

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN  
ACCECORIES & SOUVENIR BERBASIS WEB  
(STUDI KASUS : CV. ANARIA SOUVENIR)**

**Risa Amalia**

D3 Manajemen Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email : [risa.18019@mhs.unesa.ac.id](mailto:risa.18019@mhs.unesa.ac.id)

**I Kadek Dwi Nuryana**

Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email : [dwinuryana@unesa.ac.id](mailto:dwinuryana@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Studi kasus dilakukan terhadap kantor CV. Anaria Souvenir. Anaria Souvenir merupakan sebuah kantor sekaligus sebagai *outlet* galeri yang menawarkan berbagai aksesoris maupun souvenir segala *event* khususnya pernikahan. Anaria Souvenir telah dibangun sejak tahun 2014 silam berlokasi di Jalan PHI, Ruko, Jalan Kranggan No.73 E, Kelurahan Sawahan, Kecamatan Sawahan, Kota Surabaya, Jawa Timur, 60251. Untuk saat ini, sistem pengolahan dan penjualan produk yang beroperasi di Anaria Souvenir masih dilakukan secara manual, sehingga *omzet* yang didapat maupun teknik pemasarannya terbilang rendah. Sistem Informasi Penjualan Aksesoris dan Souvenir pada CV. Anaria Souvenir penulis kembangkan menjadi otomatis dengan menyediakan beragam fitur yang memiliki fungsi layaknya seperti *e-commerce*. Fitur-fitur tersebut terdiri atas pendaftaran *customer*, pilih produk, pesan produk, *checkout* produk, dan pembayaran produk. Sistem *website* penulis rancang dengan menggunakan metode air terjun (*Waterfall Methode*), yang dilakukan secara berurut dimulai dengan analisa kebutuhan, desain sistem, penulisan kode program, dan diakhiri dengan pengujian program dengan *blackbox testing*. Untuk peralatannya menggunakan *tools XAMPP, Visual Studio Code, Database MySQL, Bahasa Pemrograman PHP, Pemrograman Framework Laravel*, dan menggunakan *API Midtrans* yang berfungsi sebagai *Payment Gateway*. Sedangkan untuk pihak Perusahaan memiliki tugas yakni mengelola data-data penjualan, produk, dan *customer*.

**Kata Kunci** : Souvenir, Web E-Commerce, Laravel.

**Abstract**

The case study was conducted on the CV. Anaria Souvenir. Anaria Souvenir is an office as well as an outlet gallery that offers various accessories and souvenirs for all events, especially weddings. Anaria Souvenir was built in 2014 and is located at Jalan PHI, Ruko, Jalan Kranggan No.73 E, Sawahan Village, Sawahan District, Surabaya City, East Java, 60251. For now, the product processing and sales system operating at Anaria Souvenir is still done manually, so that the turnover obtained and the marketing techniques are fairly low. Information System Sales of Accessories and

Souvenirs on CV. Anaria Souvenir will be developed by the author to be automatic by providing various features that have functions like e-commerce. These features consist of customer registration, product selection, product order, product checkout, and product payment. The author's website system is designed using a waterfall method, which is carried out sequentially starting with needs analysis, system design, writing program code, and ending with program testing with a *Blackbox Testing*. For the equipment it uses XAMPP tools, Visual Studio Code, MySQL Database, PHP Programming Language, Laravel Programming Framework, and uses the Midtrans API which functions as a Payment Gateway. Meanwhile, the Company has the task of managing sales, product, and customer data.

**Kata Kunci** : Souvenir, Web E-Commerce, Laravel.

## PENDAHULUAN

Pada era pandemi *COVID-19* ini, tingkat penggunaan teknologi informasi dan komunikasi semakin tinggi, sebab memainkan peran sebagai alternatif *PSBB* ( *Pembatasan Sosial Berskala Besar* ) bagi seluruh masyarakat. Selain itu, tingkat konsumtif masyarakat Indonesia juga semakin meningkat di era pandemi ini, karena berbagai sebab dan alasan. Salah satunya adalah penggunaan *e-commerce* dimana masyarakat seringkali membeli produk secara *online* ( dalam jaringan ) atau hal-hal yang dibutuhkan untuk bertahan hidup di era pandemi *COVID-19* ini.

Informasi lebih cepat menyebar melalui jaringan internet (*website*). Menurut Analisis yang dilakukan oleh Ali Zaki (2009) *website* adalah sekelompok halaman web yang disebut *webpage* umumnya bagian dari *domain name* (*WWW*) di *internet*. Serta menurut analisis yang dilakukan oleh Suhayati dan Anggadini (2009:225) Sistem Informasi Penjualan adalah Sistem informasi yang menstrukturkan berbagai keterkaitan prosedur, maupun metode yang dirancang guna menghasilkan dan memperoleh

informasi mendukung pengambilan keputusan untuk penjualan. *Operation Research* merupakan salah satu teknik pengambilan keputusan yang tepat untuk menganalisa suatu permasalahan pada CV Anaria Souvenir ini, sebab menggunakan teknik matematis dalam usaha inventarisasi. Anaria Souvenir adalah perusahaan bentuk badan usaha UMKM sentra lokal yang berkontribusi di bidang jasa penjualan aksesoris dan souvenir. Untuk jumlah customer Anaria Souvenir sudah mencapai kurang lebih 250 orang.

Dengan adanya kecanggihan teknologi saat ini, penulis memanfaatkan inovasi teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang bisnis yakni Sistem Informasi Penjualan Aksesoris dan Souvenir terhadap CV. Anaria Souvenir. Keterbaruan dalam penelitian ini, penulis menggunakan *API Midtrans* sebagai *Payment Gateway* . Dibandingkan dengan website lama yang masih manual dalam melakukan pembayaran. Dengan *website e-commerce* yang dibuat, *customer* dapat langsung melakukan pembelian secara *online* tanpa harus datang

ke outlet. Anaria Souvenir terkenal sebagai outlet yang menjual berbagai macam aksesoris dan souvenir di berbagai *event*, khususnya *event* pernikahan. Adapun perubahan pada sistem informasi penjualan aksesoris dan souvenir yang masih manual dalam proses pembayaran dan pemilihan produk, sehingga menyebabkan kinerja yang beroperasi kurang optimal dan tidak efisien. Berikut permasalahan yang sering terjadi adalah sebagai berikut :

1. Media Penjualan dan Pembelian masih manual.
2. Belum ada media untuk mengupdate harga/stok produk secara *online* sehingga para *customer* yang ingin membeli harus datang ke toko langsung.

Oleh karena itu, sistem yang sedang beroperasi kurang efisien bagi *customer*. Dengan adanya permasalahan tersebut, penulis membuat sistem yang dapat melakukan pembelian dan penjualan secara *online* agar para *customer* lebih mudah dan cepat saat melakukan pembayaran, dan juga terdapat *impact* untuk Admin yang mengelola *website* tersebut, salah satunya adalah mengurangi terjadinya *human error* (kesalahan yang diakibatkan oleh manusia), dan juga lebih mudah dalam mengelola data-data yang terkait.

Berdasarkan hal tersebut, penulis mengangkat permasalahan tersebut ke dalam

## HASIL DAN PEMBAHASAN

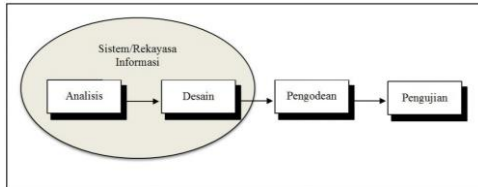
Output dari tugas akhir ini adalah *website* Sistem Informasi Penjualan Aksesoris dan Souvenir berbasis Web. *Website* ini

suatu judul yaitu “**Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Accessories dan Souvenir (Studi Kasus : CV.Anaria Souvenir)**” Dalam Pembuatan Sistem Informasi Penjualan *Accessories & Souvenir*, penulis menggunakan metode air terjun (*Waterfall Methode*). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Arif & I Kadek & Anita (2019:39) Metode Penelitian memberikan gambaran rancangan penelitian yang akan dilakukan. Proses Pengembangan Perangkat lunak dimulai dengan Analisa Kebutuhan pada CV.Anaria Souvenir.

Setelah melakukan Analisa Kebutuhan, Penulis melakukan tahap kedua yakni Desain Sistem yang akan divisualisasikan ke dalam bentuk *Flowchart*, *Use Case*, *DFD*, *CDM*, dan *PDM* sesuai kebutuhan yang diperlukan. Dilanjut ke tahap ketiga yakni Penulisan Kode Program atau Pembuatan *Website*. Terakhir, penulis akan melakukan pengujian program ke Perusahaan. Dalam *Website* ini, terdapat 2 aktor yang akan menggunakan layanan Sistem Informasi Penjualan Aksesoris & Souvenir ini, yaitu Admin dan *Customer*. Adapun Fitur-fitur yang berjalan didalam Website yaitu *Login & Logout*, *Dashboard ( Home )*, *Shop-Grid ( Produk )*, *Detail Pembayaran*, dan *Transaksi melalui Midtrans*.

digunakan layaknya *e-commerce* yang beroperasi sebagai pembelian produk. Terdapat 2 peran yang akan menggunakan

website ini yakni Admin dan *Customer*. Dalam proses pengembangan *website*, penulis menggunakan *metode waterfall* ( air terjun ), berikut adalah ilustrasi dari model **waterfall** tersebut :



Sumber : Rosa dan Shalahuddin (2015:29)

Gambar 1. Tahapan dalam Waterfall Model

Pada gambar 1 adalah ilustrasi dari Model *Waterfall*, Pertama dimulai dengan Analisis Kebutuhan, dimana penulis akan melakukan analisa terhadap kebutuhan yang ada di Anaria Souvenir. Kemudian dilanjut ke tahap kedua yaitu Desain Sistem, dimana penulis akan menjelaskan melalui bentuk *Flowchart*, *Use Case*, *DFD*, *CDM*, dan *PDM*. Selanjutnya, tahap ketiga yaitu Penulisan Kode Program, penulis akan membuat dan merancang website melalui *tools VS Code* dan implementasi *API Midtrans*, terakhir tahap keempat yaitu Pengujian Program.

Berikut Penjelasan lebih lanjut mengenai proses rancang bangun Sistem Informasi Penjualan Anaria Souvenir menggunakan metode *waterfall* :

1. Analisa Kebutuhan
  - a. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan oleh penulis dalam merancang sistem informasi penjualan Aksesoris dan Souvenir sebagai berikut:

- Dengan observasi

Kegiatan observasi dilakukan guna mendapatkan permasalahan terhadap

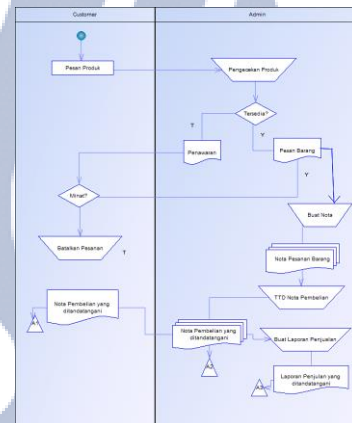
kebutuhan, dan mendapatkan informasi untuk menyiasati kekurangan sistem yang sedang beroperasi.

- Dengan *Interview & Meeting*

Kegiatan *Interview dan Meeting* ini dilakukan oleh penulis kepada Pimpinan Anaria Souvenir dan HRD Anaria Souvenir untuk mengetahui dan berdiskusi langsung mengenai hal-hal yang diperlukan untuk *website*.

## 2. Alur Sistem

Berikut adalah alur sistem dalam proses pembuatan *website* Anaria Souvenir berbasis Web :



Gambar 2. Proses Bisnis

Gambar 2 adalah proses bisnis yang sedang beroperasi, dimana *customer* datang ke CV. Anaria Souvenir, langkah selanjutnya mengisi form pendaftaran sebagai *customer*. Setelah itu baru bisa memilih produk yang akan dibeli. Apabila barang yang dipesan stoknya tidak tersedia, maka admin melakukan penawaran terhadap produk yang serupa. Setelah itu, *customer* dapat membeli jika berminat. Setelah setuju, pembeli diharuskan untuk membayar uang muka 5% dari harga aslinya supaya menjadi bukti bahwa *customer* telah melakukan pembayaran yang sah.

Setelah proses bisnis, penulis memvisualisasikan peran-peran yang akan terlibat dalam penggunaan Sistem Informasi Penjualan Accessories & Souvenir CV. Anaria Souvenir ini :



Gambar 3. Use Case Diagram

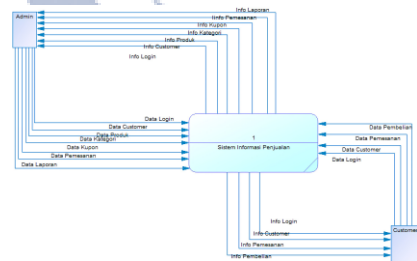
Pada gambar 3, terdapat 2 peran yaitu admin dan customer. Berikut penjelasannya sebagai berikut :

- **Daftar** : Customer diharuskan untuk mendaftar sebagai member agar bisa membeli produk dan bertransaksi.
- **Login** : Customer & Admin mempunyai akses login untuk masuk ke laman web.
- **Akun Saya** : Customer memiliki akses ke akun saya untuk melihat data personal, histori belanja dan ganti password.
- **Pembelian** : Customer memiliki akses untuk memilih dan membeli produk yang tersedia di laman website.
- **Pembayaran** : Customer memiliki akses untuk membayar sesuai total yang didapat dari pembelian produk.
- **Manajemen Data** : Admin memiliki akses untuk CRUD data produk, customer, dan penjualan.
- **Konsultasi/Chat** : Customer memiliki akses untuk berkonsultasi lewat menu bantuan yang akan dihubungkan melalui admin.

### 3. Desain Sistem

Desain Sistem yang penulis gunakan untuk membuat website Sistem Informasi Penjualan Aksesoris & Souvenir terhadap Anaria Souvenir menggunakan bentuk DFD dimana aliran data dari suatu sistem menggunakan bentuk notasi tertentu untuk memvisualisasikan adanya aliran data yang berjalan.

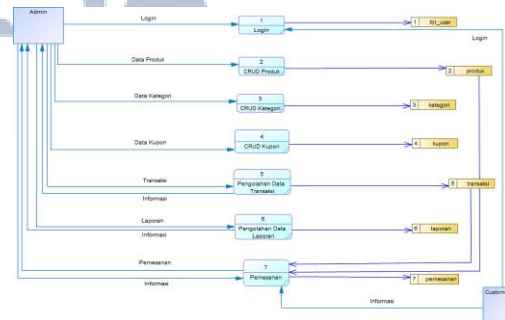
#### 1. Data Flow Diagram ( DFD )



Gambar 4. DFD level 0

Berikut adalah Gambar 4, adalah ilustrasi DFD level 0, dimana aktivitas dari customer dan admin, dimana customer memiliki peran untuk melakukan login, melakukan pemesanan, pembayaran, pembelian & mendapatkan informasi. Untuk admin melakukan input data kategori, produk, laporan, penjualan, dan data customer .

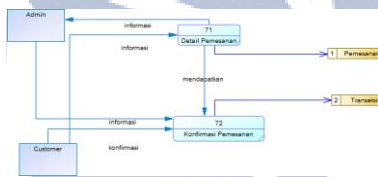
Selanjutnya, untuk memperjelas kegiatan sistem informasi penjualan di Anaria Souvenir akan divisualisasikan dengan DFD level 1 :



Gambar 5. DFD level 1

Pada gambar 5 merupakan ilustrasi dari DFD level 1, dijelaskan bahwa aplikasi sistem informasi penjualan pada Anaria Souvenir terdapat 3 proses yaitu CRUD data produk, CRUD data kategori, CRUD data kupon, melakukan pengolahan data transaksi dan laporan. Proses pertama yaitu admin menginputkan data produk, data bisa berubah apabila terjadi perubahan data. Proses kedua yaitu admin menginputkan data kategori. Proses ketiga yaitu admin melakukan data kupon. Dan proses keempat, admin mengolah data transaksi dan terakhir pengolahan laporan. Untuk Customer melakukan proses login kemudian dapat melakukan proses pemesanan.

Lebih jelasnya, akan digambarkan dengan DFD level 2 :

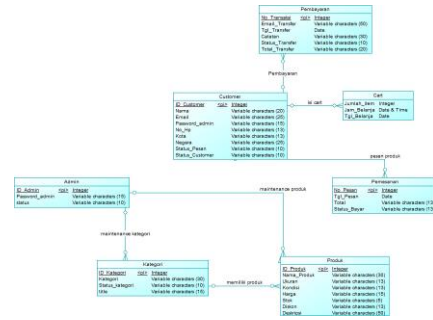


Gambar 6. DFD level 2

Pada gambar 6 terdapat DFD lv 2 proses 7 yaitu customer melakukan proses pemesanan. Pada detail pemesanan terdapat data pemesanan dan data transaksi yang berisi status pesan, detail pesan. Setelah melakukan pemesanan, customer akan mengonfirmasi pesanan.

## 2. Conceptual Data Model

Conceptual Data Model digunakan oleh penulis untuk membuat model dan desain basis data yang terorganisasi. Berikut adalah ilustrasi CDM dalam sistem website Anaria Souvenir :

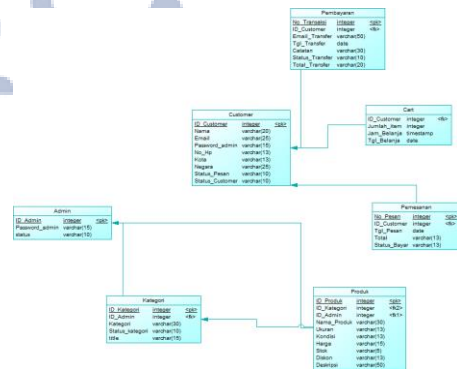


Gambar 7. Conceptual Data Model

Pada gambar 7 terdapat hubungan antara data dalam basis data. Pada gambar terdapat 7 entitas yaitu customer, pemesanan, pembayaran, produk, kategori, admin dan cart. Pada data customer memiliki primary key yang akan terhubung pada data pembayaran, cart, pemesanan. Data admin memiliki primary key terhubung ke data produk, untuk menampilkan detail produk. Data kategori memiliki primary key terhubung ke produk.

## 3. Physical Data Model ( PDM )

PDM merupakan hasil dari gambaran kelanjutan CDM ( Conceptual Data Model ) dimana bentuk PDM ini tampak lebih ringkas dan detail sebagai presentatif daripada model tersebut dibangun dalam basis data secara fisik. Berikut adalah ilustrasi PDM pada Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Aksesoris & Souvenir pada Anaria Souvenir:

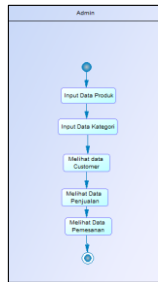


Gambar 8. Physical Data Model

4. Flowchart

Menurut analisa yang dilakukan oleh Ilham (2017:9) *Flowchart* merupakan penjelasan alur sistem dan prosedur-prosedur yang akan dilalui oleh sistem.

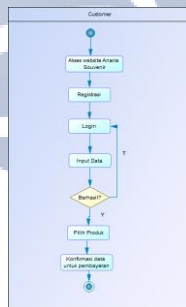
a. Flowchart Admin



Gambar 9. Flowchart Admin

Pada gambar 9, Admin melakukan proses *login* terlebih dahulu, admin bertugas memasukkan atau menginputkan data *customer*, produk dan laporan. Selain itu, admin dapat melakukan pengecekan data ( *Quality Control* ) terhadap produk yang baru datang / pengubahan deskripsi produk.

b. Flowchart Customer



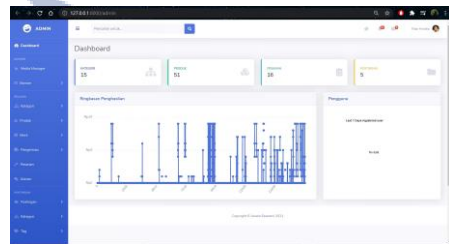
Gambar 10. Flowchart Customer

Pada gambar 10, *flowchart customer* akan diarahkan ke tampilan awal, kemudian melakukan pendaftaran setelah itu masuk ke tampilan awal lagi untuk melakukan *login* dengan menginputkan data yang telah diinputkan sebelumnya pada proses *register* tadi. Lalu, customer dapat langsung memilih produk dan melakukan pembayaran.

5. Rancangan Interface ( UI )

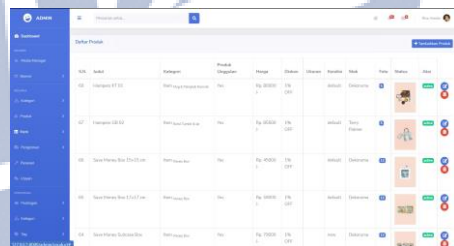
Menurut penelitian yang dilakukan oleh Irma (2017:32) Rancangan *interface* merupakan sebuah tampilan visual secara sederhana berisi sekumpulan objek-objek dan digunakan untuk mempermudah dalam proses pengodingan.

a. Menu Admin sebagai pemasuk data pada website penjualan :



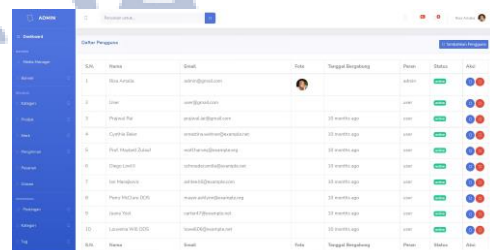
Gambar 11. Dashboard Admin

Pada gambar 11 adalah tampilan untuk admin setelah melakukan *login*, dimana admin akan ditujukan ke halaman *dashboard*.



Gambar 12. CRUD Produk - Admin

Pada gambar 12 adalah halaman data CRUD produk, fungsinya mengelola data produk yang akan dijual ke dalam *website*.



Gambar 13. Kelola User - Admin

Pada gambar 13 merupakan tampilan admin untuk mengelola ( CRUD ) data user.

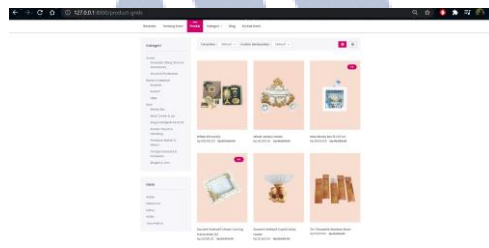
**b. Masuk Sebagai User yaitu Customer**

Bagian dari hasil implementasi selanjutnya adalah sebagai berikut, dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



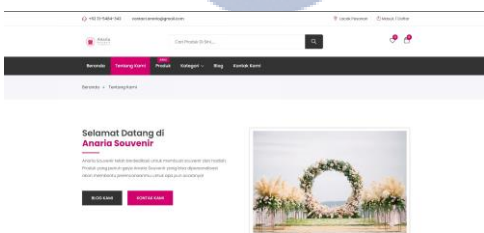
Gambar 14. Tampilan awal - customer

Pada gambar 14 merupakan tampilan untuk user, setelah login berhasil, user akan di tujukan ke halaman dashboard.



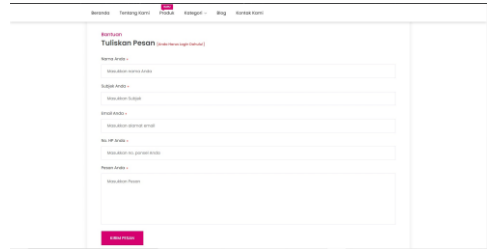
Gambar 15. Tampilan produk - customer

Pada gambar 15 adalah tampilan user yang sedang memilih produk sesuai dengan kebutuhan. Kemudian customer memasukkan ke keranjang dan melakukan pembayaran.



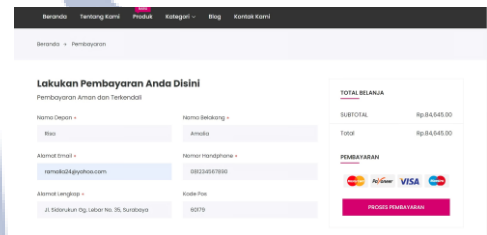
Gambar 16. Blog Kami - customer

Pada gambar 16 merupakan tampilan blog kami yang berisi seputar berita dan informasi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pernikahan maupun event lainnya.



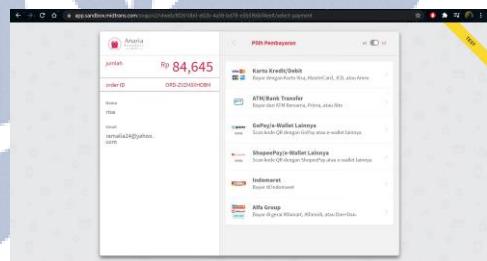
Gambar 17. Bantuan - customer

Pada gambar 17 merupakan tampilan untuk customer yang ingin menuliskan pesan / komplain terkait sistem yang berjalan.



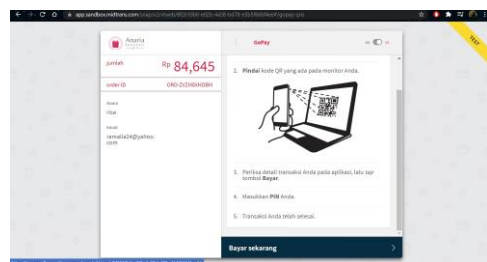
Gambar 18. Pengisian Form Checkout

Pada gambar 18 merupakan tampilan yang sedang melakukan pengisian form checkout untuk membayar produk yang telah dibeli.



Gambar 19. Pilih Pembayaran Midtrans

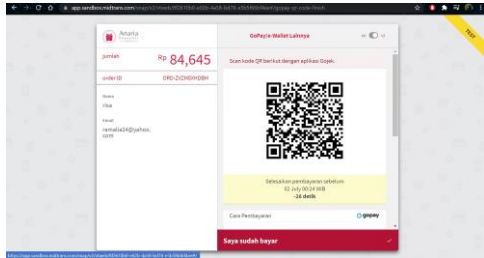
Pada gambar 19 merupakan tampilan user yang sedang melakukan pembayaran melalui midtrans untuk membayar produk yang telah dibeli.



Gambar 20. Midtrans Bayar Sekarang

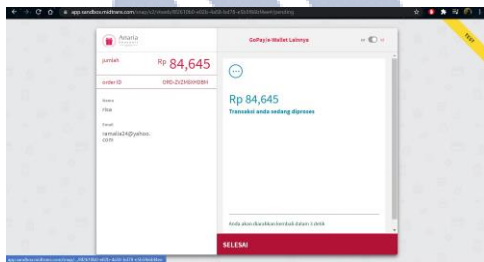


Pada gambar 20 merupakan tampilan user yang sedang melakukan pembayaran melalui midtrans untuk mengonfirmasi bayar sekarang.



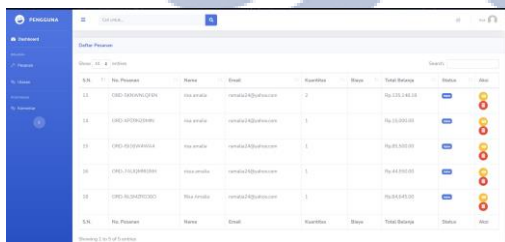
Gambar 21. Midtrans Selesai Bayar

Pada gambar 21 merupakan tampilan user yang sudah melakukan pembayaran dengan via Gopay.



Gambar 22. Pembayaran Selesai

Pada gambar 22 merupakan tampilan user bahwa telah berhasil melakukan pembayaran dengan menggunakan via Gopay.



Gambar 23. Histori Pemesanan

Pada gambar 23 merupakan tampilan histori pemesanan pada customer yang sudah melakukan pembayaran.

## 6. Pengujian Sistem

Untuk tahap terakhir, penulis menggunakan blackbox testing untuk menguji apakah input dan output pada sistem telah memenuhi kebutuhan terkait dengan internal program.

No.	Skenario Pengujian	Kerusak Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	User mendaftar sebagai member dengan menggunakan nama, email, password	Klik Daftar	Sistem akan menampilkan notifikasi "user" jika user mengisi data tidak lengkap atau tidak diisi	Sesuai Harapan
2	User menggunakan email dan password	Klik Masuk	Sistem akan menampilkan notifikasi "user" jika user mengisi data tidak lengkap atau tidak diisi	Sesuai Harapan
3	User mendaftar sebagai member dengan menggunakan nama, email, password	Klik Daftar	Sistem akan menampilkan notifikasi "berhasil" jika user mengisi data lengkap	Sesuai Harapan
4	User menggunakan email dan password	Klik Masuk	Sistem akan menampilkan notifikasi "berhasil" jika user mengisi data lengkap	Sesuai Harapan
5	Menjaga halaman detail produk sesuai dengan produk yang dipilih	Halaman Detail Produk	Menampilkan halaman detail produk sesuai produk yang dipilih oleh user	Sesuai Harapan
6	Memastikan produk yang dipilih ke keranjang	Klik Tambahkan ke Keranjang	Sistem akan menampilkan halaman nama keranjang dari produk yang dipilih	Sesuai Harapan
7	Memastikan jumlah pemesanan produk	Klik Simbol "+"	Ketika mengklik simbol + maka jumlah pesanan akan diperbaiki sesuai dengan jumlah yang diinginkan	Sesuai Harapan
8	Menjaga halaman Checkout	Klik Tombol "Pesan"	Sistem menampilkan halaman pemesanan setelah di checkout	Sesuai Harapan
9	Menggunakan data pribadi di form checkout	Mengisi form checkout	Sistem akan menampilkan pemberitahuan error apabila form tidak terisi / tidak lengkap. Apabila form terisi lengkap dan benar, maka sistem akan melanjutkan ke laman pembayaran Midtrans	Sesuai Harapan
10	Menjaga Halaman Midtrans sebagai Payment Gateway	Halaman Midtrans	Sistem menampilkan pilihan berbagai opsi pembayaran baik dengan gopay, bank, dll untuk member melakukan pembayaran sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan	Sesuai Harapan
11	Klik Tombol Logout	Mengklik simbol Logout	Ketika member mengklik simbol Logout, member akan diarahkan ke halaman utama	Sesuai Harapan

Gambar 24. Tabel Blackbox Testing

Pada setiap modul yang sudah diuji, menunjukkan rata-rata fungsionalitas pada sistem telah berjalan sesuai harapan, dalam sebutan lain telah berhasil dan bekerja dengan baik sesuai dengan proses perancangan.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil rancangan dan testing yang telah dilakukan dari Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Souvenir & Aksesoris pada CV. Anaria Souvenir ini didapatkan kesimpulan yaitu :

- 1) Website penjualan yang dirancang dengan bahasa pemrograman PHP dan pemrograman framework Laravel. Aplikasi ini dirancang menggunakan pengembangan perangkat lunak model waterfall dan menggunakan database penyimpanan yaitu MySQL.
- 2) Berdasarkan website yang dibuat, web penjualan ini dapat memilih produk sesuai kebutuhan.

- 3) Berdasarkan *website* yang dibuat, web penjualan ini memiliki kelebihan yaitu dapat melakukan pembayaran langsung secara via *website* menggunakan *API midtrans*.
- 4) Berdasarkan *website* yang dibuat, dapat memudahkan *customer* untuk tidak perlu datang ke toko mendapatkan informasi, cukup mengakses dari rumah baik secara *website* maupun *sosial media (instagram)*.

#### Saran

1. *Website* ini sebaiknya perlu dikembangkan berbasis *mobile*, perlu ditambahkan fitur seperti *tracking pesanan* dan laman rekomendasi mengenai produk apa yang cocok untuk *customer*.
2. Komputer ialah satu fitur yang amat penting pada proses pemakaian sistem data penjualan ini. Hendaknya, disiapkan tenaga yang handal ataupun pakar memahami web ataupun programming, supaya sistem yang sudah terbuat bisa sefungsional mungkin. Hasil perancangan ini masih sangat sederhana, sehingga masih diperlukan riset maupun pengembangan, supaya Sistem Informasi Penjualan pada CV. Anaria Souvenir bisa berperan lebih efektif dalam mengelola penjualan pada CV. Anaria Souvenir.

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Puja dan puji syukur penulis penjatkan kepada hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis diberikan kekuatan untuk menyelesaikan

penulisan tugas akhir ini dengan baik. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan banyak ucapan terima kasih kepada semua rekan-rekan yang telah mendukung dalam penyelesaian tugas akhir ini khususnya yaitu:

1. Ibu Ria Sakti, S.H. selaku pimpinan Anaria Souvenir yang telah mempercayakan perancangan Sistem Informasi Penjualan Aksesoris & Souvenir CV. Anaria Souvenir.
2. Bapak I Kadek Dwi Nuryana, S.T., M.Kom. sebagai dosen pembimbing tugas akhir yang telah banyak membantu dan memberikan bimbingan kepada penulis sejak awal.
3. Kedua orangtua yang telah mendukung dan membantu dalam menyelesaikan penulisan tugas akhir ini.
4. Teman dan kerabat dekat yang turut membantu dalam menyelesaikan penulisan tugas akhir ini.
5. *Last but not least, I wanna thank me, for believing in me, for doing all this hard work, for having no days off, for never quitting, for just being me at all times.*

#### DAFTAR PUSTAKA

Eny Sukandar dan Nuryana, I.K.D (n.d).  
RANCANG BANGUN SISTEM  
INFORMASI UNIT  
PEMINJAMAN MUTU (UJM)  
TEKNIK INFORMATIKA DI  
UNIVERSITAS NEGERI  
SURABAYA Eny Sukandari I  
Kadek Dwi Nuryana

- Kadir, Abdul. Dasar Pemrograman WEB Dinamis Menggunakan PHP, Penerbit ANDI, Jogjakarta, 2003
- Jardinia Tanuwidjaja, C., & Setiawan, A. (2017). Perancangan dan Pembuatan Website E-Commerce pada Toko Aksesoris Komputer di Surabaya. Jurnal Infra.
- Nugroho, Bunafit. Membuat Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Dengan PHP dan MySql, Penerbit GAVA MEDIA, Jogjakarta, 2008
- Saubani, A., Nainggolan, E. R., & Khasanah, S. N. (2019). Perancangan E-Commerce Berbasis Web Pada PT. Touch Technology Indonesia. Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi.
- Tasrif, E., & Kardinal. (2018). Perancangan Sistem E-Commerce Pada Toko Salsa Sport Berbasis Web. Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika.
- Waworuntu, A. (2020). Rancang Bangun Aplikasi e-Commerce Dropship Berbasis Web. Ultimatics : Jurnal Teknik Informatika.

