

SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO MOCHI BERBASIS WEB

Rosyhta Sula', Afif Aimar

^{1*}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Kristen Indonesia Toraja, Toraja Utara, Sulawesi Selatan, ²Universitas Sembilanbelas November Kolaka
Email: sularosytha@gmail.com

Abstrak

Toko Mochi terletak di jln, serang kecamatan tallunglipu kabupaten Toraja Utara yang belum banyak di ketahui oleh masyarakat. Toko Mochi adalah sebuah tempat penjualan berbagai jenis barang atau benda seperti boneka, baju dan buket bunga. Dalam permasalahan ini maka dibutuhkan suatu sistem informasi berbasis *website* yang memberikan informasi mengenai penjualan Toko Mochi. Perancangan sistem Informasi penjualan pada Toko Mochi berbasis web menggunakan UML (*unified modeling language*) yang terdiri dari *use case* diagram dan *activity* diagram. Bahasa pemrograman yang digunakan PHP, penggunaan hasil dari penelitian adalah sistem informasi penjualan pada Toko Mochi berbasis *web* dan berdasarkan. Dalam penerapan metode *Waterffal* dalam aplikasi sistem penjualan pada Toko Mochi berbasis *web* berhasil dilakukan atau dimana prosesnya dimulai dari analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, penerapan dan pengujian sistem. Hasil pengujian keberhasilan implementasi sistem menggunakan *user acceptance testing* (UAT) mendapatkan persentase keberhasilan 89,375% yang berarti sistem baik digunakan oleh pengguna dan hasil pengujian fungsional sistem dengan menggunakan *blackbox testing* yang telah dilakukan semuanya berhasil dan tidak adanya kesalahan (*error*) dengan hasil 100%

Kata Kunci: *Website, Toko, UML (unified modeling language), metode Waterfal pengujian blackbox testing dan pengujian UAT.*

SALES INFORMATION SYSTEM ON WEB-BASED MOCHI SHOP **ABSTRACT**

The Mochi shop is located on Jln Serang, Talunglipu District, North Toraja Regency, which is not widely known by the public. Mochi shop is a place that sells various types of goods or objects such as dolls, clothes and bouquets of flowers. In this problem, a website-based information system is needed that provides information about Mochi Shop sales. System design. Sales information on Web-based Mochi Stores uses UML (unified modeling language) which consists of use case diagrams and activity diagrams. The programming language used is PHP, the use of the results of the research is an information system. Web-based and based Mochi shop. In applying the Waterffal method in the sales system application at the web-based Mochi Store it was successfully carried out or where the process started from needs analysis, system design, implementation, application and system testing. The results of testing the successful implementation of the system using user acceptance testing (UAT) get a success percentage of 89.375%, which means the system is well used by users and the results of system functional testing using blackbox testing that have been carried out are all successful and there are no errors (errors) with a result of 100%
Keywords: *Website, Shop, UML (unified modeling language), Waterfal method of blackbox testing and UAT testing.*

I. LATAR BELAKANG

Penjualan merupakan sebuah usaha yang ditujukan merencanakan atau menentukan harga promosi dan mendistribusikan barang, jasa, ide kepada pasar sasaran agar dapat mencapai tujuan organisasi. Sehingga banyak orang yang menjual barang atau jasa dengan berharap akan memperoleh laba dari adanya transaksi-transaksi tersebut.

Toko Mochi terletak di jln, Serang Kecamatan Tallunglipu Kabupaten Toraja Utara Sulawesi Selatan Indonesia. Toko Mochi adalah sebuah tempat penjualan berbagai jenis barang atau benda seperti boneka, baju, bunga dan tas. Toko sekarang lebih modern dalam hal barang-barang yang dijual dan proses transaksinya.

Pembelian adalah transaksi belanja untuk barang masuk atau pengeluaran uang yang orang lakukan untuk mendapatkan produk yang akan dijual, transaksi ini terjadi pada *supplier* yang produknya dibeli. Pembelian adalah sebuah perusahaan dagang pembelian meliputi pembelian aktiva produktif, pembelian barang dagangan serta pembelian barang dan jasa lain dalam rangka kegiatan usaha (Hariyanto, 2016).

Dari pengertian diatas Penulis menyimpulkan bahwa pembelian adalah suatu kegiatan yang mengeluarkan sejumlah uang untuk mendapatkan barang ataupun produk yang diinginkan sesuai dengan kebutuhan. Barang adalah segala sesuatu yang dapat ditawarkan konsumen baik berwujud maupun tidak berwujud yang diterima oleh pembeli agar dapat memuaskan keinginan atau kebutuhan konsumen (Riyono and Budiharja, 2016). Barang adalah sekumpulan produk atau barang yang tersedia dalam jumlah dan jenis yang bermacam-macam untuk ditawarkan kepada konsumen (Agustina and Parjono, 2017). Dari pengertian diatas Penulis menyimpulkan bahwa barang adalah sesuatu barang atau produk yang ditawarkan dipasaran untuk dapat dimiliki, dipakai dan dikonsumsi oleh konsumen untuk memenuhi kebutuhannya.[1]

Dengan itu penulis akan membuat aplikasi sistem informasi penjualan untuk mempermudah konsumen untuk melihat barang-barang apa saja

yang dijual atau konsumen bisa membelinya dengan pilihan dan kesukaan konsumen. Seperti halnya pada Toko Mochi usaha ini adalah sebuah bidang yang bergerak dalam jasa penjualan berbagai merk, bentuk dan kualitas yang berbeda. Area penjualan pada Toko Mochi hanya melayani di sekitar wilayah toraja utara.

Dari uraian permasalahan ini maka dibutuhkan aplikasi berbasis web yang memberikan informasi kepada konsumen dimana tempat penjualan barang. Dengan adanya sistem ini mempermudah konsumen untuk melihat dan memilih barang yang mereka sukai. Konsumen tidak perlu lagi menggunakan aplikasih WA untuk menchat Toko Mochi untuk diantarkan barang yang di inginkan konsumen. Karena Toko Mochi akan membuat sistem informasi untuk memudahkan mereka memilih barang dan melihat harga barang yang di inginkan dengan menggunakan aplikasi yang akan dibuat tersebut.

Seringkali dengan perkembangan zaman teknologi, bidang komputer semakin cepat dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Sedemikian rupa sehingga kemampuan komputer untuk membantu manusia dan memecahkan masalah semakin meningkat baik yang kompleks maupun yang sederhana. Selain digunakan untuk menyimpan data, komputer juga dapat mengolah data dan menyajikannya dengan cara yang lebih mudah dipahami. Sedangkan internet merupakan media yang sudah tidak asing lagi di belahan dunia manapun. Media internet digunakan dalam bidang penjualan dan pemasaran. Media internet akan memberikan dampak yang signifikan bagi perusahaan besar untuk beradaptasi dengan perubahan dan mampu bersaing dengan kompetitor lainnya.

Dengan dibuatnya sistem ini diharapkan dapat mempermudah dan membantu meningkatkan kinerja dalam pengelolaan penunjang bisnis sehingga lebih efisien. Untuk itu dalam tugas akhir ini peneliti mengambil judul "***Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Mochi Berbasis Web***

II. LANDASAN TEORI

A. Penjualan

Penjualan adalah tujuan paling utama buat sebuah pembisnis. Masyarakat adalah sasaran pembisnis untuk menjual dagangan mereka supaya produksi barang atau jasa mereka bisa di beli oleh masyarakat yang ada disekitar mereka atau dari luar daerah. Karena itu, penjualan semakin memainkan peran penting untuk sebuah bisnis sehingga toko dapat menjual produk yang dihasilkannya dan menghasilkan uang bagi toko.

Menurut peneliti lain penjualan adalah proses dimana penjual mendefinisikan, mengeksekusi, dan melayani pembeli atau kebutuhan dan keinginan pembeli untuk saling menguntungkan pembeli dan penjual. (Feby et al., 2019). [7]

Sedangkan menurut peneliti lainnya penjualan adalah aktivitas penjual dalam menjual produk atau layanan untuk

Mendapatkan keuntungan dari transaksi. Penjualan juga didefinisikan sebagai pengalihan kepemilikan barang atau jasa kepada pembeli (Ferdika & Kuswara, 2017). [8]

B. Informasi

Informasi merupakan hal yang sangat mendasar yang sangat di perlukan untuk sebuah kegiatan dalam pengembangan yang agar keputusan tidak terjadi kesalahan informasi juga dapat diartikan sebagaimana data yang telah di olah menjadi bentuk yang lebih bermanfaat dan lebih berarti bagi penerima informasi adapun defenisi informasi menurut para ahli:

Menurut Anggreani dan Irviani (2017) “informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang diorganisasi atau diolah dengan cara tertentu sehingga mempunyai arti bagi penerima”. [10]

C. Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan suatu pengertian yang terdiri dari gabungan kata sistem dan informasi. Dimana sistem merupakan satu kesatuan dari komponen – komponen yang saling terkait antara satu dengan lainnya guna mencapai tujuan tertentu. Sedangkan informasi merupakan kumpulan data – data yang telah diolah sehingga dapat dijadikan alat penentu keputusan.

Menurut Mulyanto dalam Kuswara dan Kusmana (2017) “Sistem informasi adalah suatu sistem yang terdiri dari kumpulan komponen sistem, yaitu software, hardware dan brainware yang memproses informasi menjadi sebuah output yang berguna untuk mencapai suatu tujuan tertentu dalam suatu organisasi”.

D. Desain sistem

Desain sistem dapat didefinisikan sebagai: “Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem: pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancang bangun implementasi; menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk.” Terdapat *Unified Modeling Language* (UML)

Unified Modelling Language (UML) adalah sebuah bahasa yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan standar untuk merancang model sebuah sistem.

E. Desain database

Database desain adalah salah satu tahap penting dalam *Database System Development Life Cycle*. Pada tahapan ini, database akan didesain dan dibagi dalam 3 tahapan yang masing-masing tahapan punya tingkatan sendiri, yaitu: *Conceptual Design*, *Logical Design*, dan *Physical Design*.

Tahapan pertama adalah *Conceptual Design*, pada tahapan ini desain yang dibuat masih berbentuk konsep secara keseluruhan dan umum. Tahap ini fokus pada model data yang akan digunakan tanpa memikirkan logika-logika penyimpanan database dan pertimbangan fisik database tersebut. *Output* dari tahapan ini biasanya *first cut ERD (Entity Relationship Diagram)*.

F. Hypertext Preprocessor (PHP)

Menurut Supono & Putratama (2018) mengemukakan bahwa “PHP (PHP: *hypertext preprocessor*) adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menterjemahkan basis kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang bersifat server-side yang ditambahkan ke HTML”.

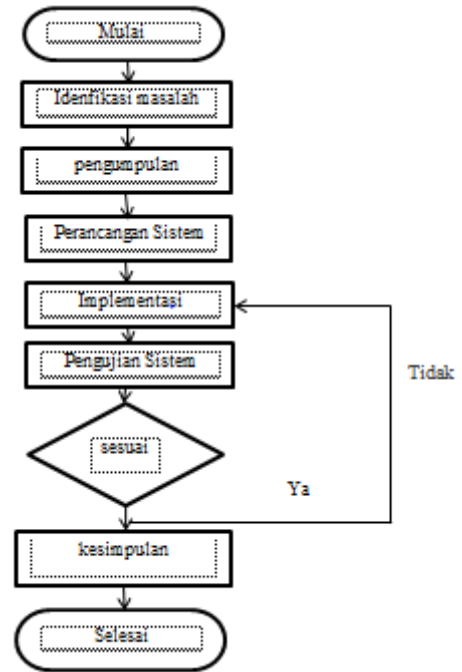
PHP diciptakan oleh Rasmus Lerdorf pertama kali pada tahun 1994. Awal PHP adalah singkatan dari "Personal Home Page Tools".Selanjutnya diganti menjadi FI ("Forms Interpreter"). Sejak versi 3.0, nama bahasa ini diubah menjadi "PHP: Hypertext Preprocessor" dengan singkatannya "PHP". PHP versi terbaru adalah versi ke-5. Berdasarkan survey Netcraft pada bulan Desember 1999, lebih dari sejuta site menggunakan PHP, diantaranya adalah NASA, Mitsubishi, dan RedHat.

G. CodeIgniter

CodeIgniter adalah Sebuah framework php yang bersifat open source dan menggunakan metode MVC (Model, View, Controller) untuk memudahkan developer atau programmer dalam membangun sebuah aplikasi berbasis web tanpa harus membuatnya dari awal. Dalam situs resmi codeigniter, (Official Website CodeIgniter,2002) menyebutkan bahwa codeigniter merupakan framework PHP yang kuat dan sedikit bug. Codeigniter ini dibangun untuk para pengembang dengan bahasa pemrogram PHP yang membutuhkan alat untuk membuat web dengan fitur lengkap.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Adapun Alur tahap penelitian yang akan dilakukan diperlihatkan pada gambar berikut:



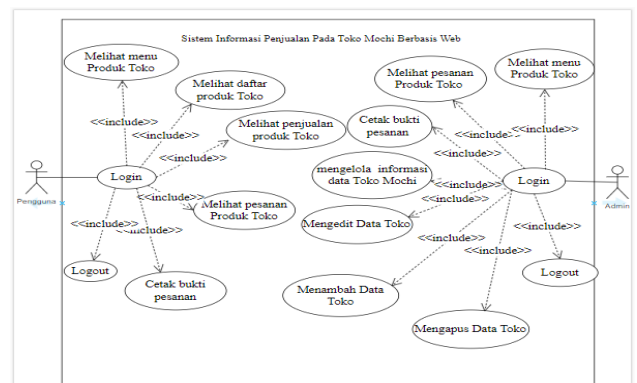
IV. PEMBAHASAN DAN KESIMPULAN

A. Perencanaan Sistem

Dalam menggambarkan sebuah sistem maka dibutuhkan alat bantu seperti UML (undified modelling language) dimana diagram yang digunakan antara lain activity diagram dan usecase diagram.

a. Usecase diagram

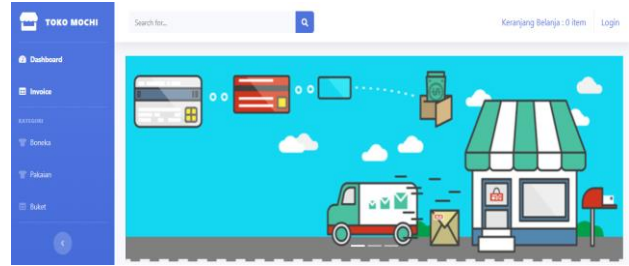
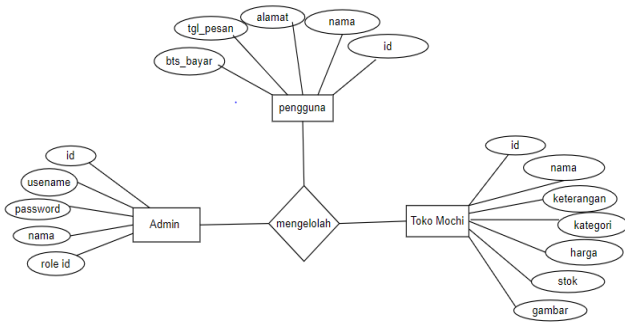
Usecase diagram adalah fungsionalitas sistem yang berfungsi untuk bertukar pesan antara aktor yang ada pada sistem. Gambaran usecase dapat dilihat pada gambar



b. Perancangan Basis Data

Entity Relationship Diagram (ERD)

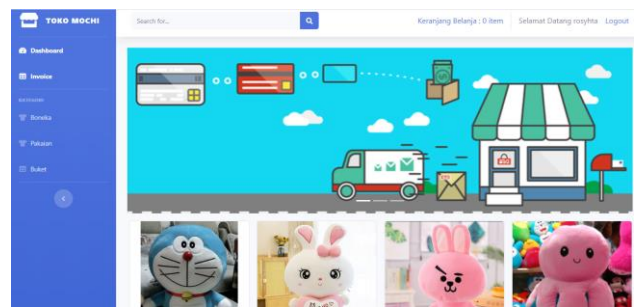
ERD adalah suatu notasi yang digunakan untuk melakukan suatu aktivitas yang menghubungkan dengan permodelan data. ERD sebuah gambaran yang entitas dengan entitas lainnya. Inilah gambar yang bergambaran hubungan entitas pada sistem.



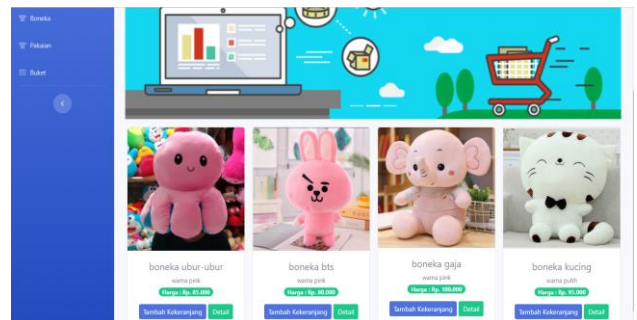
Gambar 4.13 Implementasi Halaman Utama

c. Halaman Penjualan Toko Mochi

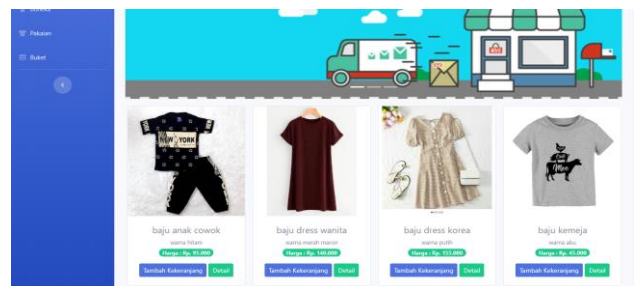
Halaman penjualan Toko Mochi tersedia 3 kategori dalam penjualan yaitu kategori boneka, kategori pakian dan kategori buket untuk penjualan pada Toko Mochi. Berikut implementasi halaman penjualan Toko Mochi yaitu:



Gambar 4.15 Implementasi Halaman Penjualan Toko Mochi



Gambar 4.16 Implementasi Kategori Boneka

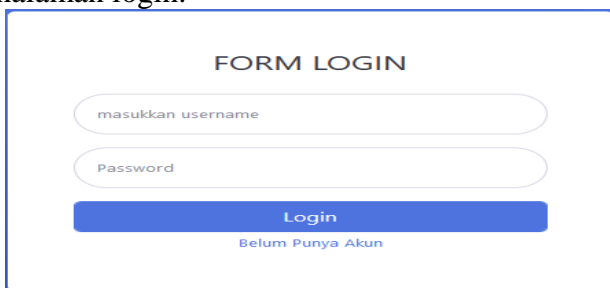


B. Impelemntasi

Pada sebuah implementasi sistem terdapat tahap-tahap yang dilakukan adalah mengimplementasi perancangan sistem yang dibangun mulai dari proses basis data hingga antar muka dengan admin dan user.

a. Halaman Login

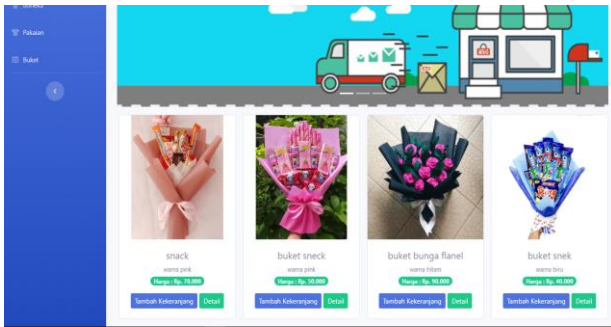
Halaman login digunakan untuk tampilan ketika pengguna admin mengklik tombol login .admin dapat masuk kedalam halaman apabila memasukkan username dan password yang benar sesuai dengan apa yang ada pada database. Pada gambar 4.14 dapat dilihat implementasinya dari halaman login.



Gambar 4.14 Implementasi Halaman Login

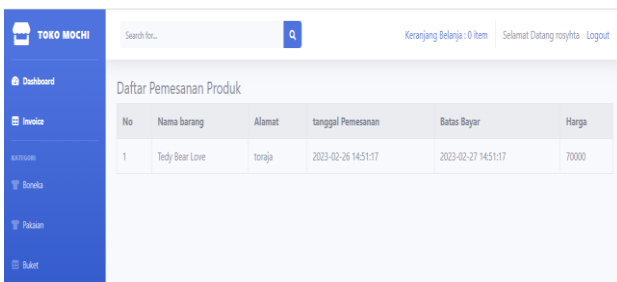
b. Halaman Utama Menu

Gambar 4.17 Implementasi Kategori Pakaian



Gambar 4.18 Impementasi Kategori Buket

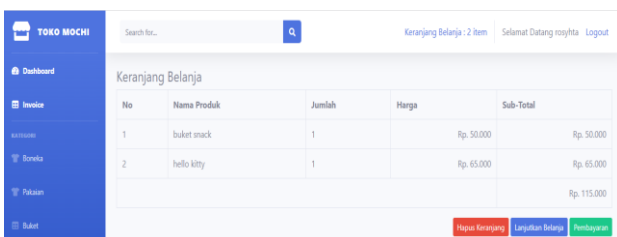
d. Halaman Invoice User/ Pengguna



Gambar 4.19 Implementasi Invoice User

e. Halaman Keranjang Belanja

Halaman keranjang belanja untuk menampilkan produk yang telah di masukan ke keranjang yang ada pada sistem. Pada halaman ini terdapat tombol hapus kerajang, lanjut berlanja dan pembayaran. Berikut implementasi halaman keranjang berlanja pada gambar 4.20.

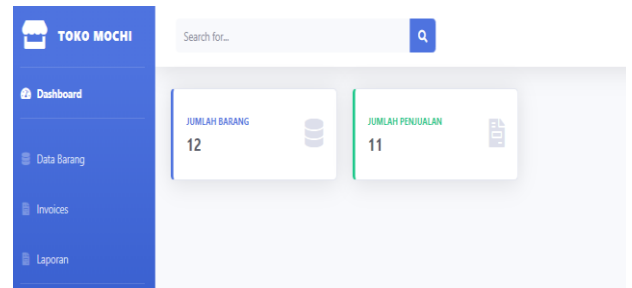


f. Gambar 4.20 implementasi halaman keranjang belanja

g. Halaman Dashboard Admin

Halaman dashboard admin adalah halaman pertama yang akan ditampilkan pertama kali

Ketika admin berhasil login. Adapun beberapa menu diantaranya menu dashboard dan home sebagai tampilan awal, menu logout untuk keluar dari dashboard admin, menu data barang untuk tampilan data barang bagi admin dan menu invoice untuk menampilkan daftar pemesan produk yang sudah ada pada sistem. Pada gambar 4.22 dapat dilihat implementasinya dari halaman dashboard admin.



Gambar 4.22 Implementasi Halaman Dashboard

DAFTAR REFERENSI

[1] A. N. Nurhayati, A. Josi, and N. A. Hutagalung, “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dan Pembelian Barang Pada Koperasi Kartika Samara Grawira Prabumulih,” *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 7, no. 2, pp. 13–23, 2018, doi: 10.34010/jati.v7i2.490.

-
- [2] S. Wasiyanti and D. Barkah, "Sistem Informasi Penjualan Baju Berbasis Web Pada Project Distro Depok," *J. Perspekt.*, vol. 16, no. 2, pp. 125–135, 2018.
- [3] R. F. Ahmad and N. Hasti, "Sistem Informasi Penjualan Sandal Berbasis Web," *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 8, no. 1, pp. 67–72, 2018, doi: 10.34010/jati.v8i1.911.
- [4] N. Karsito, Rastika, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Sepatu Berbasis Web Pada Msy Collection," *informasi*, vol. 84, no. 10, pp. 1511–1518, 2019, doi: 10.1134/s0320972519100129.
- [5] R. Widyastuti, W. Indrarti, M. Novaliza, and Rani, "Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Boneka Berbasis Web Studi Kasus Di Toko Istana Boneka Cihampelas Bandung," *Prosisko*, vol. 7, no. 2, pp. 96–101, 2020.
- [6] W. H. Manihuruk, Kevin Perdana, and Heliyanto, "Sistem Informasi Penjualan Sembako Berbasis Website Pada Ud. Bintang Jaya," *J. Bangkit Indones.*, vol. 9, no. 1, pp. 118–125, 2020, doi: 10.52771/bangkitindonesia.v9i1.142.
- [7] M. R. R. Martin Halomoan Lumbangaol, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan dan Penyewaan Properti Berbasis WEB Di Kota Batam," *J. Comasie*, vol. 01, no. 03, pp. 83–92, 2020.
- [8] M. Ferdika and heri kuswara, "Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT. Cahaya," *J. Ilm. Teknol. Inf. Asia*, vol. 10, no. 2, pp. 1–16, 2020.
- [9] Ladjamudin, "Bab II Landasan Teori," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2013.
- [10] American Journal of Sociology, "Anggraeni dan Irviani (2017, 13)," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2019.
- [11] D. Edi and S. Betshani, "Analisis Data dengan Menggunakan ERD dan Model Konseptual Data Warehouse," *J. Inform.*, vol. 5, no. 1, pp. 71–85, 2012.
- [12] landasan and teori, "Pengertian jQuery menurut ahli," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2018.