



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI POINT OF  
SALE BERBASIS WEB DENGAN SERVER UBUNTU DI IKOMART  
BUKITTINGGI**

**TUGAS AKHIR**

*Di Ajukan Kepada Jurusan Manajemen Informatika  
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar Ahli Madya  
Dalam Bidang Manajemen Informatika*

**REZKY YULIARMENRI PUTRA**

**NIM : 1950401055**

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM  
UNIVERSITS ISLAM NEGERI (UIN) MAHMUD YUNUS  
BATUSANGKAR  
TAHUN 2022 M/1444 H**

## ABSTRAK

**Rezky Yuliarmenri Putra. NIM 1950401055.** Judul Tugas akhir: **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI POINT OF SALE BERBASIS WEB DENGAN SERVER UBUNTU DI IKOMART BUKITTINGGI”**  
Jurusan Manajemen Informatika Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar. Dibimbing oleh bapak Iswandi,M.Kom.

Setelah melakukan magang dan penelitian pada Ikomart Bukittinggi permasalahan yang di dapat dalam penulisan tugas akhir ini adalah Sistem informasi pelayanan di Ikomart saat ini yaitu *customer* memesan melalui Via Whatsap lalu admin mencatat pemesanan tersebut dibuku besar, kemudian memberikan balasan transaksi pesanan belanja ke *customer* Via Whatsap kembali, dan memberikan data belanja ke *shopper* kemudian *shopper* belanja sesuai data yang di berikan admin, lalu mengantarkan barang pesanan tersebut ke *customer* dan *customer* memberi pembayaran ke *shopper* yang nanti akan di berikan lagi ke admin kembali. Selanjutnya, dalam penyusunan laporan admin harus merekap kembali data stok dan penjualan setiap harinya di Microsoft Excel yang nantinya akan di rakap kembali dalam laporan bulanan. Tentunya ini dianggap kurang efektif dan kurang efisien, karena membutuhkan waktu yang cukup lama untuk megelola data karna harus melakukan rangkaian proses tersebut. Selain itu, kepala operasional juga kesulitan untuk memonitori beberapa hal diantaranya seperti melihat data stok barang dan laporan penjualan perusahaan.

Dalam penelitian ini penulis ingin merancang sistem informasi admistrasi *Point Of Sale* yang bertujuan untuk media pengelolaan data penjualan secara digital yang dikembangkan oleh berbagai lembaga usaha saat ini. Media pengelolaan data penjualan *Point of Sale* adalah suatu sistem yang digunakan dalam kebutuhan berbagai macam usaha bisnis ritel untuk dapat mempermudah proses transaksi jual beli secara cepat, dan sistematis. Manfaat penggunaan *Point of Sale* di sebuah usaha adalah untuk mengolah transaksi-transaksi, mengurangi biaya serta menghasilkan pendapatan yang menguntungkan bagi usaha tersebut sebagai salah satu produk maupun pelayanan yang diberikan usaha kepada pelanggannya.

Metode penelitian yang digunakan peneliti pada rancangan sistem informasi ini adalah *System Development Life Cycle* (SDLC) yang mencakup analisis, perancangan, penerapan, dan pemeliharaan

**Kata kunci :** *Sistem Informasi, POS, Administrasi*

## KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis haturkan atas kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga pembuatan tugas akhir ini dapat terselesaikan. Salawat dan salam buat junjungan umat, yakni Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa manusia dari alam kebodohan ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti kita rasakan seperti sekarang ini.

Dalam penulisan tugas akhir ini penulis banyak mendapat bimbingan dan bantuan baik moril maupun materil dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof.Dr. Marjoni Imamora, M.Sc selaku Rektor UIN Mahmud Yunus Batusangkar.
2. Bapak Dr. H. Rizal, M.Ag selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Mahmud Yunus Batusangkar.
3. Bapak Iswandi M.Kom selaku ketua Jurusan Manajemen Informatika UIN Mahmud Yunus Batusangkar dan juga selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir
4. Kepada Ibunda tercinta Ariani dan Ayahanda tercinta Harmen yang telah banyak memberikan dorongan, semangat bantuan moril maupun materil, nasehat serta doa yang tiada henti-hentinya.
5. Kepada kawan-kawan yang telah banyak memberikan semangat dan dorongan kepada penulis hingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan motivasi dan semangat serta sumbangan pemikirannya kepada penulis sehingga selesainya tugas akhir ini.

Penulis sadar bahwasanya tugas akhir ini jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritikan dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan untuk kesempurnaan tugas akhir ini. Penulis juga berharap semoga penulisan tugas akhir ini memberikan manfaat kepada kita semua. Aamiin...

Akhirnya kepada Allah SWT jualah penulis bermohon dan bersujud semoga keikhlasan yang diberikan akan dibalas-Nya. *Amin Ya Robbal'alamin.*

Batusangkar, Agustus 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

**HALAMAN JUDUL**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**ABSTRAK..... i**

**KATA PENGANTAR ..... ii**

**DAFTAR ISI ..... iv**

**DAFTAR TABEL ..... vii**

**DAFTAR GAMBAR ..... viii**

**BAB I PENDAHULUAN ..... 1**

A. Latar Belakang ..... 1

B. Identifikasi Masalah..... 2

C. Batasan Masalah ..... 2

D. Rumusan Masalah ..... 3

E. Tujuan Penelitian ..... 3

F. Manfaat Penelitian ..... 3

G. Metode Penelitian ..... 4

H. Sistematika Penulisan ..... 5

**BAB II KAJIAN TEORI..... 6**

A. Gambaran Umum Ikomart Bukittinggi ..... 6

1. Sejarah Instansi ..... 6

2. Visi dan Misi Ikomart Bukittinggi: ..... 6

a. Visi..... 6

b. Misi..... 6

3. Profil Ikomart ..... 6

4. Struktur Organisasi..... 7

B. Konsep Dasar Sistem Informasi..... 7

1. Sistem ..... 7

2. Informasi ..... 12

3. Sistem Informasi ..... 16

4. Administrasi .....	20
5. Point of Sale .....	21
6. Alat Bantu Pencangan Model Aplikasi .....	21
7. Perangkat Lunak Pembangun Sistem .....	30
a. Web.....	30
b. PHP.....	31
c. CSS .....	33
d. Visual Studio Code.....	33
e. MySql .....	34
f. CI (CodeIgniter) .....	35
g. VirtualBox .....	35
h. Distro Linux.....	35
<b>BAB III ANALISA DAN HASIL .....</b>	<b>39</b>
A. Perancangan Sistem .....	39
1. Sistem Yang Sedang Berjalan .....	39
2. Perancangan UML (Unified Modelling Language) .....	39
3. Peran Actor.....	39
4. Usecase Diagram.....	40
5. Activity Diagram.....	42
a. Activity Diagram (Admin) .....	42
b. Activity Diagram (Kepala Operator).....	43
6. Sequence Diagram.....	44
a. <i>Sequence Diagram</i> (Admin).....	45
b. <i>Sequence Diagram</i> (Kepala Operasional).....	46
7. Class Diagram .....	46
B. Perancangan Terperinci.....	48
1. Desain Output.....	48
2. Desain Input .....	52
3. Desain file .....	55
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>61</b>

A. KESIMPULAN ..... 61

B. SARAN ..... 61

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol-simbol <i>Use Case Diagram</i> .....	22
Tabel 2. 2 Simbol-simbol <i>Activity Diagram</i> .....	24
Tabel 2. 3 Simbol-simbol <i>Class Diagram</i> .....	25
Tabel 2. 4 Simbol-simbol <i>Sequence Diagram</i> .....	27
Tabel 3. 1 Aktor yang berperan pada sistem .....	39
Tabel 3. 2 Tabel Akses .....	55
Tabel 3. 3 Tabel Bank.....	56
Tabel 3. 4 Tabel Barang .....	56
Tabel 3. 5 Tabel Pembelian .....	57
Tabel 3. 6 Tabel Kategori .....	58
Tabel 3. 7 Tabel Operator.....	58
Tabel 3. 8 Tabel Pembayaran .....	59
Tabel 3. 9 Tabel Transtraksi .....	59
Tabel 3. 10 Tabel Stok Barang .....	60
Tabel 3. 11 Tabel Ukuran/Berat .....	60



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi .....	7
Gambar 2. 2. Supra Sistem dan Sistem .....	8
Gambar 2. 3 Model Umum Sistem.....	9
Gambar 2. 4 Siklus Informasi.....	13
Gambar 3. 1 <i>Use Case Diagram</i> .....	41
Gambar 3. 2 <i>Activity Diagram Admin</i> .....	43
Gambar 3. 3 <i>Activity Diagram Kepala Operasional</i> .....	44
Gambar 3. 4 <i>Sequence Diagram Admin</i> .....	45
Gambar 3. 5 <i>Sequence Diagram Kepala Operasional</i> .....	46
Gambar 3. 6 <i>Class Diagram</i> .....	47
Gambar 3. 7 <i>Struktur Program Admin</i> .....	48
Gambar 3. 8 <i>Struktur Program Kepala Operasional</i> .....	48
Gambar 3. 9 <i>From Dashboard</i> .....	49
Gambar 3. 10 <i>From Kategori</i> .....	49
Gambar 3. 11 <i>From Barang</i> .....	50
Gambar 3. 12 <i>From Operator</i> .....	51
Gambar 3. 13 <i>From Tampilan Stok</i> .....	51
Gambar 3. 14 <i>From Laporan Pembayaran</i> .....	52
Gambar 3. 15 <i>From Login</i> .....	52
Gambar 3. 16 <i>From Data Kategori</i> .....	53
Gambar 3. 17 <i>From Data Barang</i> .....	53
Gambar 3. 18 <i>From Data Operator</i> .....	54
Gambar 3. 19 <i>From Data Stok</i> .....	54
Gambar 3. 20 <i>From Data Pembayaran</i> .....	55

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi dapat menimbulkan berbagai macam dampak positif dan dampak negatif dalam segala aspek bidang kehidupan. Salah satu dampak positif dari perkembangan ilmu teknologi informasi adalah kemampuan yang dimiliki dalam bidang komputer yang dapat mempermudah seseorang dalam mendapatkan informasi atau membantu seseorang dalam menyelesaikan suatu pekerjaan dimana ketepatan waktu sangat diperlukan.

Ikomart berdiri tanggal 22 Februari 2022 di Bukittinggi, Sumatra Barat dan dikelola oleh PT. Iko Minang Ritel, yang berlokasi di Jl. Mr. Ass'ad No 9, Sumatra Barat, Indonesia. Ikomart adalah salah satu digital *agency* yang berfokus pada bagian pemasaran. Ikomart sedang berupaya menjadi perusahaan yang dapat bersaing dengan perusahaan lainnya dengan mengangkat *brand* produk UMKM dan belanja pasar yang sedang berjalan melalui media online.

Sistem informasi pelayanan yang sedang berjalan di Ikomart saat ini yaitu *customer* memesan melalui Via Whatsap lalu admin mencatat pemesanan tersebut dibuku besar, kemudian memberikan balasan transaksi pesanan belanja ke *customer* Via Whatsap kembali, dan memberikan data belanja ke *shopper* kemudian *shopper* belanja sesuai data yang di berikan admin, lalu mengantarkan barang pesanan tersebut ke *customer* dan *customer* memberi pembayaran ke *shopper* yang nanti akan di berikan lagi ke admin kembali. Selanjutnya, dalam penyusunan laporan admin harus merekap kembali data stok dan penjualan setiap harinya di Microsoft Excel yang nantinya akan di rakap kembali dalam laporan bulanan. Tentunya ini dianggap kurang efektif dan kurang efisien, karena membutuhkan waktu yang cukup lama untuk megelola data karna harus melakukan rangkaian proses tersebut. Selain itu, kepala operasional juga kesulitan untuk memonitori beberapa hal diantaranya seperti melihat data stok barang dan laporan penjualan perusahaan. Oleh karena itu penulis ingin merancang sistem informasi yang di sebut *Point Of Sale* yang bertujuan untuk media pengelolaan data penjualan secara digital yang

dikembangkan oleh berbagai lembaga usaha saat ini. Manfaat penggunaan *Point of Sale* di sebuah usaha adalah untuk mengolah transaksi-transaksi, mengurangi biaya serta menghasilkan pendapatan yang menguntungkan bagi usaha tersebut sebagai salah satu produk maupun pelayanan yang diberikan usaha kepada pelanggannya. Penggunaan *Point of Sale* membantu mempertahankan persediaan stok barang di tingkat paling rendah agar konsisten dengan jenis barang yang tersedia sehingga usaha dapat menghindari terjadinya stok habis dan pelanggan yang kecewa akan produk habis. (Rivaldo Husadra Sianipar, 2021:26)

Berdasarkan Permasalahan diatas, maka penulis berupaya untuk memberikan solusi agar proses pengelolaan data dapat terlaksana dengan lebih efektif dan efisien, dengan merancang “**SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI *POINT OF SALES* BERBASIS WEB DENGAN SERVER UBUNTU DI IKOMART BUKITTINGGI**”. Sehingga nantinya sistem ini bisa membantu proses pengolahan data dapat terefisienkan dengan baik serta mendapatkan data yang lebih akurat tersip dengan baik.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Rangkaian proses pemesanan dan pelaporan yang cukup memakan waktu.
2. Kepala operasional yang cukup kesulitan untuk memonitori beberapa hal diantaranya seperti data stok barang, laporan penjualan perusahaan.

## **C. Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perancang sistem meliputi media pengolahan data penjualan, mulai dari pegelolaan stok, grafik penjualan, laporan pendapatan dan pembayaran, serta pemesanan sampai cetak struk.
2. Target pengguna aplikasi ini adalah Kepala Operasional dan admin.

#### **D. Rumusan Masalah**

Bedasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan bahwa masalah yang melatar belakangi tugas akhir ini adalah bagaimana merancang suatu sistem informasi administrasi *Point of sale berbasis web* di Ikomart sebagai wujud pengembangan pengelolaan sehingga dapat mengatasi berbagai kendala yang ada dan menghasilkan suatu sistem yang lebih efektif dan efisien?.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Bedasarkan penguraian masalah diatas, maka tujuan dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mempelajari sistem informasi pengolahan dan penjualan pada Ikomart Bukittinggi.
2. Untuk membangun sistem informasi administrasi pengolahan data penjualan sesuai dengan kebutuhan di Ikomart Bukittinggi.
3. Untuk membantu dan mempermudah karyawan dalam mengelolah data penjualan dengan cepat.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Dari penelitian ini di harapkan memberikan manfaat kepada pihak yang terlibat dalam penelitian. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Sebagai implementasi dan pengembangan ilmu yang telah penulis dapatkan selama masa perkuliahan.
2. Untuk dapat membantu dan mempermudah kinerja admin dan kepala operasional dalam mengelolah data penjualan di Ikomart Bukittinggi.
3. Sebagai persyaratan untuk mendapat gelar ahli madya program Diploma III (D.III) Manajemen Informatika UIN Mahmud Yunus Batusangkar.
4. Sebagai tambahan bagi pembaca yang akan melakukan penelitian lebih lanjut.

## G. Metode Penelitian

Dalam penulisan tugas akhir ini penulis menggunakan metode SDLC (*Systems Development Life Cycle*), selanjutnya masuk pada pembahasan mengenai tahapan metode SDLC (*Systems Development Life Cycle*).

Menurut Azhar Susanto (2004:341) menyatakan bahwa “*System Development Life Cycle* (SDLC) adalah salah satu metode pengembangan sistem informasi yang populer pada saat sistem informasi pertama kali dikembangkan.” Metode SDLC adalah tahap-tahap pengembangan sistem informasi yang pertama kali dikembangkan yang dilakukan oleh analisis sistem dan programmer untuk membangun sebuah sistem informasi. Metode SDLC ini seringkali dinamakan sebagai proses pemecahan masalah, yang langkah-langkahnya adalah :

### 1. Analisis

Tahap mempelajari sistem informasi yang sedang berjalan sangat berguna untuk mengetahui sebab dan akibat yang ditimbulkan oleh masalah, sehingga akan menghasilkan pelaporan yang mengungkapkan adanya permasalahan.

### 2. Perancangan

Memahami bagaimana menterjemahkan keinginan pemakai sistem informasi tersebut kedalam bahasa komputer, untuk memulai merancang suatu sistem informasi baru yang meliputi : input, file-file database dan output, bahasa yang digunakan, metode dan prosedur serta pengendalian.

### 3. Penerapan

Hasil penyusunan sistem informasi adalah sebuah software komputer yang siap digunakan untuk kebutuhan user untuk dioperasikan.

### 4. Pemeliharaan

Pemeliharaan yang dilakukan analisis adalah dengan melakukan perbaikan dan pemeliharaan pada kesalahan atau kegagalan yang timbul dalam penggunaan sistem informasi. (Tia, 2010)

## **H. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini dibagi dalam IV BAB yang disusun sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan penguraian mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi teori yang diambil dari buku-buku panduan dan referensi lainnya.

### **BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN**

Bab ini membahas analisa sistem yang sedang berjalan dan rancangan sistem yang diusulkan.

### **BAB IV PENUTUP**

Bab ini berisikan kesimpulan yang didapat selama pembuatan laporan tugas akhir serta saran-saran yang akan menjadi masukan bagi perkembangan sistem selanjutnya.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Gambaran Umum Ikomart Bukittinggi**

##### **1. Sejarah Instansi**

Ikomart berdiri tanggal 22 Februari 2022 di Bukittinggi ,Sumatra Barat dan dikelola oleh PT.Iko Minang Ritel,yang berlokasi di Jl.Mr.Ass'ad No 9 , Sumatra Barat,Indonesia.Ikomart adalah salah satu digital agency yang berfokus pada bagian pemasaran.Ikomart sedang berupaya menjadi perusahaan yang dapat bersaing dengan perusahaan lainnya dengan mengangkat brand pruduk UMKM dan belanja pasar.Peningkatan kualitas produk dan kualitas pemasaran di perlukan.

##### **2. Visi dan Misi Ikomart Bukittinggi:**

###### **a. Visi**

Visi dari Ikomart Bukittinggi :

*“Menjadikan perusahaan multi nasional yang dapat memastikan kualitas terbaik produk local untuk disediakan ke pelagan ,baik di dalam negeri maupun di luar negeri”.*

###### **b. Misi**

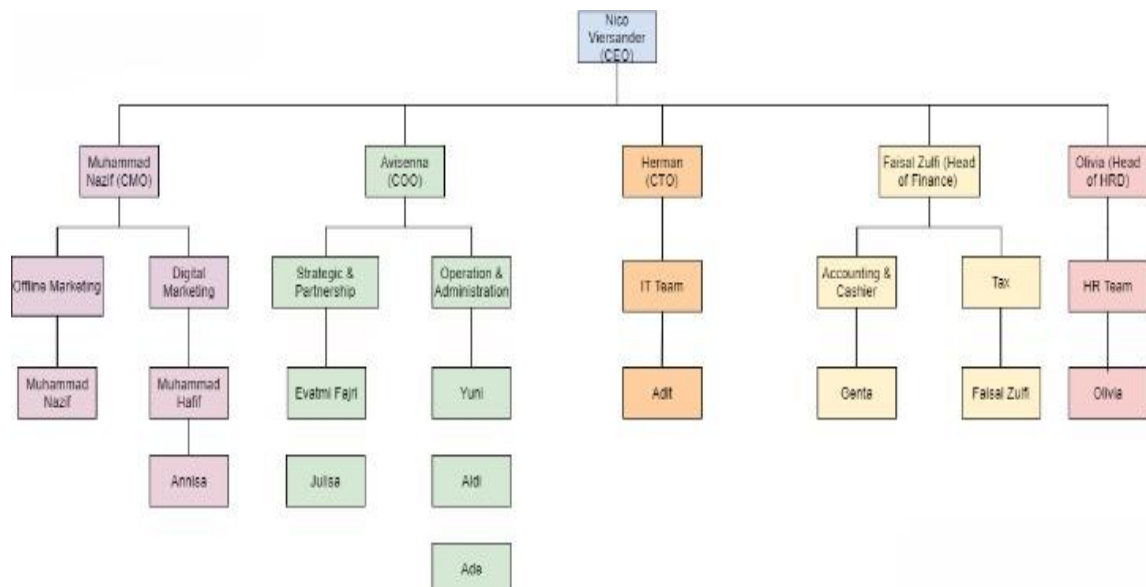
1. Menyediakan kebutuhan harian masyarakat Bukittinggi dan Sekitarnya dengan mudah dan cepat.
2. Menjadi wadah bagi petani dan UMKM Bukittinggi dan sekitarnya untuk menyalurkan produk berkualitas .
3. Menjadi pusat edukasi kepada Taruna Bukittinggi dan sekitarnya untuk menciptakan produk dengan kualitas terbaik.

##### **3. Profil Ikomart**

Profil IkoMart

Lokasi: Jalan Raya Batusangkar No 19, Biaro Gadang, Kec. Ampek Angkek, Kabupaten Agam, Sumatera Barat 26152.

#### 4. Struktur Organisasi



Gambar 2. 1 Struktur Organisasi

#### B. Konsep Dasar Sistem Informasi

##### 1. Sistem

##### a. Pengertian Sistem

Beberapa pendapat para ahli tentang sistem : Menurut M.J Alexander, sistem merupakan suatu group dari komponen baik yang berbentuk fisik maupun non-fisik yang menunjukkan suatu kumpulan komponen saling berhubungan di antaranya dan berinteraksi bersama-sama untuk menuju suatu tujuan yang sama. (Tata et al., 2017:5)

Sebuah *system* terdiri dari berbagai unsur yang saling melengkapi dalam mencapai tujuan atau sasaran. Unsur-unsur yang terdapat dalam sistem itulah yang disebut *dengan* nama subsistem. Subsistem-subsistem tersebut harus selalu berhubungan dan berinteraksi melalui komunikasi yang relevan sehingga sistem dapat bekerja secara efektif dan efisien.

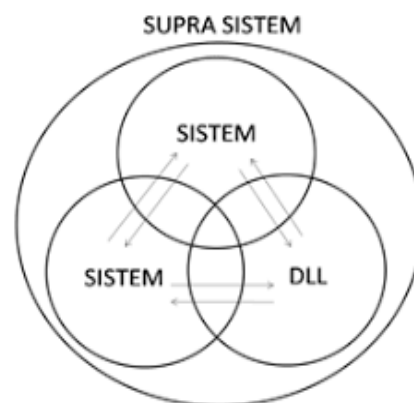
Pengertian lain menyebut “sistem” dapat diartikan dengan “cara” sistem pengamatan, sistem penilaian, sistem pengajaran dan lain sebagainya, Istilah sistem perangkat lunak, sistem transportasi dan lain sebagainya. Sebuah *system* terdiri dari berbagai unsur yang saling melengkapi dalam mencapai



tujuan atau sasaran. Unsur-unsur yang terdapat dalam sistem itulah yang disebut dengan nama subsistem. Subsistem-subsistem tersebut harus selalu berhubungan dan berinteraksi melalui komunikasi yang relevan sehingga sistem dapat bekerja secara efektif dan efisien. Menurut Prof. Dr. Mr. S. Prajudi Atmosudirdjo (2004:10) menyatakan bahwa suatu sistem terdiri atas objek-objek, atau unsur-unsur, atau komponem-komponem yang berkaitan dan berhubungan satu sama lainnya sedemikian rupa sehingga unsur-unsur tersebut merupakan suatu kesatuan pemrosesan atau pengolahan yang tertentu. Sedangkan menurut Norman L. Enger dalam buku Tata Sutabri (2004:10) menyatakan bahwa suatu sistem dapat terdiri atas kegiatan-kegiatan yang berhubungan guna mencapai tujuan tertentu.

### 1) Sistem, Sub sistem dan Supra sistem

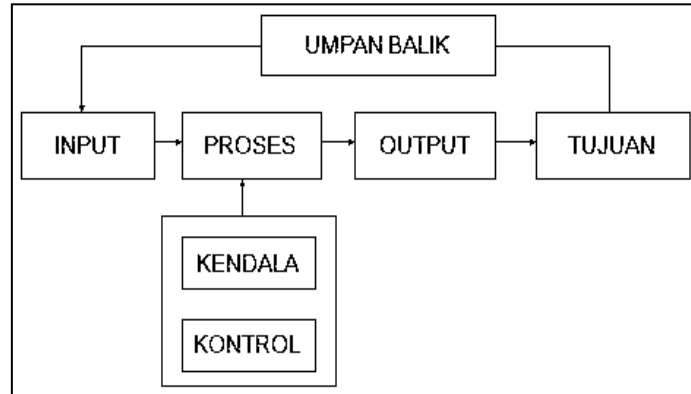
Sebuah sistem terdiri dari berbagai unsur yang saling melengkapi dalam mencapai tujuan atau sasaran. Unsur-unsur yang terdapat didalam sistem itulah yang disebut dengan nama subsistem. Subsistem-subsistem tersebut harus selalu berhubungan dan berinteraksi melalui komunikasi yang relevan sehingga sistem dapat bekerja secara efektif dan efisien.



**Gambar 2. 2. Supra Sistem dan Sistem**

## 2) Model Umum sistem

Gambar model umum sistem



**Gambar 2. 3 Model Umum Sistem**

### a. Komponen Input

Komponen input merupakan bagian dari sistem yang bertugas untuk menerima data masukan. Komponen penggerak ini terbagi menjadi dua kelompok yaitu :

#### 1) *Maintenance input*

Maintenance input merupakan energi yang dimasukkan supaya sistem dapat beroperasi. Sebagai contoh dalam suatu sistem pengambilan keputusan, maka maintenance inputnya adalah team manajemen yang merupakan personil utama pengambilai keputusan (*decision maker*).

#### 2) *Signal Input*

Signal input adalah energi yang diproses untuk didipat keluaran. Dalam sistem pengambilan keputusan tersebut, maka signal inputnya adalah informasi yang menunjang kemudahan pengambilan keputusan tersebut (*descission support*).

### b. Komponen proses

Komponen proses merupakan komponen dalam sistem yang melakukan pengolahan input untuk mendapatkan hasil atau tujuan yang diinginkan. Didalam suatu proses, terjadi berbagai kegiatan

seperti klasifikasi, peringkasan, pencarian data, dan organisasi data dan lain sebagainya.

Begitu kompleknya sebuah proses, maka pada tahap ini diperlukan terjadinya suatu integrasi yang baik antar subsistem secara vertikal maupun secara horizontal agar proses interaksi untuk mencapai tujuan dapat berjalan lancar. Sebagai contoh, sistem pengambilan keputusan pembelian barang yang dilakukan oleh seorang kepala bagian pengadaan suatu perusahaan dagang, harus melibatkan semua subsistem yang terkait seperti kepala gudang, bagian keuangan, bagian inventory dan lain lain.

c. Komponen output

Komponen output merupakan komponen hasil pengoperasian dari suatu sistem, sistem pengambilan keputusan seorang kepala bagian pengadaan, menghasilkan keputusan dibeli atau tidaknya suatu barang, kemudian menentukan siapa yang akan membeli, jumlah pembelian, tempat atau lokasi pembelian atau sebagainya.

d. Komponen tujuan

Terdapatnya suatu tujuan yang jelas akan memberikan arah yang jelas pula dalam proses sistem. Komponen tujuan merupakan sasaran yang ingin dicapai oleh berjalannya sebuah sistem. Tujuan ini bisa berupa tujuan usaha, kebutuhan sistem, pemecahan suatu masalah dan sebagainya.

e. Komponen kendala

Komponen kendala merupakan komponen yang berisikan aturan atau batas-batas yang berlaku atas tujuan tersebut. Pendefinisian kendala yang jelas, akan membuat tujuan menjadi lebih bermamfaat. Dengan adanya kendala atau batas-batas yang jelas, maka akan mampu mengidentifikasi apa yang harus diantisipasi dalam mencapai tujuan sistem.

f. **Komponen control**

Komponen control merupakan komponen pengawas dari pelaksanaan proses proses pencapaian tujuan. Control disini dapat berupa control pemasukan input, control pengeluaran data, control pengoperasian dan lain-lain.

g. **Komponen umpan balik**

Komponen umpan balik merupakan komponen yang memberikan respon atas berjalannya suatu sistem. Komponen ini dapat berupa kegiatan seperti perbaikan atau pemeliharaan sistem.

**b. Karakteristik Sistem**

- 1) **Komponen Sistem (Components)**, adalah suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang saling bekerja sama membentuk suatu komponen sistem.
- 2) **Batasan Sistem (Boundary)**, adalah daerah yang membatasi antar sistem dengan sistem lainnya atau sistem dengan lingkungan luarnya.
- 3) **Lingkungan Luar Sistem (Environtment)**, bentuk apapun yang ada di luar runag lingkup atau batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem tersebut.
- 4) **Penghubung Sistem (Interface)**, media yang menghubungkan sistem dengan sub-sistem yang lain disebut dengan penghubung sistem atau interface.
- 5) **Masukan Sistem (Input)**, energi yang dimasukkan ke dalam.
- 6) **Keluaran Sistem (Output)**, hasil energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna.
- 7) **Pengolahan Sistem (Process)**, suatu sistem dapat mempunyai suatu proses yang akan mengubah masukan menjadi keluaran.
- 8) **Sasaran Sistem (Objective)**, suatu sistem memiliki tujuan dan sasaran yang pasti dan bersifat deterministik.

### c. **Klasifikasi Sistem**

Sistem diklasifikasikan sebagai sistem abstrak (abstract system) dan sistem fisik (physical system). Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik. Misalnya sistem teologia, yaitu sistem yang berupa pemikiran-pemikiran hubungan antara manusia dengan Tuhan. Sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik. Misalnya sistem komputer, sistem akuntansi, sistem produksi dan lain sebagainya.

Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah (natural system) dan sistem buatan manusia (human made system). Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat manusia. Misalnya sistem perputaran bumi. Sistem buatan manusia adalah sistem yang dirancang oleh manusia. Sistem buatan manusia yang melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin disebut dengan human-machine system atau ada yang menyebut dengan man-machine system. Sistem informasi merupakan contoh man-machine system, karena menyangkut penggunaan komputer yang berinteraksi dengan manusia.

## **2. Informasi**

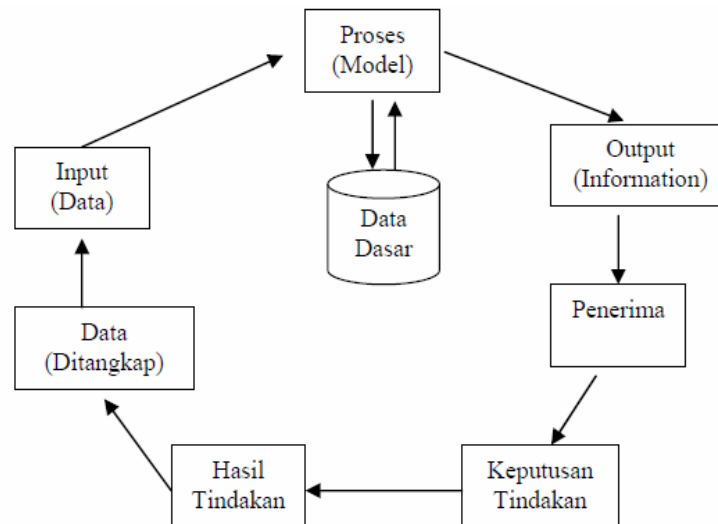
### **a. Pengertian Informasi**

Menurut Anton M. Moeliono mendefinisikan informasi sebagai data yang telah diproses, namun pemrosesan tersebut dilakukan untuk suatu tujuan tertentu. Selanjutnya Anton M. Moeliono juga menyatakan bahwa informasi merupakan keterangan, kabar berita, pemberitahuan, penerangan, atau bahan nyata lainnya yang dapat digunakan sebagai bahan kajian analisis untuk mengambil kesimpulan atau keputusan tertentu. Menurut Barry E. Cushing dalam Barry E. Cushing menyatakan bahwa informasi merupakan suatu hal yang menunjukkan hasil suatu proses pengolahan data. Hasil pengolahan data tersebut terorganisir dan mempunyai manfaat atau berguna bagi penerimanya. Dapat disimpulkan informasi adalah kumpulan

data yang telah diolah, baik bersifat kualitatif maupun kuantitatif dan memiliki arti luas.(RIDHO, n.d.)

### b. Siklus informasi

Pengolahan data menjadi suatu informasi dapat digambarkan sebagai berikut :



**Gambar 2. 4 Siklus Informasi**

Secara sederhana dapat dikatakan bahwa data diolah menjadi suatu informasi. Dan pada tahap selanjutnya, sebuah informasi akan menjadi data untuk terciptanya informasi yang lain.

### c. Nilai Informasi

Nilai dari informasi ditentukan dari dua hal, yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya.

Pengertian nilai informasi menurut Priyanto, bisa diartikan sebagai data dengan arti atau makna atau informasi yang memiliki arti penting dan manfaat yang relatif untuk membuat suatu keputusan untuk melakukan tindakan selanjutnya. Bagian terpenting dalam nilai informasi adalah saat seseorang menerima informasi, dia dapat membuat keputusan dari informasi yang diterima. Apabila dia tidak membuat keputusan, maka informasi tersebut tidak relevan untuk melakukan tindakan selanjutnya.

Menurut Jogiyanto, nilai informasi ditentukan oleh dua hal, yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya. Informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya. Nilai informasi secara nyata memiliki karakteristik khusus terhadap tingkat ukuran, kebutuhan, dinamika, kemanfaatan dan keterpakaian informasi itu sendiri. Tetapi nilai tersebut tidak dapat diukur secara nyata.

#### **d. Kualitas Informasi**

##### **1) Relevansi**

Informasi dikatakan berkualitas jika relevan bagi pemakainya. Pengukuran nilai relevansi, akan terlihat dari jawaban atas pertanyaan *“how is the message used for problem solving (decision making)?”* informasi akan relevan jika memberikan mamfaat bagi pemakainya.

##### **2) Akurasi**

Informasi dapat dikatakan akurat jika informasi tersebut tidak bias atau menyesatkan. Beberapa hal yang dapat berpengaruh terhadap *keakuratan* sebuah informasi. Kelngkapan (*completeness*) informasi terdiri dari satu kesatuan informasi yang menyeluruh dan mencakup berbagai hal yang terkait didalamnya. Jika informasi hanya sebagian maka akan mempengaruhi untuk pengambilan keputusan.

##### **1. Kebenaran (*correctness*) Informasi**

Informasi yang dihasilkan oleh proses pengolahan data, haruslah benar sesuai dengan perhitungan-perhitungan yang ada dalam proses tersebut.

##### **2. Keamanan (*security*) informasi**

Sebuah informasi harus aman, dalam arti hanya diakses oleh pihak-pihak yang berkepentingan saja sesuai dengan sifat dan tujuan dari informasi tersebut.

### 3) Tepat waktu

Informasi yang dihasilkan dari suatu proses pengolahan data, datangnya tidak boleh terlambat. Komponen tambahan antara lain.

- a) Ekonomis (*Economy*)
- b) Efisien (*Efficiency*)
- c) Dapat dipercaya (*Reliability*)

## e. Karakteristik Informasi

### 1) Kepadatan informasi

Manajemen tingkat bawah mendapatkan kurang padat untuk pengendalian operasional. Untuk manajemen tingkat tinggi mendapatkan informasi yang tersaring ( filter ), lebih ringkas dan padat.

### 2) Luas informasi

Manajemen tingkat bawah mendapatkan informasi terperinci (detail) dan terfokus pada suatu masalah tertentu. Sedangkan manajemen yang lebih tinggi membutuhkan informasi yang semakin luas, karena manajemen atas berhubungan dengan masalah yang luas.

### 3) Frekuensi informasi

Frekuensi informasi yang diterima manajemen tingkat bawah adalah rutin, karena memiliki tugas dengan pola yang berulang-ulang dari waktu ke waktu. Manajemen yang lebih tinggi tingkatannya frekuensi informasinya tidak rutin atau ad-hoc (mendadak), karena manajemen atas berhubungan dengan pengambilan keputusan.

### 4) Jadwal informasi

Informasi yang diterima manajemen tingkat bawah mempunyai jadwal (*schedule*) yang jelas dan periodik. Manajemen yang lebih tinggi informasinya tidak terjadwal karena berhubungan dengan pengambilan keputusan.



### 5) Sumber informasi

Manajer tingkat bawah membutuhkan informasi dengan data yang bersumber dari internal perusahaan sendiri. Manajer tingkat atas berorientasi pada masalah perencanaan strategi yang berhubungan dengan lingkungan luar perusahaan, sehingga membutuhkan informasi dengan data yang bersumber pada eksternal perusahaan. Penelitian Jones dan McLeod menunjukkan bahwa pengendalian tingkat atas menerima informasi eksternal sebesar 48 persen

### f. Usia Informasi

Usia sebuah informasi dapat dibedakan menjadi dua yaitu :

#### 1) Usia informasi berdasarkan data kondisi.

Merupakan usia informasi yang berhubungan dengan sebuah titik.

#### 2) Usia informasi berdasarkan data operasi.

Usia informasi yang mencerminkan terjadinya perubahan data selama satu periode waktu.

## 3. Sistem Informasi

Menurut O'Brien "Sistem informasi adalah kombinasi dari orang-orang, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, sumber daya data, dan kebijakan serta prosedur dalam menyimpan, mendapatkan kembali, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam suatu organisasi".

Menurut Kadir "Sistem informasi adalah sebuah rangkaian prosedural formal dimana data dikelompokkan, diproses menjadi informasi, dan didistribusikan kepada pemakai".

Pengertian sistem informasi menurut para ahli dalam buku karangan Abdul Khadir yaitu sebagai berikut :

- a. Alter, sistem informasi adalah kombinasi antar prosedur kerja, informasi, orang, dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi.

- b. Bodnar dan Hopwood, sistem informasi adalah kumpulan perangkat keras dan perangkat lunak yang dirancang untuk mentransformasikan data kedalam bentuk informasi yang berguna.
- c. Hall, sistem informasi adalah sebuah rangkaian prosedur formal dimana data dikelompokkan, di proses menjadi informasi, dan didistribusikan kepada pemakai.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah sebuah rangkaian prosedur yang terdiri dari kombinasi orang, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, sumber daya data, dan kebijakan serta prosedur dalam penyimpanan, dimana data dikelompokkan, diproses menjadi informasi, dan didistribusikan kepada pemakai.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah sebuah rangkaian prosedur yang terdiri dari kombinasi orang, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, sumber daya data, dan kebijakan serta prosedur dalam penyimpanan, dimana data dikelompokkan, diproses menjadi informasi, dan didistribusikan kepada pemakai.

### **1) Fungsi Sistem Informasi**

Beberapa fungsi sistem informasi sebagai berikut:

- a) Untuk meningkatkan aksesibilitas data yang ada secara efektif dan efisien kepada pengguna, tanpa dengan perantara sistem informasi.
- b) Memperbaiki produktivitas aplikasi pengembangan dan pemeliharaan sistem.
- c) Menjamin tersedianya kualitas dan keterampilan dalam memanfaatkan sistem informasi secara kritis.
- d) Mengidentifikasi kebutuhan mengenai keterampilan pendukung sistem informasi.
- e) Mengantisipasi dan memahami akan konsekuensi ekonomi.
- f) Menetapkan investasi yang akan diarahkan pada sistem informasi.

## 2) **Komponen Sistem Informasi**

Sistem informasi terdiri dari delapan komponen yang membentuk sebuah *building block*. Komponen-komponen tersebut meliputi input, output, model, teknologi, hardware, software, basis data, dan kontrol. Berikut penjelasan tentang komponen-komponen sistem informasi :

### a) **Komponen Input**

Komponen input meliputi kumpulan data-data. Dalam komponen ini, harus ada semacam metode serta media untuk mengumpulkan data-data yang nantinya akan diolah menjadi informasi. Data yang akan dimasukkan bisa berupa dokumen-dokumen dasar.

### b) **Komponen Model**

Komponen yang satu ini terdiri dari kombinasi antara prosedur, logika, serta model matematika yang berfungsi memanipulasi dan mengolah data input atau data yang tersimpan. Setelah melalui komponen ini, diharapkan data yang diolah akan menghasilkan keluaran atau informasi yang diinginkan.

### c) **Komponen Output**

Setelah melalui komponen model, data atau informasi keluar melalui komponen output. Dalam komponen output, informasi yang keluar sudah sesuai dengan apa yang dibutuhkan. Semua pemakai sistem bisa menggunakan data yang berkualitas tersebut.

### d) **Komponen Teknologi**

Teknologi menjadi semacam *tool box* dalam sebuah sistem informasi. Teknologi ini digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan sekaligus mengakses data, menghasilkan keluaran, hingga membantu pengendalian dari seluruh sistem. Teknologi yang canggih adalah model utama sebuah sistem.

e) Komponen Hardware

Hardware atau perangkat keras berfungsi untuk alat penyimpanan informasi. Hardware adalah tempat menampung *database* untuk memperlancar kerja sistem informasi.

f) Komponen Software

Software atau perangkat lunak merupakan tempat yang berfungsi untuk mengolah, menghitung, sekaligus memanipulasi data. Software mengambil data dari hardware untuk menciptakan sebuah informasi berkualitas.

g) Komponen Basis Data

Seperti namanya, basis data merupakan data-data yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Kumpulan data ini tersimpan di perangkat keras. Data tersebut kemudian diolah diperangkat lunak untuk memanipulasinya.

Data di basis data perlu diolah sedemikian rupa sehingga bisa menghasilkan informasi yang berkualitas. Pengorganisasian bases data yang bagus dapat bermanfaat pula untuk efisiensi kapasitas penyimpanan. Basis data ini bisa diakses atau diolah melalui perangkat lunak yang disebut dengan *Database Management System* (DBMS).

h) Komponen Kontrol

Komponen terakhir yang harus ada dalam sistem informasi adalah komponen kontrol. Dalam sebuah sistem, ada banyak faktor yang berisiko untuk merusak sistem informasi. Faktor-faktor seperti bencana alam, temperatur, debu, hingga kegagalan dalam sistem berpotensi merusak sistem informasi. Untuk itu, tetap membutuhkan pengendalian untuk menghindari risiko kerusakan sistem.

Dalam komponen kontrol, terdapat beberapa pengendalian yang harus dirancang. Pengendalian ini disisipkan untuk memastikan bahwa tidak ada hal-hal yang bisa merusak sistem.

### **3) Ciri-Ciri Sistem Informasi**

- a) Baru adalah informasi yang didapat sama sekali baru dan segar bagi penerima.
- b) Tambahan adalah informasi dapat diperbaharui atau memberikan tambahan terhadap informasi yang sebelumnya telah ada.
- c) Kolektif adalah informasi yang dapat menjadi suatu koreksi dari informasi yang salah sebelumnya.
- d) Penegas adalah informasi yang dapat mempertegas informasi yang telah ada.

### **4) Perangkat Sistem Informasi**

- a) Hardware  
Bagian ini merupakan bagian perangkat keras sistem informasi.
- b) Software  
Merupakan bagian dari perangkat lunak sistem informasi.
- c) Data  
Komponen dasar informasi yang akan diproses lebih lanjut untuk menghasilkan informasi.
- d) Prosedur  
Bagian yang berisikan dokumentasi prosedur atau proses-proses yang terjadi dalam sistem.
- e) Manusia  
Bagian utama dalam suatu sistem informasi.

## **4. Administrasi**

Menurut Alemina Henuk-Kacaribu dalam buku Pengantar Ilmu Administrasi, secara etimologis, administrasi berasal dari bahasa Yunani, yakni *administrare*, berarti melayani atau membantu. Administrasi adalah seluruh kegiatan, mulai dari pengaturan hingga pengurusan segala halnya,

yang dilakukan untuk mencapai tujuan bersama. Administrasi tidak bisa dilakukan oleh satu orang saja, karena membutuhkan kerja sama antar dua orang atau lebih.

Mengutip dari buku Administrasi Perkantoran untuk Manajer & Staf karya Hendi Haryadi, administrasi merupakan kegiatan penyusunan dan pencatatan data serta informasi secara sistematis, untuk menyediakan keterangan dan memudahkannya untuk mendapat informasi itu kembali. Pengertian administrasi dalam arti luas Dalam pengertian luas, administrasi diartikan sebagai aktivitas kerja sama oleh sekelompok orang yang didasarkan pada pembagian kerja, sesuai yang telah ditentukan dalam struktur, dilakukan untuk mencapai tujuan bersama secara efektif dan efisien.

## **5. Point of Sale**

Pengertian dari Point Of Sale (POS) yaitu merupakan kegiatan yang berorientasi pada penjualan serta sistem yang membantu proses transaksi. Setiap POS terdiri dari hardware berupa (Terminal/PC, Receipt Printer, Cash Drawer, Terminal pembayaran, Barcode Scanner) dan software berupa (Inventory Management, Pelaporan, Purchasing, Customer Management, Standar Keamanan Transaksi, Return Processing) dimana kedua komponen tersebut digunakan untuk setiap proses transaksi. Point Of Sales (POS) dapat berupa sebuah checkout counters dalam sebuah toko atau tempat usaha dimana transaksi penjualan terjadi, (Bobby Loardy, 2010). POS akan menjadi sangat penting di dunia bisnis karena POS diibaratkan berupa terminal uang dimana tempat menerima pembayaran dari pembeli kepada pedagang, karena pembayaran tersebut merupakan indikator bagi pebisnis untuk mengukur tingkat pendapatan mereka (Axopos, 2015 dalam (Faisal, 2015)).

## **6. Alat Bantu Pencangan Model Aplikasi**

Untuk dapat melakukan langkah-langkah pengembangan sistem sesuai dengan metodologi pengembangan sistem yang terstruktur, maka

dibutuhkan alat dan teknik untuk melaksanakannya. Alat-alat yang digunakan dalam suatu perancangan sistem umumnya berupa gambar dan diagram. Adapun alat bantu yang digunakan dalam perancangan sistem yang akan digunakan dalam penelitian adalah:

**a. Unified Modelling Language (UML)**

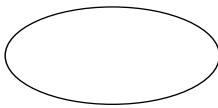
Menurut Shalahudding bahwa “UML adalah bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks pendukung. UML merupakan sebuah standardisasi pemodelan perangkat lunak yang dibangun dengan teknik pemrograman berorientasi”. (MARLINDAWATI, S.Kom., M.M., 2018:13)

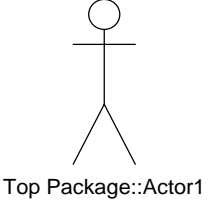

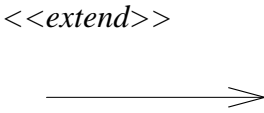
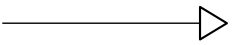
Kemudian dijelaskan oleh Shalahuddin bahwa UML sendiri memiliki komponen-komponen yang berupa diagram. Berikut masing-masing diagram tersebut :

1) Usecase Diagram



*Use case diagram* menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Sebuah *use case* merepresentasikan deskripsi lengkap tentang interaksi yang terjadi antara para *actor* dengan sistem/perangkat lunak yang sedang dikembangkan. Berikut adalah beberapa symbol di dalam *use case diagram* :

**Tabel 2. 1 Simbol-simbol Use Case Diagram**

No	Simbol	Deskripsi
1.	Use Case 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal frase nama <i>use case</i>

No	Simbol	Deskripsi
2.	<p>Aktor / <i>actor</i></p> 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari actor adalah gambar orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama actor
3.	<p>Asosiasi / <i>association</i></p> 	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan <i>actor</i>
4.	<p>Ektensi / <i>extend</i></p> 	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> yang ditambahkan dapat terdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu; mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek; biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan.
5.	<p>Generalisasi / <i>generalization</i></p> 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.






No	Simbol	Deskripsi
6.	Menggunakan / <i>include</i> / <i>uses</i> << <i>include</i> >>  << <i>user</i> >> 	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> di mana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini



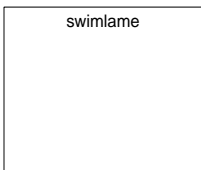
Sumber : Rosa A. S dan M. Salahuddin (2013:156)

## 2) Activity Diagram

*Activity diagram* adalah representasi grafis dari alur kerja tahapan aktivitas. Diagram ini mendukung pilihan tindakan, iterasi, dan concurrency. Pada pemodelan UML, *activity diagram* dapat digunakan untuk menjelaskan bisnis dan alur kerja operasional secara tahap demi tahap dari komponen suatu.

**Tabel 2. 2 Simbol-simbol *Activity Diagram***

No	Simbol	Deskripsi
1.	Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
2.	Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
3.	Percabangan / <i>decision</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu

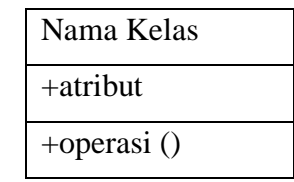
No	Simbol	Deskripsi
4.		Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan
5.		Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
6.		Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

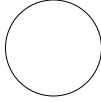




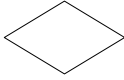
Sumber : Rosa A. S dan M. Salahuddin (2013:162)

### 3) Class Diagram

*Class diagram* atau kelas diagram merupakan gambaran struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. *Class diagram* dibuat agar pembuat program membuat kelas-kelas sesuai rancangan di dalam diagram kelas agar antara dokumentasi perancangan dan perangkat lunak sinkron.

**Tabel 2. 3 Simbol-simbol *Class Diagram***

No.	Simbol	Deskripsi
1.		Kelas pada struktur system
2.	Antar muka/ Interface	Sama dengan konsep interface dalam program berorientasi

	 Nama_interface	objek
3.	Asosiasi / Association 	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity
4.	Asosiasi berarah / Directed association 	Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity
5.	Generalisasi 	Relasi antarkelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)
6.	Kebergantungan / Dependency 	Relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antar kelas
7.	Agregasi / Aggregation 	Relasi antarkelas dengan makna semua-bagian (whole-part)


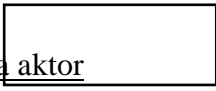

Sumber : Rosa A.S dan M Salahuddin (2013:146)


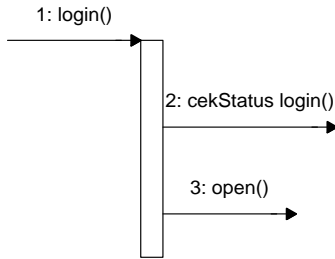

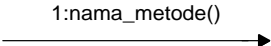
#### 4) Sequence Diagram

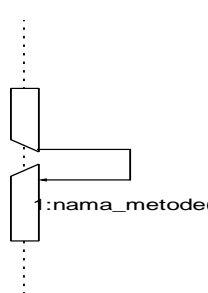
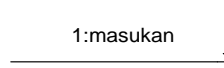
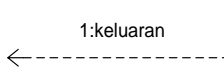
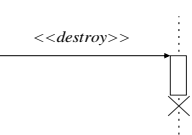
*Sequence diagram* menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. *Sequence diagram* menggambarkan

interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, display, dan sebagainya) berupa message yang digambarkan terhadap waktu, menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respon dari sebuah event untuk menghasilkan output tertentu. *Collaboration diagram* juga menggambarkan interaksi antara objek seperti sequene diagram, akan tetapi lebih menekankan pada masing-masing objek dan bukan pada waktu penyampaian message. Setiap message dari level tertinggi memiliki nomor

**Tabel 2. 4 Simbol-simbol *Sequence Diagram***

No	Simbol	Deskripsi
1.	<p>Aktor</p>  <p>Top Package::nama aktor</p> <p>Atau </p> <p>Tanpa waktu aktif</p>	<p>Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama <i>actor</i>.</p>
2.	<p>Garis hidup / lifeline</p> 	<p>Menyatakan kehidupan suatu objek</p>
3.	<p>Objek</p>	<p>Menyatakan objek yang berinteraksi pesan</p>

No	Simbol	Deskripsi
	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;"> <u>Nama objek: nama</u>  <u>kelas</u> </div>	
4.	<p>Waktu aktif</p> 	<p>Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya, misalnya</p>  <pre> sequenceDiagram     participant Actor     Actor-&gt;&gt;Object: 1: login()     activate Object     Object-&gt;&gt;Object: 2: cekStatus login()     Object-&gt;&gt;Other: 3: open()     deactivate Object   </pre> <p>Maka cekStatusLogin() dan open() dilakukan di dalam metode login()  Aktor tidak memiliki waktu aktif</p>
5.	<p>Pesan tipe create</p> 	<p>Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat</p>
6.	<p>Pesan tipe call</p> 	<p>Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri, arah panah mengarah pada objek yang memiliki</p>

No	Simbol	Deskripsi
		<p>operasi/metode, karena ini memanggil operasi/ metode maka operasi/metode yang dipanggil harus ada pada diagram kelas sesuai dengan kelas objek yang berinteraksi</p>  <p>1: nama_metode()</p>
7.	<p>Pesan tipe <i>send</i></p> 	<p>Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim.</p>
8.	<p>Pesan tipe <i>return</i></p> 	<p>Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian</p>
9.	<p>Pesan tipe <i>destroy</i></p> 	<p>Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada <i>create</i> maka ada <i>destroy</i></p>

Sumber : Rosa A. S dan M. Salahuddin (2013:165)

## 7. Perangkat Lunak Pembangun Sistem

Dalam membangun sistem, penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP, CSS, untuk merancang form/ design tampilan, MySQL sebagai databasenya, visual studio code text editor, CI untuk Framework, dan Distro Linux untuk server.

### a. Web

Web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen – dokumen multimedia (teks, gambar, suara, video) di dalamnya yang menggunakan protokol HTTP (hypertext transfer protocol) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser. Beberapa jenis browser yang populer saat ini diantaranya: Internet Explorer yang diproduksi oleh Microsoft. Mozilla Firefox, Opera dan Safari yang diproduksi oleh Apple. Situs web adalah dokumen – dokumen web yang terkumpul menjadi satu kesatuan yang memiliki Unified Resource Locator (URL)/domain dan biasanya dipublish di internet atau intranet. Secara umum jenis pemrograman web terbagi 2, yaitu Client Side Scripting (CSS) dan Server Side Scripting (SSS). Perbedaan kedua jenis script ini adalah pada bagaimana cara kerjanya dan pemrosesannya dilakukan dimana. Aplikasi berbasis web adalah aplikasi yang arsitekturnya berbasis client server. Maksudnya adalah aplikasi web dapat diolah disisi client dan sisi server. a. Client Side Scripting.

Client Side Scripting adalah salah satu jenis bahasa pemrograman web yang proses pengolahannya ( baca:diterjemahkan) dilakukan disisi client. Proses pengolahan client side scripting dilakukan oleh browser sebagai clientnya. Server Side Scripting adalah bahasa pemrograman web yang pengolahannya dilakukan di sisi server. Maksud server di sini adalah web server yang di dalamnya telah mengintegrasikan komponen web engine.

## **b. PHP**

Menurut Sugiri (2008: 7) PHP adalah sebuah bahasa *scripting* yang dieksekusi di sisi server (*server-side scripting language*) dan berfungsi untuk membuat web yang interaktif dan dinamis seperti bahasa-bahasa *script* lainnya. Peranginan (2006) adalah PHP singkatan dari PHP *Hypertext Preprocessor* yang digunakan sebagai bahasa script *server-side* dalam pengembangan Web yang disisipkan pada dokumen HTML. Dalam buku karangan Arief M. Rudyanto (2011) PHP (*Perl Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa *server-side scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis. (Samsudin, 2020:23)

### **1. Sejarah PHP**

Pada tahun 1996, PHP telah banyak dalam website didunia. sebuah kelompok pengembang software yang terdiri dari rasmus, zeev suraski, andi gutman, stig bakken, shane caraveo, dan jim winstead bekerja sama untuk menyempurnakan PHP 2.0. akhirnya, pada tahun 1998, PHP 3.0 diluncurkan. penyempurnaan terus dilakukan sehingga pada tahun 2000 dikeluarkan PHP 4.0. tidak berhenti sampai disitu, kemampuan PHP terus ditambah dan saat buku ini disusun, versi terbaru yang telah dikeluarkan adalah PHP 5.0.x

James word menjelaskan PHP diciptakan pertama kali oleh Ramus Lerdorf pada tahun 1994. Awalnya, PHP digunakan untuk mencatat jumlah serta untuk mengetahui siapa saja pengunjung pada homepage-nya. Ramus Lerdorf adalah salah seorang pengunjung open source. Oleh karena itu, ia mengeluarkan Personal Page Tools versi 1.0 secara gratis, kemudian menambah kemampuan PHP 1.0 dan meluncurkan PHP 2.0.



## 2. Pengertian PHP

PHP (Hypertext Preprocessor) adalah bahasa server-side scripting yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis. Karena PHP merupakan server-side scripting, maka sintaks dan perintah-perintah PHP akan dieksekusi di server, kemudian hasilnya dikirimkan ke browser dalam format HTML.

### a. Kelebihan PHP

PHP memiliki banyak kelebihan yang tidak dimiliki oleh bahasa script sejenis. PHP difokuskan pada pembuatan *script server side*, yang dapat dilakukan oleh CGI, seperti mengumpulkan data dari form, menghasilkan isi halaman web dinamis, dan kemampuan mengirim serta menerima cookies, bahkan lebih daripada kemampuan CGI. PHP dapat digunakan pada semua sistem operasi, antara lain Linux, Unix (termasuk variannya HP-UX, Solaris, dan Open BSD), Microsoft Windows, Mac OS X, RISC OS.

### b. Sintax/ Script PHP

Script PHP termasuk dalam HTML-embedded, artinya kode PHP dapat disisipkan pada sebuah halaman HTML. Ada beberapa cara untuk menuliskan script PHP, yaitu;

1. `<?php`  
     Script PHP  
     `?>`
2. `<?`  
     Script PHP  
     `?>`
3. `<script language =`  
     `"php">`  
     Script PHP Anda  
     `</script>`

4. <%

Script PHP Anda

%>

### c. CSS

CSS adalah kependekan dari *Cascading Style Sheet*. CSS merupakan kumpulan kode-kode yang bertujuan untuk menghias dan mengatur gaya tampilan/*layout* halaman web supaya lebih elegan dan menarik. CSS adalah sebuah teknologi internet yang direkomendasikan oleh *World Wide Web Consortium* atau W3C pada tahun 1996. Awalnya, CSS dikembangkan di SGML pada tahun 1970, dan terus dikembangkan hingga saat ini. CSS telah mendukung banyak bahasa *markup* seperti HTML, XHTML, XML, SVG (*Scalable Vector Graphics*) dan Mozilla XUL (*XML User Interface Language*).

Pada desember 1996, W3C memperkenalkan Level 1 spesifikasi CSS atau juga dikenal CSS1 yang mendukung format, warna font teks, dan lain-lain. Kemudian, Mei 1998, W3C menerbitkan CSS2 yang di dalamnya diatur fungsi peletakan elemen.

Dan sekarang, W3C telah memperbaiki dan meningkatkan kemampuan CSS2 ke CSS3. CSS digunakan oleh web programmer dan juga *blogger* untuk menentukan warna, tata letak *font*, dan semua aspek lain dari presentasi dokumen di situs mereka. Saat ini, hampir tidak ada situs web yang dibangun tanpa kode CSS.

### d. Visual Studio Code

Visual Studio Code merupakan editor kode sumber yang di buat dan diciptakan berbagai software seperti Microsoft untuk Windows, Linux, dan macOS. Fitur ini termasuk dukungan untuk debugging, penyorotan sintaks, penyelesaian kode cerdas, cuplikan, pemfaktoran ulang kode, dan Git yang disematkan. Pengguna dapat mengubah tema, pintasan keyboard, preferensi, dan menginstal saham

yang menambahkan fitur tambahan. Visual Studio Code adalah editor kode sumber yang menggunakan berbagai bahasa pemrograman, yaitu Java, Javascript, Go, Nodejs, Python, dan C++, untuk mengembangkan aplikasi web Node.JS yang berjalan di mesin Node.JS. Desain. Visual Studio Code menggunakan komponen editor yang digunakan di Azure DevOps. Microsoft telah merilis sebagian besar kode sumber Visual Studio Code dengan nama “Code-OSS” di repositori Github-nya, dan versi Microsoft adalah perangkat lunak bebas kepemilikan. Dalam Survei Pengembang Stack Overflow 2021, Visual Studio Code dinilai sebagai alat lingkungan pengembang paling populer, dan 71,06% dari 82.277 responden melaporkan menggunakannya. Visual Studio Code pertama kali diumumkan oleh Microsoft pada konferensi Build 2015 pada 29 April 2015, dan versi pratinjau dirilis.

#### e. MySql

*MySQL* merupakan software sistem manajemen *database* (*Database Management System –DBMS*) yang paling populer dikalangan pemrograman *Web*, terutama dilingkungan *Linux* dengan menggunakan *scriptPHP* dan *Perl* yang digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan *database* sebagai sumber dan pengelola datanya. *MySQL* dan *PHP* dianggap sebagai pasangan *software* pengembangan aplikasi *web* yang ideal dan sering digunakan untuk membangun aplikasi berbasis *web*, umumnya pengembangan aplikasinya menggunakan bahasa pemrograman *script PHP*. *MySQL* juga merupakan *database* yang digunakan oleh situs-situs terkemuka diinternet untuk menyimpan datanya (Sitinjak Daniel Dido Jantce TJ & Suwita, 2020:17).

#### **f.CI (CodeIgniter)**

CodeIgniter adalah kerangka kerja aplikasi berbasis web yang mengusung model MVC (Model, View, Controller). Salah satu kerangka kerja PHP ini dapat menjadi alat bagi pengembang web untuk mengembangkan situs dengan lebih mudah. CodeIgniter merupakan open source (tidak berbayar) sehingga Anda bisa mendapatkan kerangka kerja PHP ini dengan mudah. CodeIgniter memiliki sejumlah keunggulan yang membuat pengembang web mempertimbangkan untuk memilih kerangka kerja PHP ini dibandingkan dengan kerangka kerja PHP lainnya. Namun, sebelum membahas manfaat CodeIgniter, ada baiknya Anda mengetahui penjelasan tentang definisi kerangka kerja dan konsep MVC terlebih dahulu.

#### **g. VirtualBox**

VirtualBox adalah software virtualisasi. yang memiliki kemampuan untuk membuat lingkungan hidup virtual untuk OS. gampangnya Virtualbox bertugas sebagai alat untuk memisahkan dan membuat ruang baru untuk OS yang akan di install di atas Virtualbox. Kalian bisa menginstall OS yang kalian butuhkan tanpa harus melakukan partisi harddisk dan booting setiap kali ingin berpindah OS, Cukup Buka Virtualbox dan Run OS yang pernah di Install. Tanpa harus ribet.(Indyawan, 2022)

#### **h. Distro Linux**

##### **1. Pengertian Distro Linux**

Linux dalam arti luas adalah sistem operasi yang telah dilengkapi program-program untuk bekerja di terminal seperti DOS dan aplikasi desktop seperti windows atau macintosh. Dalam arti sempit atau pengertian teknis, linux adalah kernel atau inti dari sistem operasi yang bersifat open source.

Kernel Linux pada mulanya ditulis sebagai proyek hobi oleh pelajar universitas Finland Linus Torvalds yang belajar di Universitas Helsinki, untuk membuat kernel Minix yang gratis dan dapat diedit. (Minix adalah proyek pelajaran menyerupai UNIX dibuat untuk mudah digunakan dan bukannya untuk digunakan secara komersial.) Versi 0.01 dikeluarkan ke internet pada September 1991, Versi 0.02 pada 5 Oktober 1991. (Glyn Moody, 1999)

## **2. Sejarah Distro Linux**

Sejarah Linux dimulai pada tahun 1991. Mahasiswa Universitas Helsinki, Finlandia bernama Linus Benedict Torvalds menulis Linux. Sebuah kernel untuk prosesor 80386, prosesor 32-bit pertama dalam kumpulan CPU intel yang cocok untuk PC.

Pada awal perkembangannya, source code Linux disediakan secara bebas melalui internet. Hasilnya, pengembangan Linux merupakan kolaborasi para pengguna dari seluruh dunia, semuanya dilakukan secara eksklusif melalui internet. Bermula dari kernel awal yang hanya mengimplementasikan subset kecil dari sistem UNIX, kini sistem Linux telah tumbuh sehingga mampu memasukkan banyak fungsi UNIX.

Kernel Linux berbeda dengan sistem Linux. Kernel Linux merupakan sebuah perangkat lunak orisinal yang dibuat oleh komunitas Linux, sedangkan sistem Linux, yang dikenal saat ini, mengandung banyak komponen yang dibuat sendiri atau dipinjam dari proyek pengembangan lain.

Pada tanggal 14 Maret 1994 dirilis versi 1.0, yang merupakan tonggak sejarah Linux. Versi ini adalah kulminasi dari tiga tahun perkembangan yang cepat dari kernel Linux.

Fitur baru terbesar yang disediakan adalah jaringan. Versi 1.0 mampu mendukung protokol standar jaringan TCP/IP. Kernel 1.0 juga

memiliki sistem berkas yang lebih baik tanpa batasan-batasan sistem berkas Minix. Sejumlah dukungan perangkat keras ekstra juga dimasukkan ke dalam rilis ini. Dukungan perangkat keras telah berkembang termasuk diantaranya floppy-disk, CD-ROM, sound card, berbagai mouse, dan keyboard internasional. Dukungan juga diberikan terhadap modul kernel yang dynamically loadable dan unloadable.

Satu tahun setelah versi 1.0 dirilis, kernel 1.2 keluar. Kernel versi 1.2 ini mendukung variasi perangkat keras yang lebih luas. Pengembang telah memperbaharui networking stack untuk menyediakan support bagi protokol IPX, dan membuat implementasi IP lebih lengkap dengan memberikan fungsi accounting dan firewalling. Kernel 1.2 ini merupakan kernel Linux terakhir yang PC-only. Konsentrasi lebih diberikan pada dukungan perangkat keras dan memperbanyak implementasi lengkap pada fungsi-fungsi yang ada.

Akhirnya pada bulan Juni 1996, Linux 2.0 dirilis. Versi 2.0 memiliki dua kemampuan baru yang penting, yaitu dukungan terhadap *multiple architecture* dan *multiprocessor architectures*. Kode untuk manajemen memori telah diperbaiki sehingga kinerja sistem berkas dan memori virtual meningkat. Untuk pertama kalinya, file system caching dikembangkan ke networked file systems, juga sudah didukung writable memory mapped regions. Kernel 2.0 sudah memberikan kinerja TCP/IP yang lebih baik, di tambah dengan sejumlah protokol jaringan baru. Kemampuan untuk memakai remote network dan SMB (Microsoft LanManager) network volumes juga telah

ditambahkan pada versi terbaru ini. Tambahan lain adalah dukungan internal kernel threads, penanganan dependencies antara modul-modul loadable, dan loading otomatis modul berdasarkan permintaan (on demand). Konfigurasi dinamis dari kernel pada run time telah diperbaiki melalui konfigurasi interface yang baru dan standar. (AviSilberschatz,2005)

### BAB III

#### ANALISA DAN HASIL

##### A. Perancangan Sistem

###### 1. Sistem Yang Sedang Berjalan

Sistem informasi pelayanan yang sedang berjalan di Ikomart saat ini yaitu *customer* memesan melalui Via Whatsap lalu admin mencatat pemesanan tersebut dibuku besar, kemudian memberikan balasan transaksi pesanan belanja ke *customer* Via Whatsap kembali, dan memberikan data belanja ke *shopper* kemudian *shopper* belanja sesuai data yang di berikan admin, lalu mengantarkan barang pesanan tersebut ke *customer* dan *customer* memberi pembayaran ke *shopper* yang nanti akan di berikan lagi ke admin kembali. Selanjutnya, dalam penyusunan laporan admin harus merekap kembali data stok dan penjualan setiap harinya di Microsoft Excel yang nantinya akan di rakap kembali dalam laporan bulanan. Tentunya ini dianggap kurang efektif dan kurang efisien, karena membutuhkan waktu yang cukup lama untuk megelola data karna harus melakukan rangkaian proses tersebut. Selain itu, kepala operasional juga kesulitan untuk memonitori beberapa hal diantaranya seperti melihat data stok barang dan laporan penjualan perusahaan.

###### 2. Perancangan UML (Unified Modelling Language)

Pemodelan (*Modelling*) adalah tahap merancang perangkat lunak sebelum melakukan tahap pembuatan program (*Coding*). Berikut perancangan sistem dilakukan dengan memodelkan permasalahan dalam bentuk diagram UML.

###### 3. Peran Actor

*Actor* yang berperan dalam sistem ini adalah :

**Tabel 3. 1 Aktor yang berperan pada sistem**

Actor	Peran
Admin	1. Login 2. Mengelola Data Kategori 3. Mengelola Data Barang

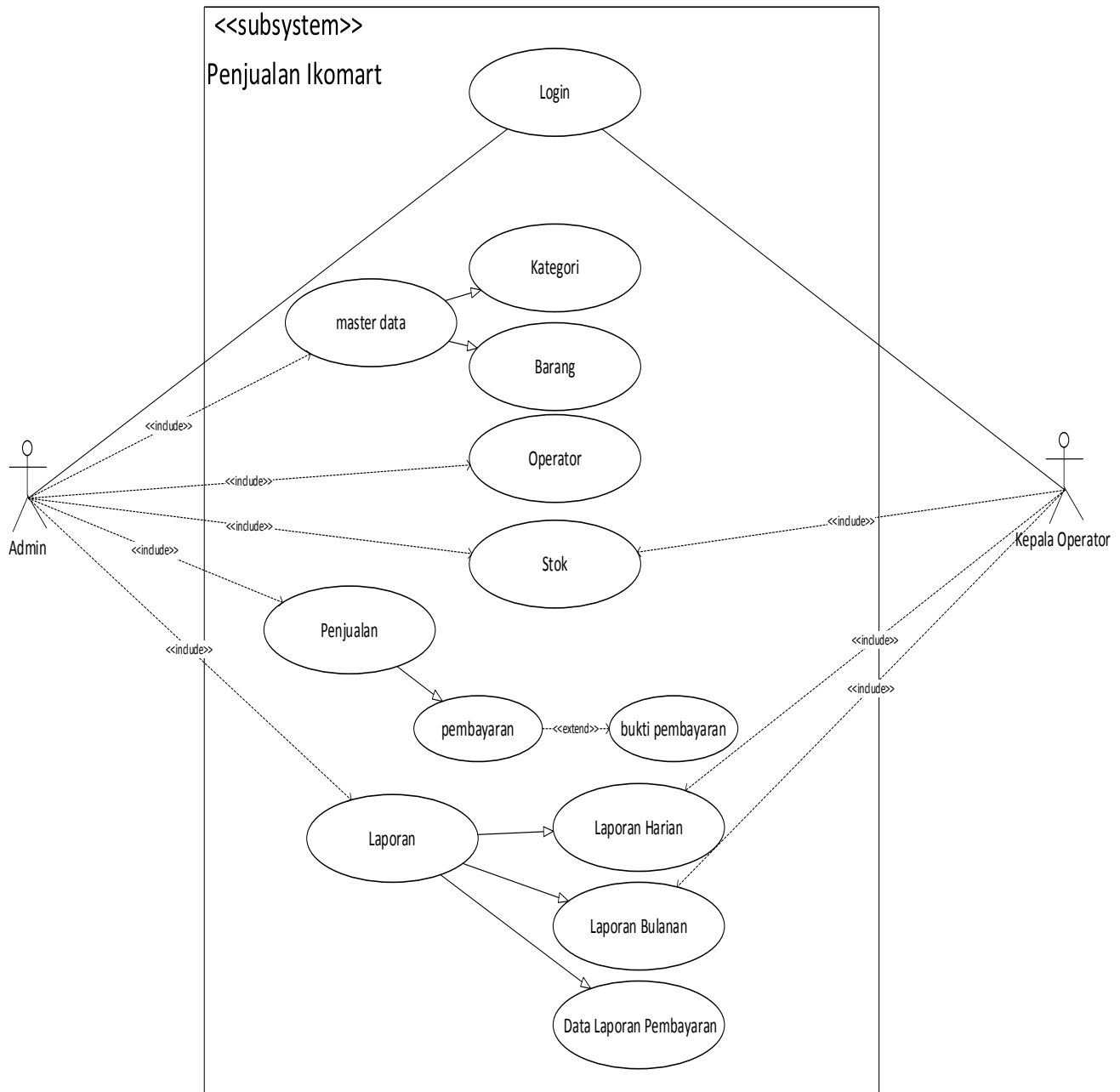


	4. Mengelola Data Operator 5. Mengelola Stok Barang 6. Mengelola Pemesanan 7. Melaporkan Data Penjualan Harian 8. Melaporkan Data Bulanan 9. Melaporkan Data Pembayaran 10. Logout.
Kepala Operasional	1. Login 2. Melihat Stok Barang 3. Melihat Laporan Harian 4. Melihat Laporan Bulan 5. Logout

#### 4. Usecase Diagram

Usecase Diagram menawarkan cara yang sistematis untuk menangkap spesifikasi kebutuhan dengan fokus pada nilai tambah yang akan diterima oleh pengguna individual atau sistem yang ada di luar sistem yang akan kita kembangkan.

Usecase Diagram terdiri dari actor, use case dan hubungannya. Use case diagram adalah sesuatu yang penting untuk memvisualisasikan, menspesifikasikan dan mendokumentasikan kebutuhan perilaku sistem. Use case *diagram* digunakan untuk menjelaskan kegiatan apa saja yang dapat dilakukan oleh *user* sistem yang sedang berjalan. Dalam kasus ini mempunyai 2 actor, Yaitu Admin dan Kepala Operasional.



**Gambar 3. 1 Use Case Diagram**

Seperti pada gambar berikut dimana *actor* (admin) melakukan login untuk masuk kedalam *web*. Setelah (admin) melakukan login, (admin) bisa mengelola data kategori, lalu (admin) bisa melakukan pengelolaan data barang untuk memastikan barang pada kategorinya sudah benar, juga bisa menginput kategori barang yang baru. Selanjutnya (admin) bisa mengelolah data operator, lalu mengelola stok barang

untuk mengecek dan menginput data barang perlu ditambah atau tidak,(admin) juga bisa mengelolah data penjualan serta (admin) juga bisa checkout dan mencetak struk bukti pembelian yang dilakukan tersebut,setelah itu (admin) juga bisa melihat laporan harian, laporan bulanan dan juga mengelolah laporan pembayaran untuk melihat detail data laporan pembayaran juga.

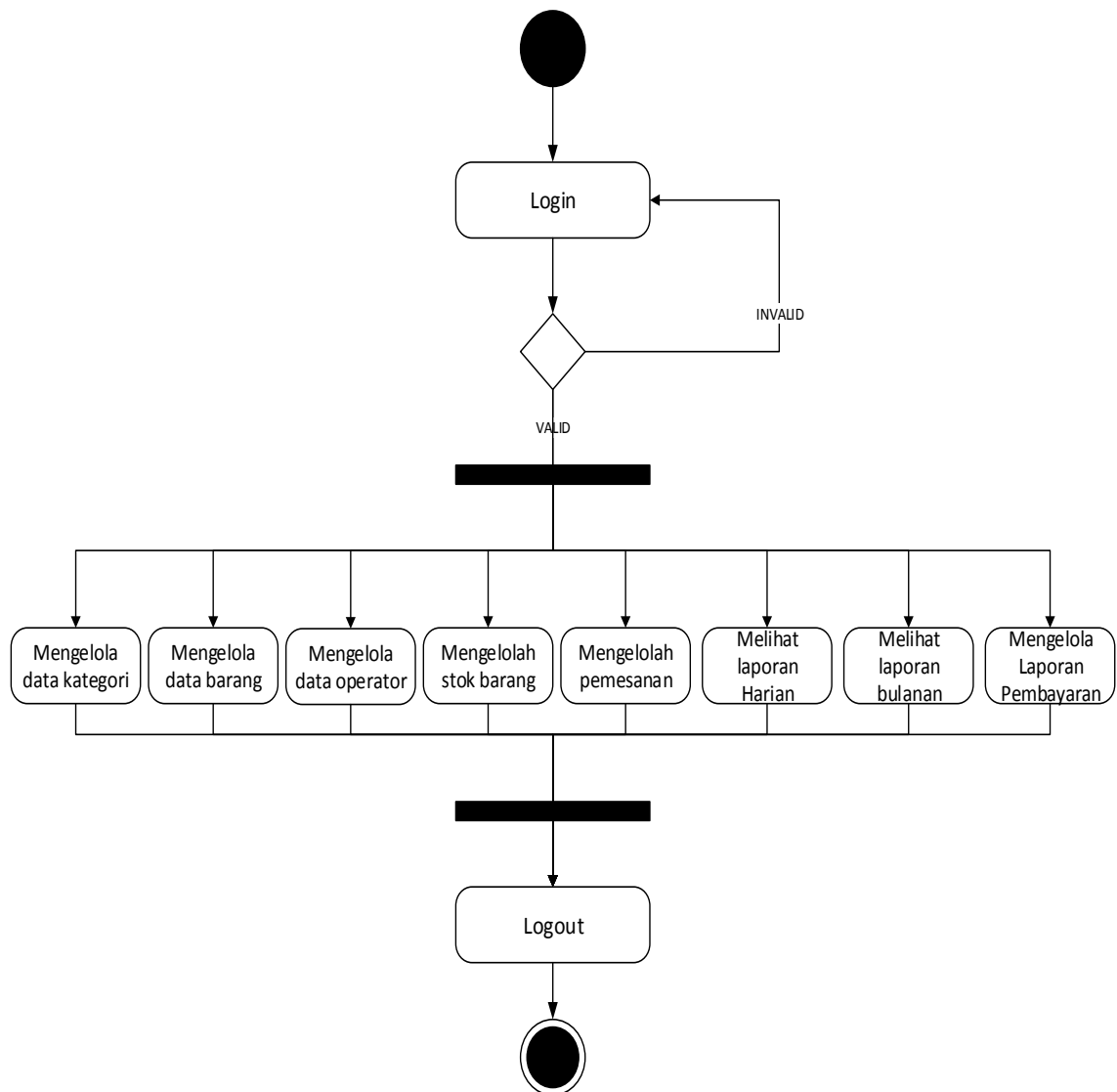
Kemudian untuk aktor kepala operasional bisa melakukan login dan kepala operasional bisa mengelolah data operator ,lalu juga bisa mengelolah data stok barang dan bisa mengecek laporan harian dan bulanan.

## 5. Activity Diagram

Diagram aktivitas menggambarkan *workflow* (alirankerja) atau aktivitas dari sebuah system atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak.

### a. Activity Diagram (Admin)

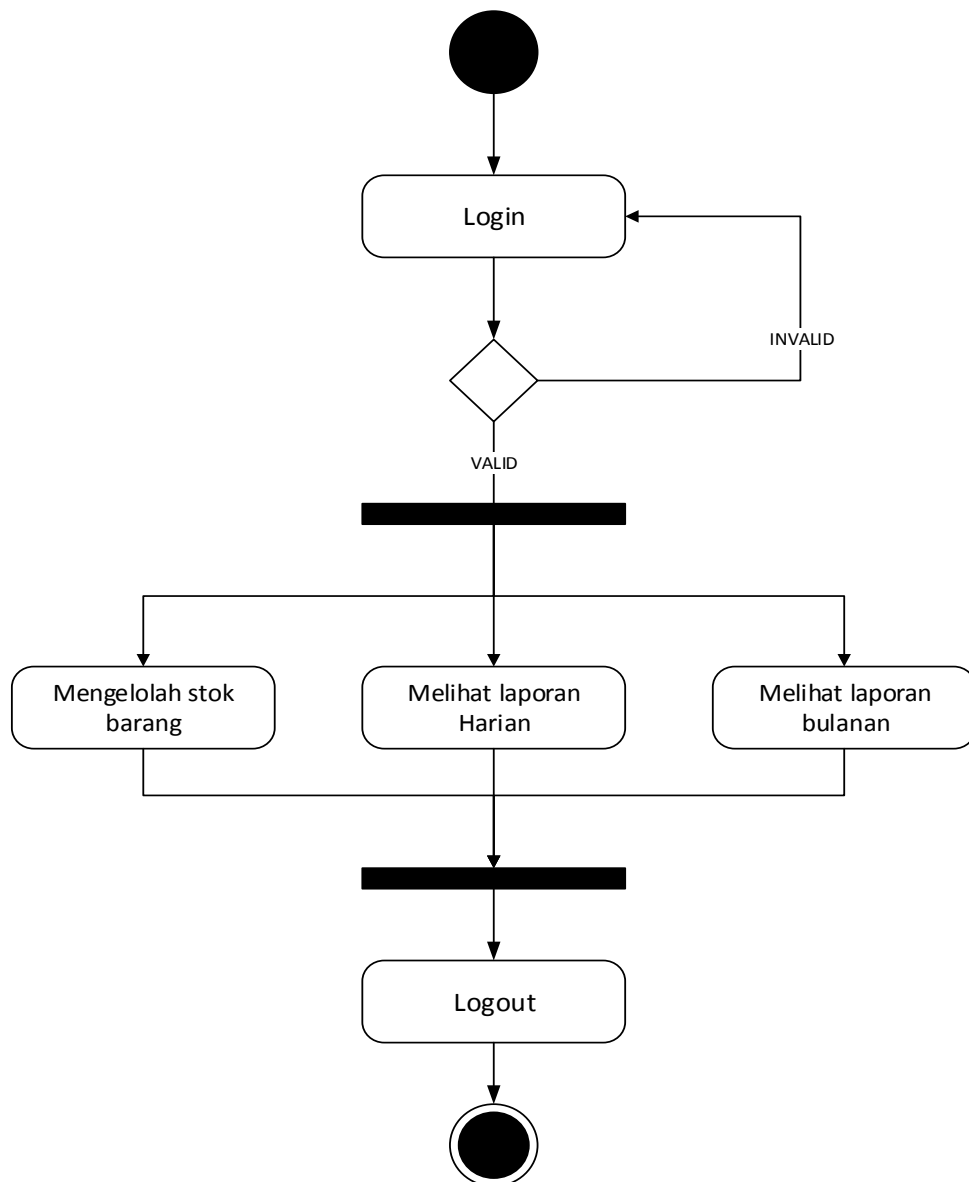
*Activity Diagram* pada (admin) ini dapat melakukan login terlebih dahulu, apabila telah melakukan login dengan benar maka akan masuk kedalam sistem dan dapat mengelolah data kategori ,mengelolah data barang ,mengelolah data operator,mengelolah data stok barang dan mengelolah data pemesanan selanjutnya (admin) melihat data laporan harian ,melihat data laporan bulanan dan mengelolah data pembayaran.



**Gambar 3. 2 Activity Diagram Admin**

**b. Activity Diagram (Kepala Operator)**

Activity Diagram pada Kepala Operasional ini dapat melakukan login terlebih dahulu, apabila telah melakukan login dengan benar maka akan masuk kedalam sistem dan dapat Mengelolah Data Stok Barang , Melihat Data Laporan Harian dan Bulanan.



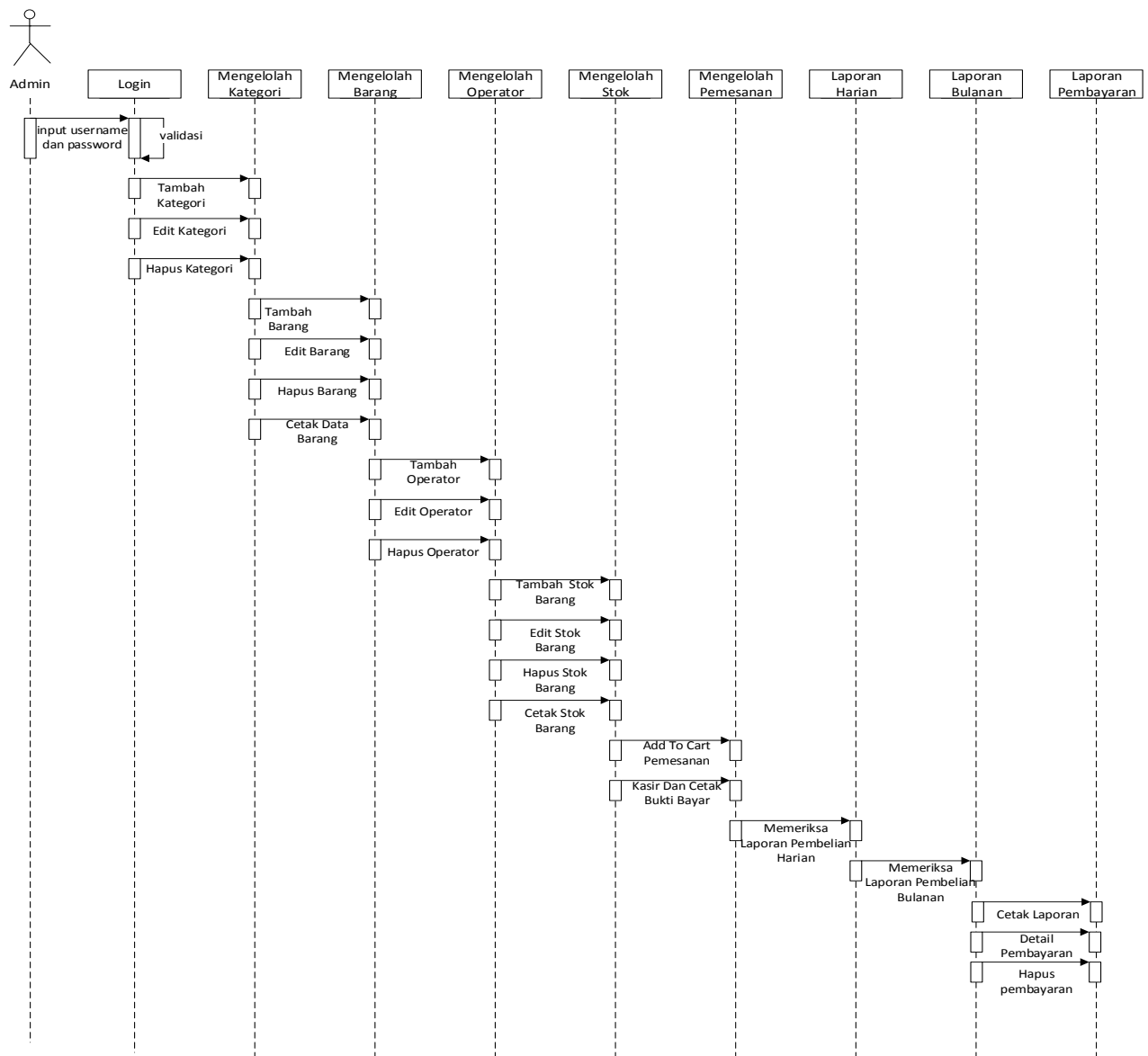
**Gambar 3. 3 Activity Diagram Kepala Operasional**

## 6. Sequence Diagram

*Sequence* diagram menjelaskan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem berupa pesan (message) yang disusun dalam suatu urutan waktu yaitu urutan kejadian yang dilakukan oleh seorang aktor dalam menjalankan sistem. Sequence diagram biasa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai response dari sebuah kegiatan untuk menghasilkan output tertentu. Adapun sequence diagram dapat dilihat dari gambar-gambar berikut:

### a. Sequence Diagram (Admin)

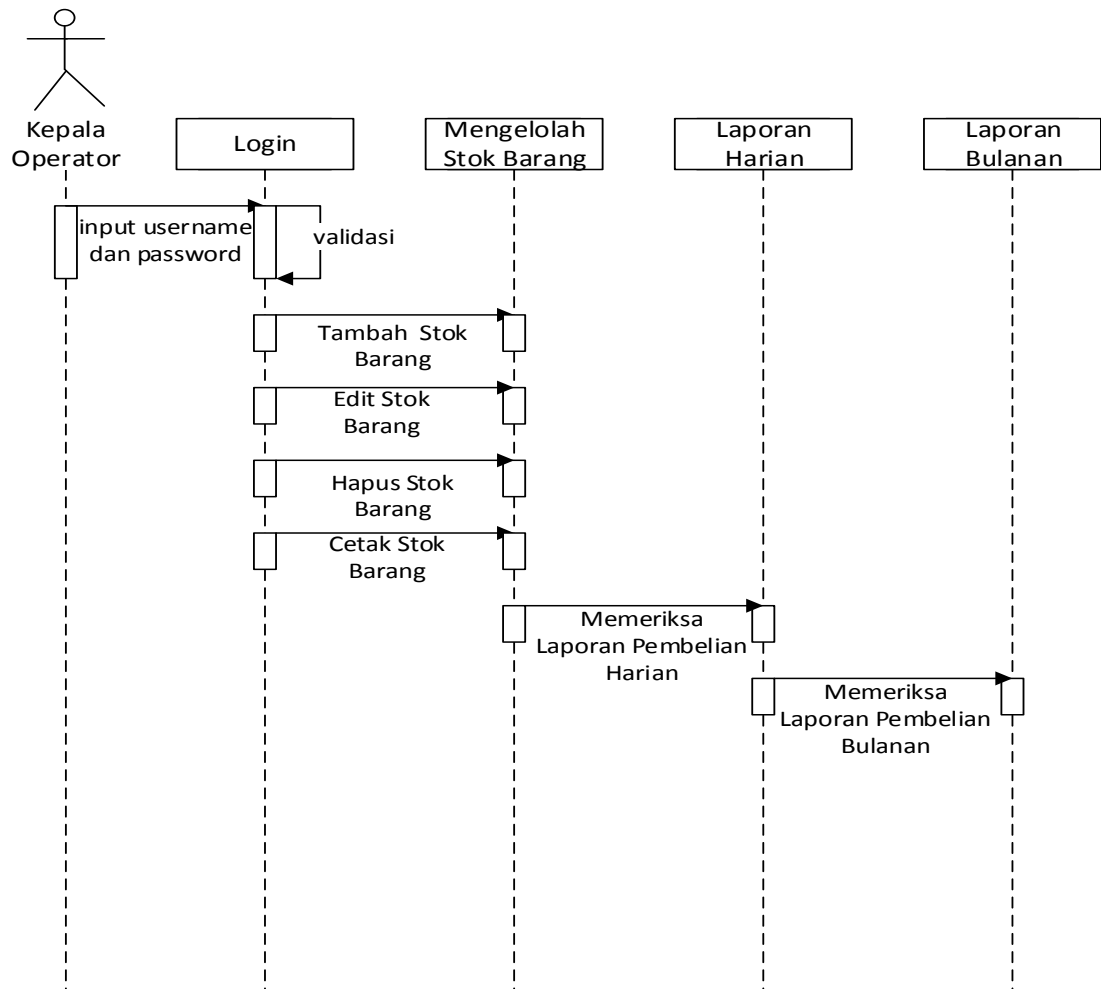
Sequence Diagram admin ini menunjukkan bagaimana admin dalam melakukan proses login kedalam sistem dan sampai proses mengelola data kategori, mengelola data barang, mengelola data operator, mengelola data stok barang, mengelola data pemesanan, melihat dan mengecek data laporan harian dan bulanan serta mengelola data pembayaran.



Gambar 3. 4 Squence Diagram Admin

### b. Sequence Diagram (Kepala Operasional)

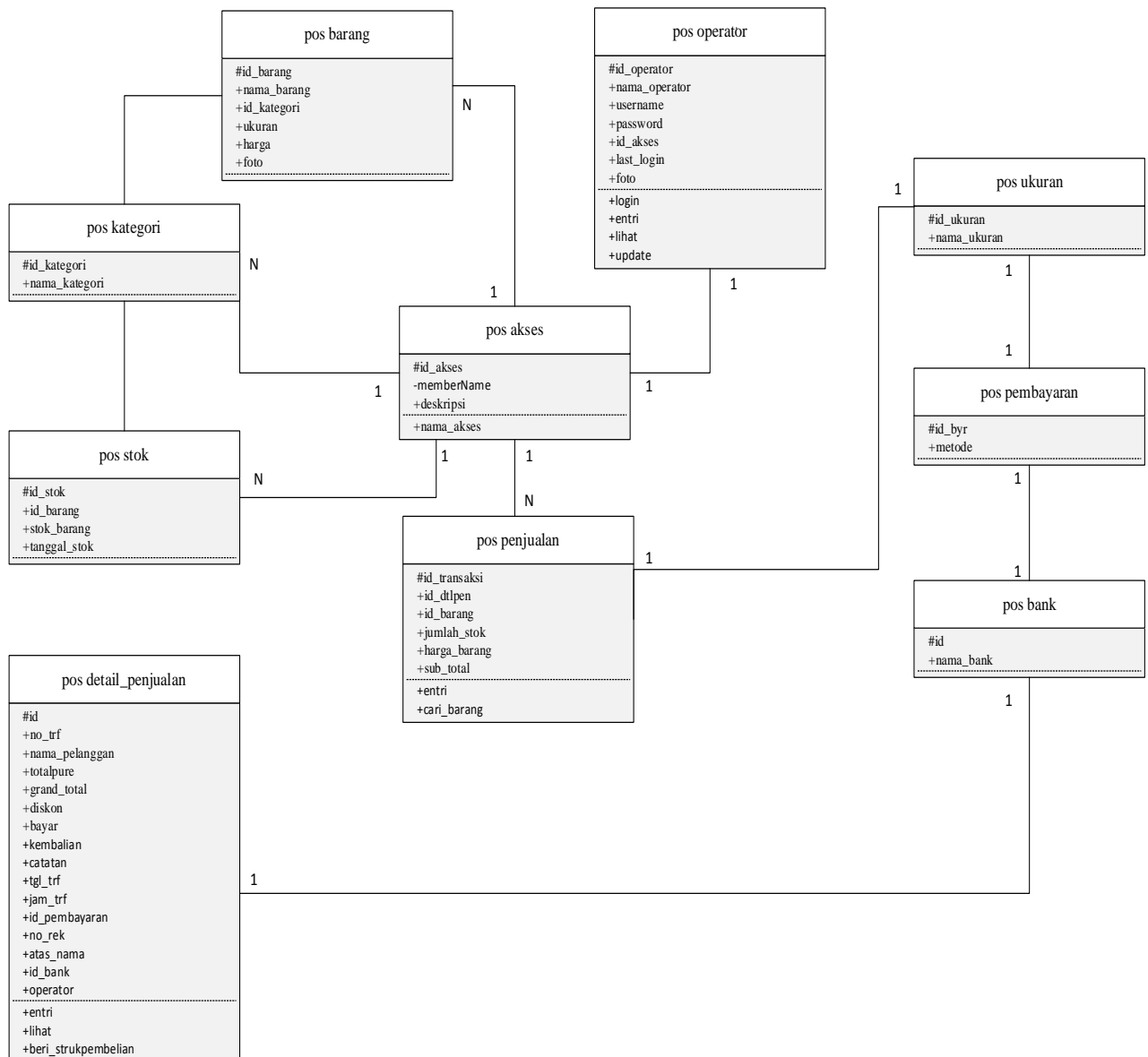
Sequence Diagram kepala operasional ini menunjukkan bagaimana kepala operasional dalam melakukan proses login kedalam sistem dan sampai proses, mengelola stok barang, melihat dan mengecek data laporan harian dan bulanan.



**Gambar 3. 5 Sequence Diagram Kepala Operasional**

## 7. Class Diagram

Class diagram dari sistem informasi administrasi *point of sale* berbasis web dengan *server* ubuntu di Ikomart Bukittinggi dapat digambarkan seperti pada gambar dibawah ini.



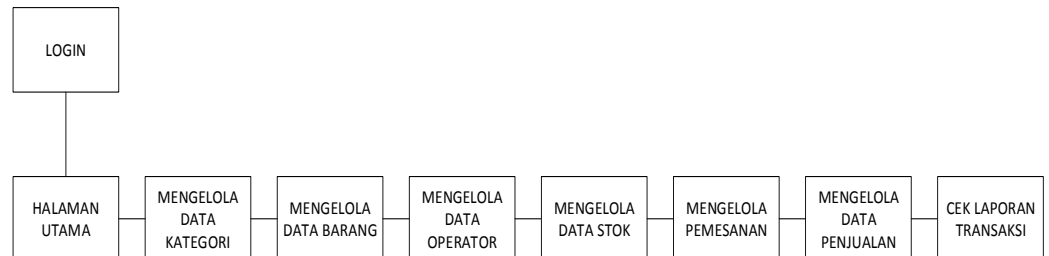
**Gambar 3. 6 Class Diagram**

## 8. Struktur Program

Desain struktur program merupakan suatu desain yang menggambarkan suatu hubungan modul program dengan modul program yang lainnya. Desain struktur program dari yang diusulkan oleh penulis dapat dilihat pada gambar berikut:

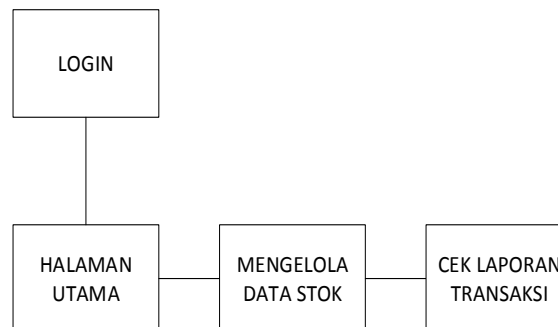


### a. Admin



**Gambar 3. 7 Struktur Program Admin**

### b. Kepala Operasional



**Gambar 3. 8 Struktur Program Kepala Operasional**

## B. Perancangan Terperinci

Tujuan utama dari desain secara terinci ini adalah untuk memenuhi kebutuhan para pemakai sistem dan memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap yang nantinya digunakan untuk pembuatan program komputer, diperlukan bagi para ahli teknik dan bagian yang terlibat dalam pembangunan sistem informasi.

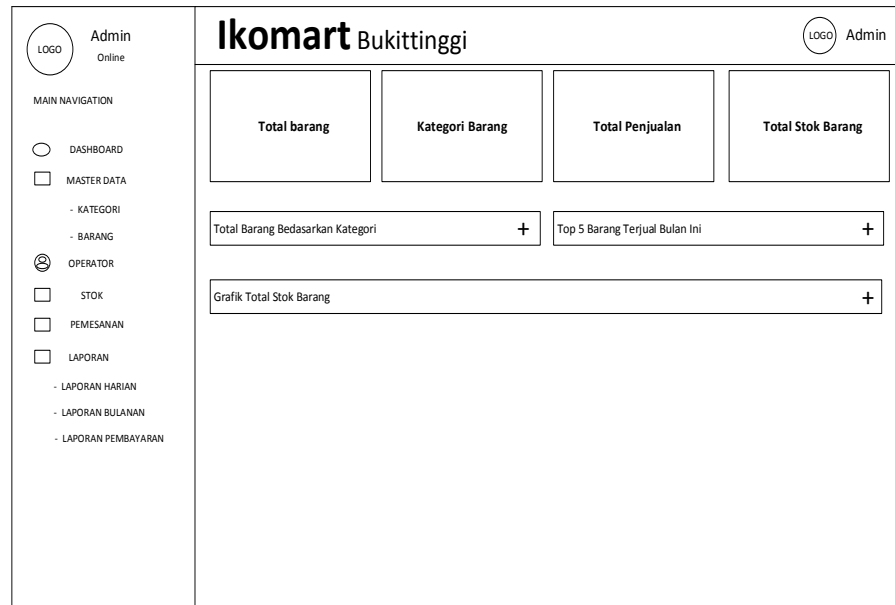
### 1. Desain Output

Desain output merupakan sebuah rancangan yang menggambarkan keluaran yang diinginkan dari sistem informasi yang ingin kita rancang.

#### a. Tampilan Dashboard

Tampilan Dashboard ini berfungsi untuk melihat informasi Data total barang, Kategori Barang, Total Penjualan/pemesanan, Total Stok Barang Dan

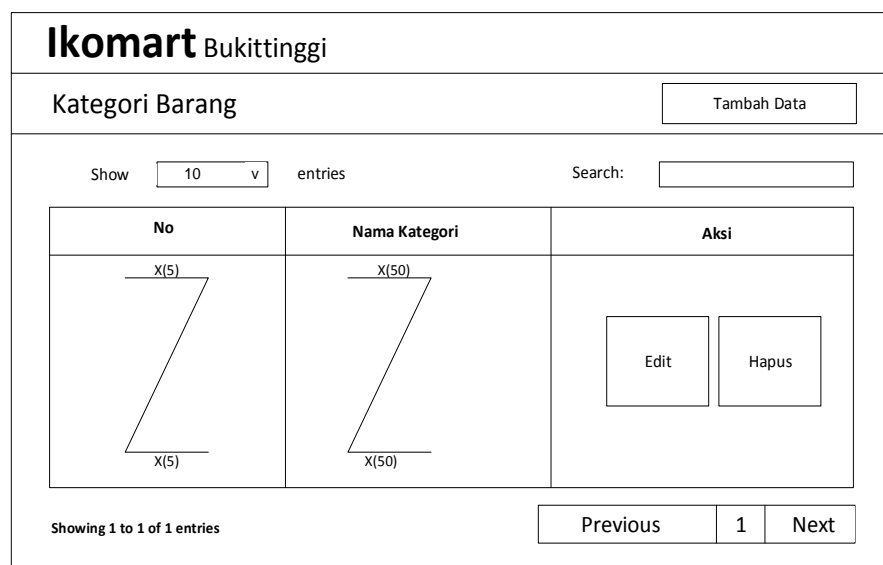
Grafik Total kategori Barang, Top 5 barang terjual dan Grafik Total stok barang .  
Adapun bentuk dari desain menu dapat di lihat dari gambar berikut :



**Gambar 3. 9 From Dashboard**

### b. Tampilan Kategori

Pada halaman ini akan ditampilkan form data Kategori, desain selengkapnya dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 3. 10 From Kategori**

### c. Tampilan Barang

Pada halaman ini akan ditampilkan form data Barang, desain selengkapnya dapat dilihat pada gambar berikut:

**Ikomart** Bukittinggi

Data Barang
 Tambah Data

CVS

Excel

Copy

PDF

Print

Show

10

v

entries

Search:

No	Kode Barang	Nama Barang	Kategori Barang	Ukuran	Harga	Foto	Aksi
X(5)	X(10)	X(40)	X(50)	X(10)	X(20)	<div>Gambar</div>	<div>Edit</div> <div>Hapus</div>
X(5)	X(10)	X(40)	X(50)	X(10)	X(20)		

Showing 1 to 1 of 1 entries
 

Previous

1

Next

**Gambar 3. 11** *From Barang*

### d. Tampilan Operator

Pada halaman ini akan ditampilkan form data Operator, desain selengkapnya dapat dilihat pada gambar berikut:

**Ikomart** Bukittinggi

Operator
 Tambah Data

Show  v entries
 Search:

No	Nama Operator	Username	Akses	Foto	Operasi
X(5)	X(25)	X(25)	X(25)	<div>Gambar</div>	<div>Edit</div> <div>Hapus</div>

Showing 1 to 1 of 1 entries
 

Previous
 1
 Next

**Gambar 3. 12 From Operator**

#### e. Tampilan Stok

Pada halaman ini akan ditampilkan form data Barang, desain selengkapnya dapat dilihat pada gambar berikut:

**Ikomart** Bukittinggi

Stok Barang
 Tambah Data

CVS
 Excel
 Copy
 PDF
 Print

 Show  v entries
 Search:

No	Nama Barang	Kategori Barang	Harga Barang	Stok Barang	Kapasitas	Tanggal	Aksi
X(5)	X(40)	X(50)	X(25)	X(8)	X(4)	X(10)	<div>Edit</div> <div>Hapus</div>

Showing 1 to 1 of 1 entries
 

Previous
 1
 Next

**Gambar 3. 13 From Tampilan Stok**

#### f. Tampilan Laporan Pembayaran

Pada halaman ini akan ditampilkan form data Laporan Pembayaran, desain selengkapnya dapat dilihat pada gambar berikut:

**ikomart** Bukittinggi

Data Laporan

Tanggal Awal

Tanggal Akhir

Metode

V

Search

CVS

Excel

Copy

PDF

Print

Show

10

v

entries

Search:

No	No Transaksi	Nama Pelanggan	Tanggal Transaksi	Jam Transaksi	Metode Pembayaran	Aksi
X(5)	X(40)	X(50)	X(10)	X(10)	X(10)	<div>Edit</div> <div>Hapus</div>

Showing 1 to 1 of 1 entries

Previous

1

Next

**Gambar 3. 14** *From Laporan Pembayaran*

## 2. Desain Input

Masukan (input) merupakan awal dimulainya informasi. Bahan mentah dari informasi adalah data yang terjadi dari transaksi yang dilakukan oleh organisasi. Desain input digunakan untuk merancang tampilan layar dikomputer yang menggambarkan bagaimana bentuk pemasukan data

### a. Tampilan Menu Input Login

Pada halaman ini akan ditampilkan form input menu Login, desain selengkapnya dapat dilihat pada gambar berikut :

LOGO

Username

Password

Login

**Gambar 3. 15** *From Login*

### b. Input Data Kategori

Pada halaman ini akan ditampilkan form input data Kategori, desain selengkapnya dapat dilihat pada gambar berikut :

<b>Ikomart</b> Bukittinggi
Tambah Data Kategori
<p><b>Nama Kategori</b></p> <input type="text" value="Nama Kategori"/>
<input type="button" value="Simpan"/>

**Gambar 3. 16 From Data Kategori**

### c. Input Data Barang



Pada halaman ini akan ditampilkan form input data Barang, desain selengkapnya dapat dilihat pada gambar berikut :

<b>Ikomart</b> Bukittinggi
Tambah Data Barang
<p><b>Kode Barang</b></p> <input type="text"/>
<p><b>Nama Barang</b></p> <input type="text"/>
<p><b>Kategori</b></p> <input type="text" value=""/>
<p><b>Ukuran</b></p> <input type="text" value=""/>
<p><b>Harga</b></p> <input type="text"/>
<p><b>Foto</b></p> <div> <input type="button" value="Browse..."/> <span>No file selected</span> </div>
<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Cancel"/>

**Gambar 3. 17 From Data Barang**

### d. Input Data Operator

Pada halaman ini akan ditampilkan form input data Operator, desain selengkapnya dapat dilihat pada gambar berikut :

<b>Ikomart</b> Bukittinggi	
Tambah Data Operator	
<b>Nama Operator</b>	<input type="text"/>
<b>Nama Username</b>	<input type="text"/>
<b>Password</b>	<input type="password"/>
<b>akses</b>	<input type="text"/>  
<b>Foto</b>	<input type="text"/>
<input type="button" value="Browse..."/>	No file selected <input type="text"/>
<input type="button" value="Simpan"/>	<input type="button" value="Cancel"/>

**Gambar 3. 18 From Data Operator**

**e. Input Data Stok**

Pada halaman ini akan ditampilkan form input data Stok, desain selengkapnya dapat dilihat pada gambar berikut:

<b>Ikomart</b> Bukittinggi	
Tambah Data Stok Barang	
<b>Nama Barang</b>	<input type="text"/>
<b>Jumlah Stok Sekarang</b>	<input type="text"/>
<b>New Stok</b>	<input type="text"/>
<b>Total</b>	<input type="text"/>
<input type="button" value="Simpan"/>	<input type="button" value="Cancel"/>

**Gambar 3. 19 From Data Stok**

**f. Input Data Pembayaran**

Pada halaman ini akan ditampilkan form input data Pembayaran, desain selengkapnya dapat dilihat pada gambar berikut:

Payment	
Total Barang <input type="checkbox"/>	Grand Total Rp. <input type="text"/> ^ v
Diskon <input type="text"/> ^ v %	Kembalian Rp. <input type="text"/> ^ v
<b>Bayar (Rp)</b>	
<input type="text"/> ^ v	
<b>Nama Pelanggan</b>	
<input type="text"/>	
<b>Catatan</b>	
<input type="text"/>	
<b>Metode Pembayaran</b>	
Cash v	
<input type="button" value="Close"/>	<input type="button" value="Submit"/>

**Gambar 3. 20 From Data Pembayaran**

### 3. Desain file

Setelah desain output dan input dirancang, langkah selanjutnya yang harus dilakukan adalah merancang file-file database. File ini berfungsi menyimpan dan mengorganisasi data-data. Di dalam rancangan file ini dijelaskan variable-variable apa saja yang digunakan dalam file-file yang terkait dalam pengolahan data data yang ada pada Ikomart Bukittinggi . File-file tersebut adalah sebagai berikut:

#### a. Tabel akses

Nama database : pos  
 Nama tabel : akses  
 Primary key : id\_akses

**Tabel 3. 2 Tabel Akses**

No	Field	Tipe	Keterangan
1	id_akses	Int(11)	Primary key
2	nama_akses	Varchar(25)	Nama akses
3	Deskripsi	Varchar(100)	deskripsi



**b. Tabel bank**

Nama database : pos  
 Nama tabel : bank  
 Primary key : id

**Tabel 3. 3 Tabel Bank**

No	Field	Tipe	Keterangan
1	Id	Int(11)	Primary key
2	nama_bank	Varchar(10)	Nama bank

**c. Tabel barang**

Nama database : pos  
 Nama tabel : barang  
 Primary key : id\_barang

**Tabel 3. 4 Tabel Barang**

No	Field	Tipe	Keterangan
1	id_barang	Int(11)	Primary key
2	nama_barang	Varchar(30)	Nama barang
3	id_kategori	Int(11)	Id kategori
4	Ukuran	Varchar(5)	Ukuran
5	Harga	Int(20)	Harga
6	Foto	Varchar(80)	foto

**d. Tabel pembelian**

Nama database : pos  
 Nama table : detail\_pembelian  
 Primary key : id

**Tabel 3. 5 Tabel Pembelian**

No	Field	Tipe	Keterangan
1	Id	Int(11)	Primary key
2	no_trf	Varchar(50)	No transfer
3	nama_pelanggan	Varchar(20)	Nama pelanggan
4	Totalpure	Bigint(20)	Total Bersih
5	grand_total	Bigint(20)	Total akhir
6	Diskon	Int(3)	diskon
7	Bayar	Bigint(20)	bayar
8	Kembalian	Bigint(20)	kembalian
9	Catatan	Varchar(50)	catatan
10	tgl_trf	Date	Tanggal transfer
11	jam_trf	Time	Jam transfer
12	id_pembayaran	Int(2)	Id pembelian
13	no_rek	Int(18)	Nomor rekening
14	atas_nama	Varchar(35)	Atas nama
15	id_bank	Int(2)	Id bank
16	Operator	Varchar(30)	operator

**e. Tabel kategori**

Nama database : pos  
 Nama tabel : kategori  
 Primary key : id\_kategori

**Tabel 3. 6 Tabel Kategori**

No	Field	Tipe	Keterangan
1	Id_kategori	Int(11)	Primary key
2	nama_kategori	Varchar(35)	Nama kategori

**f. Tabel Operator**

Nama database : pos  
 Nama tabel : operator  
 Primary key : id\_operator

**Tabel 3. 7 Tabel Operator**

No	Field	Tipe	Keterangan
1	id_operator	Int(11)	Primary key
2	nama_operator	Varchar(50)	Nama operator
3	Username	Varchar(30)	username
4	Password	Varchar(32)	password
5	id_akses	Int(3)	Id akses
6	last_login	Date	Terakhir login
7	Foto	Varchar(100)	foto

**g. Tabel pembayaran**

Nama database : pos  
 Nama table : pembayar  
 Primary key : id\_byr

**Tabel 3. 8 Tabel Pembayaran**

No	Field	Tipe	Keterangan
1	Id_byr	Int(2)	Primary key
2	Metode	Varchar(20)	metode

**h. Tabel transtraksi**

Nama database : pos  
 Nama tabel : penjualan  
 Primary key : id\_transaksi

**Tabel 3. 9 Tabel Transtraksi**

No	Field	Tipe	Keterangan
1	id_transaksi	Int(11)	Primary key
2	id_dtlpen	Int(5)	Id dtlpen
3	id_barang	Int(11)	Id barang
4	jumlah_stok	Int(11)	Jumlah stok
5	harga_barang	Bigint(20)	Harga barang
6	sub_total	Bigint(20)	Sub total

**i. Tabel stok barang**

Nama database : pos

Nama tabel : stok

Primary key : id\_stok

**Tabel 3. 10 Tabel Stok Barang**

No	Field	Tipe	Keterangan
1	id_stok	Int(11)	Primary key
2	id_barang	Int(11)	Id barang
3	stok_barang	Int(11)	Stok barang
4	tanggal_stok	date	Tanggal barang

**j. Tabel ukuran /berat**

Nama database : pos

Nama tabel : ukuran

Primary key : id\_ukuran

**Tabel 3. 11 Tabel Ukuran/Berat**

No	Field	Tipe	Keterangan
1	id_ukuran	Int(11)	Primary key
2	nama_ukuran	Varchar(35)	Nama ukuran

## **BAB**

### **VI PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan uraian dan penjelasan yang telah dikemukakan pada setiap bab-bab dalam Laporan Tugas Akhir ini, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yang diharapkan dapat bermanfaat bagi para pembaca umumnya. Dari hasil penelitian dan kemudian dilanjutkan pada analisa dan desain sistem pengolahan data yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan antara lain:

1. Sistem ini dibangun untuk memberikan informasi yang ada di instansi, fungsi sistem informasi ini bagi pihak karyawan yaitu mempermudah dan membantu dalam pengolahan data penjualan/pemesanan dan juga pelaporan.
2. Dengan rancangan yang baru , yang menggunakan pemograman berbasis web dalam pengolahan data dapat membantu dalam meminimalkan kesalahan dalam pengolahan data penjualan maupun data yang lain.
3. Dengan penggunaan teknologi komputer secara optimal dapat membantu kinerja dari pihak instansi untuk melakukan untuk melakukan proses pencatatan , pengolahan dan penyimpanan data penjualan /pemesanan maupun data yang lain.
4. Pengaplikasian dengan di tunjang oleh aplikasi berbasis web sebagai program sistem informasi pengolahan data penjualan sangat membantu dalam menghasilkan suatu informasi, serta tidak membutuhkan waktu yang lama dalam mengelolah dan memberikan informasi.

#### **B. SARAN**

Untuk tercapainya efektifitas dan efisiensi kerja dengan ditunjang sistem informasi yang baik sesuai dengan kebutuhan di Ikomart Bukittinggi, maka berikut ini penulis menganjurkan beberapa saran-saran antara lain:

1. Mencoba menggunakan sistem yang telah dirancang dan membandingkan dengan sistem yang lama, apabila ternyata sistem yang baru ini dianggap

lebih efisien dan efektif maka disarankan pada Ikomart Bukittinggi untuk memakai sistem yang dirancang ini.

2. Dalam rancangan sistem yang baru ini diharapkan Ikomart Bukittinggi mengevaluasi kembali data-data yang berhubungan dengan sistem baru ini. Dan jika ditemukan kekurangan-kekurangan maka sistem yang baru dirancang ini dapat diperbaiki kembali supaya lebih sempurna.

## DAFTAR PUSTAKA

- A. S., Rosa dan Shalahuddin, M. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika. Hlm. 26, 30-34, 38-39, 117-118.
- La Midjan & Susanto Azhar, 2005. *Sistem Informasi Akuntansi 1*. Edisi 8; Bandung : Lingga Jaya.
- Indyawan, F. (2022). *Apa itu Virtualbox: Pengertian, Sejarah, Fungsi, Dan Cara Kerja*. Www.Kitaadmin.Com. <https://www.kitaadmin.com/2018/08/virtualbox-adalah-pengertian-fungsi.html>
- MARLINDAWATI, S.Kom., M.M., M. K. (2018). Penerapan Eoq (Economic Order Quantity) Pada Sistem Informasi Inventory. *Universitas Bina Darma*, 1–62.
- RIDHO, M. (n.d.). *BAB\_I\_DAN\_BAB*.
- Rivaldo Husadra Sianipar. (2021). *PERANCANGAN SISTEM POINT OF SALE BERBASIS*.
- Samsudin, C. M. (2020). SISTEM INFORMASI SMART COOP PADA KOPERASI KSP MAJU BERSAMA PAYAKUMBUH BERBASIS WEB. *Konstruksi Pemberitaan Stigma Anti-China Pada Kasus Covid-19 Di Kompas.Com*, 68(1), 1–12.  
<http://dx.doi.org/10.1016/j.ndteint.2014.07.001><https://doi.org/10.1016/j.ndteint.2017.12.003><http://dx.doi.org/10.1016/j.matdes.2017.02.024>
- Simanjuntak, D. (2015). *Sejarah Linux*. 1–4.
- Sitinjak Daniel Dido Jantce TJ, M., & Suwita, J. (2020). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kursus Bahasa Inggris Pada Intensive English Course Di Ciledug Tangerang. *Ipsikom*, 8(1), 1–19.
- Sucipto, (2011), *Konsep Dan Teknik Pengembangan Sistem Berbasis Teknologi Informasi, Dinas Pendidikan Provinsi Banten*
- Tata, M., Dalam, S. (, & Rianti, E. (2017). *BAB II LANDASAN TEORI 2.1. Sistem 2.1.1. Pengertian Sistem*. 7(2), 260.  
<https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/461/jbptunikompp-gdl-septiansup-23024-2-microsoft-..pdf>





# LAMPIRAN



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BATUSANGKAR**

Jl. Sudirman No. 137 Kuburajo Lima Kaum Batusangkar 27213 Telp (0752) 71150, 574221, 574222, Fax. (0752) 71879  
http://www.iainbatusangkar.ac.id email: info@iainbatusangkar.ac.id

**KARTU MONITORING**  
**KEGIATAN BIMBINGAN PENULISAN TUGAS AKHIR**

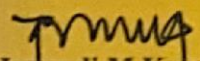
Nama : Rezky Yuliarmenri Putra  
Nim : 1950401055  
Jurusan : Manajemen Informatika  
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam  
Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI POIN OF SALE  
BERBASIS WEB DENGAN SERVER UBUNTU DI IKOMART BUKITTINGGI  
Pembimbing : ISWANDI,M.KOM

No	HARI/ TANGGAL	PEMBIMBING	PARAF
1	Senin 18-4-02	Konsultasi Bab 1	
2	Rabu 20-4-02	Konsultasi Bab 2	
3	Kamis 21-4-02	Perbaikan Bab 1 & Bab 2	
4	Senin 18-7-02	Konsultasi Bab 3	
5	Selasa 19-7-02	Perbaikan Bab 3	
6	Rabu 20-7-02	Perbaikan Bab 3	
7	Kamis 21-7-02	Cek Program Aplikasi	
8	Jumat 22-7-02	Konfirmasi Bab 4	
9	Jumat 22-7-02	Acc Ager	
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Catatan: Setiap konsultasi dengan pembimbing Kartu ini harap dibawa, diisi, dan diparaf oleh dosen pembimbing

Mahasiswa

Pembimbing

  
Iswandi, M. Kom  
NIP.19700510 200312 1 004

Rezky Yuliarmenri Putra  
NIM. 1950401055  
Batusangkar,  
Ketua Jurusan Manajemen Informatika

  
Iswandi, M. Kom  
NIP. 19700510 200312 1 004









**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BATUSANGKAR  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM**

Jl. Sudirman No. 137 Lima Kaum Batusangkar Telp. (0752) 71150, 574221, 71890 Fax. (0752) 71879  
Website : [www.iainbatusangkar.ac.id](http://www.iainbatusangkar.ac.id) e-mail : [info@iainbatusangkar.ac.id](mailto:info@iainbatusangkar.ac.id)

**SURAT TUGAS**

Nomor : B- 261 b /In.27/F IV/PP 00 9/04/2022

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam dengan ini menugaskan Saudara

Nama Dosen, NIP	Pangkat / Gol	Keahlian	Kewenangan
Iswandi, M Kom 19700510 200312 1 003	Penata Tk I, III/d	Lektor	Pembimbing

sebagai Pembimbing Tugas Akhir mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam pada Semester GENAP Tahun akademik 2021/2022, atas nama :

Nama : REZKY YULIARMENRI PUTRA  
NIM : 1950401055  
Jurusan : Manajemen Informatika  
Judul Proposal : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI POINT OF SALE BERBASIS WEB DENGAN SERVER UBUNTU DI IKOMART BUKITTINGGI

Demikian surat ini diberikan kepada yang bersangkutan, untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.



Batusangkar, 21 April 2022

Iswandi, M.Ag., CRP

# **LISTING PROGRAM**

## Halaman Login

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">

<head>
  <meta charset="utf-8">
  <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
  <title>Login | Ikomart Bukittinggi</title>
  <!-- Tell the browser to be responsive to screen width -->
  <meta content="width=device-width, initial-scale=1, maximum-scale=1, user-
scalable=no" name="viewport">
  <!-- Bootstrap 3.3.7 -->
  <link rel="stylesheet" href="<?php echo base_url()
?>assets/bower_components/bootstrap/dist/css/bootstrap.min.css">
  <!-- Font Awesome -->
  <link rel="stylesheet" href="<?php echo base_url() ?>assets/bower_components/font-
awesome/css/font-awesome.min.css">
  <!-- Ionicons -->
  <link rel="stylesheet" href="<?php echo base_url()
?>assets/bower_components/Ionicons/css/ionicons.min.css">
  <!-- Theme style -->
  <link rel="stylesheet" href="<?php echo base_url()
?>assets/dist/css/AdminLTE.min.css">
  <!-- iCheck -->
  <link rel="stylesheet" href="<?php echo base_url()
?>assets/plugins/iCheck/square/blue.css">
  <link rel="stylesheet" href="<?php echo base_url()
?>assets/plugins/animation/style.css">

<body background=" ../assets/background/pos2.jpg">
</head>

<body <div class="container" id="loginContainer">
  <center>
    <h2>
      <font color="orange">
        <marquee width="60%">Selamat Datang di</marquee>
      <h1>
        
      </center>
    <center>
      </center>
    <div style="width: 100%">
      <div style="text-align: center">
```

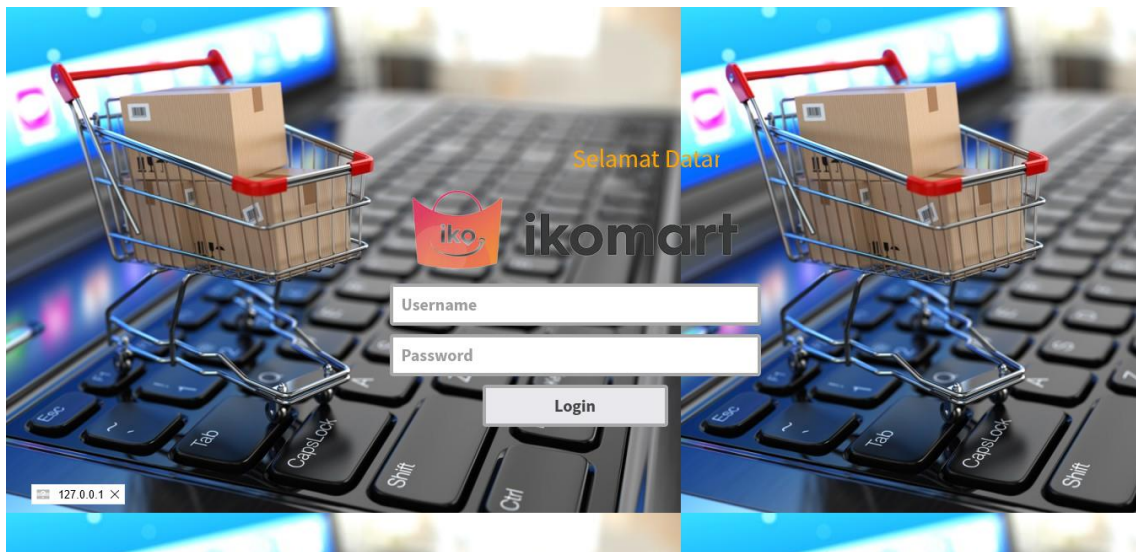


```

<div style="margin: 10px 10px;">
  <?php
    echo form_open('auth/login', array('style' => 'text-align:center;'));
  ?>
  <?php $error = $this->session->flashdata('message_name');
  ?>
  <p align="center" style="color:red;"><?php echo $error; ?></p>
  <input onblur="movePupilsToCenter();" name="username" id="username"
type="text" placeholder="Username">
</div>
</div>
<div style="width: 100%">
  <div style="margin: 10px 10px;">
    <div style="text-align: center">
      <input onblur="openEyes();" name="password" id="password"
type="password" placeholder="Password">
    </div>
  </div>
  <div style="margin: 10px 10px;">
    <div style="text-align: center">
      <button type="submit" name="submit">Login</button>
    </div>
  </form>
</div>
</div>
<div>
  <script rel="script" src="<?php echo base_url()
?>assets/plugins/animation/javascript.js"></script>
</body>

</html>

```



## Dahsboard

<style>

```
#chartdiv {
    width: 100%;
    height: 300px;
}
```

```
#chartdiv2 {
    width: 100%;
    height: 250px;
}
```

```
#chartdiv3 {
    width: 100%;
    height: 250px;
}
```

```
.widget-user .widget-user-image>img {
    width: 90px;
    height: auto;
    border: none;
}
```

</style>

<section class="content">

<?php if (\$this->session->userdata('akses') == 1) : ?>

<div class="row">

<?php foreach (\$box as \$info\_box) : ?>

<div class="col-lg-3 col-xs-6">

```

<div class="small-box bg-<?= $info_box->box ?>">
    <div class="inner">
        <h3 class="count"><?= $info_box->total; ?></h3>
        <p><?= $info_box->title; ?></p>
    </div>
    <div class="icon">
        <i class="fa fa-<?= $info_box->icon ?>"></i>
    </div>
    <a href="<?= base_url() . strtolower($info_box->link);
?>" class="small-box-footer">
        More info
        <i class="fa fa-arrow-circle-right"></i>
    </a>
</div>
</div>
<?php endforeach; ?>
</div>
<div class="row">
    <div class="col-md-6">
        <div class="box box-default">
            <div class="box-header with-border">
                <h3 class="box-title">Total Barang Berdasarkan
Kategori</h3>
                <div class="box-tools pull-right">
                    <button type="button" class="btn btn-box-
tool" data-widget="collapse"><i class="fa fa-minus"></i></button>
                </div>
            </div>
            <div class="box-body">
                <div id="chartdiv2"></div>
            </div>
        </div>
    </div>
    <div class="col-md-6">
        <div class="box box-default">
            <div class="box-header with-border">
                <h3 class="box-title">Top 5 Barang Terjual Bulan
Ini</h3>
                <div class="box-tools pull-right">
                    <button type="button" class="btn btn-box-
tool" data-widget="collapse"><i class="fa fa-minus"></i></button>
                </div>
            </div>
            <div class="box-body">

```

```

<div id="chartdiv3"></div>
</div>
</div>
</div>
</div>
<div class="row">
  <div class="col-md-12">
    <div class="box box-default">
      <div class="box-header with-border">
        <h3 class="box-title">Grafik Total Stok
Barang</h3>
        <div class="box-tools pull-right">
          <button type="button" class="btn btn-box-
tool" data-widget="collapse"><i class="fa fa-minus"></i></button>
        </div>
      </div>
      <div class="box-body">
        <div id="chartdiv"></div>
      </div>
    </div>
  </div>
</div>
<?php else : ?>
  <div class="row">
    <div class="col-md-6">
      <div class="box box-default">
        <div class="box-header with-border">
          <h3 class="box-title">Total Barang Berdasarkan Kategori</h3>
          <div class="box-tools pull-right">
            <button type="button" class="btn btn-box-tool" data-widget="collapse"><i
class="fa fa-minus"></i></button>
          </div>
        </div>
        <div class="box-body">
          <div id="chartdiv2"></div>
        </div>
      </div>
    </div>
    <div class="col-md-6">
      <div class="box box-default">
        <div class="box-header with-border">
          <h3 class="box-title">Top 5 Barang Terjual Bulan Ini</h3>
          <div class="box-tools pull-right">

```

```
<button type="button" class="btn btn-box-tool" data-widget="collapse"><i
class="fa fa-minus"></i></button>
</div>
</div>
<div class="box-body">
  <div id="chartdiv3"></div>
</div>
</div>
</div>
</div>
<div class="row">
<div class="col-md-12">
  <div class="box box-default">
    <div class="box-header with-border">
      <h3 class="box-title">Grafik Total Stok Barang</h3>
      <div class="box-tools pull-right">
        <button type="button" class="btn btn-box-tool" data-widget="collapse"><i
class="fa fa-minus"></i></button>
      </div>
    </div>
    <div class="box-body">
      <div id="chartdiv"></div>
    </div>
  </div>
</div>
</div>
</div>
```

```
<?php endif; ?>
</section>
<!-- Styles -->
```

```
<!-- Resources -->
<script src="<?php echo base_url() ?>assets/plugins/amchart4/core.js"></script>
<script src="<?php echo base_url() ?>assets/plugins/amchart4/charts.js"></script>
<script src="<?php echo base_url()
?>assets/plugins/amchart4/themes/dataviz.js"></script>
<script src="<?php echo base_url()
?>assets/plugins/amchart4/themes/material.js"></script>
<script src="<?php echo base_url()
?>assets/plugins/amchart4/themes/animated.js"></script>
```

```
<!-- Chart code -->
<script>
    am4core.ready(function() {
        let url = '<? = base_url() ?>';
        // Themes begin
        am4core.useTheme(am4themes_dataviz);
        am4core.useTheme(am4themes_animated);
        am4core.options.minPolylineStep = 5;
        am4core.options.queue = true;
        am4core.options.onlyShowOnViewport = true;

        // Themes end

        // Create chart instance
        var chart = am4core.create("chartdiv", am4charts.XYChart);

        // Add data
        chart.data = [

            <?php foreach ($graph as $row) : ?> {
                "barang": "<?php echo $row->nama_barang; ?>",
                "total": <?php echo $row->total; ?>
            },
            <?php endforeach; ?>

        ];

        // Create axes

        var categoryAxis = chart.xAxes.push(new am4charts.CategoryAxis());
```

```

categoryAxis.dataFields.category = "barang";
categoryAxis.renderer.grid.template.location = 0;
categoryAxis.renderer.minGridDistance = 30;

categoryAxis.renderer.labels.template.adapter.add("dy", function(dy,
target) {
    if (target.dataItem && target.dataItem.index & 2 == 2) {
        return dy + 25;
    }
    return dy;
});

var valueAxis = chart.yAxes.push(new am4charts.ValueAxis());
// Create series
var series = chart.series.push(new am4charts.ColumnSeries());
series.dataFields.valueY = "total";
series.dataFields.categoryX = "barang";
series.name = "total";
series.columns.template.tooltipText = "{categoryX}: [bold]{valueY}[/]";
series.columns.template.fillOpacity = .8;
series.minBulletDistance = 20;

var columnTemplate = series.columns.template;
columnTemplate.strokeWidth = 2;
columnTemplate.strokeOpacity = 1;

// Create chart instance
var chart = am4core.create("chartdiv2", am4charts.PieChart);

// Add data
chart.data = [
    <?php foreach ($kategori as $row) : ?> {
        "barang": "<?php echo $row->nama_barang ?>",
        "total": "<?php echo $row->total ?>",
        "color": getRandomColor(),
    },
    <?php endforeach; ?>
];

// Add and configure Series
var pieSeries = chart.series.push(new am4charts.PieSeries());
pieSeries.dataFields.value = "total";
pieSeries.dataFields.category = "barang";

```

```

pieSeries.hiddenState.properties.endAngle = -90;
pieSeries.ticks.template.disabled = true;
pieSeries.alignLabels = false;
pieSeries.labels.template.text = "{value.percent.formatNumber('#.0')}%";
pieSeries.labels.template.radius = am4core.percent(-40);
pieSeries.labels.template.fill = am4core.color("white");
pieSeries.labels.template.relativeRotation = 90;
chart.responsive.useDefault = false
chart.responsive.enabled = true;

chart.color = [
    <?php foreach ($kategori as $row) : ?>
        getRandomColor(),
    <?php endforeach; ?>
];

var colorSet = new am4core.ColorSet();
colorSet.list = chart.color.map(function(color) {
    return new am4core.color(color);
});
pieSeries.colors = colorSet;

function getRandomColor() {
    var letters = '0123456789ABCDEF';
    var color = '#';
    for (var i = 0; i < 6; i++) {
        color += letters[Math.floor(Math.random() * 16)];
    }
    return color;
}

chart.responsive.useDefault = false
chart.responsive.enabled = true;
chart.responsive.rules.push({
    relevant: function(target) {
        return false;
    },
    state: function(target, stateId) {
        return;
    }
});

var chart = am4core.create("chartdiv3", am4charts.XYChart);

```



```
chart.hiddenState.properties.opacity = 0; // this creates initial fade-in
```

```
chart.paddingRight = 30;
```

```
chart.data = [  
    <?php foreach ($laris as $row) : ?> {  
        "barang": "<?php echo $row->nama_barang; ?>",  
        "total": <?php echo $row->total; ?>,  
        "href": url + "uploads/<?php echo $row->foto; ?>"  
    },  
    <?php endforeach; ?>  
];
```

```
var categoryAxis = chart.yAxes.push(new am4charts.CategoryAxis());  
categoryAxis.dataFields.category = "barang";  
categoryAxis.renderer.grid.template.strokeOpacity = 0;  
categoryAxis.renderer.minGridDistance = 10;  
categoryAxis.renderer.labels.template.dx = -40;  
categoryAxis.renderer.minWidth = 120;  
categoryAxis.renderer.tooltip.dx = -40;
```

```
var valueAxis = chart.xAxes.push(new am4charts.ValueAxis());  
valueAxis.renderer.inside = true;  
valueAxis.renderer.labels.template.fillOpacity = 0.3;  
valueAxis.renderer.grid.template.strokeOpacity = 0;  
valueAxis.min = 0;  
valueAxis.cursorTooltipEnabled = false;  
valueAxis.renderer.baseGrid.strokeOpacity = 0;  
valueAxis.renderer.labels.template.dy = 20;
```

```
var series = chart.series.push(new am4charts.ColumnSeries);  
series.dataFields.valueX = "total";  
series.dataFields.categoryY = "barang";  
series.tooltipText = "{valueX.value}";  
series.tooltip.pointerOrientation = "vertical";  
series.tooltip.dy = -30;  
series.columnsContainer.zIndex = 100;  
series.minBulletDistance = 20;
```

```
var columnTemplate = series.columns.template;  
columnTemplate.height = am4core.percent(50);  
columnTemplate.maxHeight = 30;
```

```

columnTemplate.column.cornerRadius(60, 10, 60, 10);
columnTemplate.strokeOpacity = 0;

series.heatRules.push({
    target: columnTemplate,
    property: "fill",
    dataField: "valueX",
    min: am4core.color("#e5dc36"),
    max: am4core.color("#5faa46")
});
series.mainContainer.mask = undefined;

var cursor = new am4charts.XYCursor();
chart.cursor = cursor;
cursor.lineX.disabled = true;
cursor.lineY.disabled = true;
cursor.behavior = "none";

var bullet = columnTemplate.createChild(am4charts.CircleBullet);
bullet.circle.radius = 10;
bullet.valign = "middle";
bullet.align = "left";
bullet.isMeasured = true;
bullet.interactionsEnabled = false;
bullet.horizontalCenter = "right";
bullet.interactionsEnabled = false;

var hoverState = bullet.states.create("hover");
var outlineCircle = bullet.createChild(am4core.Circle);
outlineCircle.adapter.add("radius", function(radius, target) {
    var circleBullet = target.parent;
    return circleBullet.circle.pixelRadius + 10;
})

var image = bullet.createChild(am4core.Image);
image.width = 30;
image.height = 30;
image.horizontalCenter = "middle";
image.verticalCenter = "middle";
image.propertyFields.href = "href";
image.adapter.add("mask", function(mask, target) {
    var circleBullet = target.parent;
    return circleBullet.circle;
})

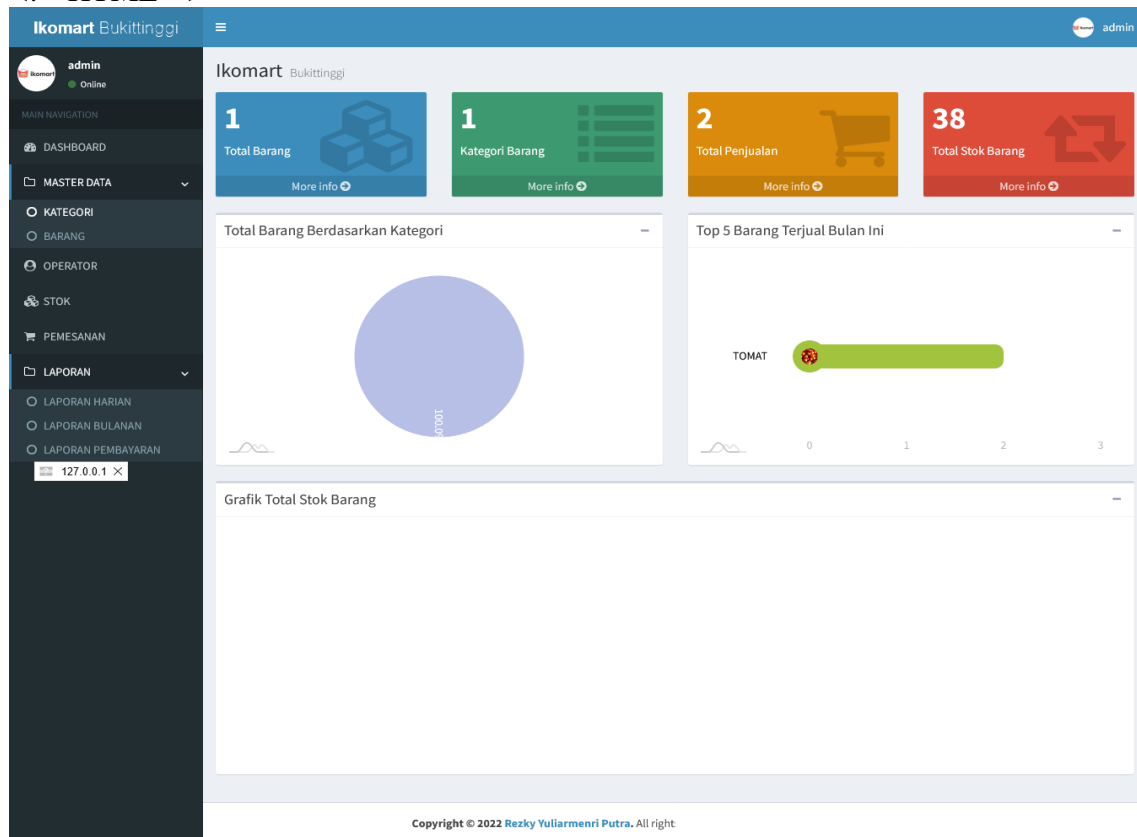
```

```

var previousBullet;
chart.cursor.events.on("cursorpositionchanged", function(event) {
    var dataItem = series.tooltipDataItem;
    if (dataItem.column) {
        var bullet = dataItem.column.children.getIndex(1);
        if (previousBullet && previousBullet != bullet) {
            previousBullet.isHover = false;
        }
        if (previousBullet != bullet) {
            var hs = bullet.states.getKey("hover");
            hs.properties.dx = dataItem.column.pixelWidth;
            bullet.isHover = true;
            previousBullet = bullet;
        }
    }
}); // end am4core.ready()
</script>

```

<!-- HTML -->





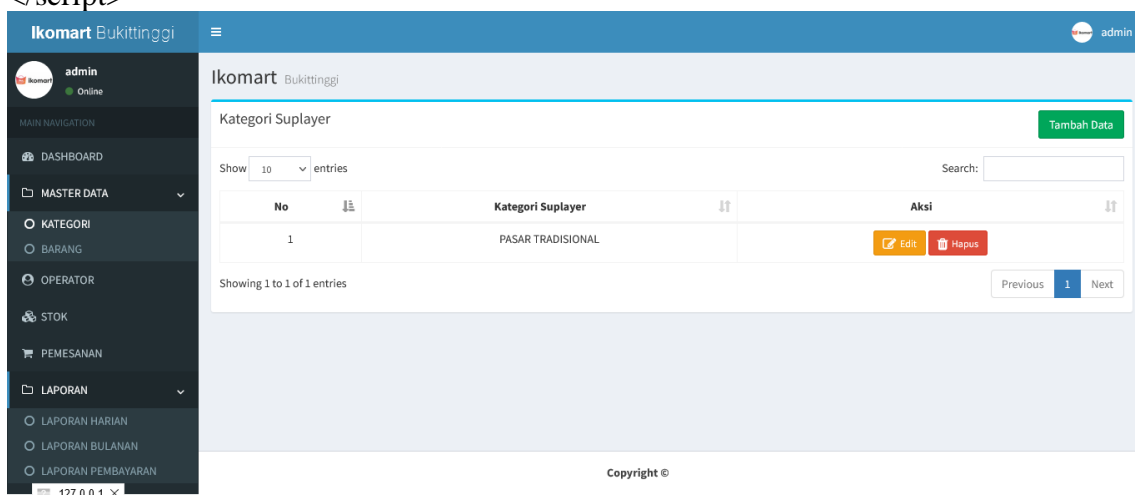
```

        <td><?php echo $a-
>nama_kategori; ?></td>

        <td><?php
            echo
            anchor(site_url('kategori/edit/' . $a->id_kategori), '<i class="fa fa-pencil-square-o fa-
lg"></i>&nbsp;&nbsp;&nbsp;Edit', array('title' => 'edit', 'class' => 'btn btn-sm btn-warning'));
            echo '&nbsp;&nbsp;&nbsp;';
            echo
            anchor(site_url('kategori/hapus/' . $a->id_kategori), '<i class="fa fa-trash fa-
lg"></i>&nbsp;&nbsp;&nbsp;Hapus', 'title="delete" class="btn btn-sm btn-danger "');
            ?>
        </td>
    </tr>
    <?php } ?>
</tbody>
</table>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</section>

<script src="<?php echo base_url() ?>assets/app/js/alert.js"></script>
<script>
    $(document).ready(function() {
        $('#myTable').DataTable();
    });
</script>

```



<style type="text/css">

[illegible]

```

<tr>
    <td><?php echo ++$no;

    <td><?php echo $operator-

    <td><?php echo $operator-

    <td><?php echo $operator-

    <td>
        <a href="<?php echo
(site_url('uploads/operator/' . $operator->foto)); ?>" class="image-link">
            
        </a>
    </td>
    <td>
        <?php
            echo
            anchor(site_url('operator/edit/' . $operator->id_operator), '<i class="fa fa-pencil-square-
o fa-lg"></i>&nbsp;&nbsp;&nbsp;Edit', array('title' => 'edit', 'class' => 'btn btn-sm btn-
warning')));
            echo '&nbsp;';
            echo
            anchor(site_url('operator/hapus/' . $operator->id_operator), '<i class="fa fa-trash fa-
lg"></i>&nbsp;&nbsp;&nbsp;Hapus', 'title="delete" class="btn btn-sm btn-danger "' );
            ?>
        </td>
    </tr>
<?php } ?>
</tbody>
</table>
</div>
</div>
</div>
</div>
</section>
<script src="<?php echo base_url() ?>assets/app/js/alert.js"></script>
<script>
    $(document).ready(function() {

        var table = $('#myTable').dataTable({
            "fnDrawCallback": function() {

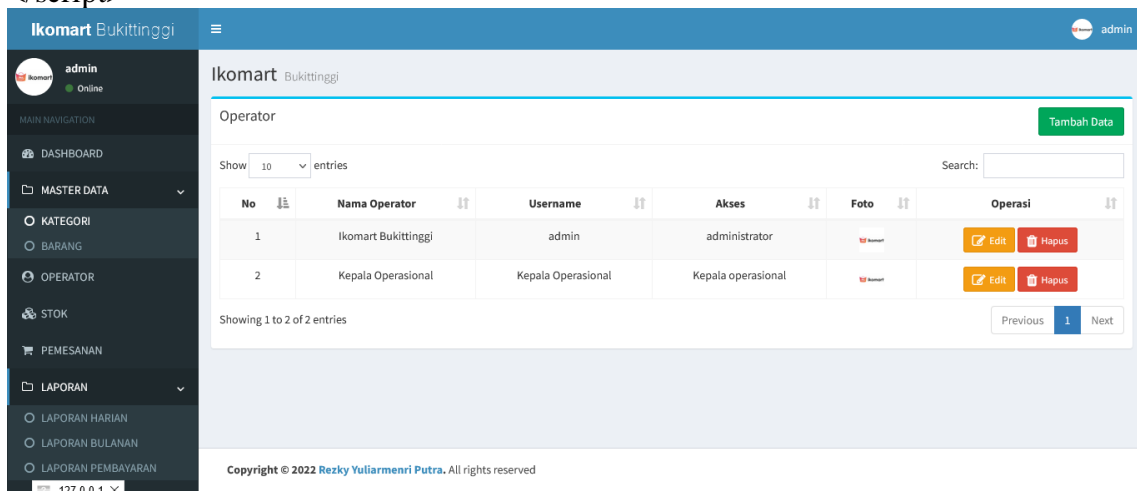
```

```

        $('.image-link').magnificPopup({
            type: 'image',
            closeOnContentClick: true,
            closeBtnInside: false,
            fixedContentPos: true,

            image: {
                verticalFit: true
            },
            zoom: {
                enabled: true,
                duration: 300 // don't forget to change the
duration also in CSS
            },
        });
    });
</script>

```



## Stok

```

<style type="text/css">
    table,
    th,
    tr,
    td {
        text-align: center;
    }

    .swal2-popup {

```



[illegible]

```

<th>Stok Barang</th>
<th>Kapasitas</th>
<th>Tanggal</th>
<th>Aksi</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<?php
$no = 0;
foreach ($stok as $s) { ?>
<tr>
<td><?php echo
++$no ?> </td>
<td><?php echo $s-
>nama_barang; ?></td>
<td><?php echo $s-
>nama_kategori; ?></td>
<td>Rp.<?php echo
number_format($s->harga); ?></td>
<td>
<?php echo
$->stok_barang; ?>
</td>
<td>
<?php echo
$->stok_barang; ?>
</td>
<td><?php echo $s-
>tanggal_stok; ?></td>
<td><?php
echo
anchor(site_url('stok/edit/' . $->id_stok), '<i class="fa fa-pencil-square-o fa-
lg"></i>&nbsp;&nbsp;&nbsp;Edit', array('title' => 'edit', 'class' => 'btn btn-sm btn-warning'));
echo '&nbsp;&nbsp;&nbsp;';
echo
anchor(site_url('stok/hapus/' . $->id_stok), '<i class="fa fa-trash fa-
lg"></i>&nbsp;&nbsp;&nbsp;Hapus', 'title="delete" class="btn btn-sm btn-danger ""');
?>
</td>
</tr>
<?php } ?>
</tbody>
</table>
</div>

```

```

        </div>
    </div>
</div>
</section>
<script src="<?php echo base_url() ?>assets/app/js/alert.js"></script>
<script>
    $(document).ready(function() {
        $('#myTable').DataTable({
            dom: 'Blfrtip',
            "columnDefs": [{
                targets: 5,
                render: $.fn.dataTable.render.percentBar('round', '#fff',
'FF9CAB', '#FF0033', '#FF9CAB', 0, 'solid')
            }],
            buttons: [{
                extend: 'csvHtml5',
                exportOptions: {
                    columns: [0, 1, 2, 3, 4, ],
                },
            },
            {
                extend: 'excelHtml5',
                title: 'STOK BARANG',
                exportOptions: {
                    columns: [0, 1, 2, 3, 4],
                },
            },
            {
                extend: 'copyHtml5',
                title: 'Stok Barang',
                exportOptions: {
                    columns: [0, 1, 2, 3, 4],
                },
            },
            {
                extend: 'pdfHtml5',
                oriented: 'portrait',
                pageSize: 'legal',
                title: 'Stok Barang',
                download: 'open',
                exportOptions: {
                    columns: [0, 1, 2, 3, 4],
                },
                customize: function(doc) {

```

```

doc.content[1].table.widths =
Array(doc.content[1].table.body[0].length + 1).join('*').split("");
doc.styles.tableBodyEven.alignment =
'center';
doc.styles.tableBodyOdd.alignment =
'center';

},
{
    extend: 'print',
    oriented: 'portrait',
    pageSize: 'A4',
    title: 'Data Barang',
    exportOptions: {
        columns: [0, 1, 2, 3, 4],
    },
},
],
"fnDrawCallback": function() {
    $('#image-link').magnificPopup({
        type: 'image',
        closeOnContentClick: true,
        closeBtnInside: false,
        fixedContentPos: true,
        image: {
            verticalFit: true
        },
        zoom: {
            enabled: true,
            duration: 300 // don't forget to change the
duration also in CSS
        },
    });
});
});
</script>

```

Ikomart Bukittinggi

admin Online

MAIN NAVIGATION

DASHBOARD

MASTER DATA

KATEGORI

BARANG

OPERATOR

STOK

PEMESANAN

LAPORAN

LAPORAN HARIAN

LAPORAN BULANAN

LAPORAN PEMBAYARAN

Ikomart Bukittinggi

Stok Barang

Tambah Data

CSV

Excel

Copy

PDF

Print

Show 10 entries

Search:

| No | Nama barang | Kategori barang   | Harga Barang | Stok Barang | Kapasitas | Tanggal    | Aksi                             |
|----|-------------|-------------------|--------------|-------------|-----------|------------|----------------------------------|
| 1  | TOMAT       | PASAR TRADISIONAL | Rp.5,000     | 38          | 85%       | 2022-08-08 | <div>Edit</div> <div>Hapus</div> |

Showing 1 to 1 of 1 entries

Previous

1

Next

Copyright © 2022 Rezky Yuliamenri Putra.

## Laporan Harian

```
<style type="text/css">
```

```
table {
    border: 15px solid #25BAE4;
    border-collapse: collapse;
}
```

```
td {
    width: 50px;
    height: 50px;
    text-align: center;
    border: 1px solid #e2e0e0;
    font-size: 18px;
    font-weight: bold;
}
```

```
th {
    height: 50px;
    padding-bottom: 8px;
    background: #25BAE4;
    font-size: 20px;
    text-align: center;
}
```

```
.prev_sign a,
.next_sign a {
    color: white;
    text-decoration: none;
}
```

```

tr.week_name {
  font-size: 16px;
  font-weight: 400;
  color: red;
  width: 10px;
  background-color: #efe8e8;
}

.highlight {
  background-color: #25BAE4;
  color: white;
  height: 27px;
}

.calender .days td {
  width: 2000px;
  height: 50px;
}

.calender .highlight {
  font-weight: 600px;
}

.calender .days td:hover {
  background-color: #DEF;
}

.content {
  min-height: 0px;
  /* padding: 15px; */
  /* margin-right: auto; */
  /* margin-left: auto; */
  /* padding-left: 15px; */
  /* padding-right: 15px; */
}
</style>
<section class="content">
  <div class="row">
    <div class="col-md-12">
      <div class="box box-info">
        <div class="box-header with-border">
          <h3 class="box-title">Laporan Penjualan Harian</h3>
        </div>
        <div class="box-body">

```

Ikomart Bukittinggi

Ikomart

admin

Online

MAIN NAVIGATION

DASHBOARD

MASTER DATA

KATEGORI

BARANG

OPERATOR

STOK

PEMESANAN

LAPORAN

LAPORAN HARIAN

LAPORAN BULANAN

LAPORAN PEMBAYARAN

127 0 0 1

X

Ikomart Bukittinggi

Laporan Penjualan Harian

PENDAPATAN

Rp.0

Total Pendapatan

BARANG TERJUAL

Total Barang Terjual

TOTAL PENJUALAN

0

Total Penjualan

BARANG TERLARIS

kosong

Barang Terlaris

Agustus 2022

| Minggu | Senin    | Selasa | Rabu | Kamis | Jumat | Sabtu |
|--------|----------|--------|------|-------|-------|-------|
|        | 1        | 2      | 3    | 4     | 5     | 6     |
|        | 8        |        |      |       |       |       |
| 7      | Rp.9,000 | 9      | 10   | 11    | 12    | 13    |
| 14     | 15       | 16     | 17   | 18    | 19    | 20    |
| 21     | 22       | 23     | 24   | 25    | 26    | 27    |
| 28     | 29       | 30     | 31   |       |       |       |

Copyright © 2022 Rezky Yuliarmenri Putra, All rights

## Laporan Bulanan

```
<style type="text/css">
  table {
    border: 15px solid #25BAE4;
    border-collapse: collapse;
  }

  td {
    width: 50px;
    height: 50px;
    text-align: center;
    border: 1px solid #e2e0e0;
    font-size: 18px;
    font-weight: bold;
  }

  th {
    height: 50px;
    padding-bottom: 8px;
    background: #25BAE4;
    font-size: 20px;
    text-align: center;
  }

  .prev_sign a,
  .next_sign a {
    color: white;
    text-decoration: none;
  }

  tr.week_name {
    font-size: 16px;
    font-weight: 400;
    color: red;
    width: 10px;
    background-color: #efe8e8;
  }

  .highlight {
    background-color: #25BAE4;
    color: white;
    height: 27px;
  }
```



```

.calender .days td {
    width: 2000px;
    height: 50px;
}

.calender .highlight {
    font-weight: 600px;
}

.calender .days td:hover {
    background-color: #DEF;
}

.content {
    min-height: 0px;
}
</style>
<section class="content">
    <div class="row">
        <div class="col-md-12">
            <div class="box box-info">
                <div class="box-header with-border">
                    <h3 class="box-title">Laporan Penjualan Bulanan</h3>
                </div>
                <div class="box-body">
                    <div class="row">
                        <?php foreach ($cards as $info_cards) : ?>
                            <div class="col-md-3 col-sm-6 col-xs-12">
                                <div class="info-box bg-<?= $info_cards->box ?>">
                                    <span class="info-box-icon"><i class="fa fa-<?= $info_cards->icon ?>"></i></span>
                                    <div class="info-box-content">
                                        <span class="info-box-text"><?= $info_cards->title;
                                    ?></span>
                                        <span class="info-box-number"><?= $info_cards->total;
                                    ?></span>
                                        <div class="progress">
                                            <div style="width: 100%" class="progress-bar"></div>
                                        </div>
                                        <span class="progress-description">
                                            <?= $info_cards->description; ?>
                                        </span>
                                    </div>
                                </div>
                            </div>
                        </div>
                    </div>
                </div>
            </div>
        </div>
    </div>
</section>

```

```

</div>
<?php endforeach; ?>
<div class="col-md-12">
    <table class="table table-bordered">
        <thead>
            <tr>
                <?php
                $next = intval($tahun) + 1;
                $prev = intval($tahun) - 1;
                ?>
                <th>
                    <a href="<?php echo base_url('index.php/lapbulanan/index/'
. $prev) ?>">&lt;&lt;</a>
                </th>
                <th><?php if ($tahun) {
                    echo $tahun;
                } ?></th>
                <th>
                    <a href="<?php echo base_url('index.php/lapbulanan/index/'
. $next) ?>">&gt;&gt;</a>
                </th>
            </tr>
        </thead>
        <tbody>
            <tr>
                <?php foreach ($bulanan as $row) : ?>
                <th>
                <?php
                $bulan = $this->fungsi->bulan($row->tgl_trf);
                echo $bulan ?>
                </th>
                <?php endforeach; ?>
            </tr>
            <tr>
                <?php foreach ($bulanan as $row) : ?>
                <td>
                <?php
                $bulan = $row->tgl_trf;
                $mnow = date('m');
                $bulanskrng = substr($bulan,6,1);
                if ($bulanskrng == $mnow){
                    echo 'span
class="highlight">Rp'.number_format($row->gttotal).'</span>';
                }
            </td>
            </tr>
        </tbody>
    </table>
</div>

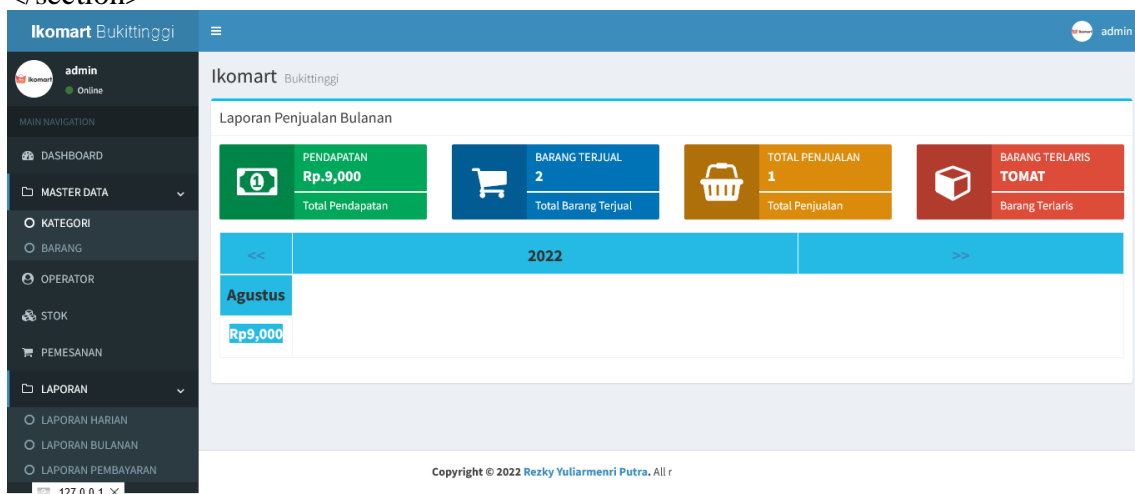
```

```

else{
    echo 'Rp'.number_format($row->gttotal);
}
?>

</td>
<?php endforeach; ?>
</tr>
</tbody>
</table>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</section>

```



## Laporan Pembayaran

```

<style type="text/css">
table,
th,
tr,
td {
    text-align: center;
}

.swal2-popup {
    font-family: inherit;
    font-size: 1.2rem;
}

```

```

.btn-group,
.btn-group-vertical {
    position: relative;
    display: inline-block;
    vertical-align: middle;
}
</style>

```

```

<section class="content">
    <div class="row">
        <div class="col-md-12">
            <div class="box box-info">
                <div class="box-header with-border">
                    <h3 class="box-title">Data Laporan</h3>
                </div>
                <div class="row">
                    <div class="col-xs-12">
                        <?php echo form_open('laporan', array('role' => "form", 'id' =>
"myForm", 'data-toggle' => "validator")); ?>
                        <div class="col-md-3">
                            <div class="input-daterange">
                                <div class="form-group">
                                    <label for="start_date" class="control-label">Tanggal
Awal</label>
                                    <div class="input-group">
                                        <input type="text" class="form-control" name="start_date"
id="start_date" data-error="Tanggal Awal harus diisi" required />
                                        <span class="input-group-addon">
                                            <span class="fa fa-calendar"></span>
                                        </span>
                                    </div>
                                <div class="help-block with-errors"></div>
                            </div>
                        </div>
                    <div class="col-md-3">
                        <div class="input-daterange">
                            <div class="form-group">
                                <label for="end_date" class="control-label">Tanggal
Akhir</label>
                                <div class="input-group">
                                    <input type="text" class="form-control" name="end_date"
id="end_date" data-error="Tanggal Akhir harus diisi" required />
                                </div>
                            </div>
                        </div>
                    </div>
                </div>
            </div>
        </div>
    </div>

```

```

        <span class="input-group-addon">
            <span class="fa fa-calendar"></span>
        </span>
    </div>
    <div class="help-block with-errors"></div>
</div>
</div>
<div class="col-md-3">
    <div class="form-group">
        <label for="metode" class="control-label">Metode</label>
        <div class="input-group">
            <select class="form-control" name="metode">
                <option value="">Pilih Semua</option>
                <?php
                foreach ($metode as $m) {
                    echo "<option value=' $m->id_byr'>$m->metode</option>";
                }
                ?>
            </select>
            <span class="input-group-addon">
                <span class="fa fa-list"></span>
            </span>
        </div>
    </div>
</div>
<div class="col-md-2" style="padding-top:25px;">
    <button type="submit" name="search" id="search" value="Search"
class="btn btn-info"> Search</button>
</div>
</form>
</div>
</div>
<div class="box-body">
    <table id="myTable" class="table table-bordered table-hover">
        <thead>
            <tr>
                <th>No</th>
                <th>No Transaksi</th>
                <th>Nama Pelanggan</th>
                <th>Tanggal Transaksi</th>
                <th>Jam Transaksi</th>
                <th>Metode Pembayaran</th>
                <th>Aksi</th>

```

```

        </tr>
    </thead>
    <tbody>
        <?php $no = 0;
        foreach ($laporan as $row) { ?>
            <tr>
                <td><?php echo ++$no; ?></td>
                <td><?php echo $row->no_trf; ?></td>
                <td><?php echo $row->nama_pelanggan; ?></td>
                <td><?php echo $row->tgl_trf; ?></td>
                <td><?php echo $row->jam_trf; ?></td>
                <td><?php echo $row->metode; ?></td>
                <td><?php
                    echo anchor(site_url('penjualan/struk/' . $row->id), '<i class="fa
fa-eye"></i>&nbsp;   Detail', array('title' => 'edit', 'class' => 'btn btn-sm btn-info'));
                    echo '&nbsp;   ';
                    echo anchor(site_url('laporan/hapus/' . $row->id), '<i class="fa fa-
trash fa-lg"></i>&nbsp;   Hapus', 'title="delete" class="btn btn-sm btn-danger ">');
                    ?>
                </td>
            </tr>
        <?php } ?>
    </tbody>
</table>
</div>
</div>
</div>
</div>
</section>
<script src="<?php echo base_url() ?>assets/app/js/alert.js"></script>
<script>
    $(document).ready(function() {
        $('input-daterange').datepicker({
            todayBtn: 'linked',
            format: "yyyy-mm-dd",
            autoclose: true
        });
        $('#myTable').DataTable({
            dom: 'Blfrtip',
            buttons: [{
                extend: 'csvHtml5',
                exportOptions: {
                    columns: [0, 1, 2, 3, 4, 5, ],
                },
            },

```

```

    },
    {
      extend: 'excelHtml5',
      title: 'LAPORAN PENJUALAN',
      exportOptions: {
        columns: [0, 1, 2, 3, 4, 5],
      },
    },
    {
      extend: 'copyHtml5',
      title: 'LAPORAN PENJUALAN',
      exportOptions: {
        columns: [0, 1, 2, 3, 4, 5],
      },
    },
    {
      extend: 'pdfHtml5',
      oriented: 'portrait',
      pageSize: 'legal',
      title: 'LAPORAN PENJUALAN',
      download: 'open',
      exportOptions: {
        columns: [0, 1, 2, 3, 4, 5],
      },
      customize: function(doc) {
        doc.content[1].table.widths = Array(doc.content[1].table.body[0].length
+ 1).join('*').split("");
        doc.styles.tableBodyEven.alignment = 'center';
        doc.styles.tableBodyOdd.alignment = 'center';
      },
    },
    {
      extend: 'print',
      oriented: 'portrait',
      pageSize: 'A4',
      title: 'LAPORAN PENJUALAN',
      exportOptions: {
        columns: [0, 1, 2, 3, 4, 5],
      },
    },
  ],
});
});
</script>

```

Ikomart Bukittinggi

admin

Online

MAIN NAVIGATION

- DASHBOARD
- MASTER DATA
  - KATEGORI
  - BARANG
- OPERATOR
- STOK
- PEMESANAN
- LAPORAN
  - LAPORAN HARIAN
  - LAPORAN BULANAN
  - LAPORAN PEMBAYARAN

Ikomart Bukittinggi

Data Laporan

Tanggal Awal

Tanggal Akhir

Metode

Pilih Semua

Search

CSV

Excel

Copy

PDF

Print

Show

10

entries

Search:

| No | No Transaksi | Nama Pelanggan | Tanggal Transaksi | Jam Transaksi | Metode Pembayaran | Aksi                               |
|----|--------------|----------------|-------------------|---------------|-------------------|------------------------------------|
| 1  | C20220808001 | Iky            | 2022-08-08        | 15:41:53      | Cash              | <div>Detail</div> <div>Hapus</div> |

Showing 1 to 1 of 1 entries

Previous

1

Next

Copyright © 2022 Rezky Yuliarmenri Put

127.0.0.1