JURNAL MANAJEMEN INFORMATIKA
ITB STIKOM AMBON
Alamat jurnal: https://jurnal.itbstikomambon.com/

PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA TOKO THRIFT AIS

Andrianto [1], Armitha Abas [2], Idelfonsius Samangun[3]

[1,3]Program Studi Bisnis Digital, Institut Teknologi dan Bisnis Stikom Ambon,
[3]Program Studi Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis Stikom Ambon
e-mail : andrianto92@gmail.com[1], armitha99@gmail.com[2], idelfonsius12@gmail.com[3]

ARTIKEL INFO

Kata kunci :
Website, Sistem informasi, waterfall

ABSTRAK

Objektif. Sistem Informasi semakin berkembang seiring dengan berkembangnya teknologi komputer yang sangat pesat. Selama ini sistem penjualan masih mengandalkan media interaksi dengan konsumen secara langsung dan konsumen yang membeli harus datang ke toko secara langsung. Hal ini tentunya meyulitkan pemilik toko untuk memperluas dan mempromosikan produk dagangannya karena hanya terbatas pada lokasi.
Material and Metode. metodologi penelitian yang digunakan penulis adalah deskriptif kualitatif karena peneliti yang dilakukan pada toko Thrift Ais yaitu untuk mengetahui informasi tentang toko Thrift Ais, bagaimana sistem penjualan yang dilakukan oleh toko tersebut. Sedangkan metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu waterfall.
Hasil. Implementasi merupakan tahap akhir dalam pembangunan sistem, dimana pada tahap ini sistem akan diimplementasikan.
Kesimpulan. Dari penelitian ini telah menghasilkan sebuah aplikasi penjualan berbasis web yang ditunjukkan dan dapat digunakan oleh pemilik maupun pelanggan toko.

ARTICLE INFO

Keywords :
Website, Information System, Waterfall

ABSTRACT

Objective. Information systems are growing along with the rapid development of computer technology. So far, the sales system still relies on media interaction with consumers directly and consumers who buy must come to the store directly. This certainly makes it difficult for shop owners to expand and promote their merchandise because it is only limited to location.
Material and Method. the author is descriptive qualitative because the research conducted at the Thrift Ais store is to find out information about the Thrift Ais store, how the sales system is carried out by the store. While the system development method used is waterfall.
Results. Implementation is the final stage in system development, where at this stage the system will be implemented.
Conclusion. This research has produced a web-based sales application that is shown and can be used by store owners and customers.

Doi : xxxx
ISSN xxxx-xxxxx (p)/xxxx-xxxx(e) © 2023 Jumistika.

1. PENDAHULUAN

Sistem Informasi semakin berkembang seiring dengan berkembangnya teknologi komputer yang sangat pesat. Sistem Informasi menjadi sebuah keberhasilan organisasi dan mengharuskan dunia untuk dapat menjalankan kegiatannya secara efektif dan efisien. Hal itu dapat dilakukan dengan kemampuan untuk bersaing baik di tingkat lokal maupun global dengan kualitas sumberdaya manusia, maupun barang atau jasa yang dihasilkan.

Dalam perusahaan, proses penjualan kepada konsumen merupakan keberhasilan suatu perusahaan, untuk itu diperlukan cara untuk mempermudah proses tersebut. Penggunaan internet merupakan salah satu aspek penunjangan proses penjualan, dengan adanya internet setiap komputer dapat bertukar data maupun informasi dengan sangat mudah. Sehingga peluang bisnis khususnya bagi perusahaan dengan manfaat teknologi internet dan website semakin besar.

Selama ini sistem penjualan masih mengandalkan media interaksi dengan konsumen secara langsung dan konsumen yang membeli harus datang ke toko secara langsung. Hal ini tentunya meyulitkan pemilik toko untuk memperluas dan mempromosikan produk dagangannya karena hanya terbatas pada lokasi tertentu.

Terkait dengan masalah di atas maka penulis akan membuat perubahan baru yang dapat memudahkan proses pada toko Thrift Ais dengan efisien dan efektif oleh karena itu, penulis tertarik membuat karya ilmiah yang dijadikan sebagai tugas akhir dengan judul "SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA TOKO THRIFT AIS".

2. MATERIAL DAN METODE

2.1 Landasan Teori

a) Sistem Informasi

Sistem Informasi merupakan kumpulan sub-sub sistem yang saling berhubungan satu sama lain, dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan yaitu mengolah data menjadi informasi yang berguna (Imaniawan & Elsa, 2017).

b) Website

website dapat diartikan sebagai kumpulan halam yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat semua orang diseluruh dunia. Halaman *website* dibuat menggunakan bahasa standar yaitu HTML (Abdulloh, 2018).

c) MySQL

MySQL adalah Sistem Manajemen Database SQL yang bersifat open Source dan paling popular saat ini sistem database MySQL mendukung beberapa fitur multithreaded, multiuser dan database managemen sistem (DBMS) (Ayu and Permatasari, 2018).

d) Use Case Diagram

Menyatakan bahwa "*Use Case* atau diagram *Use Case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat". *Use Case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *Use Case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu (Sukamto and Shalahuddin, 2016).

e) System development life (SDLC)

SDLC adalah proses logika yang digunakan oleh seorang analis sistem untuk mengembangkan sebuah sistem informasi yang melibatkan requirments, validation, training dan pemilik sistem. SDLC waterfall merupakan salah satu dari banyaknya metode pengembangan sistem yang popular dan sering digunakan oleh para pegembang sistem, baik itu sistem informasi, aplikasi yang berbasis web maupun desktop, namun tidak hanya itu saja SDLC waterfall juga dapat diterapka di berbagai jenis software lainnya (Mulyani, 2017).

2.2 Metode Penelitian

a) Jenis penelitian

Jenis metodologi penelitian yang digunakan penulis adalah deskriptif kualitatif karena peneliti yang dilakukan pada toko Thrift Ais yaitu untuk mengetahui informasi tentang toko Thrift Ais, bagaimana sistem penjualan yang dilakukan oleh toko tersebut. Sedangkan metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu waterfall.

b) Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Pada metode observasi ini peneliti melakukan pengamatan langsung di dalam kegiatan penjualan. Selain itu peniliti juga melakukan wawancara kepada penjaga toko. Wawancara dilakukan untuk mengetahui aplikasi apa yang nantinya akan dibuat, serta bagaimana proses penjualan pada toko Thrift Ais.

2. Wawancara

Dari hasil wawancara dengan penjaga toko Thrift Ais yaitu Kakak Jihan diperoleh informasi tentang sistem penjualan yang dilakukan oleh toko Thrift Ais yaitu : 1. Proses penjualan masih dilakukan secara manual yaitu pelanggan masih datang ke toko secara langsung untuk membeli barang. 2. Lokasi memang sudah strategis tetapi terkadang suasana pasar sepi sehingga dibutuhkan penjualan secara online agar pembeli dapat mengetahui barang yang tersedia meskipun sedang berada di rumah atau dimanapun sehingga dapat membantu proses penjualan meskipun keadaan pasar sepi.

c) Kebutuhan Fungsional

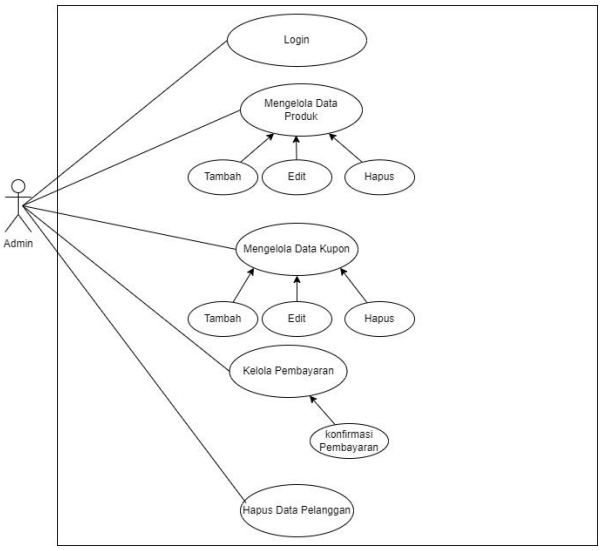
Analisi kebutuhan fungsional merupakan gambaran proses dari kegiatan apa yang akan diterapkan dalam sistem dan menjelaskan kebutuhan apa saja yang diperlukan oleh sistem supaya dapat berjalan dengan baik serta sesuai dengan kebutuhan. Kebutuhan fungsional dapat dilihat pada table 1.

Tabel 1. Kebutuhan fungsional

No	Kebutuhan Fungsional	Keterangan
1	Mengelola Data Produk	Aplikasi mampu megelola data produk yaitu hapus, edit dan menambahkan dengan baik.
2	Mengelola Data Kupon Belanja	Aplikasi mampu mengelola data kupon belanja yaitu tambah, edit dan hapus dengan baik.

d) Use Case Diagram

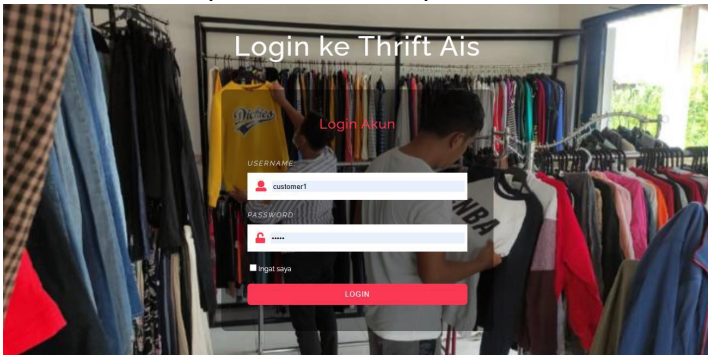
Berikut ini adalah gambaran Use Case Diagram dari sistem informasi penjualan berbasis web pada Toko Thrift Ais, dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Use case diagram

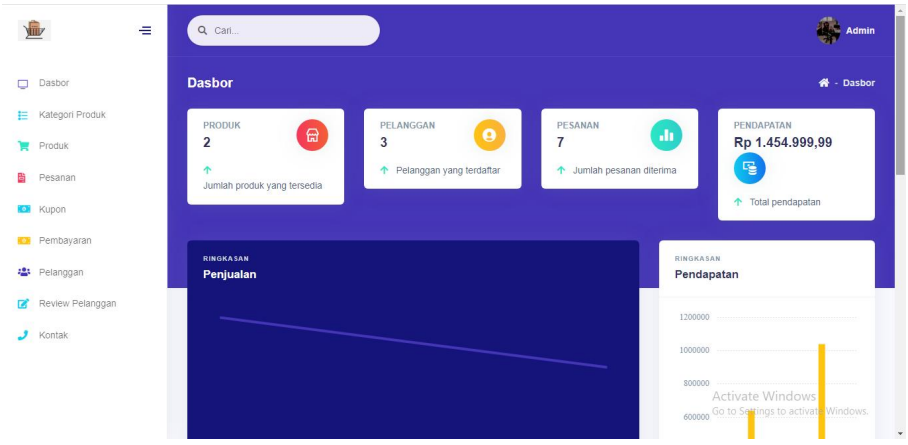
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi merupakan tahap akhir dalam pembangunan sistem, dimana pada tahap ini sistem akan diimplementasikan. Adapun hasil dari implementasi sistem sebagai berikut.



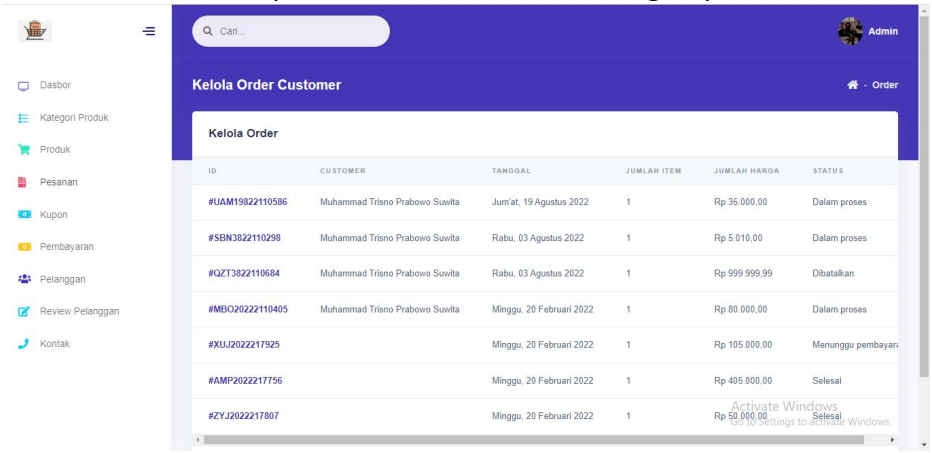
Gambar 2. Tampilan Halaman Login Admin dan Customer

Pada Gambar 2 halaman ini admin dan *customer* akan memasukan *username* dan *password* sebelum mengelola menu-menu yang ada dalam sistem informasi penjualan berbasis *web* pada toko Thrift Ais.



Gambar 3. Tampilan Halaman Dasboard Admin

Pada Gambar 3 halaman ini admin dapat melihat jumlah produk, jumlah pelanggan, jumlah pesanan, jumlah pendapatan, ringkasan penjualan, ringkasan pendapatan, pelanggan baru, order baru, melihat semua produk baru dan semua kategori produk.



Gambar 4. Tampilan Halaman Pesanan Admin

Pada halaman ini admin dapat melihat kelola order *customer* dan print pembayaran.

4. KESIMPULAN

Dari beberapa tahapan-tahapan yang dilakukan oleh penulis pada bab-bab sebelumnya maka dapat dsimpulkan bahwa:

1. Dari penelitian ini telah menghasilkan sebuah aplikasi penjualan berbasis *web* yang ditunjukkan dan dapat digunakan oleh pemilik maupun pelanggan toko.
2. Sistem yang dibuat sudah mampu untuk memecahkan pemersalahan yang dihadapi oleh pemilik toko, sebagaimana yang telah disesuaikan dengan identifikasi permasalahan yang telah diuraikan pada bab 1. Dengan menerapkan aplikasi ini saat melakukan penjualan/pembelian di toko Thrift Ais, pengguna lebih mudah untuk mencari dan mendapatkan barang yang diinginkan tanpa perlu turun ke tokonya secara langsung dan tentunya akan menjadi kemudahan tersendiri bagi pemilik toko dalam mencari pelanggan.
3. Berdasarkan hasil yang telah didapatkan pada pengujian perangkat lunak atau sistem dengan menggunakan metode *black-box testing*, maka dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi yang telah dibuat dapat dikatakan telah terbebas dari kesalahan.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Abdulloh R. 2018. 7 in 1 Pemograman Web untuk Pemula. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

[2] Ayu, F., & Permatasari, N. (2018). Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data PKL (Praktek Kerja Lapangan) Di Devisi Humas Pada PT Pegadaian. Jurnal Intra Tech, 2(2), 12-26.Sukamto,

[3] R. A., & Shalahuddin, M. (2016). Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan berbasis objek). Sdlc, 4, 133–173.

[4] Sukamto, R. A., & Shalahuddin, M. (2016). Rekayasa Perangkat Lunak. UML (Unified Modeling Language), 4, 133–171.

[5] Imaniawan, F. F. D., & Elsa, U. M. (2017). Sistem Informasi Penjualan Sepatu Berbasis Web Pada Vegas Hyper Purwokerto. IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering, 3(2), 82–91.

[6] Siami, M. I., & Hamid, M. (2022). Penerapan Deteksi Penggunaan Masker pada Sistem Absensi Karyawan menggunakan Metode Deep Learning. *JAMI: Jurnal Ahli Muda Indonesia*, *3*(2), 21 - 27