

TUGAS AKHIR

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN
PADA TOKO ILOVEMONEYK DENGAN
GAMIFICATION BERBASIS WEBSITE**



**RAMASYA KARUNIA SHANAHAN
19120025**

**DOSEN PEMBIMBING
Shofiya Syidada, S.Kom., M.Kom.**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA
SURABAYA
2024**

Tugas Akhir disusun untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)

di

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Oleh :

RAMASYA KARUNIA SHANAHAN

NPM : 19120025

Hari/Tanggal Sidang : Kamis/11 Juli 2024

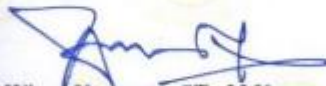
Pembimbing



Shofiya Syadada, S.Kom., M.Kom.

NIK : 09416-ET

Ketua Program Studi
Informatika



Nonot Wisnu Karyanto, ST., M.Kom.

NIK : 11563-ET



Dekan
Fakultas Teknik

Johny Pado Heru Waskito, ST., MT.

NIK : 19690310200501100

**LEMBAR PENGESAHAN
TUGAS AKHIR**

Judul : Sistem Informasi Penjualan Pakaian Pada
Toko Ilovementy Dengan *Gamification*
Berbasis *Website*
Oleh : Ramasya Karunia Shanahan
NPM : 19120025

Telah diuji pada :

Hari : Kamis
Tanggal : 11 Juli 2024
Tempat : Ruang Baca Fakultas Teknik Studi
Informatika Universitas Wijaya Kusuma
Surabaya

Menyetujui

Dosen Penguji :



1. Noprot Wisnu Karyanto,
ST., M.Kom.
NIK : 11563-ET

Dosen Pembimbing :



1. Shofiya Syidada,
S.Kom., M.Kom.
NIK : 09416-ET



2. Lestari Retnawati, S.Kom.,
M.MT.
NIK : 16762A-ET

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN
PAKAIAN PADA TOKO *ILOVEMONEYK*
DENGAN *GAMIFICATION* BERBASIS
*WEBSITE***

Ramasya Karunia Shanahan

Program Studi Informatika Fakultas Teknik

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

ramaxks100@gmail.com

ABSTRAK

Pada era digital ini, masyarakat telah terbiasa melakukan aktifitas jual beli atau belanja barang secara *online*. Toko *ilovemoneyk* ini adalah toko yang menjual pakaian *second* baik dari merk lokal maupun merk luar negeri. Untuk saat ini Toko *ilovemoneyk* hanya berjualan dengan membuka toko dan pelanggan langsung datang ke toko tersebut. Untuk menjangkau pasar yang lebih luas maka Toko *ilovemoneyk* perlu membuat *website* penjualan agar dapat menjangkau lebih banyak pembeli.

Gamification adalah sebuah metode yang diterapkan pada sistem sebagai strategi untuk menarik minat *customer* agar sering berberlanja dan senang karena mendapat *benefit* seperti *badges* yang memberi diskon pada setiap transaksi.

Oleh karena itu, dari permasalahan tersebut memunculkan ide untuk membuat sistem informasi penjualan pakaian pada toko *ilovemoneyk* berbasis *website* serta menggunakan konsep *gamification* untuk membuat *customer* lebih loyal dalam melakukan transaksi pada toko *ilovemoneyk* dikarenakan *customer* akan mendapat keuntungan seperti diskon pada level tertentu.

Website ini nantinya digunakan sebagai media penjualan pakaian pada toko *ilovemoneyk*. Dengan adanya *website* ini membantu penjualan pada toko serta mempermudah *admin* dalam pengelolaan pakaian yang akan dijual. Untuk pembeli akan dimudahkan untuk mengecek produk dan membeli yang tersedia melalui *website* tanpa harus datang ke toko.

Dengan adanya sistem informasi penjualan pakaian pada toko *ilovemoneyk* dengan *gamification* berbasis *website* ini membantu penjualan produk dan membuat *customer* senang terhadap produk serta membuat mereka loyal dengan adanya gamifikasi *badges* yang memberikan mereka diskon.

In this digital era, people are accustomed to carrying out buying and selling activities or shopping for goods online. The *ilovemoneyk* shop is a shop that sells second-hand clothes from both local and foreign brands. Currently, the *ilovemoneyk* shop only sells by opening a shop and customers come directly to the shop. To reach a wider market, the *ilovemoneyk* store needs to create a sales website so that it can reach more buyers.

Gamification is a method applied to the system as a strategy to attract customers to shop frequently and be happy because they get benefits such as badges that give discounts on every transaction.

Therefore, this problem gave rise to the idea of creating a website-based information system for clothing sales at ilovemoneyk stores and using the concept of gamification to make customers more loyal in making transactions at ilovemoneyk stores because customers will get benefits such as discounts at a certain level.

This website will later be used as a media for selling clothes at the ilovemoneyk shop. This website helps sales in stores and makes it easier for admins to manage the clothes to be sold. For buyers, it will be easier to check products and buy available via the website without having to come to the shop.

With the existence of a clothing sales information system at the ilovemoneyk store with website-based gamification, this helps product sales and makes customers happy with the product and makes them loyal with gamified badges that give them discounts.

Kata kunci : Pakaian, *website*, *gamification*.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Sistem Informasi Penjualan Pakaian Pada Toko *Iloveyoumoneyk* Dengan Menggunakan *Gamification* Berbasis *Website*”.

Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu prasyarat untuk mengerjakan Tugas Akhir pada program sarjana Ilmu Komputer Fakultas Teknik Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. Disini penulis menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir ini tidak dapat dilakukan dari berbagai bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Johan Paing Heru Waskito, ST, MT selaku Dekan Fakultas Teknik pada Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
2. Bapak Nonot Wisnu Karyanto, ST., M.Kom. selaku Dosen Fakultas Teknik pada Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
3. Ibu Shofiya Syidada, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan pengarahan dan juga bimbingan kepada penulis.

4. Ibu Lestari Retnawati, S.Kom., M.MT. selaku Dosen Penguji yang telah memberikan pengarahan dan revisi kepada penulis.
5. Seluruh dosen mata kuliah Informatika Universitas Wijaya Kusuma Surabaya yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama masa perkuliahan.
6. Bapak dan ibu saya sebagai orang tua yang telah memberikan semangat dan doa restu kepada penulis.
7. Teman – teman dan sahabat saya yang membantu dan mendukung penulis.

Saya sebagai penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih belum sempurna dan membutuhkan kritik membangun ataupun saran yang dapat bermanfaat dalam perbaikan laporan Tugas Akhir ini. Dengan adanya laporan ini saya berharap agar dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Surabaya, 11 Juli 2024

Penulis

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Penelitian Terkait	8
2.2 Toko Pakaian <i>Ilovemoneyk</i>	10
2.3 Pakaian	11
2.4 Sistem Informasi	13
2.5 Website	13

2.6 <i>Layout</i> dan Desain.....	14
2.7 PHP	16
2.8 <i>Framework Codeigniter</i>	17
2.9 <i>Adobe Bootstrap</i>	18
2.10 <i>Sublime Text</i>	19
2.11 <i>Database</i>	20
2.12 MySQL.....	21
2.13 XAMPP	22
2.14 <i>Flowchart</i>	23
2.15 <i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	24
2.16 Diagram Konteks	26
2.17 Metode <i>Waterfall</i>	27
2.18 <i>Gamification</i>	29
2.19 Review Produk.....	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	32
3.1 Alur Penelitian	32
3.2 Identifikasi Masalah.....	34
3.2.1 Studi Pustaka	35
3.2.2 Wawancara	35
3.2.3 Observasi	36
3.3 Analisa Kebutuhan.....	37
3.3.1 Kebutuhan Fungsional.....	37

3.3.2	Kebutuhan Non-Fungsional.....	40
3.4	Diagram Konteks	42
3.5	<i>Data Flow Diagram level 0</i>	43
3.6	<i>Data Flow Diagram level 1</i>	44
3.6.1	<i>Data Flow Diagram level 1 - Registrasi</i>	44
3.6.2	<i>Data Flow Diagram level 1 - Login</i>	45
3.6.3	<i>Data Flow Diagram level 1 – Kelola Data</i> ...	46
3.6.4	<i>Data Flow Diagram level 1 - Pesanan</i>	47
3.6.5	<i>Data Flow Diagram level 1 – Pengiriman</i> ...	48
3.7	Perancangan <i>Database</i>	49
3.8	Perancangan Tabel <i>Database</i>	50
3.9	Perancangan <i>User Interface</i> Halaman <i>Frontend</i>	55
3.9.1	Perancangan Tampilan Halaman Utama	55
3.9.2	Perancangan Tampilan Halaman Produk	55
3.9.3	Perancangan Tampilan Halaman Kategori ..	56
3.9.4	Perancangan Tampilan Halaman Tentang Kami.....	57
3.9.4	Perancangan Tampilan Halaman Hubungi Kami.....	57
3.9.6	Perancangan Tampilan Halaman <i>Pesanan</i> ...	58
3.9.7	Perancangan Tampilan Halaman <i>Login</i>	58

3.9.8 Perancangan Tampilan Halaman Profil <i>Customer</i>	59
3.9.9 Perancangan Tampilan Halaman Keranjang Belanja.....	59
3.10 Perancangan <i>User Interface</i> Halaman <i>Backend</i>	60
3.10.1 Perancangan Tampilan Halaman <i>Login</i>	60
3.10.2 Perancangan Tampilan Halaman <i>Dashboard</i>	61
3.10.3 Perancangan Tampilan Halaman Pesanan..	62
3.10.4 Perancangan Tampilan Halaman <i>Customer</i>	62
3.10.5 Perancangan Tampilan Halaman Kategori .	63
3.10.6 Perancangan Tampilan Halaman Produk ...	63
3.10.7 Perancangan Tampilan Halaman Gamifikasi	64
3.10.8 Perancangan Tampilan Halaman <i>Admin</i>	64
3.11 Gamifikasi <i>Badges</i>	65
3.12 Implementasi.....	65
3.13 <i>Testing</i>	66
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	68
4.1 Tampilan <i>Database</i> dan Relasi <i>Database</i>	68
4.2 Tampilan <i>Front End</i>	69

4.2.1 Tampilan Halaman Utama.....	69
4.2.2 Tampilan Halaman Produk.....	70
4.2.3 Tampilan Halaman Kategori.....	71
4.2.4 Tampilan Halaman Tentang Kami.....	71
4.2.5 Tampilan Halaman Hubungi Kami.....	72
4.2.6 Tampilan Halaman Pesanan.....	72
4.2.7 Tampilan Halaman <i>Login</i>	73
4.2.8 Tampilan Halaman Profil <i>Customer</i>	74
4.2.9 Tampilan Halaman Keranjang Belanja.....	74
4.2.10 Tampilan Halaman Registrasi <i>Customer</i>	75
4.3 Tampilan <i>Back End</i>	75
4.3.1 Tampilan Halaman <i>Login Admin</i>	75
4.3.2 Tampilan Halaman <i>Dashboard</i>	76
4.3.3 Tampilan Halaman Pesanan.....	77
4.3.4 Tampilan Halaman <i>Customer</i>	77
4.3.5 Tampilan Halaman Kategori.....	78
4.3.6 Tampilan Halaman Produk.....	79
4.3.7 Tampilan Halaman Gamifikasi.....	80
4.3.8 Tampilan Halaman <i>Admin</i>	80
4.4 Uji Coba.....	81
4.4.1 Uji Coba Registrasi.....	81
4.4.2 Uji Coba <i>Login</i>	84

4.4.3 Uji Coba Pemesanan Produk	85
4.4.4 Uji Coba Pengiriman Produk	93
4.4.5 Uji Coba <i>Review</i> Produk	99
4.4.6 Uji Coba Gamifikasi	102
4.4.7 Uji Coba Laporan Penjualan Pesanan	105
4.5 Pembahasan	106
BAB V PENUTUP	107
5.1 Kesimpulan	107
5.2 Saran.	108
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN	115

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Toko Pakaian <i>Ilovelove</i>	11
Gambar 2.2 Ilustrasi gaya <i>fashion</i>	12
Gambar 2.3 Ilustrasi <i>website</i>	14
Gambar 2.4 Logo PHP	16
Gambar 2.5 Logo <i>Framework Codeigniter</i>	17
Gambar 2.6 <i>Sublime Text</i>	19
Gambar 2.7 Logo <i>Database MySQL</i>	22
Gambar 2.8 Logo XAMPP	23
Gambar 2.9 <i>Data Flow Diagram</i>	25
Gambar 2.10 Simbol dari Diagram Konteks	26
Gambar 2.11 Metode <i>waterfall</i>	28
Gambar 2.12 Ilustrasi <i>review</i> produk.....	31
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian.....	33
Gambar 3.2 Diagram Konteks	42
Gambar 3.3 <i>Data Flow Diagram</i> Level 0	43
Gambar 3.4 <i>Data Flow Diagram</i> Level 1 - Registrasi..	44
Gambar 3.5 <i>Data Flow Diagram</i> Level 1 - Login.....	45
Gambar 3.6 <i>Data Flow Diagram</i> Level 1 – Kelola Data	46
Gambar 3.7 <i>Data Flow Diagram</i> Level 1 - Pesanan.....	47

Gambar 3.8 <i>Data Flow Diagram</i> Level 1 - Pengiriman	48
Gambar 3.9 <i>Conceptual Data Model</i>	49
Gambar 3.10 <i>Physical Data Model</i>	50
Gambar 3.11 Perancangan tampilan halaman utama	55
Gambar 3.12 Perancangan tampilan halaman produk...	56
Gambar 3.13 Perancangan tampilan halaman kategori.	56
Gambar 3.14 Perancangan tampilan halaman tentang kami.....	57
Gambar 3.15 Perancangan tampilan halaman hubungi kami.....	57
Gambar 3.16 Perancangan tampilan halaman pesanan .	58
Gambar 3.17 Perancangan tampilan halaman login.....	58
Gambar 3.18 Perancangan tampilan halaman profil customer	59
Gambar 3.19 Perancangan tampilan halaman keranjang belanja	60
Gambar 3.20 Perancangan tampilan halaman login.....	61
Gambar 3.21 Perancangan tampilan halaman dashboard.....	61
Gambar 3.22 Perancangan tampilan halaman pesanan .	62

Gambar 3.23 Perancangan tampilan halaman customer	62
Gambar 3.24 Perancangan tampilan halaman kategori.	63
Gambar 3.25 Perancangan tampilan halaman produk...	63
Gambar 3.26 Perancangan tampilan halaman gamifikasi	64
Gambar 3.27 Perancangan tampilan halaman admin....	64
Gambar 4.1 Tampilan <i>Database</i>	68
Gambar 4.2 Tampilan Relasi <i>Database</i>	68
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Utama.....	70
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Produk.....	70
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Kategori	71
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Tentang Kami.....	71
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Hubungi Kami.....	72
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Pesanan	73
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Login Customer.....	73
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Profil Customer	74
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Keranjang Belanja ...	74
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Registrasi Customer.	75
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Login Admin	76
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Dashboard	76
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Pesanan	77

Gambar 4.16 Tampilan Halaman Customer	78
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Kategori	79
Gambar 4.18 Tampilan Halaman Produk.....	79
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Gamifikasi	80
Gambar 4.20 Tampilan Halaman Admin	81
Gambar 4.21 Tampilan Halaman Home	82
Gambar 4.22 Tampilan Halaman Sign Up	82
Gambar 4.23 Tampilan Halaman Sign Up	83
Gambar 4.24 Tampilan Halaman Sign In.....	83
Gambar 4.25 Tampilan Halaman Sign In.....	84
Gambar 4.26 Tampilan Halaman setelah Login	85
Gambar 4.27 Tampilan Halaman Sign In.....	85
Gambar 4.28 Tampilan Halaman Produk.....	86
Gambar 4.29 Tampilan Notifikasi Keranjang	86
Gambar 4.30 Tampilan Halaman Keranjang Belanja ...	87
Gambar 4.31 Tampilan Halaman Pesanan Berhasil.....	88
Gambar 4.32 Tampilan Halaman Admin mengatur Pesanan.....	89
Gambar 4.33 Tampilan Halaman Pesanan Customer ...	89
Gambar 4.34 Tampilan Halaman “View” Pesanan.....	90
Gambar 4.35 Tampilan Halaman Pembayaran Produk.	91

Gambar 4.36 Tampilan Halaman Upload Bukti Pembayaran	92
Gambar 4.37 Tampilan Halaman Pesanan Anda – Notifikasi “Bukti Pembayaran Berhasil Disimpan”	93
Gambar 4.38 Tampilan Halaman Sign In Admin	94
Gambar 4.39 Tampilan Halaman Dashboard Admin....	94
Gambar 4.40 Tampilan Halaman Data Pesanan Admin	95
Gambar 4.41 Tampilan Halaman Data Pesanan Admin	96
Gambar 4.42 Tampilan Halaman Data Pesanan Admin	96
Gambar 4.43 Tampilan Halaman Data Pesanan Admin	97
Gambar 4.44 Tampilan Halaman Pesanan Anda	97
Gambar 4.45 Tampilan Halaman Data Pesanan Admin	98
Gambar 4.46 Tampilan Halaman Pesanan Anda	98
Gambar 4.47 Tampilan Halaman Login Customer	99
Gambar 4.48 Tampilan Halaman Utama Customer	99
Gambar 4.49 Tampilan Halaman Pesanan Anda Customer.....	100

Gambar 4.50 Tampilan Halaman Pesanan Anda ...	101
Gambar 4.51 Tampilan Halaman Pesanan Anda ...	101
Gambar 4.52 Tampilan Halaman Review Produk .	102
Gambar 4.53 Tampilan Halaman Admin Kelola Gamifikasi	102
Gambar 4.54 Tampilan Halaman Profil Anda (Customer)	103
Gambar 4.55 Tampilan Halaman Sign In Admin ..	104
Gambar 4.56 Tampilan Halaman Dashboard Admin.....	104
Gambar 4.57 Tampilan Halaman Pesanan Admin.	105
Gambar 4.58 Tampilan Halaman Laporan Penjualan Pesanan.....	105

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terkait.....	8
Tabel 3.1 Tabel Perancangan <i>Database</i>	50
Tabel 3.2 Gamifikasi.....	65

LAMPIRAN