

TUGAS AKHIR

Sistem Informasi Penjualan Pakaian Adat Bajawa Di Kabupaten Ngada NTT Berbasis Web



**Bonefaslus Ago
22120001**

**Dosen Pembimbing
Ir. Maslihah, MT.**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA
2026**

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu

Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer (S.kom)

Di

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Oleh :

BONEFASIUS AGO
22120001

Hari / Tanggal Sidang : Rabu, 15 Juli 2026

Menyetujui,
Dosen Pembimbing



Ir. Maslihah, MT.
NIK 12643-ET

Ketua Program Studi
Informatika



Nonot Wisnu Karyanto, ST., M.Kom.
NIK 11563-ET



Dekan
Fakultas Teknik



Dr. Ir. Anang Kukuh Adisusilo, ST., MT
NIP : 197802152015041001

LEMBAR PENGESAHAN REVISI

Judul : Sistem Informasi Penjualan Pakaian Adat Bajawa Di Kabupaten Ngada NTT
Berbasis web

Nama : Bonefasius Ago
NPM : 22120001

Telah Diuji Pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 15 Juli 2026

Tempat : Ruang Asistensi, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Disetujui Oleh,

Dosen Penguji I

Dosen Penguji II


Ir. FX Wisnu Yudo Bontoro, M.Kom.
NIK 12574-ET


Nonot Wisnu Karyanto, ST., M.Kom.
NIK. 11563-ET

Mengetahui,
Dosen Pembimbing


Ir. Maslihah, MT.
NIK 12643-ET

SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN ADAT BAJAWA DI KABUPATEN NGADA NTT BERBASIS *WEB*

Bonefasius Ago

Program Studi Informatika Fakultas Teknik Universitas Wijaya

Kusuma Surabaya

ovhan.ago15@gmail.com

ABSTRAK

Kabupaten Ngada di Nusa Tenggara Timur dikenal dengan pakaian adat Bajawa yang sarat nilai seni, budaya, dan filosofi. Sayangnya, penjualan produk pakaian adat tersebut masih terbatas karena sistem penjualan yang dilakukan secara manual dengan berkeliling untuk menjualnya, sehingga kurang efektif dalam menjangkau pasar nasional maupun internasional. Penelitian ini bertujuan merancang Sistem Informasi Penjualan Pakaian Adat Bajawa Berbasis *Web* sebagai solusi digital untuk mempermudah transaksi dan memperluas penjualan budaya lokal.

Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur, wawancara, dan observasi untuk memahami kebutuhan pengguna. Sistem dikembangkan dengan *PHP*, *MySQL*, dan *platform XAMPP* untuk mendukung pengelolaan produk, pemesanan, pembayaran, pengiriman, dan pelaporan transaksi secara terintegrasi.

Kata Kunci: *Sistem Informasi, Penjualan, Pakaian Adat Bajawa, Kabupaten Ngada, Web*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan kasih, penyertaan, dan berkat-Nya sehingga penyusunan Tugas Akhir yang berjudul “SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN ADAT BAJAWA DI KABUPATEN NGADA NTT BERBASIS *WEB*” dapat diselesaikan dengan baik. Penyusunan Tugas Akhir ini merupakan implementasi dari ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan sekaligus menjadi salah satu persyaratan akademik untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Informatika.

Selama proses penyusunan Tugas Akhir, penulis memperoleh berbagai bentuk arahan, motivasi, serta dukungan dari banyak pihak sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dekan Fakultas Teknik, Dr. Ir. Anang Kukuh Adisusilo, ST., MT.
2. Bapak Nonot Wisnu Karyanto, ST., M.Kom sebagai Kaprodi Informatika
3. Ibu Ir. Maslihah, MT., selaku dosen pembimbing, yang telah dengan tulus dan sabar membimbing penulis, memberikan masukan berharga, serta meluangkan waktu dalam proses penyusunan laporan Tugas Akhir ini.
4. Seluruh dosen Program Studi Informatika Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, atas ilmu pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman yang telah diberikan, yang menjadi landasan penting dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
5. Kepada orang tua saya Bapak Kobus dan Mama Agnes, yang selalu memberikan doadan kasih sayang tiada henti.
6. Om Andre dan Tante Widya, yang dengan penuh perhatian dan kasih sayang serta berperan sebagai wali yang selalu memberikan dukungan moril maupun materil.
7. Serta teman – teman prodi Informatika Angkatan 2022 yang sudah saling mendukung

Saya menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan karya ilmiah ini pada masa yang akan datang. Saya berharap Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat sebagai referensi maupun sumber informasi bagi pembaca, khususnya dalam pengembangan sistem informasi berbasis web yang mendukung pelestarian budaya daerah.

Surabaya, 18 Juni 2026

Bonefasius Ago

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
TUGAS AKHIR.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematik Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Landasan Teori	5
2.2 Pengertian Sistem	8
2.3 Pengertian Informasi.....	8
2.4 Pengertian Sistem Informasi.....	8
2.5 Pengertian Penjualan	9
2.6 Pengertian Pakaian Adat.....	9
2.7 Pengertian Internet.....	10
2.8 Pengertian <i>Website</i>	10
2.9 <i>DFD</i>	10
2.10 <i>ERD</i>	11
2.11 <i>XAMPP</i>	11
2.12 <i>Flowchart</i>	12
2.13 <i>HTML</i>	13
2.14 <i>CSS</i>	13
2.15 <i>PHP</i>	14
2.16 <i>MYQSL</i>	14
2.17 <i>E-wallet</i>	14
2.18 <i>BlackBox Texting</i>	15
2.19 <i>Framework</i>	15
2.20 <i>Waterfall</i>	16

BAB III METODE PENELITIAN	17
3.1 Tahap Penelitian	17
3.2 Identifikasi Masalah	18
3.3 Analisis Kebutuhan.....	19
3.3.1. Kebutuhan Fungsional.....	19
3.3.2. Kebutuhan Non-fungsional	20
3.4 Perancangan Sistem.....	20
3.4.1. <i>Flowchart</i>	20
3.4.2. <i>Data Flow Diagram</i> level konteks	23
3.4.3. <i>Data Flow Diagram</i> level 1.....	23
3.4.4. <i>Data Flow Diagram</i> level 2.....	25
3.4.5. <i>Conceptual Data Model</i> dan <i>Physical Data Model</i>	31
3.5 Desain Sistem	32
3.5.1. Rancangan UI Halaman <i>Login</i>	33
3.5.2. Rancangan <i>UI</i> Halaman Register	33
3.5.3. Rancangan <i>UI</i> Halaman Lupa <i>Password</i>	34
3.5.4. Rancangan <i>UI</i> Halaman Baranda	34
3.5.5. Rancangan <i>UI</i> Halaman <i>Dashboard</i> Pelanggan	35
3.5.6. Rancangan <i>UI</i> Halaman Keranjang Belanja.....	35
3.5.7. Rancangan <i>UI</i> Halaman <i>Checkout</i>	36
3.5.8. Rancangan <i>UI</i> Halaman Pembayaran	36
3.5.9. Rancangan <i>UI</i> Halaman <i>Payment Successful</i>	37
3.5.10. Rancangan <i>UI</i> Halaman Pesanan Detail.....	37
3.5.11. Rancangan <i>UI</i> Halaman <i>Dashboard</i> Admin.....	38
3.5.12. Rancangan <i>UI</i> Halaman Data Produk.....	38
3.5.13. Rancangan <i>UI</i> Halaman Edit Produk.....	39
3.5.14. Rancangan <i>UI</i> Halaman Tambahkan Produk	39
3.5.15. Rancangan <i>UI</i> Halaman Pesanan.....	40
3.5.16. Rancangan <i>UI</i> Halaman Pelanggan	41
3.5.17. Rancangan <i>UI</i> Halaman <i>Dashboard</i> Pengirim	41
3.5.18. Rancangan <i>UI</i> Halaman <i>Dashboard</i> Pemilik	42
3.5.19. Rancangan <i>UI</i> Halaman Laporan Penjualan.....	42
3.5.20. Rancangan <i>UI</i> Halaman Laporan Stok Produk.....	43
3.5.21. Rancangan <i>UI</i> Halaman Laporan Pelanggan.....	43
3.6 Implementasi Sistem.....	44
3.7 Pengujian Sistem	44
3.8 Penyusunan Laporan.....	44

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	45
4.1 Uji Coba Sistem Informasi Penjualan Pakaian Adat Bajawa	45
4.1.1 Uji Coba Menampilkan Informasi Produk Pakaian Adat.....	45
4.1.2 Uji Coba Pemesanan Produk	48
4.1.3 Uji Coba Pengiriman Pesanan	55
4.1.4 Uji Coba Laporan Penjualan.....	58
4.2 Pembahasan	66
4.2.1 Pembahasan Menampilkan Informasi Produk Pakaian Adat	66
4.2.2 Pembahasan Pemesanan Produk.....	66
4.2.3 Pembahasan Pengiriman Pesanan.....	66
4.2.4 Pembahasan Laporan Penjualan	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	68
5.1 Kesimpulan.....	68
5.2 Saran	68
DAFTAR PUSTAKA.....	70
LAMPIRAN	1

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Komponen Data Flow Diagram.....	11
Gambar 2. 2 Bentuk Entitas, Atribut, dan Relasi dalam ERD.....	11
Gambar 2. 3 XAMPP.....	12
Gambar 2. 4 Komponen-Komponen Flowchart	12
Gambar 2. 5 HTML	13
Gambar 2. 6 PHP	14
Gambar 2. 7 MySql	14
Gambar 2. 8 E-wallet.....	15
Gambar 2. 9 Metode Waterfall	16
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	17
Gambar 3. 2 Flowchart Transaksi dan Pengiriman Pesanan	22
Gambar 3. 3 Flowchart Pemesanan Produk.....	22
Gambar 3. 4 DFD Level Konteks.....	23
Gambar 3. 5 DFD Level 1	24
Gambar 3. 6 DFD Level 2 Proses Manajemen Data User.....	25
Gambar 3. 7 DFD Level 2 Proses Manajemen Produk	26
Gambar 3. 8 DFD Level 2 Proses Manajemen Pembayaran	27
Gambar 3. 9 DFD Level 2 Proses Manajemen Pesanan.....	28
Gambar 3. 10 DFD Level 2 Proses Manajemen Laporan.....	29
Gambar 3. 11 Conceptual Data Model	31
Gambar 3. 12 Physical Data Model.....	32
Gambar 3. 13 UI Login.....	33
Gambar 3. 14 UI Halaman Register	33
Gambar 3. 15 UI Halaman Lupa Password	34
Gambar 3. 16 UI Halaman Baranda	34
Gambar 3. 17 UI Halaman Dashboard Pelanggan.....	35
Gambar 3. 18 UI Halaman Keranjang Belanja.....	35
Gambar 3. 19 UI Halaman Checkout	36
Gambar 3. 20 UI Halaman Pembayaran.....	36
Gambar 3. 21 UI Halaman Payment Succesful	37
Gambar 3. 22 UI Halaman Pesanan Detail.....	37
Gambar 3. 23 UI Halaman Dashboard Admin	38

Gambar 3. 24 UI Halaman Data Produk.....	38
Gambar 3. 25 UI Halaman Edit Produk	39
Gambar 3. 26 UI Halaman Tambahkan Produk	40
Gambar 3. 27 UI Halaman Pesanan.....	40
Gambar 3. 28 UI Halaman Pelanggan	41
Gambar 3. 29 UI Halaman Dashboard Pengirim.....	41
Gambar 3. 30 UI Halaman Dashboard Pemilik.....	42
Gambar 3. 31 UI Halaman Laporan Penjualan.....	42
Gambar 3. 32 UI Halaman Laporan Stok Produk	43
Gambar 3. 33 UI Halaman Laporan Pelanggan.....	43
Gambar 4. 1 Halaman Login Admin	45
Gambar 4. 2 Halaman Dashboard Admin	46
Gambar 4. 3 Halaman Data Produk.....	46
Gambar 4. 4 Halaman Tambahkan Produk	47
Gambar 4. 5 Halaman Edit Produk.....	47
Gambar 4. 6 Halaman Login Pelanggan.....	49
Gambar 4. 7 Halaman Registrasi.....	49
Gambar 4. 8 Halaman Lupa Password	50
Gambar 4. 9 Halaman Pulihkan Password	50
Gambar 4. 10 Halaman Baranda.....	51
Gambar 4. 11 Tampilan Produk	51
Gambar 4. 12 Halaman Keranjang Belanja	52
Gambar 4. 13 Halaman Checkout.....	52
Gambar 4. 14 Halaman Pembayaran	53
Gambar 4. 15 Halaman Payment Successful.....	53
Gambar 4. 16 Halaman Pesanan Detail	54
Gambar 4. 17 Halaman Pesanan.....	56
Gambar 4. 18 Halaman Dashboard Pengirim.....	56
Gambar 4. 19 Halaman Dashboard Pemilik	58
Gambar 4. 20 Halaman Laporan Penjualan.....	58
Gambar 4. 21 Halaman Cetak Laporan Penjualan	59
Gambar 4. 22 Laporan Penjualan	60
Gambar 4. 23 Halaman Laporan Stok Produk.....	61
Gambar 4. 24 Halaman Cetak Laporan Stok Produk	61

Gambar 4. 25 Laporan Stok Produk	62
Gambar 4. 26 Halaman Laporan Pelanggan	63
Gambar 4. 27 Halaman Cetak Laporan Pelanggan.....	63
Gambar 4. 28 Laporan Pelanggan	64

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Uji Coba Menampilkan Informasi Produk Pakaian Adat.....	48
Tabel 4. 2 Uji Coba Pemesanan Produk.....	54
Tabel 4. 3 Uji Coba Pengiriman Pesanan.....	57
Tabel 4. 4 Uji Coba Laporan Penjualan	64

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya :

Nama : Bonefasius Ago

NPM : 22120001

Program Studi : Informatika

Fakultas Teknik Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Skripsi Tugas Akhir yang saya tulis dengan judul “Sistem Informasi Penjualan Pakaian Adat Bajawa di Kabupaten Ngada NTT Berbasis Web”, Benar-benar hasil karya saya sendiri, Bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila di kemudian hari dapat dibuktikan bahwa Skripsi Tugas Akhir ini adalah hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 21 Juli 2026

Yang membuat pernyataan,



Bonefasius Ago