

## Sistem Informasi Penjualan Pada Sandi Jati Jepara Berbasis Web

Riswan Habibullah

Manajemen Informatika, Fakultas Sains & Teknologi, Universitas Labuhanbatu

Email : [riswansiregar27@gmail.com](mailto:riswansiregar27@gmail.com)

Corresponding Author : [riswansiregar27@gmail.com](mailto:riswansiregar27@gmail.com)

### Abstract

Sales is an important component in the operations of a company, so the company must be able to provide the best service to customers. In sales, it is necessary to record data about sales and inventory transactions. To help and supervise sales activities and record receipts of goods, a good information system support is needed, one technology that will provide convenience in sales, namely with computers and applications, so that it can keep abreast of companies that are growing and competing with other companies. Sandi Jati Jepara is a company engaged in the sale of clothing, each buyer must visit the store directly to carry out the purchase transaction. This results in inefficiencies in the amount of costs that are relatively small and also limited places besides that in the process of making reports and storing data it has not been well organized so as to result in a buildup or loss of sales transaction data to overcome the problem, then we need a modern system that is very suitable to support the progress and development of the company, so that it can overcome problems or constraints on the system that is running. In this case, to maximize the existing system, the design uses the language Unified Modeling Language (UML) and is implemented using PHP, Xampp, Web Server and MySQL Server.

**Keywords:** *System Information, E-commerce, UML, PHP, MySQL.*

### I. Pendahuluan

Bagi perusahaan yang sifatnya industri. Besarnya jumlah produk yang di hasilkan pada dasarnya akan mempengaruhi besar jumlah realisasi penjualan yang dicapai. Sebab dalam perekonomian industri modern kapasitas produktif yang telah di bangun sampai suatu titik dimana pasar adalah pembelian (yaitu pembeli yang dominan) dan penjual harus berusaha keras untuk merebut pelanggan . Dan dengan berkembangnya usaha-usaha perdagangan yang sangat pesat pada saat ini menjadikan informasi menjadi hal yang sangat penting perannya dalam menunjang jalannya operasi pemasaran demi tercapainya tujuan yang diinginkan perusahaan.

Teknologi *internet* sudah terbukti merupakan salah satu media informasi yang efektif dan efisien dalam penyebaran informasi yang dapat di akses oleh siapa saja, kapan saja, dimana saja. Teknologi *internet* mempunyai efek yang sangat besar pada perdagangan atau bisnis. Hanya dari rumah atau di kantor, calon pembeli dapat melihat produk-produk pada layar komputer, mengakses informasinya, dengan pilihan yang tersedia. Calon pembeli dapat menghemat waktu dan biaya karena tidak perlu datang ketoko atau tempat produksi sehingga dari tempat duduk dia dapat keputusan dengan cepat.

Sandi Jati Jepara adalah salah satu perusahaan yang bergerak di bidang perdagangan mebel dan furniture dan melayani berbagai macam pemesanan barang olahan yang berbahan dasar kayu. Sandi Jati Jepara beralamatkan di Jl. Dewi Sartika Kecamatan Rantau Selatan, Kabupaten Labuhanbatu.

Dalam kegiatan produktif Sandi Jati Jepara memproduksi meja, kursi, dipan, lemari dan berbagai macam furniture yang berbahan dasar kayu jati. Dikerjakan oleh tenaga-tenaga yang profesional dibidangnya, dan senantiasa menjadikan kepuasan pelanggan adalah kewajiban dan motivasi dalam setiap transaksi.

Sandi Jati Jepara melayani pemesanan sesuai dengan permintaan pemesan, dengan cara pemesan memberikan gambaran/konsep barang yang akan di pesan. Produk unggulan dari Sandi Jati Jepara adalah Lemari hias, Setkamar, Kursi, Sofa, yang memiliki tingkat kualitas dan presisi yang tinggi. Sandi Jati Jepara juga memproduksi furniture lainnya. Sasaran pasar dari Sandi Jati Jepara adalah seluruh segmen pasar, baik dari bawah, menengah dan atas, semua tergantung permintaan pemesan dan dalam rangka memenuhi segala permintaan segmen pasar.

Faktor geografis dari Sandi Jati Jepara yang jauh dari pusat keramaian, menyebabkan proses pemasaran dari produk Sandi Jati Jepara hanya berjalan di wilayah terdekat saja. Sistem penjualan yang selama ini digunakan oleh Sandi Jati Jepara adalah dengan cara memasarkan produk sendiri secara langsung atau melalui tatap muka dengan calon pembeli. Hal ini dapat menjadi masalah karena ketidak efisienan dalam produk penjualan tersebut. Jika hanya mengandalkan sistem penjualan tersebut, maka pendapatan perusahaan tidak mengalami peningkatan yang signifikan. Selain itu perkembangan perusahaan dinilai agak lambat. Oleh karena itu perlu dirancang suatu sistem pemesanan secara *online* dengan menggunakan media *web* atau internet dengan tujuan untuk meminimalkan waktu proses penjualan dengan tujuan dapat meningkatkan *volume* penjualan, sehingga pendapatan perusahaan dapat meningkat.

## 2. Landasan Teori

### Pengertian Sistem

Sistem adalah sekelompok elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan. Jika elemen sistem menggambarkan suatu perusahaan munafaktur, sumber daya input adalah bahan mentah yang di ubah menjadi barang jadi atau jasa melalui proses munafaktur.

### Penjualan

Penjualan adalah penjualan barang dagang oleh perusahaan, penjualan dapat dilakukan secara kredit dan tunai.

Suatu transaksi yang bertujuan untuk mendapatkan suatu keuntungan, dan merupakan suatu jantung dari suatu perusahaan, dengan pengertian lain definisi penjualan adalah pemindahan hak milik atas barang atau pemberian jasa yang dilakukan penjualan kepada pembeli dengan harga yang disepakati bersama dengan jumlah yang dibebankan kepada pelanggan dalam penjualan barang atau jasa dalam suatu periode akuntansi.

### Pengertian Basis Data

Sistem basis data adalah suatu sistem menyusun dan mengelola record – record komputer untuk menyimpan atau merekam serta memelihara data operasional lengkap sebuah organisasi atau perusahaan sehingga mampu menyediakan informasi yang optimal yang diperlukan pemakai untuk proses pengambilan keputusan

### MySQL

MySQL merupakan turunan dari salah satu konsep utama dalam basis data sejak lama, yaitu SQL (*Structured Query Language*). SQL adalah sebuah konsep pengoperasian basis

data terutama untuk proses seleksi, pemasukan, pengubahan, dan penghapusan data yang dimungkinkan dapat dikerjakan dengan mudah dan otomatis.

### Website

Website adalah salah satu aplikasi yang berisi dokumen- dokumen multimedia didalamnya yang menggunakan protocol HTTP dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser. Website WWW ( world wide web) merupakan bagian multimedia dari internet, dan terdiri dari jutaan halaman (web page ), yang berbentuk menu yang dapat mengekases text, gambar, dan suara juga dapat diakses.

### PHP

PHP adalah singkatan dari PHP *Hypertext Preprocessor* yang digunakan sebagai bahasa script server-side dalam pengembangan web yang disisipkan pada dokumen *HTML*". Dari teori diatas dapat disimpulkan bahwa PHP adalah bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sistus web.

## 3. Metode Penelitian

### Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan suatu informasi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan penelitian, dalam proses penelitian ini menggunakan beberapa metode yaitu:

1. *Observasi*  
Metode ini merupakan suatu pengamatan langsung terhadap lingkungan fisiknya atau pengamatan langsung terhadap suatu aktifitas yang sering berlangsung atau berjalan yang meliputi seluruh aktivitas perhatian terhadap suatu kajian objek dengan menggunakan alat indera. *Observasi* melakukan pegamatan secara langsung ditempat penelitian terhadap kegiatan yang sedang berlangsung terutama objek yang sedang diteliti.
2. Wawancara digunakan untuk menjanging data yang bersifat deskripsi, misalkan berupa informasi-informasi langsung dari pemilik Sandi Jati Jepara. Wawancara dilakukan terhadap Arip Putra Pasaribu selaku pemilik toko.
3. *Quisioner*  
Metode ini merupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan data tentang kegiatan dan produk yang ada di Sandi Jati Jepara sehingga mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan untuk penelitian.
4. *Literatur*  
Pada metode ini dilakukan pengumpulan dan pencarian mengenai teori-teori yang diperoleh dari berbagai buku, jurnal dan juga *internet* untuk melengkapi sumber kajian dan konsep maupun teori.
5. *Study*  
Merupakan suatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari suatu penelitian. Teori-teori yang mendasari masalah dan bidang yang akan diteliti dapat ditemukan dengan melakukan studi ini. Selain itu seorang peneliti dapat memperoleh informasi tentang penelitian-penelitian sejenis atau ada kaitannya

dengan penelitiannya, dan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya

### Metode Waterfall

Model *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*. Nama model ini sebenarnya adalah “*Linear Sequential Model*”. Model ini sering disebut juga “*Classic Life Cycle*” atau metode *waterfall*. Model ini termasuk kedalam model generic pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai dalam *software engineering* (SE). disebut *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.

## 4. Hasil dan Pembahasan

### Hasil

#### Halaman Login Admin

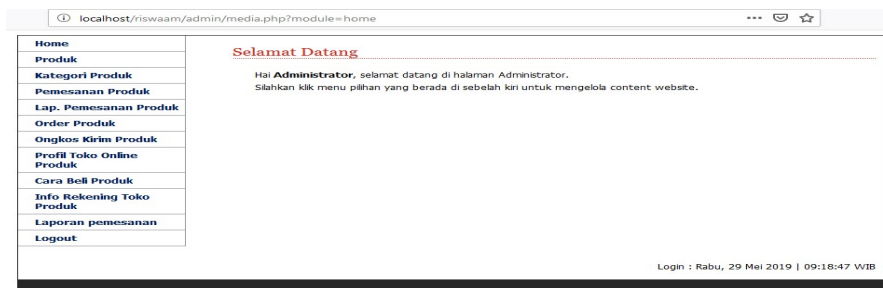
Halaman login admin ini digunakan untuk admin mengakses sistem namun sebelum masuk ke sistem admin harus melakukan pendaftaran dengan mengisi form username dan password admin .



**Gambar 1. Halaman Login**

#### Halaman Home Admin

Halaman home admin berisikan menu menu dalam mengelola sistem informasi penjualan pada Sandi Jati Jepara yang di kelolah sendiri oleh admin tersebut.



#### Halaman Kategori Ba **Gambar 2. Halaman Home Admin**

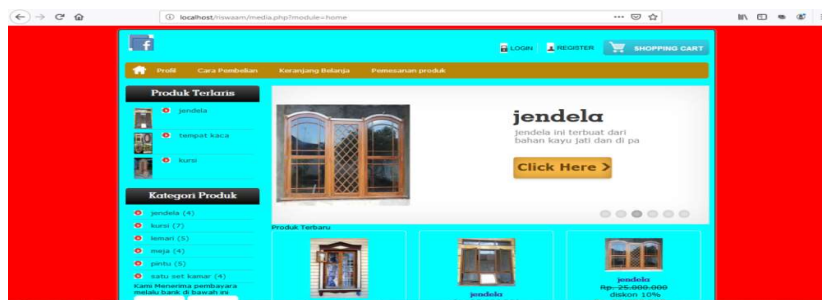
Halaman kategori produk admin yaitu berisikan menu menu kategori produk atau barang yang di pasarkan oleh Sandi Jati Jepara dalam mengelola sistem informasi penjualan tersebut .



Gambar 3. Halaman Kategori

### Halaman Home Aplikasi

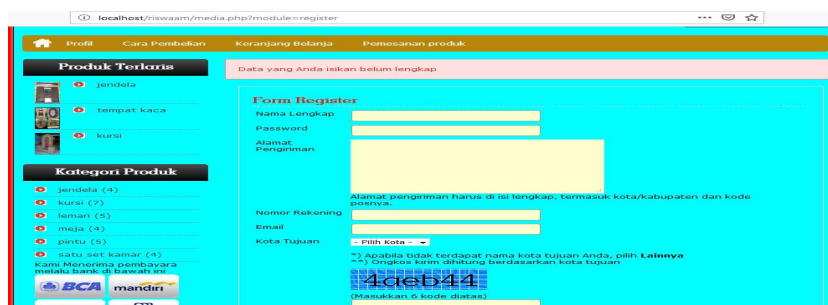
Halaman ini berisikan halaman depan hasil program sistem informasi penjualan pada Sandi Jati Jepara yang sudah di edit oleh admin di halaman admin tersebut.



Gambar 4. Halaman Home Aplikasi

### Halaman Register

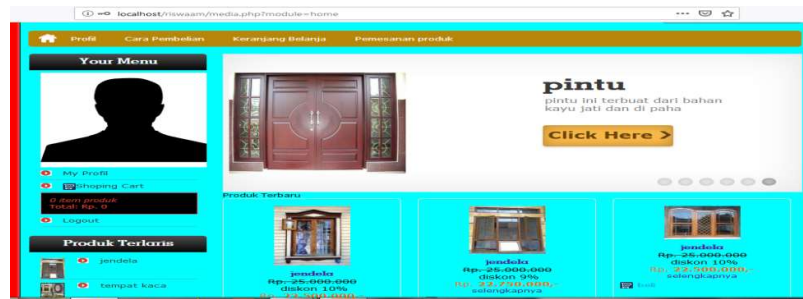
Adapun Halaman ini berisi tentang cara customer untuk registrasi akun atau buat akun, agar bisa masuk kedalam sistem informasi penjualan Sandi Jati Jepara (program) agar bisa belanja atau membeli produk mebel yang customer inginkan.



Gambar 5. Halaman Register

### Halaman Edit Barang

Halaman ini berisi yaitu tentang profil pembeli (customer) yang sudah memiliki akun dan bisa masuk kedalam program tersebut. Dan disini customer dapat berbelanja sesuai selera customer.



Gambar 6. Halaman Edit Barang

### Halaman Kasir

Halaman ini berisi tentang hasil pemesanan produk yang sudah di beli oleh costumer yang sudah di tanggapin admin dan sudah melakukan pembayaran secara lunas. Dan dengan laporan ini maka admin atau pemilik Sandi Jati Jepara dapat mengetahui jumlah barang yang terjual dan jumlah duit yang di terima

No	No Pemesanan	Tanggal	Nama Barang	Harga
1	18	27 Mei 2019	prodak baru	20.000.000,-
2	28	28 Mei 2019	jendela	27.550.000,-
3	26	28 Mei 2019	kursi	20.000.000,-
4	27	28 Mei 2019	kursi	28.000.000,-

Total keseluruhan : Rp.95.550.000,-  
Jumlah yang terjual : 4 unit

Gambar 7. Halaman Kasir

## 5. Kesimpulan dan Saran

### Kesimpulan

Dengan adanya sistem informasi penjualan jati jepara berbasis ecommerce dapat memudahkan konsumen dalam melakukan pemesanan barang secara online, dan konsumen tidak perlu datang langsung ke tempat untuk melakukan transaksi pembelian. Mempermudah melakukan promosi barang melalui media website yang jangkauannya lebih luas dibandingkan dengan promosi menggunakan spanduk. Mempermudah dalam melakukan penyimpanan data dan pencetakan laporan yang dapat disimpan dan diakses melalui website.

### Saran

Berdasarkan dari pembuatan Sistem Informasi untuk Penjualan Sandi jati jepara Secara Online yang telah dibangun, dan dilihat dari besarnya kebutuhan informasi dalam setiap proses bisnis, maka beberapa saran yang dapat disampaikan, yaitu:

1. Bagi kemajuan perusahaan, penulis menyarankan agar perusahaan tidak hanya membuat produksi barangnya sendiri tetapi pelanggan dapat mendesain barang yang diinginkan karena pada saat ini perusahaan hanya membuat barang dari produknya saja dan tidak mempunyai seorang desainer.
2. Bagi kemajuan perusahaan penulis menyarankan agar dibuatnya sistem pencatatan keuangan yang baik sehingga tidak ada kesulitan untuk melihat pendapatan atau keuntungan yang didapat perusahaan secara detail.

3. Menambahkan lebih banyak konten agar tampilan website lebih sempurna
  - Membackup data – data yang sudah tersimpan agar lebih aman. Melakukan pemeliharaan terhadap website secara berkala
  4. Penulis juga menyarankan agar sistem informasi penjualan ini di dapat segera di onlinekan agar penjualan dapat lebih berkembang lagi.
6. **Daftar Pustaka**
- A. A. R. P. W. A, M. H. Maulana, C. D. Andini, F. Nadziroh, and K. Semen, “SISTEM PEMINJAMAN RUANGAN ONLINE ( SPRO ) DENGAN METODE UML ( UNFIELD MODELING LANGUAGE ),” J. teknologi danp Terap. bisnis, vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2018.
- A. Hendini, “PEMODELAN UML SISTEM INFORMASI MONITORING PENJUALAN DAN STOK BARANG (STUDI KASUS: DISTRO ZHEZHA PONTIANAK),” J. KHATULISTIWA Inform., vol. IV, no. 2, pp. 107–116, 2016.
- A. Prasetyo and S. Rahel, “Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT. Cahaya Sejahtera Sentosa Blitar,” Sist. Inf. Penjualan Berbas. Web Pada PT. Cahaya Sejah. Sentosa Blitar, vol. 10, no. 2, pp. 1–16, 2016.
- A. Syarif et al., “Jurnal TEKNOIF ISSN : 2338-2724 SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS SARANA PADA Jurnal TEKNOIF ISSN : 2338-2724,” J. teknoif, vol. 4, no. 2, pp. 40–50, 2016.
- Christian Putri, Ed., Analisis Sistem Informasi. Tata Sutabri, 2012.
- I. Fahrurrozi, P. Studi, I. Komputer, and U. G. Mada, “PROSES PEMODELAN SOFTWARE DENGAN METODE WATERFALL DAN EXTREME PROGRAMMING : STUDI.”
- I. Purnama et al., “Sistem Informasi Kursus IBAY Komputer Berbasis Web dan Mobile Android,” vol. 05, no. 01, pp. 23–31, 2019.
- I. Purnama, “APLIKASI PEMESANAN KULINER HALAL RANTAUPRAPAT BERBASIS,” vol. 6, no. 3, pp. 7–13, 2018.
- J. O. Sembiring, U. Santo, T. Sumatera, J. Setiabudi, and N. F. Tanjungsari, “Sistem Informasi Penjualan Barang dan Jasa pada Studio Photo Topaz Hexagon Medan Berbasis Web,” vol. 2, no. 2, pp. 153–160, 2017.
- N. Dengen, “Perancangan Sistem Informasi Terpadu Pemerintah Daerah Kabupaten Paser,” vol. 4, no. 1, pp. 47–54, 2009.
- R. Hidayat, “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Handmade Berbasis Website Dengan Metode Waterfall,” Simp. Nas. Ilmu Pengetah. dan Teknol., pp. 175–183, 2014.
- S. Ramadhani, U. Anis, and S. T. Masruro, “Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis Layanan Kesehatan Di Kecamatan Lamongan Dengan PHP MySQL,” vol. 5, no. 2, pp. 479–484, 2013.
- W. Amthari, “Artikel ilmiah pengembangan lembar kerja peserta didik (lkpd) berbasis website menggunakan notepad++ pada materi protozoa untuk kelas x sma,” pp. 1–9, 2017.