

## ABSTRAK

Penjualan mukena, pakaian, ditoko merupakan salah satu perdagangan yang sangat populer pada saat ini. Setiap hari selalu ada orang – orang yang berdatangan untuk membeli pakaian sesuai keinginan. Tidak hanya pakaian, mukena juga saat ini semakin berkembang. Di Indonesia pada umumnya mukena berwarna putih, tidak ada aksesorisnya, dengan perkembangan jaman munculah model dan inofasi baru agar mukena semakin diminati oleh pembeli. Salah satu Inofasi tersebut adalah dengan adanya seni tanpa meninggalkan nilai – nilai yang ada pada mukena tersebut. Sistem pengolahan data penjualan pada Griya Safira Ungaran yang masih dilakukan secara manual sering menimbulkan keterlambatan informasi dan banyak waktu yang digunakan sehingga mempersulit kegiatan yang dilakukan, maka perlu diperlukan komputer sebagai dalam proses pengolahan data yang diperlukan.

Metode pengembangan sistem yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Prototyping*. Metode *Prototyping* adalah proses iteratif dalam pengembangan sistem di mana kebutuhan diubah ke dalam sistem yang bekerja (working system) yang secara terus menerus diperbaiki melalui kerjasama antara pengguna dan analisis (Fatta & Amikom).

Sistem informasi yang telah dibuat dapat menjadi alat bantu untuk monitoring keluar masuk barang pada Toko Griya Safira Ungaran. Teknologi informasi yang digunakan dapat membantu proses transaksi penjualan di Griya Safira Ungaran.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Penjualan, Griya Safira Ungaran

## ***ABSTRACT***

Mukena transaction, clothing, shop is one of the most popular trades at the moment. Every day there are always people who come to buy clothes as they wish. Not only clothes, mukena is also increasingly developing. In Indonesia, generally mukena is white, there are no accessories, with the development of new models and innovations to make mukena increasingly attractive to buyers. One of these innovations is the existence of art without leaving the values that exist in the mukena. Transaction data processing system at Griya Safira Ungaran which is still done manually often results in delays in information and a lot of time is used so that it complicates the activities carried out, it is necessary to have a computer as needed in the data processing.

The system development method that will be used in this research is the Prototyping method. The Prototyping method is an iterative process in the development of a system where needs are changed into a working system that is continuously improved through collaboration between users and analysis (Fatta & Amikom).

The information system that has been created can be a tool for monitoring in and out of goods at the Griya Safira Ungaran Store. Information technology used can help the transaction transaction process at Griya Safira Ungaran.

Keywords: Information Systems, Transaction, Griya Safira Ungaran