

## ABSTRAK

### RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELIAN BARANG SECOND BRANDED BERBASIS WEB PADA TOKO AUTHENTIC.SECONDTHRIFT

Yulio Human.<sup>1)</sup>, Chaerul Anwar, S.Kom., M.T.I. <sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> Mahasiswa Sistem Informasi, Universitas Pembangunan Jaya

<sup>2)</sup> Dosen Sistem Informasi, Universitas Pembangunan Jaya

Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk merancang bangun aplikasi pembelian barang second branded berbasis web pada toko Authentic.SecondThrift. Aplikasi ini diharapkan dapat memudahkan pengelolaan penjualan dan data barang, serta pembuatan laporan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode waterfall. Tahapan-tahapan yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan, desain, coding, testing, dan pemeliharaan. Pemodelan sistem menggunakan UML, yaitu activity diagram, use case diagram, class diagram, dan sequence diagram. Aplikasi dibuat menggunakan bahasa PHP, database MySQL, CodeIgniter, dan HTML. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat berfungsi dengan baik untuk memenuhi kebutuhan toko Authentic.SecondThrift. Aplikasi ini dapat memudahkan pengelolaan penjualan, data barang, dan pembuatan laporan. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat menjadi pengembangan dalam sistem pembelian barang second branded ini. Saran tersebut adalah: Perlu adanya fitur komunikasi antarmuka untuk memudahkan proses komunikasi antara pelanggan dan pemilik toko. Perlu adanya fitur untuk "hapus akun" untuk mempermudah pengguna yang sudah tidak ingin memiliki akun di dalam sistem.

**Kata kunci:** aplikasi, pembelian, barang, second, branded, web, toko, Authentic.SecondThrift

Pustaka : 13

Tahun Publikasi : 2005 - 2023