk kebutuhan awal pengembangan, baik produk fisik maupun digital. Selain itu, *prototype* membantu *developer* mengetahui lebih awal kesalahan dan kekurangan fitur produk sebelum resmi dirilis dan disebarluaskan.

### **2.1.17 XAMPP**

Menurut Riyanto (2010:1), XAMPP merupakan paket PHP dan MySQL yang berbasis *open-source*, yang dapat digunakan sebagai tool atau pembantu pengembangan aplikasi berbasis PHP, di mana dia juga menjelaskan bahwa XAMPP mengkombinasikan beberapa paket perangkat lunak berbeda ke dalam satu paket.

Menurut Purbadian (2016:1), dia menjelaskan bahwa XAMPP adalah sebuah *software* yang bersifat *open-source* yang merupakan pengembangan dari LAMP (Linux, Apache MySQL, PHP dan Perl).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa XAMPP merupakan pengembangan web yang menyatukan Apache, MySQL, PHP, dan Perl dalam satu instalasi.

#### **2.1.18 Visual Studio Code**

Menurut (Fridayanthie wulansari, 2015) dalam Hidayatullah “*visual basic .NET* adalah visual basic yang direkayasa kembali untuk digunakan pada platform .NET sehingga aplikasi yang dibuat menggunakan visual basic .NET dapat berjalan pada sistem komputer apapun, dan dapat mengambil data dari server dengan tipe apapun asalkan terinstal .NET Framework”.

Menurut (Ruli, 2017) “*Microsoft Visual Studio* merupakan sebuah perangkat lunak lengkap yang dapat digunakan untuk melakukan pengembangan aplikasi, baik itu aplikasi bisnis, aplikasi personal, ataupun komponen aplikasi lainnya dalam bentuk aplikasi *console*, aplikasi *windows*, ataupun aplikasi *web*. Kompiler yang dimasukkan ke dalam paket *Visual Studio* antara lain *Visual C++*, *Visual C#*, *Visual Basic*, *Visual Basic .NET*, *Visual InterDev*, *Visual J++*, *Visual J#*, *Visual FoxPro*, dan *Visual SourceSafe*”.

Berdasarkan penerian diatas dapat disimpulkan bahwa *Visual Studio Code* atau VB.NET adalah suatu aplikasi yang telah berkembang yang dapat digunakan pada platform .NET sehingga aplikasi yang menggunakan Visual Studio atau VB.NET Ini dapat berjalan di komputer apapun, dan dari sever manapun dengan tipe apapun asalakan terinstal .NET.

## 2.2 Kajian Penelitian Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Martin Halomoan Lumbangaol dengan Judul “*Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan dan Penyewaan Properti berbasis Web di Kota Batam*” tahun 2020. Penelitian yang dilakukan Martin Halomoan Lumbangaol bertujuan untuk membangun sistem informasi penjualan dan penyewaan properti berbasis *web* di kota Batam dan memudahkan dalam mengelola data properti, data pengguna, penjualan dan penyewaan dengan efektif. Metode yang digunakan dalam penelitian Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan dan Penyewaan Properti berbasis *Web* di Kota Batam menggunakan Metode *Waterfall*. Perbedaan pada penelitian yang penulis gunakan yaitu PHP dan MySQL sedangkan Martin Halomoan Lumbangaol dalam penelitiannya menggunakan Model Pengembangan *Waterfall*. Persamaan dalam penelitian ini yaitu penelitian tersebut membuat sistem “*Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan dan Penyewaan Properti berbasis Web di Kota Batam*”, sedangkan saya membuat sistem “*Rancang Bangun Sistem Penjualan Bunga Menggunakan Code Igniter Versi 3 Pada Toko Family Soq Florist*”.

Penelitian yang dilakukan oleh Mohammad Deni Wahyudi dengan Judul “*Sistem Informasi Penjualan Mobil Bekas Berbasis Website pada CV Phutu Oil Club*” tahun 2020. Penelitian yang dilakukan Mohammad Deni Wahyudi dengan tujuan pengguna sistem mudah dalam mengakses data informasi tentang mobil bekas yang akan dijual pada CV Phutu Oil Club. Bisa memberikan informasi penting tentang deskripsi, spesifikasi dan gambar seputaran mobil yang tersedia untuk dijual. Dengan berbantuan website bisa memberikan kemudahan bagi pengguna dalam menentukan pilihan mobil bekas yang akan dibeli oleh pengguna. Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang penulis teliti yaitu terletak pada metode penelitian yang digunakan, penulis menggunakan Model Pengembangan *Prototype* sedangkan Mohammad Deni Wahyudi dalam penelitiannya menggunakan Model Pengembangan *Waterfall*.”

Persamaan dalam penelitian ini yaitu penelitian tersebut membuat sistem “*Sistem Informasi Penjualan Mobil Bekas Berbasis Website pada CV Phutu Oil Club*”, sedangkan saya membuat sistem “*Rancang Bangun Sistem Penjualan Bunga Menggunakan Code Igniter Versi 3 Pada Toko Family Soq Florist*”.

Penelitian yang dilakukan Sabda Alamsyah dengan Judul “*Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Toko Satunusa Ritel Tanjungpinang*” tahun 2020. Masalah yang ditemukan pada penelitian ini adalah Toko Satunusa melakukan pencatatan persediaan barang masih menggunakan buku. Besarnya resiko kehilangan data penjualan yang di sebabkan pencatatan penjualan yang masih bersifat manual, yaitu di pencatatan ke dalam buku. Pengolahan data penjualan belum terstruktur sehingga penjualan masih tidak teratur. Model pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam membangun sistem informasi ini menggunakan model *Waterfall (Classic Life Cycle)* yang menyarankan pengembangan perangkat lunak secara sistematis dan berurutan yang dimulai dari tingkatan sistem tertinggi dan berlanjut ketahap analisis, desain, pengkodean, pengujian dan pemeliharaan. Perbedaan yang ditemukan antara penelitian yang penulis dengan penelitian yang dilakukan oleh Sabda Alamsyah terletak pada model pengembangan yang digunakan, penulis menggunakan *Prototype* sedangkan Sabda Alamsyah menggunakan *Waterfall*.

Persamaan dalam penelitian ini yaitu penelitian tersebut membuat sistem “*Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Toko Satunusa Ritel Tanjungpinang*”, sedangkan saya membuat sistem “*Rancang Bangun Sistem Penjualan Bunga Menggunakan Code Igniter Versi 3 Pada Toko Family Soq Florist*”



Dari beberapa penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa Penelitian yang pertama berjudul “*Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan dan Penyewaan Properti berbasis Web di Kota Batam*” menggunakan Model *Waterfall*. Penelitian yang kedua berjudul “*Sistem Informasi Penjualan Mobil Bekas Berbasis Website pada CV Phutu Oil Club*” menggunakan Model *Waterfall*. Penelitian yang ketiga berjudul “*Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Toko Satunusa Ritel Tanjungpinang*” menggunakan Model *Waterfall*. Dari ketiga penelitian tersebut, perbedaan yang ditemukan dengan penelitian yang penulis lakukan terdapat pada Model Pengembangan yang digunakan. Ketiga penelitian tersebut menggunakan *Waterfall*, sedangkan dalam penelitian ini penulis menggunakan *Prototype* sebagai model pengembangannya. Sedangkan persamaan dalam ketiga penelitian tersebut dengan penelitian yang saya buat adalah sama-sama membuat sistem penjualan.

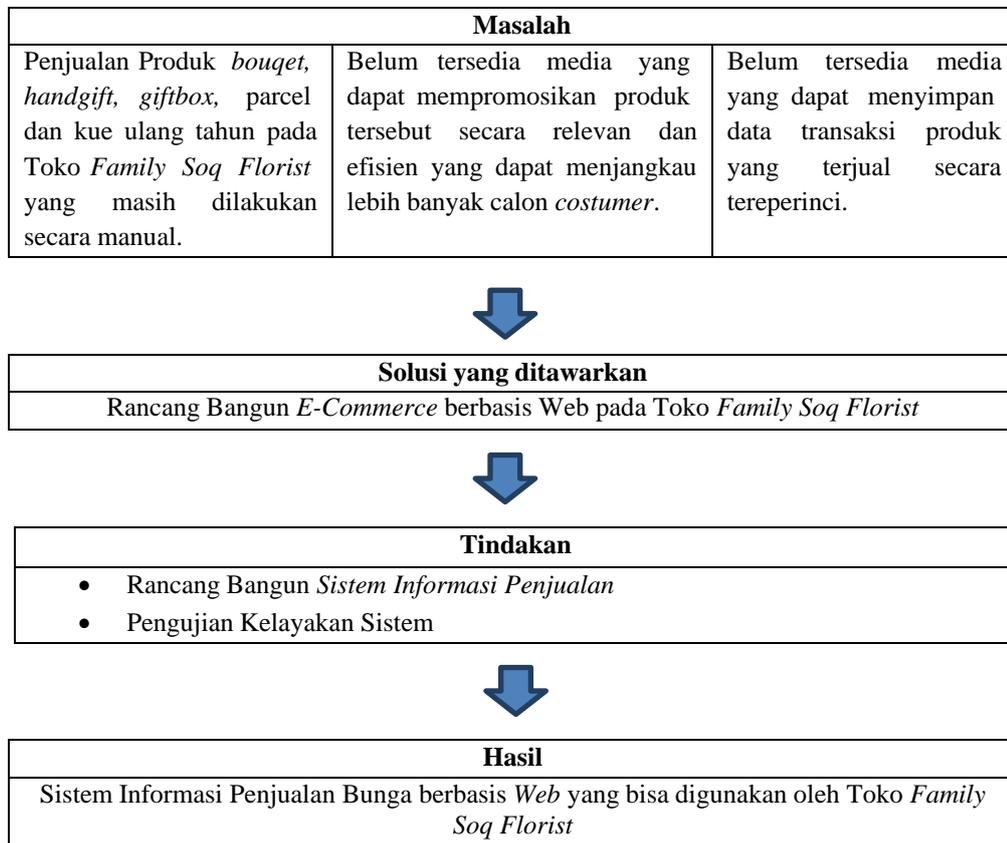
## 2.3 Kerangka Pikir

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan oleh penulis pada halaman sebelumnya, maka penelitian ini membutuhkan kerangka pikir sebagai panduan penelitian. Dapat dilihat pada Gambar 2.3 tentang Kerangka Pikir. Masalah yang ditemukan adalah Toko *Family Soq Florist*, bahwa penjualan produk seperti *bouquet*, *handgift*, *gifbox*, kue ulang tahun ataupun parcel masih dilakukan secara manual. Toko tersebut belum mempromosikan produknya secara efisien, pemilik toko melakukan promosi hanya melalui mulut ke mulut melalui kerabat. Sistem manual yang masih dilakukan oleh Toko *Family Soq Florist* membuat toko tersebut tidak mempunyai wadah dalam penyimpanan foto produk dan arsip laporan produk yang tersedia, stok produk ataupun produk yang sudah terjual.

Maka, solusi yang ditawarkan adalah Rancang Bangun *E-Commerce* berbasis *Web* pada Toko *Family Soq Florist*. Tindakan yang dilakukan adalah merancang dan membangun *E-Commerce* berbasis *web* sehingga menghasilkan sistem penjualan *E-Commerce* berbasis *web* yang layak. Sebelum digunakan secara luas, akan dilakukan pengujian sistem untuk menentukan apakah *E-Commerce* yang telah dibuat sudah layak untuk digunakan.

Kemudian, hasil yang dihasilkan adalah Sistem Informasi *E-Commerce* berbasis *Web* yang dapat digunakan oleh pemilik toko untuk

melakukan penjualan, promosi, pelaporan dan transaksi pembayaran pada sistem tersebut.



Gambar 2.3 Kerangka Pikir

## BAB III

### PROSEDUR PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan dan pengembangan (*Research and Development/ R&D*) dengan model pendekatan *prototype*. R&D merupakan metode yang sangat cocok untuk sebuah penelitian bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk. R&D telah banyak digunakan pada penelitian bidang teknik yang menghasilkan produk teknologi. Sehingga model ini dapat diterapkan pada penelitian Rancang Bangun E-Commerce Berbasis Web pada Toko *Family Soq Florist*. Model pengembangan sistem perangkat lunak yang digunakan peneliti adalah *prototype*. Tahapan R&D model *prototype* menurut Sugiyono, 2015 dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Langkah-langkah R & D

## 1. Potensi Masalah

Toko *Family Soq Florist* adalah toko yang menjual kue ulang tahun dan *bouquet*. Toko ini beralamatkan di Jalan Mawar, Kelurahan Malasom, Distrik Aimas, Kabupaten Sorong, Papua Barat Daya. Toko ini masih berdiri secara mandiri atau terbilang merintis. Biasanya pembeli melakukan transaksi jual beli dengan cara manual yaitu dengan mengunjungi toko tersebut. Toko ini masih menjual produk secara tradisional, jadi hanya menunggu para pembeli datang mengunjungi toko tanpa adanya promosi online yang mampu menarik perhatian dari para calon customer. Selain itu, banyak foto-foto produk yang tidak memiliki penyimpanan yang efisien sehingga apabila ada calon pembeli yang ingin melihat contoh produk yang belum *ready* di *store*, pemilik toko agak sulit untuk menunjukannya. Dan yang paling penting adalah memantau stok produk yang ada dengan motif yang berbeda. Untuk itu di butuhkan sebuah aplikasi berbasis *web* yang mampu memberikan informasi mengenai produk kepada pelanggan dengan cepat melalui internet. Tidak hanya itu, mereka tidak perlu lagi menyimpan arsip foto produk di *handphone* pribadi, karena semua dapat terupload pada *website* tersebut. Berdasarkan masalah tersebut, maka penulis menawarkan solusi untuk dapat menjangkau lebih banyak pembeli yaitu dengan pembuatan sistem informasi penjualan, hal ini akan mempermudah pengguna untuk mempromosikan produknya dan pemilik toko dapat mengatur stok produk dengan efisien. Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik mengangkat judul “Rancang Bangun Penjualan Bunga Menggunakan *CodeIgniter* Versi 3 pada Toko *Family Soq Florist*”.

## 2. Pengumpulan Data

Penelitian yang sesuai harus memiliki data yang tepat dan akurat. Maka, peneliti melakukan pendataan dengan melakukan obeservasi lapangan serta wawancara untuk mendapatkan kejelasan tentang keadaan dilapangan. Selanjutnya, peneliti melakukan tinjauan pustaka untuk mendukung data-data yang telah didapatkan.

## 3. Desain Produk

Desain yang dilakukan adalah desain Rancang Bangun *E-Commerce* berbasis *Web* pada Toko *Family Soq Florist*. Pada tahapan ini, peneliti menggunakan tahapan model *prototyping*.

## 4. Validasi Desain

Validasi sebuah sistem dibutuhkan untuk menentukan suatu sistem tersebut layak atau tidak untuk digunakan. Validator yang memvalidasi sistem tersebut adalah dosen yang telah ditetapkan sebagai validator. Kemudian desain tersebut juga dapat diperlihatkan kepada pemilik Toko *Family Soq Florist*.

## 5. Revisi Desain

Revisi dilakukan untuk menyempurnakan desain yang telah dirancang kemudian dapat digunakan.

## 6. Uji Coba Produk

Sebelum melakukan uji coba harus melakukan validasi ke validator terlebih dahulu kepada dosen, setelah itu baru diarahkan untuk melakukan uji coba lapangan dengan menggunakan teknik *Blackbox*

*Testing.*

#### 7. Revisi Produk

Pemilik Toko *Family Soq Florist* dan validator mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi telah sesuai dengan yang diharapkan.

#### 8. Produk Masal

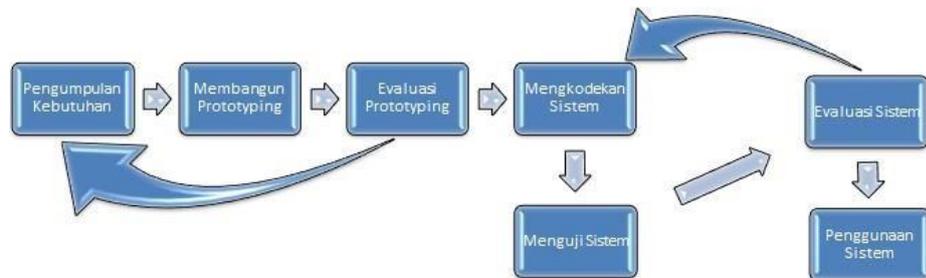
Setelah melalui revisi produk, maka dihasilkan produk yang siap digunakan dan diproduksi secara masal untuk digunakan oleh pihak toko.

### **3.1.1 Prosedur Pengembangan**

Tahap penelitian dalam perancangan sistem ini, peneliti akan menggunakan model *prototype*. Model *prototype* merupakan salah satu model pengembangan perangkat lunak dimana pengembang program dan objek penelitian dapat saling berkomunikasi dan memberikan informasi yang terdiri dari mendengarkan pelanggan atau analisa kebutuhan, membuat rancangan (*mock-up*) dan pengujian rancangan.

Peneliti menggunakan model *prototype* karena model *prototype* merupakan salah satu jenis metode pengembangan yang bersifat cepat dan dapat menghemat waktu. *Client* berpartisipasi aktif dalam pengembangan sistem, sehingga hasil perangkat lunak mudah disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan pengguna.

Model pengembangan *prototype* memiliki tahapan-tahapan dalam proses pengerjaannya. Berikut adalah tahapan-tahapan dalam *prototyping*:



Gambar 3.2 Bagan Model *Prototyping*

### 1. Pengumpulan Kebutuhan

Pemilik Toko dan Peneliti bersama-sama mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat yaitu sistem informasi e-commerce berbasis web pada Toko Family Soq Florist di Aimas, Kabupaten Sorong.

### 2. Membuat *Prototyping*

Membangun *prototyping* dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pengguna (misalnya dengan membuat *input* dan format *output*).

### 3. Evaluasi *Prototyping*

Evaluasi ini dilakukan oleh Pemilik Toko dan Validator, apakah *prototyping* yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan pengguna. Jika sudah sesuai maka langkah 4 akan diambil. Jika tidak *prototyping* direvisidengan mengulangi langkah 1, 2, dan 3.

#### 4. Mengkodekan Sistem

Dalam tahap ini, *prototyping* yang sudah disepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai. Pada sistem ini pengkodean menggunakan *Visual Studio Code*.

#### 5. Menguji Sistem

Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dites terlebih dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan uji *Blackbox Testing*.

#### 6. Evaluasi Sistem

Pihak Pemilik Toko dan validator mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi, telah sesuai dengan yang diharapkan. Jika sesuai, maka langkah 7 dilakukan, jika tidak ulangi langkah 4 dan 5.

#### 7. Menggunakan Sistem

Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima oleh pihak Pemilik Toko siap untuk digunakan.

### 3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

#### 1. Waktu Penelitian

Tabel 3.1 Waktu dan Tempat

Alokasi Waktu	Kegiatan
2 bulan pertama	Observasi diawali dengan penyusunan proposal dan seminar
2 bulan kedua	tahapan penelitian
2 bulan ketiga	laporan hasil penelitian dan konsultasi skripsi

## 2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Jalan Mawar, Kelurahan Malasom, Distrik Aimas, Kabupaten Sorong.

### 3.3 Desain Penelitian

Dalam sebuah penelitian yang menghasilkan sebuah produk, harus memiliki tampilan desain produk yang nantinya akan dijadikan sebuah produk yang siap untuk dijalankan. Adapun desain produk Sistem Informasi *E-Commerce* Berbasis web pada Toko *Family Soq Florist* adalah sebagai berikut:

#### 3.3.1 Perancangan Sistem

Rancang Bangun *E-Commerce* Berbasis *Web* pada Toko *Family Soq Florist* ini menggunakan *Xampp* sebagai *database* dan *Visual Studio Code* sebagai aplikasi pengelola pembuatan *website*. Aplikasi *Xampp* adalah aplikasi *database* yang cukup populer dan mudah digunakan didalam pembuatan sebuah *website*. Perancangan dimulai dengan menganalisis kebutuhan sistem yang akan dibuat dengan melakukan observasi dan wawancara.

##### 3.3.1.1 Tabel

Tabel adalah susunan data dalam baris dan kolom atau mungkin dalam struktur yang lebih kompleks. Dibawah ini adalah data yang digunakan untuk menyimpan semua informasi terkait sistem *informasi e-commerce* berbasis *web* pada Toko *Family Soq Florist*. Dalam sistem informasi tersebut, semua informasi disimpan dengan ketentuan yang telah

ditetapkan sebagai berikut : table data user, data barang, data pesanan dan data *invoice*.

Pada Tabel 3.2 merupakan Tabel Data *User* yaitu data pengguna yang dimana terdapat dua pengguna, yaitu Admin dan *Customer*.

Tabel 3.2 Data *User*

No	Nama field	Type	Size	Ket
1	Id	Int	6	Primary Key
2	Nama	Varchar	50	
3	<i>Username</i>	Varchar	50	
4	<i>Password</i>	Varchar	50	
5	<i>Role Id</i>	Tinyint	1	

Pada Tabel 3.3, merupakan tabel data barang yaitu merupakan tabel yang berisikan barang produk yang nanti akan diakses dan diedit oleh admin dan diakses oleh customer sebagai produk barang yang dijual.

Tabel 3.3 Data Barang

No	Nama field	Type	Size	Ket
1	id_barang	Tinyint	11	Primary Key
2	nama_barang	Varchar	20	
3	keterangan	Varchar	225	
4	kategori	Varchar	60	
5	harga	Integer	11	
6	stok	Integer	4	
7	gambar	Text		

Pada Tabel 3.4, merupakan tabel data pesanan yang menampilkan produk pesanan apa saja yang dipesan oleh customer.

Tabel 3.4 Data Pesanan

No	Nama field	Type	Size	Ket
1	id	Int	11	Primary Key
2	id_invoice	Int	11	
3	id_barang	Int	11	
4	nama_barang	Varchar	50	
5	jumlah	Int	11	
6	pilihan	Text		

Pada Tabel 3.5, merupakan tabel data invoice yang menampilkan laporan pesanan yang masuk.

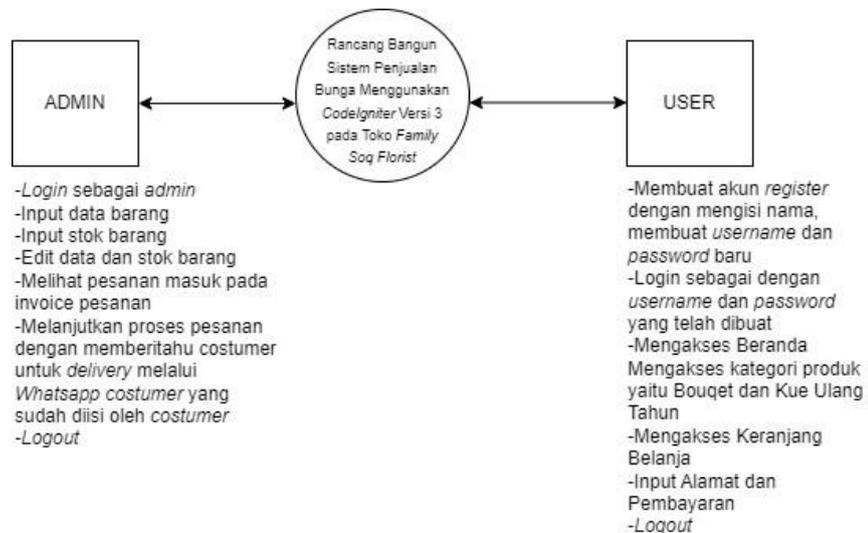
Tabel 3.5 Data Invoice

No	Nama field	Type	Size	Ket
1	id	Int	11	Primary Key
2	nama	Varchar	56	
3	alamat	Varchar	225	
4	tgl_pesanan	Datetime		

### 3.3.1.2 Diagram Konteks

Diagram konteks adalah jenis diagram dalam rekayasa perangkat lunak yang digunakan untuk memberikan gambaran visual tentang sistem yang akan dikembangkan. Diagram ini memberikan pandangan tingkat tinggi tentang sistem dan bagaimana sistem tersebut berinteraksi dengan entitas eksternal lainnya.

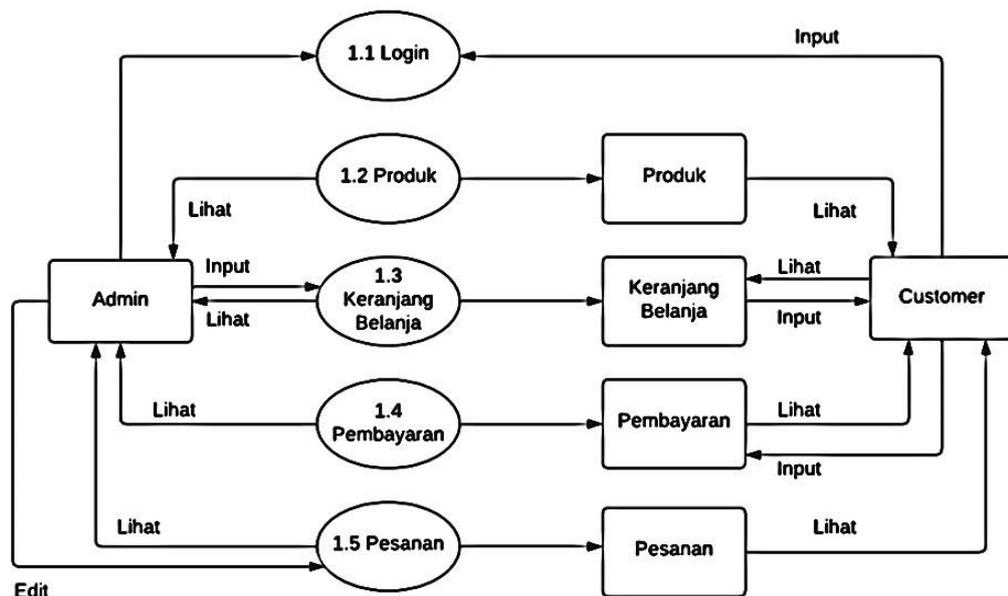
Pada diagram konteks, sistem yang sedang dianalisis atau dikembangkan ditempatkan di tengah diagram, dan entitas eksternal yang berinteraksi dengan sistem tersebut ditempatkan di sekitarnya. Entitas eksternal dapat berupa pengguna, sistem lain, perangkat keras, perangkat lunak, atau faktor lingkungan lainnya yang dapat mempengaruhi sistem.



Gambar 3.3 Diagram Konteks

### 3.3.1.3 Data Flow Diagram (DFD)

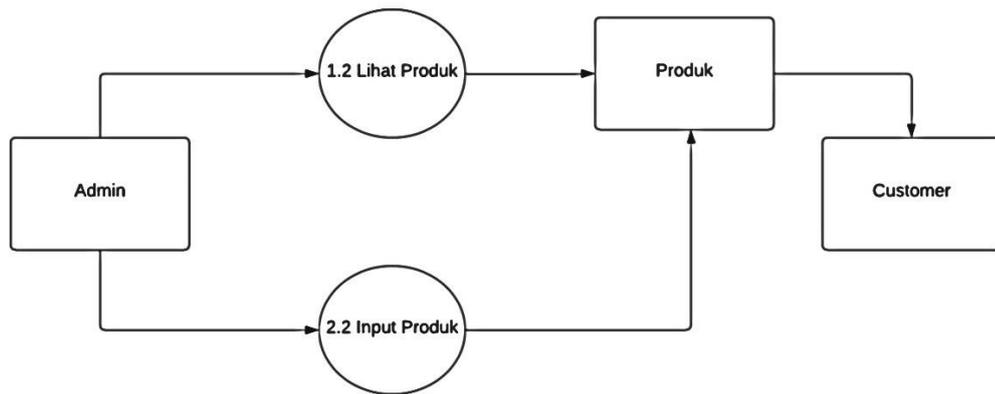
Perancangan sistem untuk menentukan perancangan sistem informasi penjual yang akan dibuat, memerlukan struktur file yang merupakan alat yang bisa digunakan untuk mendokumentasi proses dalam sistem. Struktur file untuk sistem ini dapat dilihat pada gambar 3.4 *Data Flow Diagram*. Pada gambar tersebut dapat dicermati bahwa admin dapat mengelola sistem tersebut secara keseluruhan dengan tahapan melakukan login terlebih dahulu agar dapat masuk pada sistem informasi penjualan pada Toko *Family Soq Florist* dengan memasukkan username dan password, selanjutnya melakukan inputan data yang terdiri dari input data produk, edit data produk dan konfirmasi pembayaran. Sehingga *customer* dapat melakukan *login*, mengakses produk, keranjang belanja, melakukan pembayaran dan melihat pesanan.



Gambar 3.4 Data Flow Diagram

1. *Data Flow Diagram* level 1 proses 1

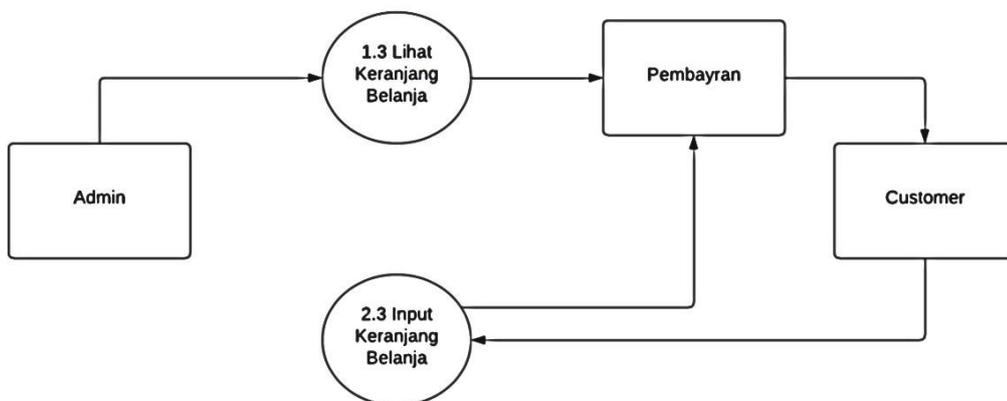
Gambar 3.5 memperlihatkan DFD level 1 proses 1 dari sistem penjualan pada Toko *Family Soq Florist* berbasis *website* yaitu sub Produk yang dilakukan oleh Admin dan *Customer*.



Gambar 3.5 DFD level 1 proses 1

2. *Data Flow Diagram* level 1 proses 2

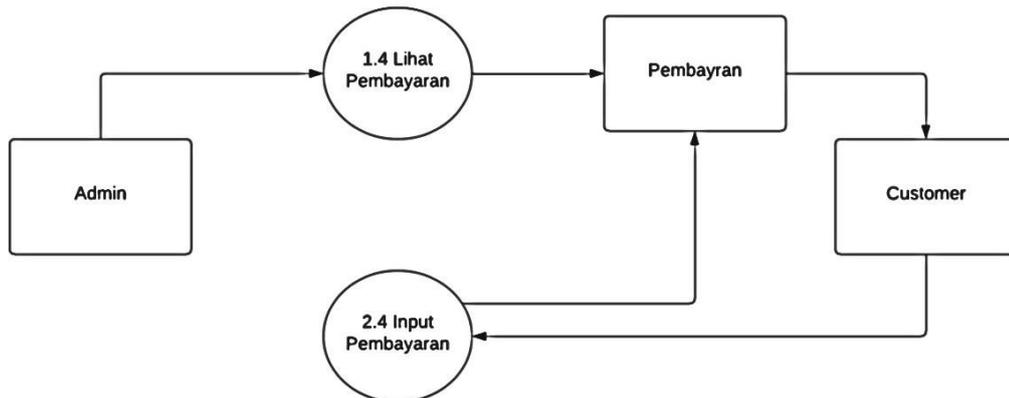
Gambar 3.6 memperlihatkan DFD level proses 2 dari sistem penjualan pada Toko *Family Soq Florist* berbasis *website* yaitu Sub Keranjang Belanja yang dilakukan oleh Admin dan *Customer*.



Gambar 3.6 DFD level 1 proses 2

3. *Data Flow Diagram* level 1 proses 3

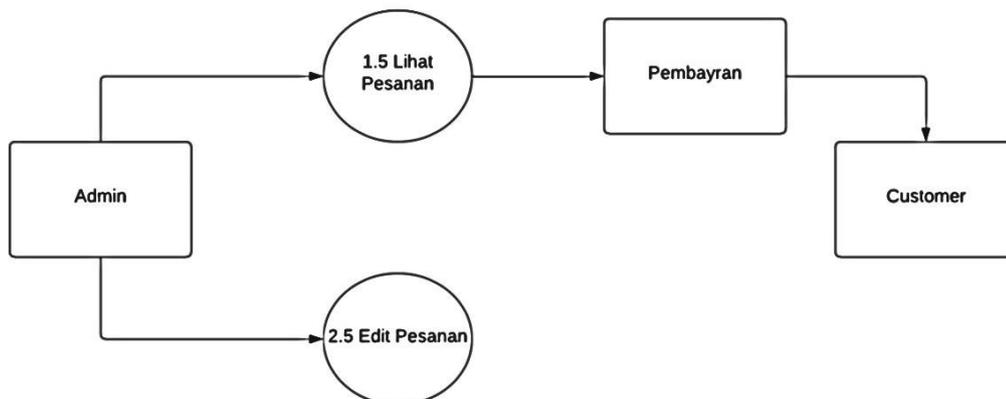
Gambar 3.7 memperlihatkan DFD level 1 proses 3 dari sistem penjualan pada Toko *Family Soq Florist* berbasis *website* yaitu Sub Pembayaran yang dilakukan oleh Admin dan *Customer*.



Gambar 3.7 DFD level 1 proses 3

4. *Data Flow Diagram* level 1 proses 4

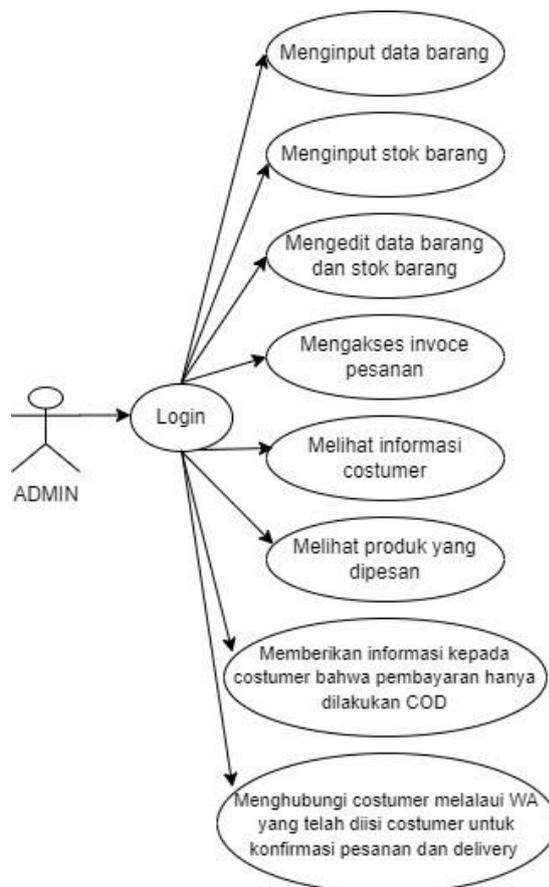
Gambar 3.8 memperlihatkan DFD level 1 proses 4 dari sistem Pesanan pada Toko *Family Soq Florist* berbasis *website* yaitu sub Pemesanan yang dilakukan oleh Admin dan *Customer*.



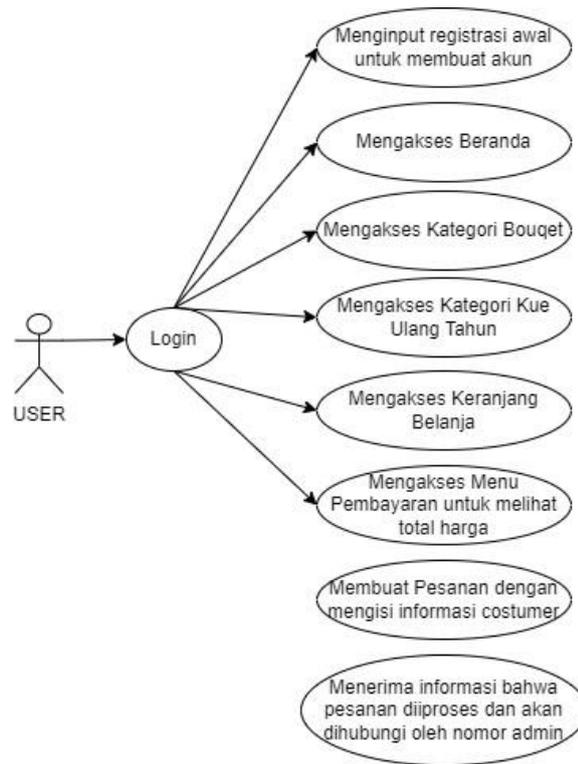
Gambar 3.8 DFD level 1 proses 4

### 3.3.1.4 Use Case Diagram

Sistem Informasi Penjualan Pada Toko *Family Soq Florist* memiliki use case 2 level yaitu Admin dan *Customer*. Pada gambar 3.9 dapat dilihat bahwa admin adalah seorang pengelola sistem informasi yang dapat mengelola sistem informasi penjualan berupa input produk, delete data produk, tambah produk, edit data produk, edit pemesanan dan melihat pesanan. Sementara, *Customer* bisa melihat produk dan memilih produk, mengakses keranjang belanja, melakukan pembayaran dan melihat pesanan.



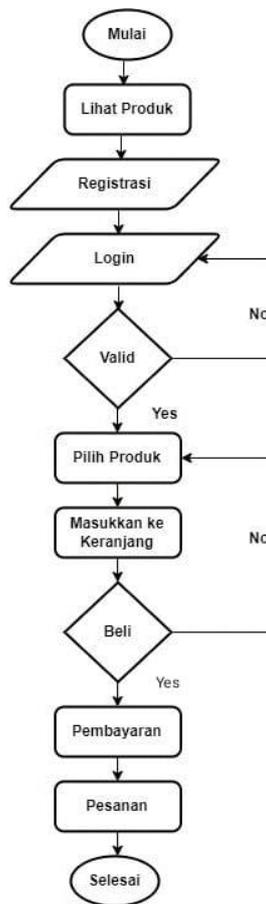
Gambar 3.9 Use Case Admin



Gambar 3.10 Use Case User

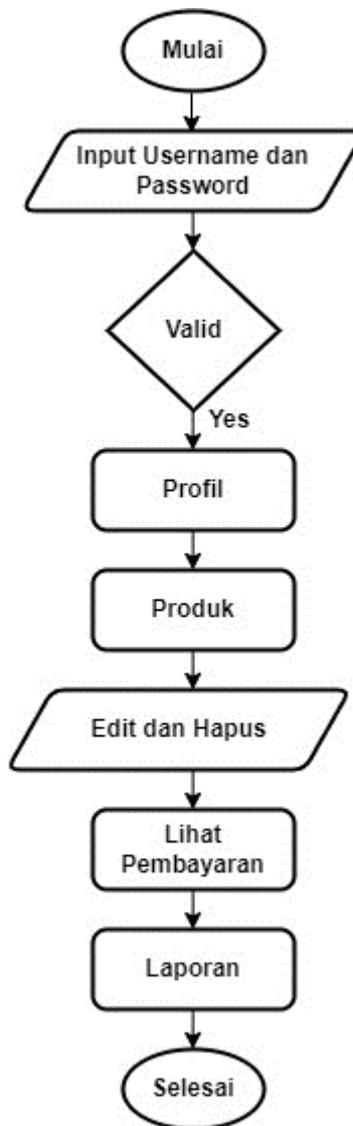
### 3.3.1.5 Flowchart

Di gambar 3.11 dapat dilihat bahwa *Customer* memulai sistem dengan melihat produk terlebih dahulu kemudian ketika *customer* ingin melakukan pembelian maka dapat melakukan login, *customer* dapat menginput *username* dan *password* setelah masuk pada halaman *website* kemudian *customer* dapat melihat produk, memasukan produk ke dalam keranjang belanja, kemudian melakukan transaksi pembayaran dan melihat detail pesanan. Gambar *flowchart* dapat dilihat pada halaman selanjutnya.



Gambar 3.11 *Flowchart Customer*

Gambar 3.12 adalah *Flowchart Admin*, dapat dilihat bahwa admin memulai sistem dengan menginput username beserta *password*, proses ini akan berulang jika password yang dimasukkan salah. Jika sudah berhasil login, maka muncul tampilan Halaman Menu kemudian dapat melihatatapun mengubah profil, produk, pembayaran dan juga pesanan.



Gambar 3.12 *Flowchart Admin*

### 3.3.1.6 Tampilan *Interface*

#### 1. Tampilan *Login*

Gambar 3.13 adalah tampilan *Login*.

Pada tampilan *Login* akan ditampilkan submenu *username* dan *password* yang berfungsi untuk menginput kode rahasia setiap user yang berfungsi untuk menentukan jabatan pengguna seperti Admin atau Customer dalam website tersebut.

The image shows a login form with the following elements:

- Title: **Login Family Soq Florist**
- Input field: **Username**
- Input field: **Password**
- Link: **Lupa Password?**
- Button: **Login**
- Text: **Belum punya akun? Daftar Sekarang**

Gambar 3.13 Tampilan *Login*

## 2. Tampilan *Home*

Pada Gambar 3.14 adalah tampilan menu. Tampilan ini terdiri tampilan utama sistem informasi penjualan Toko *Family Soq Florist*. Tampilan memiliki 5 menu yaitu produk, keranjang, pembayaran, pesanan dan *contact admin*.



Gambar 3.14 Tampilan *Home*

## 3. Tampilan Produk

Pada Gambar 3.15 merupakan tampilan menu produk yang isinya merupakan produk-produk yang tersedia pada Toko *Family Soq Florist*.



Gambar 3.15 Tampilan Menu Produk

#### 4. Tampilan Menu Keranjang Belanja

Pada Gambar 3.16 merupakan menu keranjang belanja dari sistem informasi penjualan pada Toko *Family Soq Florist*. Pada tampilan ini, akan ditampilkan menu keranjang belanja.

The screenshot shows a web interface for a shopping cart. On the left, there is a vertical navigation menu with three items: 'Family Soq Florist', 'Bouquet', and 'Kue Ulang Tahun'. The main content area is titled 'Keranjang Belanja User'. It contains a 'Produk' field, a list item 'Bouquet Snack' with a price of 'Rp. 100.000', and a button labeled 'Hapus Lanjut Belanja Pembayaran'.

Gambar 3.16 Tampilan Menu Keranjang Belanja

#### 5. Tampilan Menu Pembayaran

Pada Gambar 3.17 merupakan tampilan menu pembayaran dari sistem informasi penjualan pada Toko *Family Soq Florist*. Pada tampilan ini, akan ditampilkan menu pembayaran.

The screenshot shows a web interface for the payment menu. On the left, there is a vertical navigation menu with three items: 'Family Soq Florist', 'Bouquet', and 'Kue Ulang Tahun'. The main content area is titled 'Keranjang Belanja User'. It contains several input fields: 'Total Pesanan 100.000', 'Nama-Nomor WA', 'Alamat', 'Metode Pembayaran - COD', and 'Delivery by Kurir'. A 'Simpan' button is located at the bottom right of the main content area.

Gambar 3.17 Tampilan Menu Pembayaran

### 3.4 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba sistem informasi penjualan pada Toko *Family Soq Florist* adalah admin dan *customer*. Sehingga keseluruhan dari subjek yang diuji coba sebanyak 2 subjek. Sebelum uji coba lapangan dilakukan maka harus memvalidasi sistem ke validator terlebih dahulu.

Teknik yang digunakan dalam pengujian sistem ini adalah menggunakan pengujian secara *blackbox testing*. *Blackbox Testing* adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Dapat diartikan seperti kita melihat suatu kotak hitam, kita hanya bisa melihat penampilannya saja, tanpa mengetahui isi dibalik kotak hitam tersebut. Sama halnya dengan pengujian *blackbox*, dilakukan evaluasi hanya dari tampilan luarnya (hanya mengetahui *input* dan *output*).

Pengujian ini dibagi menjadi dua tahap yaitu :

#### 1. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil yang menjadi subjek penelitian adalah pemilik Toko *Family Soq Florist* berjumlah 1 orang dan 5 pelanggan toko tersebut.

#### 2. Uji Coba Kelompok Besar

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil akan dievaluasi dan kembali diuji coba dengan subjek yang lebih banyak, uji coba lapangan melibatkan 1 orang pemilik toko dan 15 pelanggan Toko *Family Soq Florist*.

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

#### **1. Observasi**

Peneliti melakukan pengamatan atau observasi secara langsung di Toko *Family Soq Florist* saat melakukan penjualan secara manual. Hasil pengamatan dicatat oleh peneliti yang selanjutnya akan menjadi bahan pengetahuan untuk merancang sistem informasi tersebut.

#### **2. Wawancara**

Pada tahap ini, peneliti memperoleh informasi secara langsung dengan melakukan proses tanya-jawab kepada pemilik toko yang berkaitan dengan penjualan pada toko tersebut.

### 3. Studi Pustaka

Peneliti melakukan teknik pengumpulan data dengan studi pustaka untuk memenuhi informasi bagaimana sistem informasi penjualan yang menggunakan teknologi dibuat sehingga berusaha mendapatkan data tambahan dengan melihat, membaca dan mengembangkan informasi yang didapatkan berkaitan dengan masalah yang diteliti. Adapun sumber-sumber informasi didapatkan melalui buku elektronik (*e-book*), jurnal, youtube maupun *website* yang menunjang penelitian ini.

#### 3.6 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan internet kuisisioner/angket yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok tentang fenomena *social*. Dengan menggunakan *skala likert*, maka variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk Menyusun item-item instrument yang dapat berupa pertanyaan dan pernyataan. Jawaban setiap item instrument mempunyai gradasi dari sangat positif sampai ke negative. Jawaban setiap pertanyaan sangat baik bernilai 4, baik bernilai 3, cukup bernilai 2 dan kurang baik bernilai 1. Terdapat juga jawaban yang telah disiapkan pada setiap pertanyaan dengan acar memberikan pilihan melalui *checklist* pada kolom yang telah tersedia.

### 3.7 Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2019:244) analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, serta membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan Teknik analisis data yang sesuai yaitu metode analisis deskriptif.

Menurut Arikunto (2019:3) penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal lain-lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan analisis terhadap kelayakan sistem dengan menggunakan perhitungan sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka Presentase

Skor Ideal = Skor tertinggi  $\times$  Jumlah butir (Sugiyono, 2014)

Skor ideal adalah skor yang ditetapkan dengan asumsi bahwa setiap pertanyaan memberi jawaban dengan skor tertinggi, selanjutnya

berdasarkan data yang terkumpul disajikan dalam bentuk naarsi kalimat, gambar-gambar dan juga distribusi presentase. Tahap penelitian pengembangan dilakukan teknis analisis sesuai dengan maksud dengan tujuan tahapan tersebut. Oleh karena itu, analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif, yang mendeskripsikan hasil pengembangan, respon validator dan hasil ujicoba.

Dengan menggunakan perhitungan tersebut dapat dihasilkan nilai sebagai pengukuran apakah layak atau tidak layak *website* yang telah dibuat, untuk mengetahui hasil kelayakan yang didapat dari perhitungan di atas, dapat diketahui melalui tabel berikut.

Tabel 3.8 Kriteria Interpretasi skor

<b>Pilihan Jawaban Kelayakan</b>	<b>Skor</b>
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

(Endang Mulyaningsih, 2011)

Kelayakan sistem pada angket responden dapat dilihat pada tabel 3.7 dimana terdapat 4 kriteria penilaian yaitu 1 bernilai sangat tidak setuju, nilai 2 tidak setuju, nilai 3 kurang setuju, nilai 4 dan setuju.

Tabel 3.9 Kriteria Interpretasi skor

<b>Skor</b>	<b>Kategori</b>
76%-100%	Sangat Baik
51%-75%	Baik
26%-50%	Cukup Baik
0%-25%	Tidak Baik

(Ridwan dan Kuncoro, 2019)

Berdasarkan tabel 3.9 analisis tersebut, maka Sistem Informasi Penjualan yang dihasilkan dikatakan layak apabila skor rata-rata penelian kelayakan Sistem masing-masing memenuhi kriteria minimal “baik”.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil Penelitian

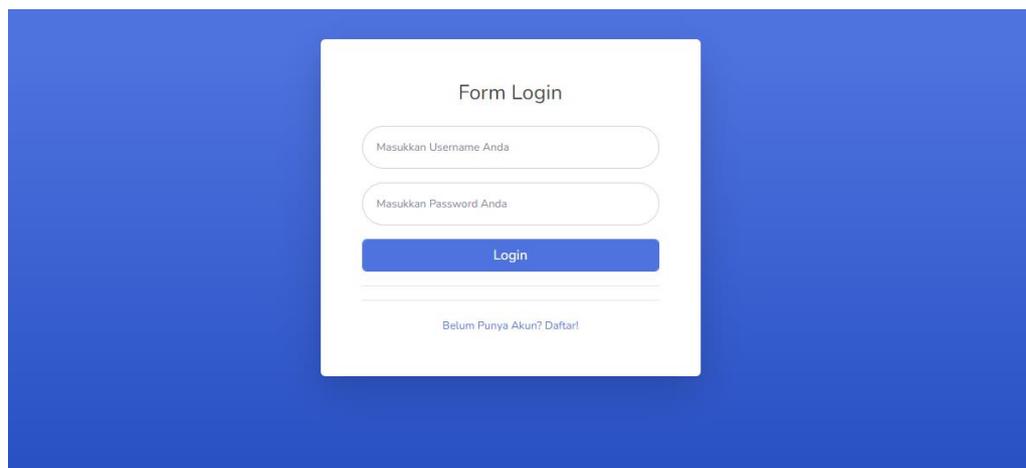
Hasil perancangan *system* penjualan bunga menggunakan *codeigniter* versi 3 pada Toko *Family Soq Florist* menggunakan model pengembangan *Prototyping* yang terdapat pada metode pengembangan R&d (*Research and Development*), meliputi langkah analisis kebutuhan, perancangan, membangun *prototype*, evaluasi dan perubahan perancangan.

#### 4.2 Membangun Prototype

Prototype dibuat berdasarkan database yang telah dibuat berdasarkan kebutuhan system.

##### 1. *Prototype* Menu *Login*

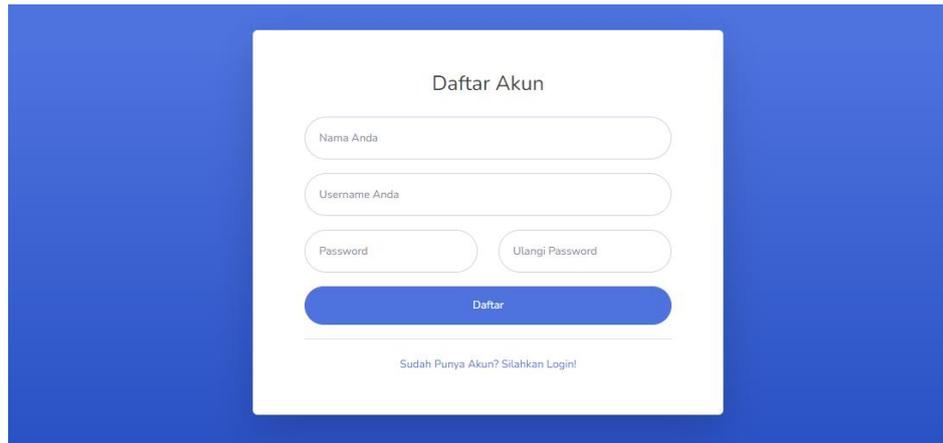
Untuk menggunakan menu yang ada, perlu melakukan login dengan menginput *username* dan *password*.



Gambar 4.1 *Prototype* Tampilan Menu *Login*

## 2. *Prototype* Tampilan Registrasi

Pada tampilan Registrasi ini ketika customer belum memiliki akun maka Dapat membuat akun terlebih dahulu. Pada tampilan resgistrasi ditampilkan submenu nama, username dan password.



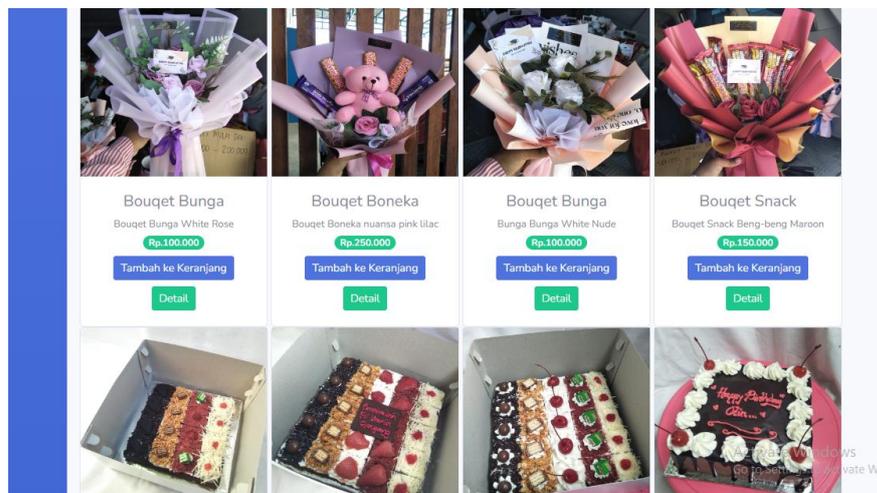
The image shows a registration form titled "Daftar Akun" (Register Account) on a white background with a blue border. The form contains the following fields and elements:

- Input field for "Nama Anda" (Your Name)
- Input field for "Username Anda" (Your Username)
- Input field for "Password" (Password)
- Input field for "Ulangi Password" (Repeat Password)
- A blue "Daftar" (Register) button
- A link at the bottom: "Sudah Punya Akun? Silahkan Login!" (Already have an account? Please login!)

Gambar 4.2 Tampilan Menu Registrasi

## 3. *Prototype* Menu Beranda

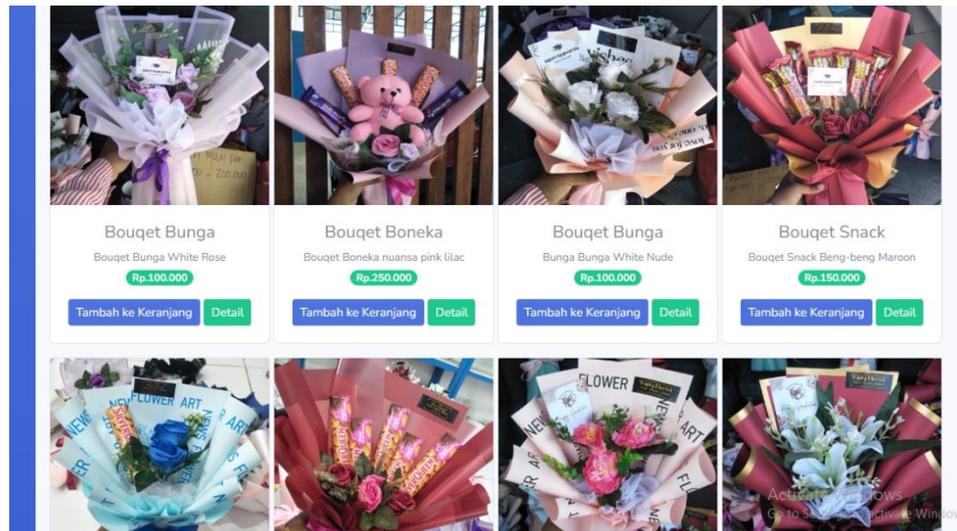
Pada tampilan meu beranda ini akan menampilkan produk Bouquet dan Kue Ulang Tahun, yang merupakan produk yang akan dipromosikan dalam Sistem Penjualan Pada Toko *Family Soq Florist*.



Gambar 4.3 Tampilan Menu Beranda

#### 4. *Prototype* Menu Kategori Produk

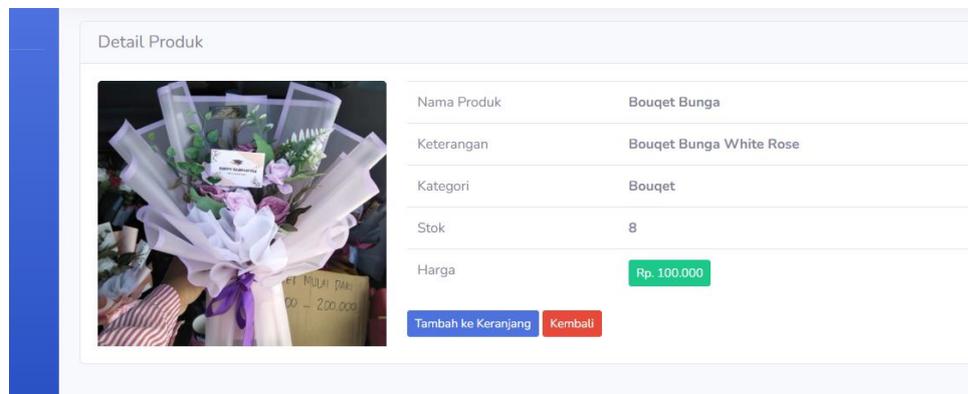
Pada tampilan menu produk yang dimana akan ditampilkan menu pilihan produk yang tersedia di Toko *Family Soq Florist*.



Gambar 4.4 Tampilan Menu Kategori Produk

#### 5. *Prototype* Menu Detail Produk

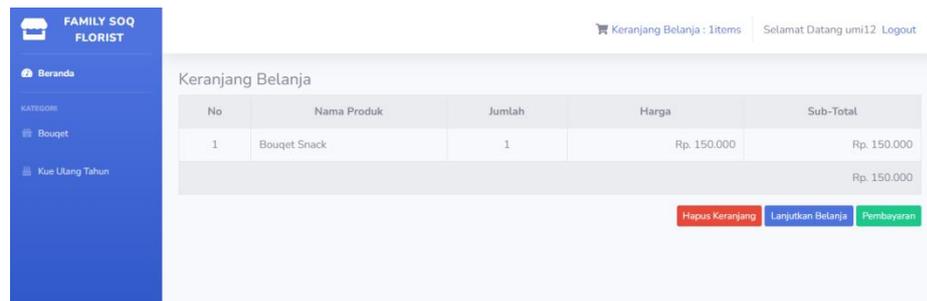
Menu detail produk berfungsi untuk menjelaskan detail produk seperti gambar produk, harga, keterangan dan stok produk.



Gambar 4.5 Tampilan Detail Produk

## 6. *Prototype* Menu Keranjang

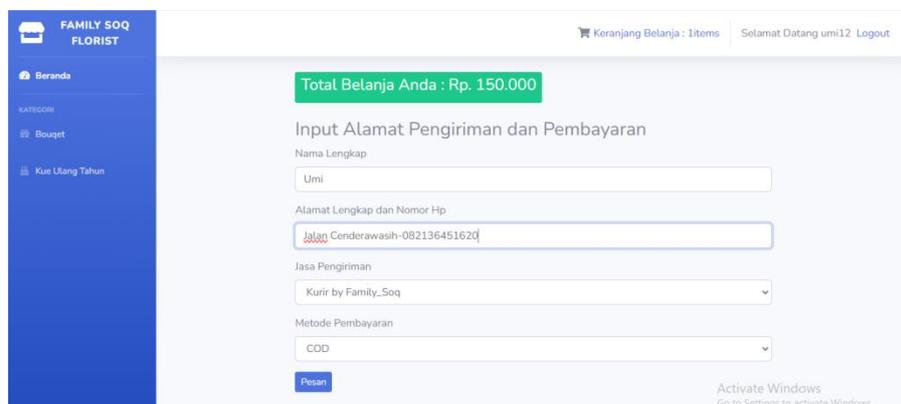
Di menu keranjang ini akan menampilkan produk yang telah di pilih dan akan dipesan dan total yang akab dibayar akan terlihat pada tampilan ini.



Gambar 4.6 Tampilan Mneu Keranjang

## 7. *Prototype* Pembayaran

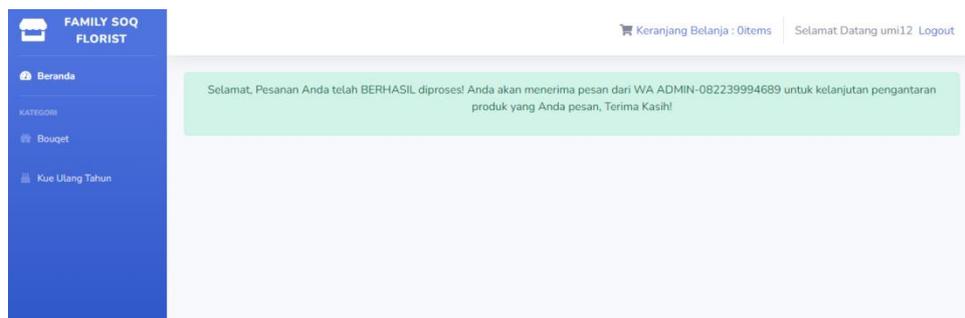
Di menu pembayaran ini akan menampilkan format yang harus diisi pembeli yaitu nama, alamat dan nomor hp yang dpaat dihubungi. Untuk metode pembayaran akan langsung tertera pembayaran secara COD (*Cash on Delivery*) sesuai permintaan pemilik toko, bahwa Toko Family Soq Florist hanya melayani COD dan kurir yang mengantarkan pesanan adalah kurir yang dipekerjakan dari toko itu sendiri. Alasan utamanya adalah untuk meminimalisir terjadinya resiko kerusakan barang pesanan.



Gambar 4.7 Tampilan Pembayaran

## 8. *Prototype* Tampilan Persetujuan Pesanan

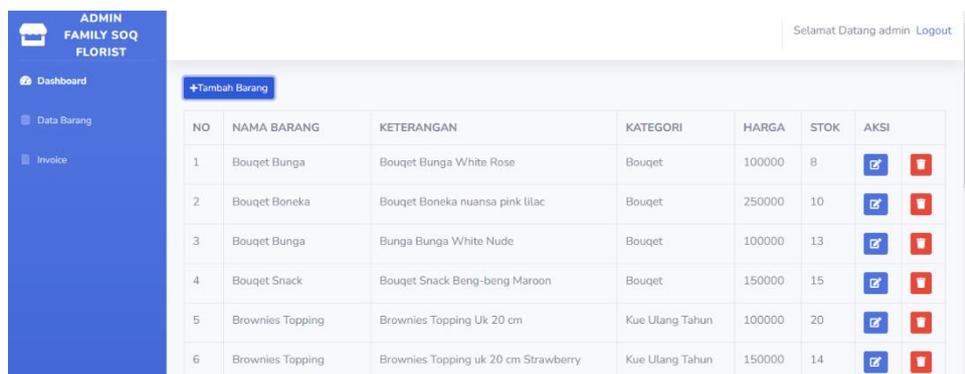
Pada tampilan ini, pelanggan akan mendapatkan balasan setelah memesan produk bahwa produk pesanan akan segera diproses dan akan dihubungi oleh pihak admin untuk proses selanjutnya pada nomor yang sudah diinput oleh pembeli.



Gambar 4.8 Tampilan Persetujuan Pesanan

## 9. *Prototype* Menu Produk Admin

Di tampilan menu admin ini, admin dapat melakukan menambah, mengedit dan menghapus produk.



Gambar 4.9 Tampilan Menu Produk Admin

## 10. *Prototype* Tambah Barang

Pada bagian ini, akan muncul tampilan ketika admin akan menambahkan produk yang akan di jual pada Toko *Family Soq Florist*.

NO	NAMA BARANG	KATEGORI	HARGA
1	Bouquet Bunga		1000
2	Bouquet Bonek		2500
3	Bouquet Bunga		1000
4	Bouquet Snack		1500
5	Brownies Top	lang Tahun	1000
6	Brownies Top	lang Tahun	1500
7	Brownies Top	lang Tahun	1500
8	Black Forest	lang Tahun	2000

Gambar 4.10 Tampilan Tambah Barang

## 11. *Prototype* Edit Data Barang

Pada tampilan ini, akan muncul ketika admin akan mengedit data barang yang sudah terupload.

NO	NAMA BARANG	KATEGORI	HARGA
1	Bouquet Bunga		1000
2	Bouquet Bonek		2500
3	Bouquet Bunga		1000
4	Bouquet Snack		1500
5	Brownies Top	lang Tahun	1000
6	Brownies Top	lang Tahun	1500
7	Brownies Top	lang Tahun	1500
8	Black Forest	lang Tahun	2000

Gambar 4.11 Tampilan Edit Data Barang

## 12. *Prototype Invoice Admin*

Pada tampilan ini, akan muncul invoice penjualan atau pesanan masuk dari hasil inputan format pesanan pada tampilan *costumer*.

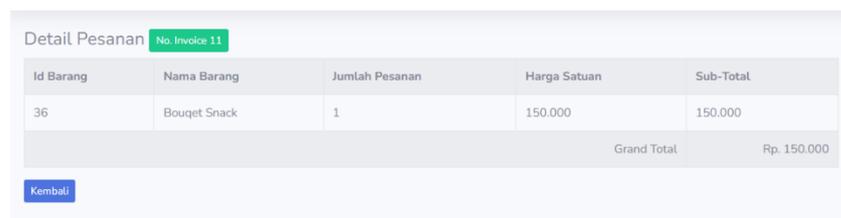


Invoice Pemesanan Produk				
Id Invoice	Nama Pemesan	Alamat Pengiriman	Tanggal Pemesanan	Aksi
3	Mey	Jalan Mambruk-082234527824	2024-07-31 08:40:00	<a href="#">Detail</a>
4	Nana	Jalan Pepaya-082398237890	2024-07-31 08:48:09	<a href="#">Detail</a>
5	Tania	Jalan Durian Belakang Bengkel-082345678912	2024-07-31 11:03:09	<a href="#">Detail</a>
6	Eka	Jalan Terong, Aimas - 081345245678	2024-08-02 12:33:30	<a href="#">Detail</a>
7	Selvi	Jalan Makam 0812344567789	2024-08-02 12:37:14	<a href="#">Detail</a>
11	Umi	Jalan Cenderawasih-082136451620	2024-08-12 21:50:37	<a href="#">Detail</a>

Gambar 4.12 Tampilan *Invoice Admin*

## 13. *Prototype Detail Pesanan*

Pada tampilan detail pesanan, akan muncul produk apa saja yang dipesan oleh para *costumer*.



Detail Pesanan <span>No. Invoice 11</span>				
Id Barang	Nama Barang	Jumlah Pesanan	Harga Satuan	Sub-Total
36	Bouquet Snack	1	150.000	150.000
Grand Total				Rp. 150.000

[Kembali](#)

Gambar 4.13 Tampilan *Detail Pesanan*

#### 14. *Prototype* Halaman Admin

Pada tampilan ini adalah tampilan utama atau *dashsboard admin* ketika *admin* pertama kali melakukan *login*.



Gambar 4.14 Tampilan Halaman Admin

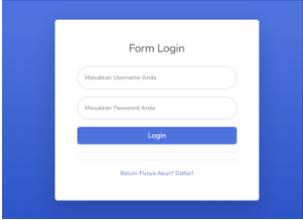
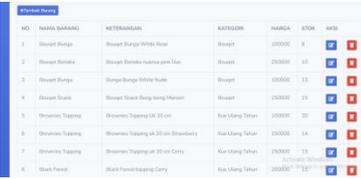
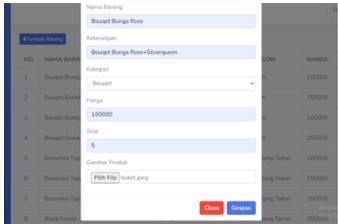
### 4.3 Evaluasi Sistem

Evaluasi sistem dilakukan dengan melakukan pengujian *blackbox* dimana masukan dan keluaran diuji kesesuaiannya, setelah itu dilakukan uji validasi sistem, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

#### 4.3.1 Pengujian *BlackBox*

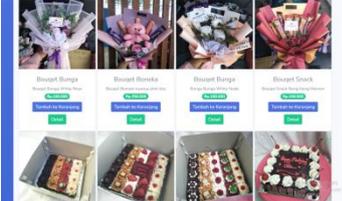
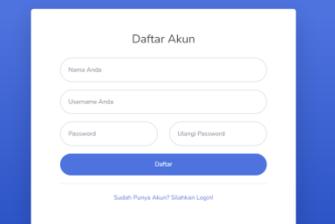
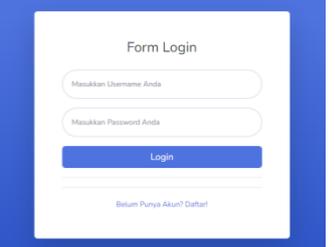
Pengujian *blackbox* merupakan pengujian secara fungsional untuk mengetahui sistem berjalan sesuai dengan keinginan, dengan menguji usecase atau melakukan masukan (*input*) dan keluaran (*output*). Pengujian *blackbox* pada sistem dibagi menjadi dua level *user* yaitu *customer* dan *admin*.

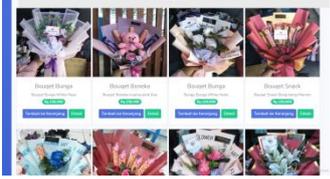
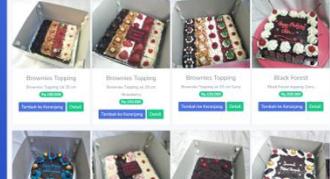
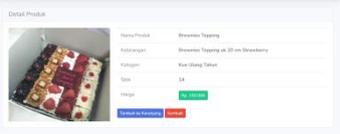
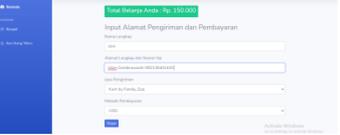
Tabel 4.1 Pengujian *Blackbox Admin*

No	Kelas Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	<p><i>Login admin</i></p> 	Masuk pada menu utama admin	Sesuai
2	<p>Klik menu <i>Dashboard Admin</i></p> 	Masuk pada dashboard admin	Sesuai
3	<p>Klik menu data barang</p> 	Masuk dan mengelola data barang	Sesuai
4	<p>Klik menu tambah barang</p> 	Masuk dan menambahkan data barang	Sesuai
5	<p>Klik menu edit data barang</p> 	Masuk dan mengedit data barang	Sesuai

6	<p>Klik menu <i>invoice admin</i></p> 	Masuk dan melihat data pesanan yang masuk	Sesuai
7	<p>Klik menu detail pesanan</p> 	Masuk dan melihat detail pesanan	Sesuai

Tabel 4.2 Pengujian *Blackbox Customer*

No	Kelas Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	<p>Login tampilan utama <i>costumer</i></p> 	Masuk pada tampilan utama costumer	Sesuai
2	<p>Masuk halaman register</p> 	Masuk pada tampilan register	Sesuai
3	<p>Masuk halaman login</p> 	Masuk halaman login setelah membuat akun	Sesuai

4	<p>Mengakses Kategori Produk</p> 	<p>Masuk halaman kategori produk Bouquet</p>	<p>Sesuai</p>
5	<p>Mengakses Kategori Produk</p> 	<p>Masuk halaman kategori produk Kue Ulang Tahun</p>	<p>Sesuai</p>
6	<p>Mengakses Detail Produk</p> 	<p>Masuk pada halaman detail produk</p>	<p>Sesuai</p>
7	<p>Mengakses keranjang belanja</p> 	<p>Masuk pada halaman keranjang belanja</p>	<p>Sesuai</p>
8	<p>Mengakses pembayaran</p> 	<p>Masuk pada halaman pembayaran</p>	<p>Sesuai</p>
9	<p>Muncul notifikasi berhasil memesan</p> 	<p>Notifikasi berhasil memesan</p>	<p>Sesuai</p>

### 4.3.2 Validasi Ahli

#### 4.3.2.2 Validasi Ahli Isi

Validasi ahli isi menilai beberapa aspek, diantaranya adalah aspek penggunaan bahasa, aspek kesesuaian materi dan aspek hasil penggunaan sistem.

Hasil penilaian dari validasi ahli isi adalah sebagai berikut :

Tabel 4.3 Hasil Validasi Isi

No.	Komponen/Indikator	Skor			
		1	2	3	4
<b>A</b>	<b>Aspek Penggunaan Bahasa</b>				
1	Sistem yang dirancang sesuai dengan judul menggunakan CodeIgniter			√	
2	Bahasa pemrograman CodeIgniter mudah untuk mengembangkan sistem			√	
<b>B</b>	<b>Aspek Kesesuaian Materi</b>				
1	Sistem yang dirancang sesuai dengan Interface, Flowchart dan Diagram pada materi yang telah dipaparkan			√	
2	Pelaksanaan penyelesaian sistem telah sesuai prosedur menggunakan model R&D			√	
2	Pelaksanaan penyelesaian sistem telah sesuai prosedur menggunakan metode Prototype			√	
<b>C</b>	<b>Aspek Hasil Penggunaan Sistem</b>				
1	Sistem berjalan sesuai dengan interface yang telah dirancang sebelumnya.			√	
2	Semua button pada sistem berfungsi			√	
3	Ketepatan alur proses pada sistem yang berjalan sesuai fungsinya			√	

Berdasarkan hasil tersebut, aspek penggunaan bahasa, aspek kesesuaian materi, aspek hasil penggunaan sistem memperoleh skor rata-rata 3 yang bernilai 75% (baik).

#### 4.3.2.3 Validasi Ahli Sistem

Dalam melakukan proses validasi oleh validator ahli sistem, ada beberapa instrumen yang dinilai, hasil penilaian validasi ahli sistem sebagai berikut :

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli

No	Komponen /Indikator	Skor			
		1	2	3	4
<b>A</b>	<b>Perangkat lunak (<i>Software</i>)</b>				
1.	Kemudahan bahasa program				√
2.	Kemudahan untuk dikembangkan				√
3.	Kemudahan penggunaan <i>software</i> menjadi sistem informasi penjualan pada <i>Family Soq Florist</i>				√
4.	Kemudahan berfungsi sesuai tujuan sistem				
5.	Kemudahan memasukan <i>username</i> dan <i>password</i>				√
<b>B</b>	<b>Video Tutorial</b>				
6.	Video tutorial penggunaan menarik dan mudah dipahami.				√
7.	Video tutorial penggunaan singkat dan jelas.				√

Berdasarkan hasil tersebut, aspek perangkat lunak dan video tutorial memperoleh skor rata-rata 4 yang bernilai 100% (sangat baik).

### 4.3.3 Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil melibatkan 5 orang yang terdiri dari 4 customer dan 1 pemilik toko. Hal ini dilakukan untuk melihat kinerja sistem. Uji coba dilakukan terhadap produk sesuai dengan prosedur pengembangan yang telah disebutkan pada metode penelitian. Untuk uji coba dilakukan validasi terlebih dahulu terhadap produk yang di uji cobakan. Responden yang menjadi subjek uji coba ini yaitu customer Family Soq Florist. Untuk validasi sistem informasi ini menilai 3 indikator yaitu : (1) kualitas sistem (2) Navigasi (3) Kepuasan pengguna. Tahapan uji coba dilakukan dari instrumen validasi untuk aspek pengguna, dimana pada instrumen tersebut mencakup mengenai proses input dan output yang ada pada sistem informasi tersebut.

Tabel 4.5 Hasil Analisis Responden (Aspek Penilaian Pengguna)

No	Aspek yang dinilai	Skor	Presentase	Kesimpulan
1	Kualitas sistem	4	100%	Sangat baik
2	Navigasi	4	100%	Sangat baik
3	Kepuasan pengguna	3	75%	Baik
	Keseluruhan Indikator	3,6	91%	Sangat baik

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan semua aspek telah memenuhi standar validasi dengan skor 3,6 dan presentase 91% dengan kategori sangat baik. Dari keseluruhan indikator yang ada aspek pengguna sehingga layak untuk diuji cobakan pada subjek yang telah ditentukan. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui sistem informasi penjualan dapat berguna bagi

toko.

1) Kualitas Sistem

Rangkuman hasil evaluasi pelanggan pada indikator kualitas aplikasi (sistem) ditunjukkan pada tabel 4.6. Hasil uji coba tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut :

Hasil uji coba poin 1 dari indikator kualitas sistem yaitu mudah dipahami memperoleh rerata dan presentase dengan kategori baik. Poin2 mengenai kemudahan pengguna memperoleh rerata dan presentase dengan kategori baik. Poin 3 mengenai memudahkan untuk melakukan pesanan memperoleh rerata dan presentase dengan kategori baik. Poin 4 mempermudah mendapatkan informasi stok produk pada Toko *Family Soq Florist* memperoleh rerata dan presentase dengan kategori baik. Poin 5 tidak terdapat kesalahan (*error*) pada saat sistem dijalankan memperoleh rerata dan presentase dengan kategori baik. Poin 6 mempermudah dalam melihat produk yang dijual pada Toko *Family Soq Florist* dengan rerata dan presentase dengan kategori baik.

Tabel 4.6 Indikator Kualitas Sistem

No	Aspek yang dinilai	Skor	Presentase	Keterangan
1	Mudah dipahami	4	100%	Sangat baik
2	Mudah digunakan	4	100%	Sangat baik
3	Mudah untuk melakukan pemesanan	4	100%	Sangat baik

4	Mempermudah mendapatkan informasi stok produk pada Toko <i>Family Ssoq Florist</i>	4	100%	Sangat baik
5	Tidak terdapat ( <i>error</i> ) pada saat sistem digunakan	4	100%	Sangat baik
6	Memudahkan dalam melihat produk yang dijual pada Toko <i>Family Soq Florist</i>	4	100%	Sangat baik
	Keseluruhan indikator	4	100%	Sangat baik

Data indikator kualitas sistem pada tabel 4.7 menunjukkan seluruh kualitas sistem dengan skor 4 dan presentase 100% berada dalam kategori sangat baik. Uji coba ini dilakukan dengan cara mengamati kerja sistem informasi penjualan. Pada uji coba ini, semua responden dipersilahkan bertanya tentang sistem informasi penjualan yang di uji cobakan. Hal ini berguna agar semua responden paham tentang kualitas sistem yang ada.

## 2) Indikator Navigasi

Indikator navigasi merupakan salah satu bagian yang penting dalam tahap uji coba, semua fungsi dan tata letak menu yang dibutuhkan dalam sistem akan diuji coba. Pada indikator ini terdapat 2 bagian pernyataan yaitu : (1) Kemudahan memilih menu (2) Kemudahana penggunaan menu. Rangkuman hasil uji coba indikator mengenai kualitas navigasi dapat dilihat pada tabel 4.8.

Tabel 4.7 Indikator Navigasi

No	Aspek yang dinilai	Skor	Prsentase	Keterangan
1	Kemudahan memilih menu	4	100%	Sangat baik
2	Kemudahan penggunaan menu	4	100%	Sangat baik
	Keseluruhan indikator	4	100%	Sangat baik

Tabel 4.8 terlihat skor untuk indikator poin (1) memberikan kemudahan memilih menu memperoleh skor 4 dan presentase 100% dengan kategori sangat baik. Poin (2) memberikan kemudahan penggunaan menu memperoleh skor 4 dan presentase 100% memperoleh kategori sangat baik.

Berdasarkan uraian tabel 4.8 tersebut maka secara keseluruhan indikator mengenai navigasi sistem memperoleh skor dan presentase dengan kategori sangat baik. Uji coba dilakukan sama halnya dengan indikator kualitas sistem dengan mempresentasikan atau menunjukkan cara penggunaan sistem informasi penjualan. Semua responden akan melihat navigasi dan fungsi menu-menu yang ada.

Tabel 4.8 Indikator Kepuasan Pengguna

No	Aspek yang dinilai	Skor	Presentase	Keterangan
1	Puas terhadap hasil sistem yang telah dikembangkan	3	75%	Baik
2	Video tutorial penggunaan menarik dan mudah dipahami	3	75%	Baik
	Keseluruhan indikator	3	75%	Baik

Tabel 4.9 dapat digambarkan pada sub indikator (1) Puas terhadap hasil sistem yang telah dibuat dengan nilai skor 3 dan presentase 75%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan sistem informasi puas terhadap sistem yang telah dibuat. Selanjutnya pada sub indikator (2) Buku petunjuk pengguna menarik dan mudah dipahami, dengan nilai skor 3 dan presentase 75%. Hal ini menunjukkan bahwa buku petunjuk menarik dan mudah dipahami pengguna.

#### 4.3.4 Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan pada *customer Family Soq Florist* yang terdiri dari 15 customer dan 1 pemilik toko yang bersedia melakukan uji coba. Hal ini dilakukan untuk melihat kinerja sistem. Uji coba dilakukan terhadap produk sesuai dengan prosedur pengembangan yang telah disebutkan pada metode penelitian. Untuk uji coba dilakukan validasi terlebih dahulu terhadap produk yang di uji cobakan. Responden yang

menjadi subjek uji coba ini yaitu customer Family Soq Florist. Untuk validasi sistem informasi ini menilai 3 indikator yaitu : (1) Kualitas sistem (2) Navigasi (3) Kepuasan pengguna. Tahapan uji coba dilakukan dari instrumen validasi untuk aspek pengguna, dimana pada instrumen tersebut mencakup mengenai proses input dan output yang ada pada sistem informasi tersebut.

1) Indikator Kualitas Sistem

Pada indikator ini ada beberapa indikator untuk mengukur bagaimana kualitas sistem dalam penggunaannya. Penilaian dilakukan oleh 16 responden berdasarkan sub indikator yaitu : (1) mudah dipahami, (2) mudah digunakan, (3) memudahkan untuk melakukan pesanan, (4) mempermudah mendapatkan informasi stok produk pada Toko *Family Soq Florist*, (5) tidak dapat kesalahan (*error*) pada saat sistem digunakan, (6) memudahkan melihat produk yang dijual pada Toko *Family Soq Florist*.

Tabel 4.9 Indikator Kualitas Aplikasi/Sistem

No	Aspek yang dinilai	Skor	Presentase	Kesimpulan
1	Mudah dipahami	4	100%	Sangat baik
2	Mudah digunakan	4	100%	Sangat baik
3	Mudah untuk melakukan pemesanan	4	100%	Sangat baik

4	Mempermudah mendapatkan informasi stok produk yang ada pada Toko <i>Family Soq Florist</i>	4	100%	Sangat baik
5	Tidak terdapat ( <i>error</i> ) pada saat sistem digunakan	4	100%	Sangat baik
6	Memudahkan dalam melihat produk yang dijual pada Toko <i>Family Soq Florist</i>	4	100%	Sangat baik
	Keseluruhan indikator	4	100%	Sangat baik

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan semua aspek telah memenuhi standar validasi dengan skor 4 dan presentase 100% dengan kategori sangat baik. Dari keseluruhan indikator yang ada aspek pengguna sehingga layak untuk diuji cobakan pada subjek yang telah ditentukan. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui sistem informasi penjualan dapat berguna bagi toko.

## 2) Indikator Navigasi

Indikator navigasi merupakan salah satu bagian yang penting dalam tahap uji coba, semua fungsi dan tata letak menu yang dibutuhkan dalam sistem akan diuji coba. Pada indikator ini terdapat 2 bagian pernyataan yaitu :  
 (1) Kemudahan memilih menu (2) Kemudahan penggunaan menu.  
 Rangkuman hasil uji coba indikator mengenai kualitas navigasi dapat

dilihat pada tabel 4.9.

Tabel 4.10 Indikator Navigasi

No	Aspek yang dinilai	Skor	Prsentase	Keterangan
1	Kemudahan memilih menu	3,4	85%	Sangat baik
2	Kemudahan penggunaan menu	3,4	85%	Sangat baik
	Keseluruhan indikator	3,4	85%	Sangat baik

Tabel 4.11 terlihat rerata untuk indikator poin (1) memberikan kemudahan memilih menu memperoleh skor 3,4 dan presentase 85% dengan kategori sangat baik. Poin (2) memberikan kemudahan penggunaan menu memperoleh skor 3,4 dan presentase 85% memperoleh kategori sanagt baik.

Berdasarkan uraian tabel 4.11 tersebut maka secara keseluruhan indikator mengenai navigasi sistem memperoleh skor 3,4 dan presentase dengan kategori sanagt baik. Uji coba dilakukan sama halnya dengan indikator kualitas sistem dengan mempresentasikan atau menunjukkan cara penggunaan sistem informasi penjualan. Semua responden akan melihat navigasi dan fungsi menu-menu yang ada.

### 3) Indikator Kepuasan Pengguna

Tabel 4.11 Indikator Kepuasan Pengguna

No	Aspek yang dinilai	Skor	Presentase	Keterangan
1	Puas terhadap hasil sistem yang telah dikembangkan	3	75%	Baik
2	Video tutorial penggunaan menarik dan mudah dipahami	3	75%	Baik
	Keseluruhan indikator	3	75%	Baik

Tabel 4.12 dapat digambarkan pada sub indikator (1) Puas terhadap hasil sistem yang telah dibuat dengan nilai skor 3 dan presentase 75%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan sistem informasi puas terhadap sistem yang telah dibuat. Selanjutnya pada sub indikator (2) Buku petunjuk pengguna menarik dan mudah dipahami, dengan nilai skor 3 dan presentase 75%. Hal ini menunjukkan bahwa buku petunjuk menarik dan mudah dipahami pengguna.

#### 4.4 Pembahasan

Sistem informasi penjualan bunga pada Toko Family Soq Florist menggunakan model R&D (*Research and Development*) menurut Bord dan Gall. Langkah-langkah R&D yaitu potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, ujicoba produk, revisi desain dan produk, dan produk masal. Berikut adalah penjelasan langkah-langkah R&D menurut Bord dan Gall :

##### 1. Potensi Masalah

Toko *Family Soq Florist* adalah toko yang menjual kue ulang tahun, *bouquet*, *giftbox*, *handgift*, ataupun parcel. Toko ini beralamatkan di Jalan Mawar, Kelurahan Malasom, Distrik Aimas, Kabupaten Sorong, Papua Barat Daya. Toko ini masih berdiri secara mandiri atau terbilang merintis. Biasanya pembeli melakukan transaksi jual beli dengan cara manual yaitu dengan mengunjungi toko tersebut. Toko ini masih menjual produk secara tradisional, jadi hanya menunggu para pembeli datang mengunjungi toko tanpa adanya promosi online yang mampu menarik perhatian dari para calon customer. Selain itu, banyak foto-foto produk yang tidak memiliki penyimpanan yang efisien sehingga apabila ada calon pembeli yang ingin melihat contoh produk yang belum *ready* di *store*, pemilik toko agak sulit untuk menunjukannya. Untuk itu di butuhkan sebuah aplikasi berbasis *web* yang mampu memberikan informasi mengenai produk kepada pelanggan dengan cepat melalui internet. Tidak hanya itu, mereka tidak perlu lagi menyimpan arsip foto produk di *handphone* pribadi,

karena semua dapatterupload pada *website* tersebut. Berdasarkan masalah tersebut, maka penulis menawarkan solusi untuk dapat menjangkau lebih banyak pembeli yaitu dengan pembuatan sistem informasi penjualan, hal ini akan mempermudah pengguna untuk mempromosikan produknya dan dapat melakukan pengelolaan stok barang dengan baik. Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik mengangkat judul “Rancang Bangun Sistem Penjualan Bunga Menggunakan *CodeIgniter* Versi 3 pada Toko *Family Soq Florist*”.

## 2. Pengumpulan Data

Tahap ini merupakan langkah awal dalam perancangan sistem penjualan bunga pada toko *Family soq Florist*, yaitu tahap pengumpulan fakta dan data pada sistem yang sedang berjalan dengan melakukan pengumpulan dokumen dan wawancara. Pengumpulan data dilakukan untuk mengetahui kebutuhan program penjualan pada toko tersebut, sednagkan wawancara dilakukan kepada pihak terkait yaitu pemilik toko.

## 3. Desain Produk

Desain yang dilakukan adalah desain perancangan sistem informasi penjualan bunga pada Toko *Family Soq Florist*. Pada tahap ini, penulis menggunakan metode *Prototyping*. Rancangan web dirancang berdasarkan kesepakatan dan masukan antara peneliti dan pemilik toko.

Pertama-tama merancang *database*, setelah itu membuat alur sistem seperti *Diagram Konteks*, *DFD*, *Usecase Diagram*, dan *Flowchart* agar pemilik toko mengetahui alur dari sistem tersebut. Setelah itu, oenulis

merancang interface sistem yang meliputi tampilan utama, tampilan login, tampilan kategori produk, tampilan keranjang belanja, tampilan pembayaran, tampilan admin, dsb.

#### 4. Validasi Desain

Validasi sebuah sistem dibutuhkan untuk menentukan apakah sistem tersebut layak untuk digunakan atau tidak. Validator yang memvalidasi adalah Dosen Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong yang ahli dalam bidangnya. Yang divalidasi adalah sistem penjualan bunga pada Toko *Family Soq Florist*, dan buku panduan. Aspek yang dinilai adalah instrumen aspek pemrograman, aspek isi instrumen sistem dan aspek pengguna.

Dalam hal ini yang menjadi validator adalah

1. Validator aspek pemrograman : Bapak Sahiruddin, M. Kom selaku Ketua Program Studi dan Dosen Pendidikan Teknologi Informasi.
2. Validator aspek isi instrumen sistem : Ibu Dian Nitari Ribanor Sabarudin, M. Pd selaku Dosen Pendidikan Teknologi Informasi.
3. Validator pengguna : responden yang berjumlah 20 responden.

#### 5. Revisi Desain

Revisi dilakukan untuk penyempurnaan desain yang etkah dirancang. Berdasarkan hasil uji coba validator sistem informasi penjualan Bunga pada Toko *Family Soq Florist* telah memenuhi syarat untuk digunakan.

## 6. Uji Coba Produk

Setelah melakukan validasi sistem selanjutnya melakukan uji coba lapangan yang dilakukan secara *offline*. Instrumen langsung diberikan oleh peneliti yang selanjutnya akan diisi oleh responden. Uji coba lapangan awal dilakukan oleh 5 orang responden, kemudian yang kedua diuji cobakan dengan 15 responden, termasuk juga pemilik toko yang dalam hal ini selaku *Owner Family Soq Florist*.

## 7. Revisi Produk

Tahapan ini merupakan tahapan lanjutan dari uji coba lapangan. Jika terjadi kesalahan atau muncul eror pada saat sistem dijalankan di uji coba lapangan, maka harus diperbaiki. Berdasarkan hasil uji coba lapangan Sistem Penjualan Bunga pada Toko *Family Soq Florist* telah memenuhi syarat untuk digunakan.

## 8. Produksi Masal

Setelah melalui revisi produk, maka dihasilkan produk yang siap digunakan dan diproduksi secara masal untuk digunakan oleh pihak Toko *Family Soq Florist* dan *Customer*. Namun, penulis hanya melakukan sampai di uji coba lapangan.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan yang dapat penulis simpulkan setelah melaksanakan penelitian ini adalah Sistem Informasi Penjualan yang telah dirancang bagi Toko *Family Soq Florist* sangat berguna bagi pemilik toko dan juga pelanggan. Dimana, keuntungan besar bagi pemilik toko yaitu admin dapat mengatur, menyimpan bahkan mengedit foto dan stok produk yang akan dipromosikan kepada pelanggan. Stok dan foto produk ini merupakan aset utama yang paling penting dalam melakukan penjualan online.

Selain sistem yang telah berhasil dijalankan, peneliti juga berhasil membuat video tutorial, dimana video tutorial ini akan membantu pengguna untuk melihat bagaimana cara mengoperasikan sistem tersebut sebagai *admin* ataupun *user*

Berdasarkan hasil uji coba skala kecil memperoleh skor 3 dengan presentase 75% dengan kategori “Baik”, sama hasilnya berdasarkan hasil uji coba skala besar memperoleh skor 3 dengan presentase 75% dengan kategori “Baik” dari semua penilaian indikator.

#### **5.2 Saran**

##### **5.2.1 Saran bagi Penulis**

Bagi penulis, penelitian ini dapat menambah wawasan ilmu di bidang ilmu Pendidikan Teknologi Informasi, khususnya terkait tentang pemrograman, membangun database yang termasuk dalam merancang pembuatan *website*, walaupun terdapat kekurangan fitur pembayaran secara *mobile-*

*banking*, karena dalam hal ini peneliti hanya menggunakan pembayaran *Cash On Delivery*. Penelitian ini digunakan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana. Dan untuk kedepannya diharapkan ada peneliti selanjutnya yang dapat mengembangkan sistem ini agar lebih bermanfaat sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

### **5.2.2 Bagi Pemilik Toko**

Saran yang dapat diberikan agar dapat meningkatkan penjualan dengan sistem yang telah dirancang, dan terus melakukan inovasi, agar penjualan produk dapat terus meningkat dan berkembang lebih pesat.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 Surat Penelitian

	<p>Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi <b>Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong</b> <b>Fakultas Pendidikan Eksakta (FEKSA)</b> Office : Jl. KH. Ahmad Dahlan, 01 Manat Pantai, Aimas, Sorong, Papua Barat Daya</p>
Nomor : 192/SRT/1.3.AU/DKN/FEKSA/2024	Sorong, 26 Juni 2024
Lamp. : -	
Perihal : <b>Permohonan Izin Penelitian</b>	
<b>Kepada Yth.</b> <b>Ibu Dian Daniaty (Pemilik Toko)</b> <b>Di</b> <b>Sorong</b>	
<i>Assalamu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh.</i>	
Dekan Fakultas Eksakta Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu, kiranya dapat menerima dan mengizinkan mahasiswa kami:	
<b>Nama</b>	: Paulina Mei Selviana
<b>NIM</b>	: 148320720015
<b>Semester</b>	: VIII (Delapan)
<b>Program Studi</b>	: Pendidikan Teknologi Informasi
<b>Judul Penelitian</b>	: "Rancang Bangun Sistem Penjualan Bunga Menggunakan Code Igniter Versi 3 Pada Toko Family Soq Florist "
Untuk melaksanakan Penelitian Skripsi di instansi yang Bapak/Ibu pimpin (adapun sistem penelitian rencananya dilakukan secara <i>online/door to door maupun offline</i> ). Pelaksanaan penelitian direncanakan mulai 27 Juni - 27 Agustus 2024. Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.	
<i>Wassalamu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh.</i>	
 <b>Sahidi, M.Pd.</b> <b>NIDN. 1425088701</b>	
Tembusan disampaikan Kepada:	
1. Ketua Program Studi;	
2. Dosen Pembimbing Skripsi;	
3. Yang bersangkutan;	
4. Pertinggal;	

## Lampiran 2 Surat Ahli Validasi

 UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH  
(UNIMUDA) SORONG  
FAKULTAS PENDIDIKAN EKSAKTA  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI  
Office: Jl. KH. Ahmad Dahlan, No. 01, Mariyat Pantai, Aimas Sorong, Papua Barat Daya, Tlp. 0812-4569-8373

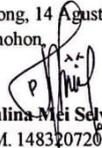
No : 008/1.3.AU/PTI/2024  
Hal : Permohonan kesediaan menjadi *Expert Judgment*

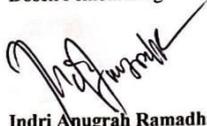
Yth: Dian Nitari Ribanor Sabarudin, M.Pd.  
Dosen Program Studi Teknologi Inform asi  
Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA)  
Sorong

Dengan Hormat,  
Sebagai salah satu syarat dalam pembuatan Tugas Akhir Skripsi, bersama dengan ini saya:

Nama Mahasiswa : Paulina Mei Selviana  
NIM : 148320720015  
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi  
Judul Skripsi : Rancang Bangun Sistem penjualan Bunga Menggunakan Code Igniter  
Versi 3 Pada Toko Family Soq Florist

Memohon dengan sangat kesediaan Bapak/Ibu sebagai Expert Judgment untuk memvalidasi “**Instrumen**” yang berupa angket.  
Demikian permohonan saya sampaikan terimakasih, atas bantuan dan kesediaan Bapak kami ucapkan terimakasih.

Sorong, 14 Agustus 2024  
Pemohon  
  
**Paulina Mei Selviana**  
NIM. 148320720015

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing  
  
**Indri Anugrah Ramadhani, M.Pd.**  
NIDN. 1413039301

Ketua Program Studi  
Pendidikan Teknologi Informasi  
  
**Sabriuddin, M.Kom.**  
NIDN. 1412049101

  
pti@unimudasorong.ac.id | pti.unimudasorong.ac.id  
CS Dipindai dengan CamScanner

### Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Instrumen Isi

#### LEMBAR VALIDASI AHLI

#### RANCANG BANGUN SISTEM PENJUALAN BUNGA MENGGUNAKAN

#### *CODE IGNITER* VERSI 3 PADA TOKO *FAMILY SOQ FLORIST*

Judul : Rancang Bangun Sistem Penjualan Bunga Menggunakan *Code Igniter* Versi 3 Pada Toko *Family Soq Florist*

Peneliti : Paulina Mei Selviana

Evaluator : Sahiruddin, M. Kom

Bidang Keahlian : Pendidikan Teknologi Informasi

Tanggal Evaluasi : Jumat, 16 Agustus 2024

#### Petunjuk Evaluasi

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh validator yang menilai system khusus menyangkut aspek pemrograman.
2. Berilah tanda centang (✓) pada skor 1,2,3,4 pada kolom sesuai dengan hasil penilaian yang diberikan, dengan skala sebagai berikut:

1 = Kurang Baik

2 = Sedang

3 = Baik

4 = sangat Baik

3. Jika Bapak/Ibu menemukan aspek kesalahan pemrograman atau aspek kesalahan yang ada mohon mengisi pada bagian II.

4. Jika Bapak/Ibu membeikan komentar atau saran, silahkan mengisi bagian III.
5. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu pilihan mengenai hasil penelitian Bapak/Ibu pada bafian IV (kesimpulan hasil penilaian)

1. Aspek Program

No	Komponen /Indikator	Skor			
		1	2	3	4
<b>A</b>	<b>Perangkat lunak (Software)</b>				
1.	Kemudahan bahasa program				✓
2.	Kemudahan untuk dikembangkan				✓
3.	Kemudahan penggunaan <i>software</i> menjadi sisem informasi penjualan pada <i>Family Soq Florist</i>				✓
4.	Kemudahan berfungsi sesuai tujuan sistem				✓
5.	Kemudahan memasukan <i>username</i> dan <i>password</i>				✓
<b>B</b>	<b>Buku Manual</b>				
6.	Buku petunjuk penggunaan menarik dan mudah dipahami.				✓
7.	Bahasa buku petunjuk penggunaan singkat dan jelas.				✓

#### IV. Kesimpulan hasil evaluasi

Model system evaluasi dalam penelitian pengembangan ditinjau dari aspek

Tampilan dinyatakan:

No	Pernyataan	Ceklist
1	Layak untuk uji coba lapangan	✓
2	Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi	
3	Tidak layak untuk uji coba lapangan	

Sorong, 16 Agustus 2024

Validator,



Sahiruddin, M. Kom

NIDN. 1412049101

## Lampiran 4 Pengujian *BlackBox*

**LEMBAR VALIDASI AHLI *BLACKBOX TESTING***  
**RANCANG BANGUN SISTEM PENJUALAN BUNGA MENGGUNAKAN**  
***CODE IGNITER* VERSI 3 PADA TOKO *FAMILY SOQ FLORIST***

Judul : Rancang Bangun Sistem Penjualan Bunga Menggunakan *CodeIgniter*  
Versi 3 pada Toko *Family Soq Florist*

Peneliti : Paulina Mei Selviana

Evaluator : Sahiruddin, M. Kom

Bidang Keahlian : Pendidikan Teknologi Informasi

Tanggal Evaluasi : Jumat, 16 Agustus 2024

### **Petunjuk Evaluasi**

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh validator yang menilai tampilan system khusus menyangkut aspek tampilan.
2. Berilah tanda centang (✓) pada pemilihan kriteria Ya atau Tidak pada kolom sesuai dengan hasil penilaian yang diberikan.
3. Jika Bapak/Ibu menemukan aspek kesalahan tampilan (*content*) isi atau aspek kesalahan yang ada mohon untuk mengisi pada bagian II.
4. Jika Bapak/Ibu ingin emberikan komentar atau saran, silahkan mengisi bagian II.
5. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu pilihan mengenai hasil penelitian Bapak/Ibu pada bagian IV (kesimpulan hasil penilaian).

## II. Pengujian Black Box

No	Proses	Hasil Yang di harapkan	Kriteria	
			Ya	Tidak
1	Penggunaan sistem	Aplikasi dapat digunakan di berbagai mesin pencarian		
2	<i>Login admin</i>	Masuk pada menu utama admin	✓	
3	Klik menu data produk	Masuk dan kelola data produk	✓	
4	Klik tambah produk	Masuk dan menambah produk	✓	
5	Klik menu kategori	Masuk dan berhasil kelola data produk	✓	
6	Klik tambah kategori produk	Masuk dan berhasil kelola tambah kategori	✓	
7	Klik menu pesanan	Masuk dan kelola data pesanan	✓	
8	Klik menu <i>invoice</i>	Masuk dan kelola data laporan/ <i>invoice</i>	✓	
11	Klik <i>Logout Admin</i>	Admin berhasil keluar dari <i>web</i>	✓	
<b>Tampilan Customer</b>				
12	<i>Login register pelanggan</i>	Masuk pada tampilan utama <i>customer</i>	✓	
13	Masuk halaman <i>register</i>	Masuk daftar <i>customer</i>	✓	
14	Masuk <i>login customer</i>	Berhasil login dan dapat melakukan pemesanan	✓	
15	Masuk tampilan <i>Beranda</i>	Menampilkan menu <i>Beranda</i>	✓	
16	Masuk menu produk	Melihat produk yang dijual	✓	



Dipindai dengan CamScanner

17	Melakukan pembelian oleh <i>customer</i> (detail produk) yang dibeli	Dapat melihat detail produk yang dibeli	✓	
18	Masuk menu pesanan	Menampilkan verifikasi menu pesanan	✓	
19	Masuk menu pembayaran	Menampilkasn pesanan berhasil diproses	✓	
20	<i>Logout customer</i>	<i>Customer</i> berhasil keluar web	✓	

**III. Komentar dan saran**

Ada Laporan pembelian barang

.....

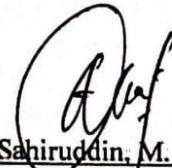
.....

.....

.....

Sorong, 16 Agustus 2024

Validator,



Sahiruddin, M. Kom  
NIDN. 1412049101

## Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Instrumen Isi

### LEMBAR VALIDASI AHLI ISI

#### RANCANG BANGUN SISTEM PENJUALAN BUNGA MENGGUNAKAN *CODE IGNITER* VERSI 3 PADA TOKO *FAMILY SOQ FLORIST*

Judul : Rancang Bangun Sistem Penjualan Bunga Menggunakan *CodeIgniter*  
Versi 3 pada Toko *Family Soq Florist*

Peneliti : Paulina Mei Selviana

Evaluator : Dian Nitari Ribanor Sabarudin, M. Pd

Bidang Keahlian : Pendidikan Teknologi Informasi

Tanggal Evaluasi : Jumat, 15 Agustus 2024

#### Petunjuk Evaluasi

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh validator yang menilai tampilan system khusus menyangkut aspek tampilan.
2. Berilah tanda centang (✓) pada skor 1,2,3,4 pada kolom skor sesuai dengan hasil penilaian yang diberikan, dengan skala sebagai berikut:  
1 = Kurang Baik  
2 = Sedang  
3 = Baik  
4 = Sangat Baik
3. Jika Bapak/Ibu menemukan aspek kesalahan tampilan (*content*) isi atau aspek kesalahan yang ada mohon untuk mengisi pada bagian II.
4. Jika Bapak/Ibu ingin memberikan komentar atau saran, silahkan mengisi bagian III.

I. Aspek Penilaian

No.	Komponen/Indikator	Skor			
		1	2	3	4
<b>A Aspek Penggunaan Bahasa</b>					
1	Sistem yang dirancang sesuai dengan judul menggunakan CodeIgniter			✓	
2	Bahasa pemrograman CodeIgniter mudah untuk mengembangkan sistem			✓	
<b>B Aspek Kesesuaian Materi</b>					
1	Sistem yang dirancang sesuai dengan Interface, Flowchart dan Diagram pada materi yang telah dipaparkan			✓	
2	Pelaksanaan penyelesaian sistem telah sesuai prosedur menggunakan model R&D			✓	
2	Pelaksanaan penyelesaian sistem telah sesuai prosedur menggunakan metode Prototype			✓	
<b>C Aspek Hasil Penggunaan Sistem</b>					
1	Sistem berjalan sesuai dengan interface yang telah dirancang sebelumnya.			✓	
2	Semua button pada sistem berfungsi			✓	
3	Ketepatan alur proses pada sistem yang berjalan sesuai fungsinya			✓	

## II. Saran Perbaikan

Petunjuk:

Apabila ada saran perbaikan pada aspek tampilan mohon dituliskan pada kolom berikut :

No	Bagian	Kondisi	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

### III. Komentar dan saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

### IV. Kesimpulan hasil evaluasi

Model system evaluasi dalam penelitian pengembangan ditinjau dari aspek tampilan dinyatakan:

No	Pernyataan	Ceklist
1	Layak untuk divalidasi oleh validator ahli sistem untuk melakukan uji coba lapangan.	

Sorong, 16 Agustus 2024

Validator,



Dian Nitari Ribahor Sabarudin, M. Pd  
NIDN. 1403109701

## Lampiran 6 Lembar Responden Kepuasan Pengguna

### LEMBAR RESPONDEN

#### RANCANG BANGUN SISTEM PENJUALAN BUNGA MENGGUNAKAN *CODE IGNITER* VERSI 3 PADA TOKO *FAMILY SOQ FLORIST*

Judul : Rancang Bangun Sistem Penjualan Bunga Menggunakan *Code Igniter*  
Versi 3 Pada Toko *Family Soq Florist*

Peneliti : Paulin Mei Selviana

Evaluator : Rhut Munti Anita

Bidang Keahlian : Pendidikan Teknologi Informasi

Tanggal Evaluasi : Jumat, 16 Agustus 2024

#### Petunjuk Evaluasi

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh validator yang menilai tampilan system khusus menyangkut aspek tampilan.
2. Berilah tanda centang (*/*) pada skor 1,2,3,4 pada kolom skor sesuai dengan hasil penilaian yang diberikan, dengan skala sebagai berikut:  
1 = Kurang Baik  
2 = Sedang  
3 = Baik  
4 = sangat Baik
3. Jika Bapak/Ibu menemukan aspek kesalahan tampilan (*content*) isi atau aspek kesalahan yang ada mohon untuk mengisi pada bagian II.
4. Jika Bapak/Ibu ingin emberikan komentar atau saran, silahkan mengisi bagian III.

 Dipindai dengan CamScanner

5. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu pilihan mengenai hasil penelitian Bapak/Ibu pada bagian IV (kesimpulan hasil penilaian).

**1. Aspek penilaian pengguna**

No	Komponen/Indikator	Skor			
		1	2	3	4
<b>A</b>	<b>Kualitas sistem</b>				
1	Mudah dipahami				✓
2	Mudah digunakan				✓
3	Memudahkan dalam proses memesan barang				✓
4	Memudahkan dalam proses pembuatan laporan				✓
5	Memudahkan dalam proses penginputan data				✓
6	Memberikan informasi yang relevan pada toko <i>Family Soq Florist</i>				✓
7	Inputan/masukan sistem sesuai dengan output/keluaran				✓
8	Tidak terdapat kesalahan (error) pada saat system dijalankan				✓
<b>B</b>	<b>Navigasi</b>				
9	Kemudahan memilih menu				✓
10	Kemudahan penggunaan menu				✓
11	Kemudahan menambah, menginput dan menghapus data				✓
12	Penggunaan sistem secara bersamaan				✓
<b>C</b>	<b>Kepuasan pengguna</b>				
13	Puas terhadap hasil sistem yang telah dikembangkan			✓	
14	Buku petunjuk penggunaan menarik dan mudah dipahami			✓	

**II. Saran Perbaikan**

Petunjuk:

Apabila ada saran perbaikan pada aspek tampilan mohon dituliskan pada kolom berikut

No	Bagian	Kondisi	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

**III. Komentar dan saran**

.....

.....

.....

.....

#### IV. Kesimpulan hasil evaluasi

Model system evaluasi dalam penelitian pengembangan ditinjau dari aspek tampilan dinyatakan:

No	Pernyataan	Ceklist
1	Layak untuk uji coba lapangan	✓
2	Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi	
3	Tidak layak untuk uji coba lapangan	

Sorong,

Responden,

  
Rhet Munti Anita

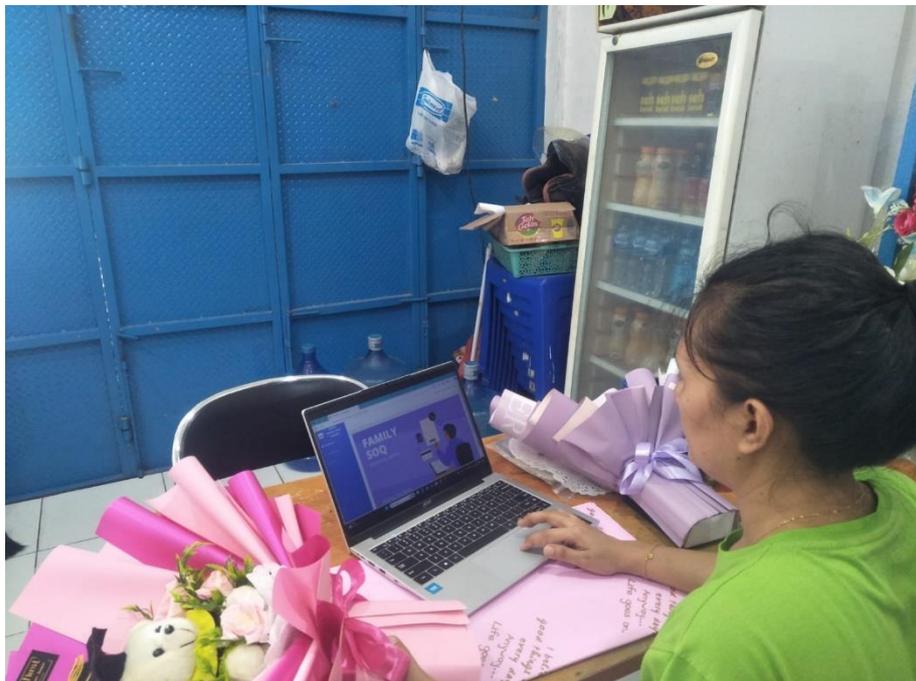
**Lampiran 7 Dokumentasi Toko *Family Soq Florist***



## Lampiran 8 Dokumentasi Bouquet dan Kue Ulang Tahun



## Lampiran 9 Dokumentasi Uji Coba Sistem



## DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, S. (2020) Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Toko Satunusa Ritel TanjungPinang, *Jurnal Bangkit Indonesia*, 5(6), 18-23
- Deni, W. (2020) Sistem Informasi Penjualan Mobil Bekas Berbasis Website pada CV Phutu Oil Club. *Universitas Putera Batam*. 4(6),15-25
- Halomoan, M . (2020) Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan dan Penyewaan Properti berbasis Web di Kota Batam, *Jurnal Mahasiswa*, 5(2),30-40
- Kadir, A. (2018) .Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi, *Konsep Dasar Website*, 10 (3), 50-54
- Santoso, S., & Nurmalina, R. (2017). Perencanaan dan pengembangan aplikasi absensi mahasiswa menggunakan Smart Card guna pengembangan kampus cerdas. *Jurnal Integrasi*, 9(1), 84-91.
- Saputra, W. D. (2018). *APLIKASI PENDAFTARAN KERJA PRAKTIK (KP) PADA BADAN PUSAT STATISTIK (BPS) KOTA PALEMBANG* (Doctoral dissertation, Politeknik Negeri Sriwijaya).Setiawan, Khairuzzaman. (2017) *Pengertian Use Case*
- Setiawan, I., Nirwan, S., & Amelia, F. M. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Marketplace Bagi Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah Berbasis Web (Sub Modul: Pembelian). *Jurnal Teknik Informatika*, 10(3), 37-43.
- D. Zaliluddin dan R. Rohmat, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web (Studi Kasus Pada Newbiestore)," *INFOTECH journal*, vol. 4, no. 1, 2018.
- U. Udi, "Penerapan Metode SDLC Waterfall Dalam Pembuatan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Studi Kasus Pondok Pesantren Al-Habib Sholeh Kabupaten Kubu Raya, Kalimantan Barat," *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Informatika*, vol. 4, no. 1, 2018.
- W. Nugraha, M. Syarif, dan W. S. Dharmawan, "Penerapan Metode Sdlc Waterfall Dalam Sistem Informasi Inventori Barang Berbasis Desktop," *JUSIM (Jurnal Sist. Inf. Musirawas)*, vol. 3, no. 1, hlm. 22–28, 2018.
- A. A. Wahid, "Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi," *J. Ilmu-ilmu Inform. dan Manaj. STMIK*, no. November, hlm. 1–5, 2020.
- R. Ishak, "Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Penyuluh Lapangan Keluarga Berencana Teladan Dengan Metode Weighted Product," *ILKOM Jurnal Ilmiah*, vol. 8, no. 3, hlm. 160–166, 2018.
- U. Salamah dan F. N. Khasanah, "Pengujian Sistem Informasi Penjualan Undangan Pernikahan Online Berbasis Web Menggunakan Black Box Testing," *Information Management For Educators And Professionals: Journal Of Information Management*, vol. 2, no. 1, hlm. 35–46, 2019.
- S. Sukardi, E. Alfonsius, dan A. Y. Safitri, "Sistem Informasi E-Menu Pada Café Raego Berbasis Web Mobile," *E-JURNAL JUSITI: Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi*, vol. 9, no. 1, hlm. 9–17, 2020.
- M. Rifai, E. Alfonsius, dan L. Sanjaya, "PEMODELAN SISTEM INFORMASI

- ALUMNI STMIK ADHI GUNA BERBASIS WEBSITE,” SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE, vol. 5, no. 1, hlm. 1–2, 2019.
- E. Alfonsius dan M. Rifai, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BARANG BERBASIS VENDOR MANAGED INVENTORY (VMI),” PROSIDING SEMANTIK, vol. 1, no. 2, hlm. 253, 2019.
- W. Srisadono, “Strategi perusahaan e-commerce membangun brand community di media sosial dalam meningkatkan omset penjualan,” Jurnal Pustaka Komunikasi, vol. 1, no. 1, hlm. 167–179, 2018.
- A. L. Setyabudhi dan Z. S. Hasibuan, “SISTEM INFORMASI ONLINE SHOP BERBASIS WEB DENGAN METODE SDLC: WEB-BASED ONLINE SHOP INFORMATION SYSTEM WITH SDLC METHOD,” Engineering and Technology International Journal, vol. 2, no. 02, hlm. 70–81, 2020.
- S. A. Widiana, S. Sintaro, R. Arundaa, E. Alfonsius, dan D. Lapihu, “Aplikasi Penjualan Baju Berbasis Web (E-Commerce) dengan Formulasi Penyusunan Kode,” Journal of Information Technology, Software Engineering and Computer Science (ITSECS), vol. 1, no. 1, hlm. 35–43, 2023.
- N. Oktaviani dan I. M. Widiarta, “Sistem Informasi Inventaris Barang Berbasis Web Pada SMP Negeri 1 Buer,” Jurnal Informatika Teknologi dan Sains, vol. 1, no. 2, hlm. 160–168, 2019.
- S. B. Hartono, “Pengembangan Sistem Informasi Arus Kas Dengan Metode Sdlc (System Development Life Cycle) Pada Madin Al-Jannah,” ISOQUANT: Jurnal Ekonomi, Manajemen Dan Akuntansi, vol. 4, no. 1, hlm. 1–16, 2020.
- A. Y. Permana dan P. Romadlon, “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Perumahan Menggunakan Metode Sdlc Pada Pt. Mandiri Land Prosperous Berbasis Mobile,” Jurnal Sigma, vol. 10, no. 2, hlm. 153–167, 2020. [11] A. Prasetyo dan R. Susanti, “Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT. Cahaya Sejahtera Sentosa Blitar,” Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia, vol. 10, no. 2, hlm. 1–16, 2020.