

# PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BARANG PADA TOKO IBU LINA BERBASIS WEB

Refiandi Virgianto<sup>1</sup>, Dian Gustina<sup>2</sup>

[Refiandivirgianto@gmail.com](mailto:Refiandivirgianto@gmail.com), [dgus4006@gmail.com](mailto:dgus4006@gmail.com)

## ABSTRAK

Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web adalah aplikasi komputer yang dikembangkan khusus untuk toko secara online . Web merupakan sarana informasi dan komunikasi yang tidak terhambat oleh ruang dan waktu. Aplikasi ini membantu proses administrasi dan kegiatan operasional antara lain: mengelola data master yang meliputi data pelanggan. Website ini dapat mengelola data transaksi serta laporan – laporan yang diharapkan dapat membantu pihak konsumen dan karyawan toko dalam menjalankan operasional dan monitoring, sehingga dapat meningkatkan layanan perusahaan. Berdasarkan metode yang digunakan menggunakan metode *WDLC (Web Development Life Cycle)*. Dalam aplikasi ini antara modul dan sub modul sudah terintegrasi, sehingga setiap pelaporan dan data transaksi dapat dilihat secara real time, tanpa harus menunggu proses akhir hari (EOD).

**Kata Kunci :** *Online, Sistem Informasi, Toko, WDLC, Web*

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang Masalah

Dalam dunia bisnis kebutuhan akan teknologi informasi sekarang ini merupakan suatu kebutuhan yang sangat vital. Sebab sudah banyak jalannya bisnis dikendalikan dan tidak terlepas dari teknologi informasi. Bahkan hampir semua bidang sekarang ini mulai menerapkan teknologi informasi dalam pengembangannya. Tidak lepas dari perkembangan teknologi tersebut maka dibutuhkan sarana pendukung yang sempurna yaitu komputer.

Komputer adalah salah satu sarana pendukung, dimana kita dapat mengolah dan mengakses data yang diperlukan dengan cepat dan tepat sehingga dicapai efisiensi tenaga dan waktu dalam mengolah data. Dengan di sediakannya berbagai fasilitas yang dimiliki oleh komputer, maka tidak diragukan lagi bahwa setiap pengusaha menginginkan bisnisnya dilengkapi dengan komputer beserta program aplikasi yang sesuai dengan bidang usaha tersebut. Program aplikasi ini akan semakin mempermudah dan mempercepat kinerja dalam proses transaksi sehari-hari.

Toko Ibu Lina bergerak dalam bidang penjualan sembako dan kebutuhan sehari-hari lainnya. Pada saat ini sistem penjualan pada Toko Ibu Lina masih dilakukan secara manual sehingga kinerjanya belum efektif. Ada beberapa kendala dijalankan secara manual, diantaranya adalah banyaknya jumlah data yang harus diolah, kerumitan dalam pemrosesan suatu data, terbatasnya waktu yang digunakan dalam mengolah data, dan data yang beraneka ragam. Kesulitan dan sering terjadi kesalahan dalam pengolahan data penjualan.

Berdasarkan uraian diatas, dalam penyusunan skripsi ini penulis akan mengambil judul : **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BARANG PADA TOKO IBU LINA BERBASIS WEB”** Sistem komputerisasi ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan.

### Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah untuk mencapai solusinya adalah

1. Bagaimana membuat sistem informasi penjualan barang berbasis web untuk Toko Ibu Lina yang dapat diakses oleh konsumen dan admin toko agar lebih mudah dalam melakukan transaksi penjualan barang?

2. Bagaimana penerapan CRM dalam sistem informasi penjualan di Toko Ibu Lina?
3. Bagaimana implementasi CRM dapat dikembangkan secara baik dan benar pada Toko Ibu Lina?

### **Batasan Masalah**

Didalam penulisan ini, penulis membatasi ruang lingkup yang akan dibahas dapat terarah dan tersusun dengan baik sesuai dengan judul yang diajukan pada tugas akhir ini. Untuk itu dalam menyusun laporan ini dibatasi pada :

1. Web ini dijadikan sebagai wadah untuk menyajikan informasi transaksi penjualan barang pada Toko Ibu Lina.
2. Sistem informasi pada web ini hanya membahas mengenai penginputan admin sampai dengan pembayaran secara tunai.
3. Menampilkan laporan harian.
4. Menampilkan laporan bulanan.
5. Menampilkan laporan transaksi barang.
6. Sistem Informasi ini tidak membahas tentang stok barang atau *inventory* .

### **Tujuan Penelitian**

Tujuan dari Penelitian tugas akhir ini adalah:

1. Membuat sebuah sistem yang memudahkan konsumen dalam pemesanan barang
2. Memudahkan penginputan admin toko sampai dengan pembayaran tunai
3. Memudahkan proses penjualan barang secara efisien dan tepat waktu dengan dukungan informasi yang memadai.
4. Menghasilkan laporan periodik tanpa harus menyetik ulang
5. Menerapkan CRM dalam sistem informasi pada penjualan di Toko Ibu Lina.
6. Mengimplementasikan CRM sehingga dapat dikembangkan secara baik dan benar pada Toko Ibu Lina.

### **Metode Penelitian**

Metode yang digunakan Penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

#### Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi
2. Wawancara
3. Metode Studi Pustaka

#### Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode WDLC (Web development Life Cycle) yang terdiri atas:

- a. Perencanaan
- b. Analisis Sistem dan desain
- c. Pembuatan dan seleksi sistem
- d. Uji coba
- e. Implementasi

## **ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

### **Analisa**

Alur proses yang berjalan sekarang untuk Penjualan di Toko Ibu lina masih kurangnya efisien dan kurang efektif. Adapun kekurangan dari sistem penjualan yang berjalan sekarang adalah sebagai berikut:

- a. Sistem penjualan yang berjalan saat ini masih menggunakan sistem secara umum (sistem manual), yaitu admin harus mencatat secara manual di kertas.

- b. Untuk harga barang apabila tidak di catat di kertas, admin suka lupa berapa harga barang tersebut.
- c. Admin kesulitan ketika akan mencatat pesanan..

**Pemecahan Masalah**

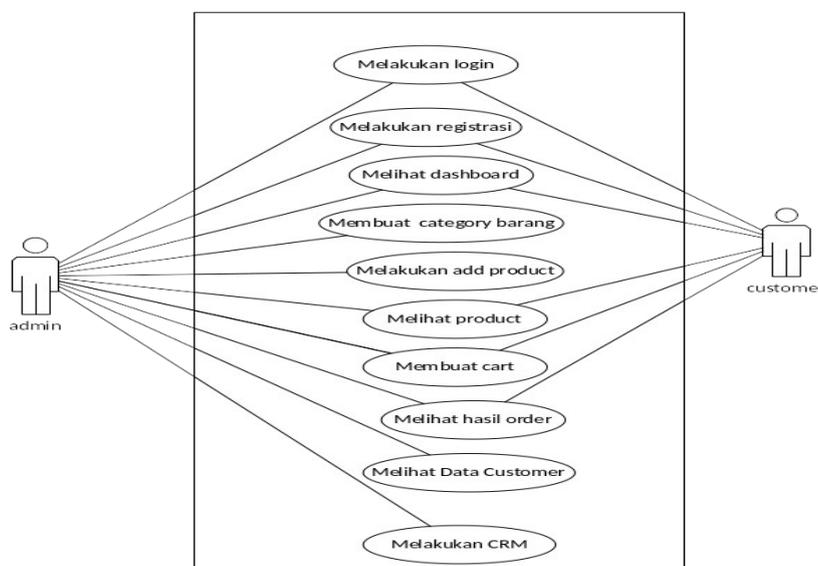
Dengan masalah yang ada, penulis ingin merancang sebuah website aplikasi sistem informasi penjualan barang untuk membantu admin dalam melakukan tugasnya, diantaranya:

- a. Admin dapat melihat harga barang melalui aplikasi apabila ada yang bertanya tentang harga barang.
- b. Admin dan konsumen dapat mengisi di aplikasi, mengenai barang apa saja yang pesan oleh konsumen.
- c. admin dapat melihat laporan melalui dashboard secara cepat.
- d. Membantu kinerja Toko Ibu Lina dalam melakukan proses Pendataan konsumen.
- e. Website penjualan dapat di akses oleh admin dan konsumen.
- f. Website penjualan memudahkan konsumen agar tidak antri terlalu lama dalam melakukan pesanan.
- g. Untuk penginputan master barang, kategori barang hanya dapat dilakukan oleh admin, sehingga informasi yang di muat di website lebih akurat.
- h. Untuk penginputan CRM (*Customer Relationship Management*) hanya dapat dilakukan oleh admin, sehingga informasi yang di muat di website lebih akurat.
- i. Untuk masuk ke website penjualan setiap user harus melakukan login agar keamanan data tetap terjaga.

**Use Case Diagram**

*Use case diagram* menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. *Use case diagram* menekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Sebuah *use case* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. Sebuah *use case* dapat meng-include fungsionalitas *use case* lain sebagai bagian dari proses dalam dirinya, menggambarkan bahwa suatu *use case* seluruhnya merupakan fungsionalitas dari *use case* lain. Secara umum diasumsikan bahwa *use case* yang di-include akan dipanggil setiap kali *use case* yang meng-include dieksekusi secara normal.

Berikut merupakan use case diagram Sistem Informasi yang terdiri dari beberapa tahapan :  
Use case diagram Sistem Informasi Penjualan

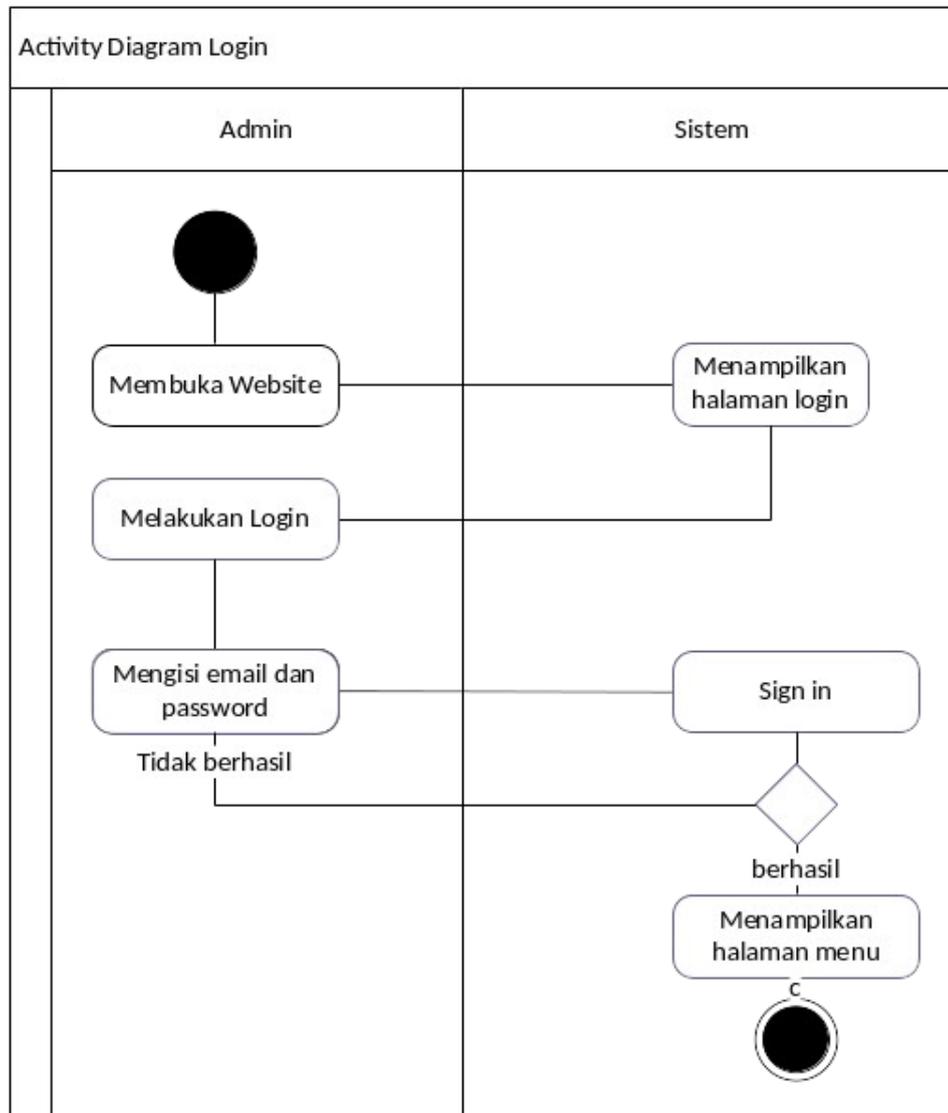


**Gambar 3.1 Use case Diagram Sistem yang Berjalan**

### Activity Diagram

Activity Diagram memiliki pengertian yaitu untuk lebih fokus kepada menggambarkan proses bisnis dan urutan aktivitas dalam sebuah proses. Activity Diagram merupakan state diagram khusus, dimana sebagian besar transisi - trigger oleh selesainya state yang sebelumnya (internal processing).

#### a. Activity Diagram Login Admin

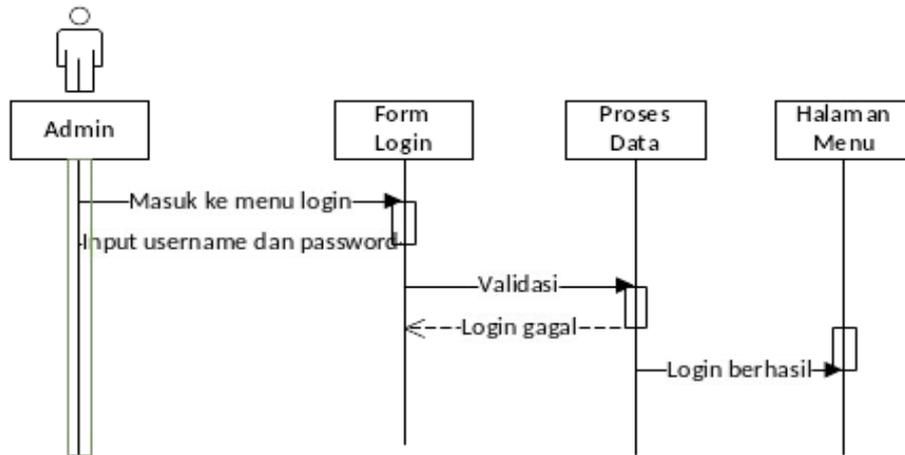


Gambar 3.4 Activity Diagram Login

### Sequence Diagram

Untuk melihat interaksi antara obyek-obyek yang dibutuhkan untuk menjalankan sebuah *use case* diperlukan sebuah pemodelan interaksi. Pemodelan interaksi antar obyek-obyek dilakukan dengan *sequence diagram*. Terdapat 2 jenis *interaction diagram* yaitu *collaboration diagram* dan *sequence diagram*. Untuk lebih memahami hubungan antara obyek maka penulis memutuskan menggunakan jenis *sequence diagram*. Berikut adalah *sequence diagram* yang dibutuhkan

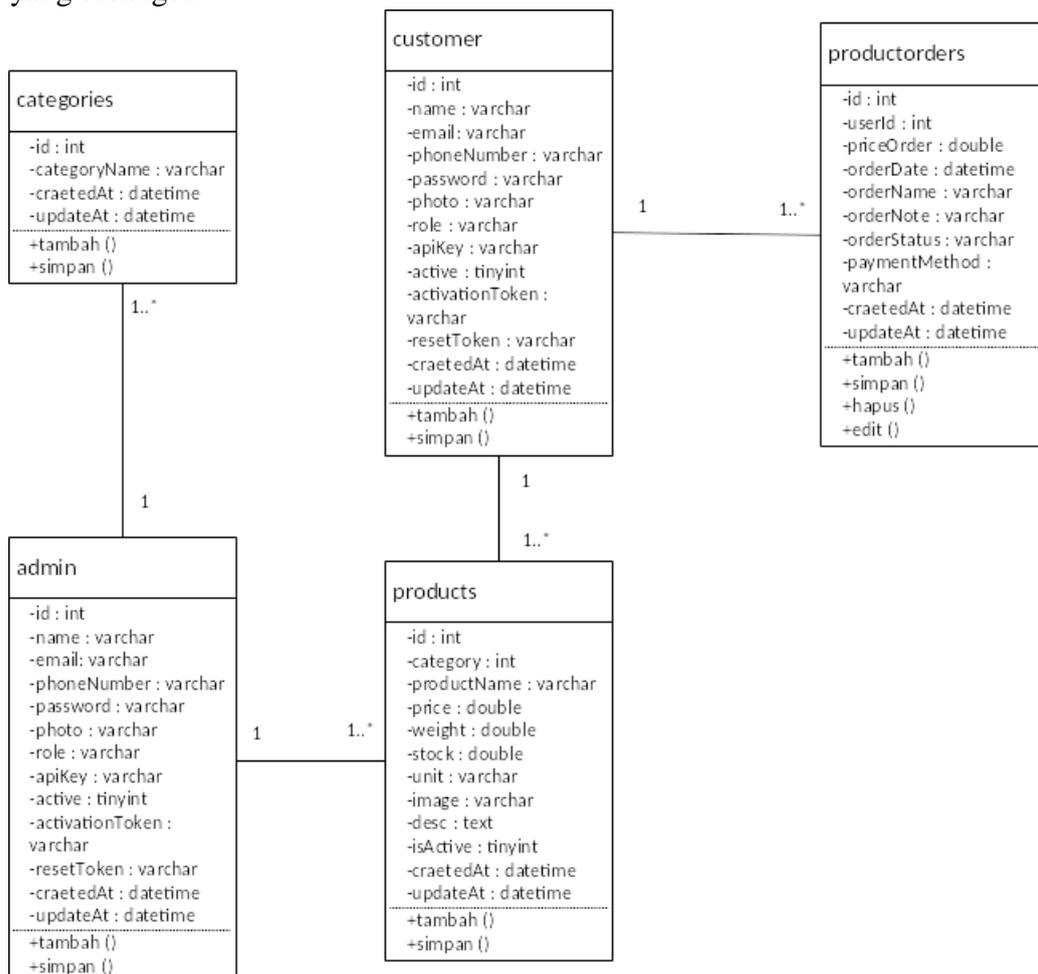
## b. Squence Diagram Login Admin



Gambar 3.18 Squence Diagram Login

## Class Diagram

Untuk memodelkan *class-class* yang ada maka digunakan *class diagram* yang akan menggambarkan *class-class* yang ada beserta relasi antar *class-class*. Berikut adalah *class* dari *website* yang dibangun:

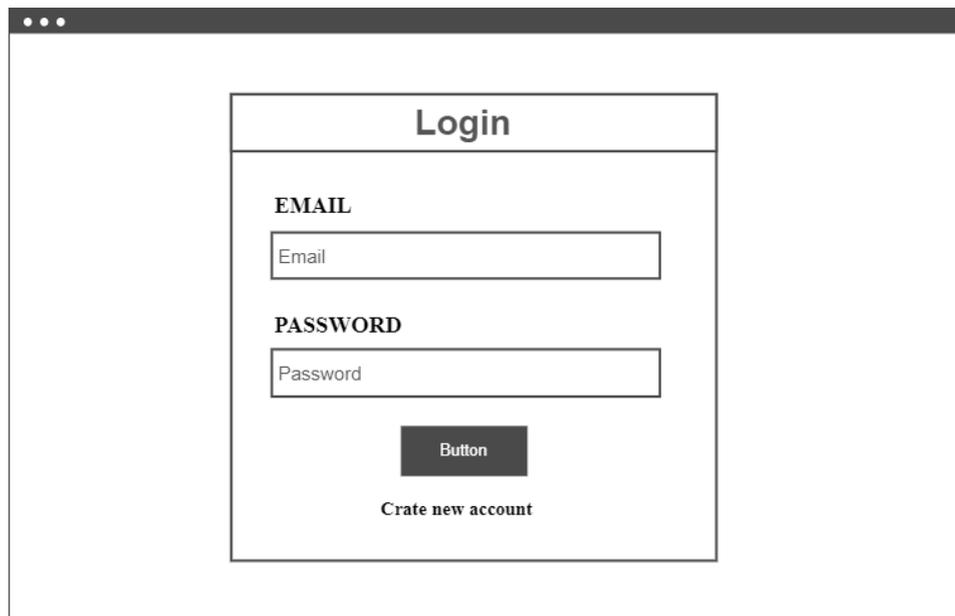


Gambar 3.32 Class Diagram Website Penjualan

## Perancangan Tampilan Web

Dalam merancang tampilan untuk sebuah aplikasi disesuaikan dengan kebutuhan pemakai. Dengan tampilan yang baik maka pemakai akan lebih mudah untuk menjalankan sebuah aplikasi tanpa harus melakukan banyak kesalahan. Berikut merupakan desain kasar dari tampilan Aplikasi:

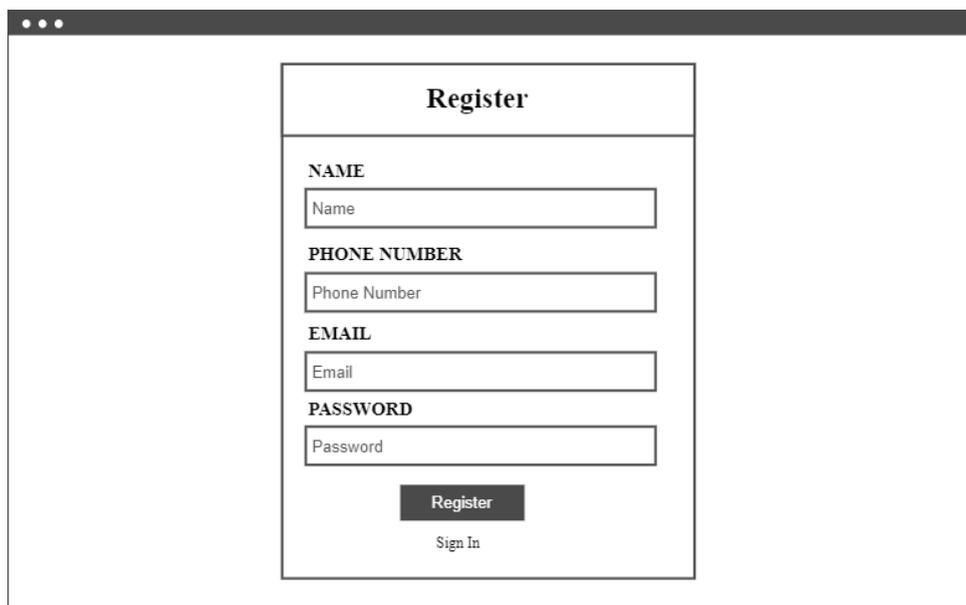
### 1. Login



The image shows a wireframe of a login form. It is contained within a window-like border with three dots in the top-left corner. The form has a title "Login" centered at the top. Below the title, there are two input fields: one labeled "EMAIL" with a placeholder "Email", and another labeled "PASSWORD" with a placeholder "Password". Below these fields is a dark rectangular button labeled "Button". At the bottom of the form, there is a link labeled "Crate new account".

**Gambar 3.34 Rancangan Login**

### 2. Registrasi



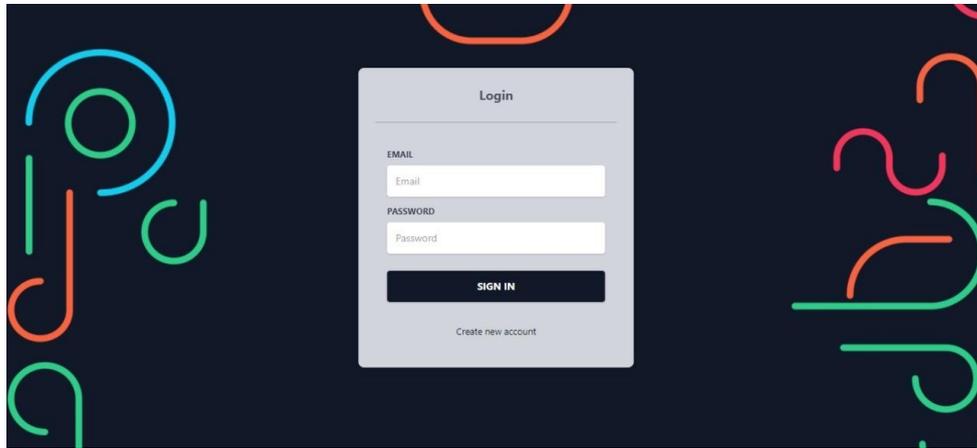
The image shows a wireframe of a registration form. It is contained within a window-like border with three dots in the top-left corner. The form has a title "Register" centered at the top. Below the title, there are four input fields: one labeled "NAME" with a placeholder "Name", one labeled "PHONE NUMBER" with a placeholder "Phone Number", one labeled "EMAIL" with a placeholder "Email", and one labeled "PASSWORD" with a placeholder "Password". Below these fields is a dark rectangular button labeled "Register". At the bottom of the form, there is a link labeled "Sign In".

**Gambar 3.35 Rancangan Registrasi**

## Tampilan Antarmuka

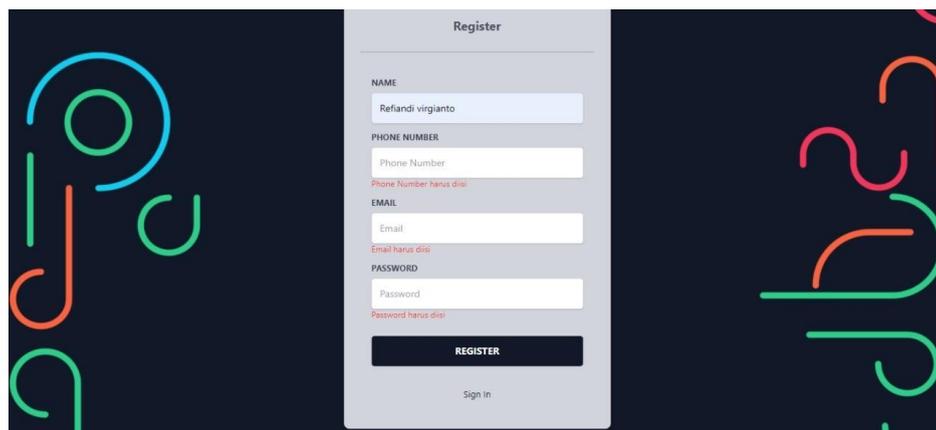
Spesifikasi tampilan antar muka (*interface*) menjelaskan cara penggunaan dari Aplikasi Penjualan Barang Toko Ibu Lina. Dengan adanya spesifikasi tampilan diharapkan para user dan admin mengetahui cara kerja sistem ini. Adapun spesifikasi tampilan yang dibuat sebagai berikut:

### 1. Tampilan Login



Gambar 4.5 Tampilan Login

### 2. Tampilan Registrasi



Gambar 4.6 Tampilan Registrasi

## PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

- Website aplikasi yang sudah dirancang memberi kemudahan bagi admin dan konsumen untuk melakukan transaksi penjualan.
- Memberikan kemudahan kepada admin untuk melihat laporan penjualan.
- Memberikan kemudahan admin dalam melihat data konsumen.
- Memudahkan admin dalam melakukan promosi dengan mengelola data konsumen untuk digunakan CRM (*Customer Relationship Management*).
- Transaksi penjualan yang awalnya masih manual sekarang sudah terkomputerisasi.
- Keuntungan dari website aplikasi ini adalah akan menghemat waktu dalam melakukan pencatatan transaksi penjualan.

## 5.2. Saran

Pemilik dan admin membutuhkan informasi dari Website, sebaiknya website aplikasi sistem informasi penjualan barang pada Toko Ibu Lina, selalu di evaluasi dan terus berkembang sesuai dengan kebutuhan pemilik dan karyawan dalam meningkatkan kebutuhan informasi yang dibutuhkan.

- a. Pemilik dan admin sebaiknya diajarkan untuk mengoperasikan sistem ini, agar aplikasi websiteaplikasi sistem informasi penjualan barang pada Toko Ibu Lina ini dapat berjalan dengan baik seperti yang diharapkan para user.
- b. Website aplikasi sistem informasi penjualan barang pada Toko Ibu Lina membutuhkan perawatan, kiranya dapat dilakukan pemeliharaan sistem dengan baik sehingga sistem dapat berjalan dengan baik.
- c. Website aplikasi sistem informasi penjualan barang pada Toko Ibu Lina sebaiknya ditambahkan menu update produk, agar harga dan stok barang dapat di update oleh admin

## DAFTAR PUSTAKA

- A S Rosa dan M. Shalahudin. 2016. Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek). Bandung: Informatika Bandung.
- Kadir, Abdul. 2011. Pengenalan Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi.
- Pratama, I Putu Agus Eka.2014. Sistem Informasi dan Implementasinya. Bandung: Informatika Bandung.
- Syafnidawati. 2020. Membuat (Unified Modeling Language) (Online) (<https://raharja.ac.id/2020/01/03/membuat-uml-unified-modeling-language/>, diakses 18 juni 2021, jam 21.55 )
- Iqbaldzi. 2020. Tutorial Membuat Use Case Diagram Menggunakan Star UML Berdasarkan Studi Kasus (Online) (<https://www.siangan.id/2020/10/TUTORIAL-MEMBUAT-USE-CASE-DIAGRAM.html>, diakses 24 juli 2021 , jam 20.47

