

Sistem Informasi Penjualan Perabot Rumah Tangga di Toko MD Sigambal  
Rantauprapat Berbasis Web

Muhammad Arif Pasaribu

Manajemen informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Labuhanbatu

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

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

*Abstract*

MD sigambal shop is one of the furniture stores that sell household furniture every day. various types of furniture produced are very varied and in accordance with consumer demand. in meeting consumer demands that are constantly changing, MD stores provide products with different amounts each day. this causes the MD sigambal store to be used as a place of research because the information system on the sale and purchase of furniture in that place has not been well managed so that there are often mistakes in the making of existing reports, such as uncertainty in producing the number of products (supplies). because it requires an accurate system for predicting the amount of furniture. This information system applies the waterfall model in its development and is built with the PHP programming language and uses MySQL. program design that will be done with a reference program that is made using the UML (Unified Modeling Language) method.

*Keywords:* Information System, Website, Amount of Production, Furniture.

1. **Pendahuluan**

Sistem informasi penjualan perabot rumah tangga merupakan kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar, atau gabungan dari semuanya. Sistem informasi penjualan perabot rumah tangga merupakan teknologi komunikasi yang saat ini mengalami perkembangan sangat cepat. Sebagian besar aspek kehidupan manusia dalam melengkapi kebutuhan perabot rumah tangga telah dibantu dengan adanya sistem informasi ini. Salah satu manfaat sistem informasi penjualan perabotan rumah tangga dalam kehidupan manusia adalah mengelola, mengakses dan menyebarkan informasi kepada masyarakat khususnya ibu rumah tangga. Toko MD Sigambal adalah salah satu tempat usaha yang bergerak di bidang penjualan perabot rumah tangga. Seperti, rak piring, kompor, penanak nasi, pisau, piring dan mangkuk dan lain sebagainya. Toko MD melakukan sistem transaksi penjualan dengan cara manual, Seperti pendataan barang, jumlah stok, barang masuk dan barang keluar dicatat menggunakan buku penjualan.

2. **Landasan Teori**

**Sistem**

Sistem adalah rangkaian komponen yang saling berhubungan dan saling bekerja sama sebagai satu kesatuan organik untuk mencapai suatu tujuan yang sama serta dapat mempengaruhi sebagian yang akan mempengaruhi keseluruhan.

### Informasi

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendatang.

### Sistem Informasi

Sistem informasi adalah data yang dikumpulkan, dikelompokkan dan diolah sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah satu kesatuan informasi yang saling terkait dan saling mendukung sehingga menjadi suatu informasi yang berharga bagi yang menerimanya.

### Pengertian Komputer

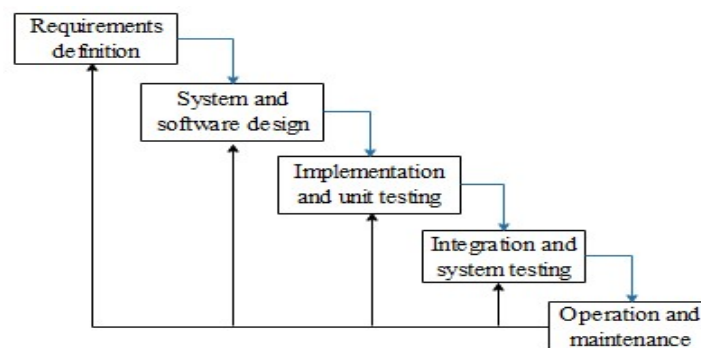
Komputer adalah mesin penghitung elektronik yang cepat dan dapat menerima informasi input digital, kemudian memprosesnya sesuai dengan program yang tersimpan di memorinya, dan menghasilkan output berupa informasi.

### Konsep Dasar Penjualan

Penjualan adalah Penerimaan yang diperoleh dari pengiriman barang dagangan atau dari penyerahan pelayanan dalam bursa sebagai barang pertimbangan. Pertimbangan ini dapat dalam bentuk tunai peralatan kas atau harta lainnya. Pendapatan dapat diperoleh pada saat penjualan, karena terjadi pertukaran, harga jual dapat ditetapkan dan bebannya diketahui.

### Metode Waterfall

Metode penelitian yang diterapkan pada penelitian ini adalah dengan pengembangan metode waterfall. Metode waterfall merupakan model pengembangan sistem informasi yang sistematis dan sekuensial. Menurut Ginanjar Wiro Sasmito (2017).



Gambar 1. Metode *Waterfall*

Berikut ini adalah penjelasan dari gambar tahapan – tahapan metode waterfall:

1. Requirements analysis and definition Layanan sistem, kendala, dan tujuan ditetapkan oleh hasil konsultasi dengan pengguna yang kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.
2. System and software design Tahapan perancangan sistem mengalokasikan kebutuhan-kebutuhan sistem baik perangkat keras maupun perangkat lunak dengan membentuk arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan

3. perangkat lunak melibatkan identifikasi dan penggambaran abstraksi sistem dasar perangkat lunak dan hubungannya.
4. Implementation and unit testing Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian melibatkan verifikasi bahwa setiap unit memenuhi spesifikasinya.
5. Integration and system testing Unit-unit individu program atau program digabung dan diuji sebagai sebuah sistem lengkap untuk memastikan apakah sesuai dengan kebutuhan perangkat lunak atau tidak. Setelah pengujian, perangkat lunak dapat dikirimkan ke customer.
6. Operation and maintenance Biasanya (walaupun tidak selalu), tahapan ini merupakan tahapan yang paling panjang. Sistem dipasang dan digunakan secara nyata. Maintenance melibatkan pembetulan.

### 3. Metode Penelitian

#### Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam sistem informasi data Barang MD Perabot Sigambal berbasis Web sebagai berikut :

1. Wawancara  
Mengadakan tanya jawab secara langsung kepada Ibu Diana selaku orang kepercayaan pada MD Perabot Sigambal untuk mengetahui informasi tentang barang-barang material yang dibutuhkan pada sistem informasi yang dirancang.
2. Studi Perpustakaan  
Pemerolehan data melalui jurnal, buku-buku, data-data penelitian, yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti sebagai bahan referensi bagi penulis.
3. Pengamatan Langsung  
Pengumpulan data dengan cara mengamati langsung ke MD Perabot Sigambal seperti mendata barang-barang material yang tersedia di MD Perabot Sigambal.

### 4. Hasil dan Pembahasan

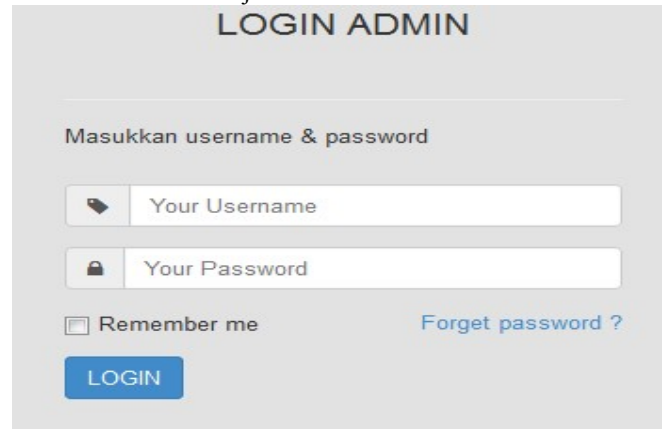
#### Implementasi

Implementasi merupakan kelanjutan untuk mewujudkan sistem yang dirancang. Langkah langkah dari proses implementasi adalah urutan dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir yang dilakukan dalam mewujudkan sistem yang dirancang. Tahap implementasi merupakan tahap penciptaan perangkat lunak, tahap kelanjutan dari kegiatan perancangan sistem. Tahap ini merupakan tahap dimana sistem siap untuk dioperasikan, yang terdiri dari penjelasan mengenai lingkungan implementasi, dan implementasi program. Implementasi bermuara pada mekanisme suatu sistem. Penerapan implementasi harus sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat agar hasil yang dicapai sesuai dengan yang diharapkan.

#### Tampilan Sistem Informasi Penjualan perabot rumah tangga pada Toko MD Sigambal Rantauprapat

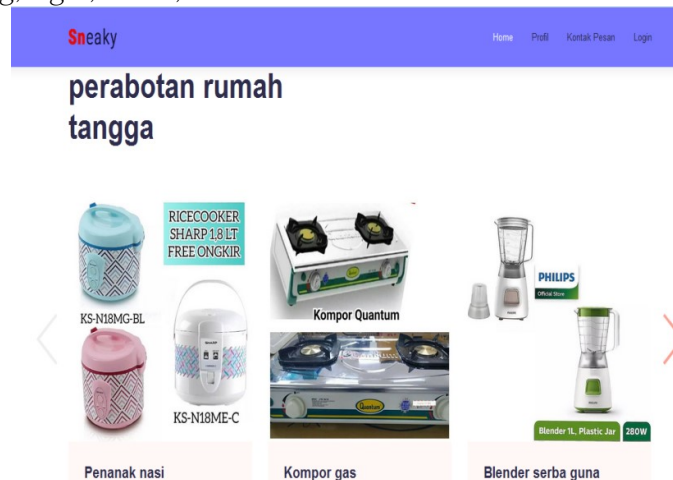
1. Tampilan login admin dan user  
Tampilan login merupakan gerbang utama untuk dapat masuk ke dalam aplikasi. Admin memasukan *username* dan *password*. *Username* dan *password* telah tersimpan dalam *database*, jika salah dalam memasukan *username* dan *password* maka

tidak bisa melanjutkan kehalaman utama Admin. Namun bagi user terlebih dahulu diminta untuk mendaftar, setelah mendaftar maka akan diminta menginputkan username dan password, jika benar maka akan lanjut ke halaman utama.



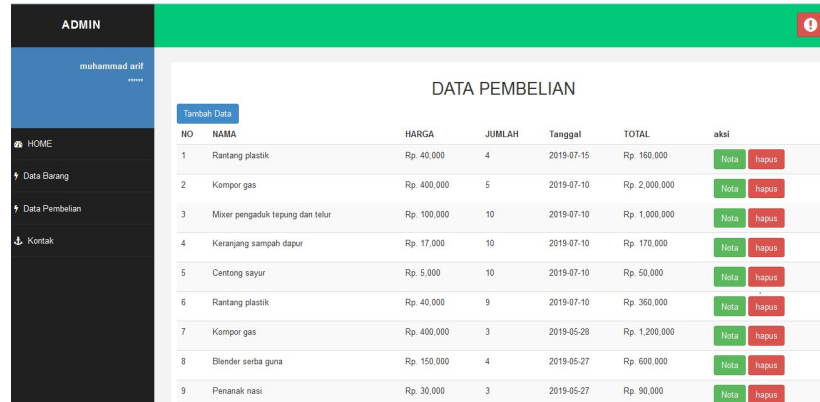
Gambar 2. Tabel Login Admin

2. Tampilan halaman utama admin / customer  
Pada tampilan utama halaman admin/customer terdapat beberapa menu yaitu home, keranjang, login, daftar, checkout.



Gambar 3. Tabel Halaman Admin/Customer

3. Tampilan pembelian perabot pada toko MD Sigambal  
Tampilan detail pembelian dimana customer dapat membeli produk dengan melihat nama produk, harga produk, dan stok produk. jika stok masih tersedia maka masih dapat melakukan pembelian. Setelah mengisi jumlah produk yang akan dibeli maka selanjutnya pesan.



The screenshot shows the Admin interface with a sidebar menu on the left containing 'HOME', 'Data Barang', 'Data Pembelian', and 'Kontak'. The main content area is titled 'DATA PEMBELIAN' and features a table with columns for 'NO', 'NAMA', 'HARGA', 'JUMLAH', 'Tanggal', 'TOTAL', and 'aksi'. A 'Tambah Data' button is located above the table. The table contains 9 rows of purchase data.

NO	NAMA	HARGA	JUMLAH	Tanggal	TOTAL	aksi
1	Rantang plastik	Rp. 40,000	4	2019-07-15	Rp. 160,000	Nota hapus
2	Kompor gas	Rp. 400,000	5	2019-07-10	Rp. 2,000,000	Nota hapus
3	Mixer pengaduk tepung dan telur	Rp. 100,000	10	2019-07-10	Rp. 1,000,000	Nota hapus
4	Keranjang sampah dapur	Rp. 17,000	10	2019-07-10	Rp. 170,000	Nota hapus
5	Centang sayur	Rp. 5,000	10	2019-07-10	Rp. 50,000	Nota hapus
6	Rantang plastik	Rp. 40,000	9	2019-07-10	Rp. 360,000	Nota hapus
7	Kompor gas	Rp. 400,000	3	2019-05-28	Rp. 1,200,000	Nota hapus
8	Blender serba guna	Rp. 150,000	4	2019-05-27	Rp. 600,000	Nota hapus
9	Pemanak nasi	Rp. 30,000	3	2019-05-27	Rp. 90,000	Nota hapus

Gambar 4. Tabel halaman pembelian

#### 4. Tampilan halaman utama admin

Pada tampilan halaman utama menu admin terdapat menu Home, data barang, Pembelian, dan kontak.



Gambar 5. Tabel halaman admin

#### 5. Tampilan tambah produk

Pada tampilan ini admin akan menginputkan roti atau kue yang ingin di tambahkan berdasarkan ketentuan yang sudah ada, setelah selesai menambahkan atau menginputkan roti dan kue maka tahapan selanjutnya adalah tekan tombol selesai, maka perabot akan secara otomatis bertambah.



The screenshot shows the 'TAMBAH TRANSAKSI BARU' form. It includes a dropdown menu for 'Nama Barang' with 'select' as the current value, a text input field for 'Jumlah (qty)', and a date input field for 'Tanggal' with '2019-07-15' as the value. At the bottom, there are two buttons: 'Simpan' (Save) and 'Kembali' (Back).

Gambar 6. Tabel halaman tambah produk

### 1. Tampilan kontak

NO	NAMA	ALAMAT	ISI PESAN	aksi
1	arif		slkjsjfl	<a href="#">hapus</a>
2	febinanto		mantap barang nya bos	<a href="#">hapus</a>
3	99999		00000	<a href="#">hapus</a>
4	bbb	cccc	aa	<a href="#">hapus</a>
5	puni	labura	aku beli centong nasi	<a href="#">hapus</a>

Gambar 7. Tabel halaman tampilan kontak

### Pengujian Fungsional

Pengujian alpha dilakukan dengan menggunakan metode black box. Untuk pengujian alpha ini yaitu pada pengujian sebagai pengguna.

Tabel 1. Skenario Pengujian

Item Uji	Detail Pengujian	Jenis Uji
Login	Verifikasi data login	Black Blox
Pengolahan data user/customer	Tambah data	Black Blox
	Simpan data	Black Blox
	Edit data	Black Blox
	Hapus data	Black Blox
Pengolahan data admin	Tambah data	Black Blox
	Simpan data	Black Blox
	Edit data	Black Blox
	Hapus data	Black Blox

### Kasus Dan Hasil Pengujian

Berdasarkan rencana pengujian yang telah dibuat maka dibuatlah pengujian pada sistem dengan tabel pengujian untuk setiap uji yang dilakukan per bagian yang diisikan oleh data benar dan data salah. Berikut ini adalah hasil dari pengujian fungsional dari aplikasi.

Tabel 2. Tabel Pengujian Login Admin

KASUS DAN HASIL UJI (DATA BENAR)	
Data yang diinputkan	Username : admintoko Password : admintoko
Yang diharapkan	Data login diinputkan dan tombol login di klik maka admin dapat masuk kedalam sistem dengan hak akses admin.
Pengamatan	Dapat mengisi username dan password, tombol login berfungsi. Proses login dapat dilakukan oleh admin.
Kesimpulan	Diterima

KASUS DAN HASIL UJI (DATA SALAH)	
Data yang diinputkan	Username : tokoperabot (data salah) Password : 123 (data salah)
Yang diharapkan	Menampilkan pesan kesalahan "username and password not valid" atau "username dan password tidak benar".
Pengamatan	Pesan kesalahan muncul "username and password not valid" sesuai dengan yang diinginkan.
Kesimpulan	Diterima

Tabel 3. Tabel Pengujian Login User/Customer

KASUS DAN HASIL UJI (DATA BENAR)	
Data yang diinputkan	Username : Muhammad Arief Password : Arief
Yang diharapkan	Data login diinputkan dan tombol login di klik maka user/customer dapat masuk kedalam sistem dengan hak akses user/customer.
Pengamatan	Dapat mengisi username dan password, tombol login berfungsi. Proses login dapat dilakukan oleh user/customer.
Kesimpulan	Diterima

KASUS DAN HASIL UJI (DATA SALAH)	
Data yang diinputkan	Username : muhammad arief (data salah) Password : arief 123 (data salah)
Yang diharapkan	Menampilkan pesan kesalahan "username and password not valid" atau "username dan password tidak benar".
Pengamatan	Pesan kesalahan muncul "username and password not valid" sesuai dengan yang diinginkan.
Kesimpulan	Diterima

Tabel 4. Tabel Pengujian Tambah Roti

KASUS DAN HASIL UJI (DATA BENAR)	
Data yang diinputkan	Nama perabot : penanak nasi (data benar) Harga : 85000 (data benar) Berat perabot : 1 kg (data benar) Telusuri gambar : jpeg (data benar) Stok : 5 (data benar)
Yang diharapkan	Data perabot baru diinputkan dan tombol simpan di klik maka data dapat tersimpan kedalam sistem dengan benar dan data perabot bertambah.
Pengamatan	Dapat mengisi data kue baru dengan benar, tombol simpan berfungsi dengan baik, data perabot baru bertambah.
Kesimpulan	Diterima

KASUS DAN HASIL UJI (DATA SALAH)	
Data yang diinputkan	Nama perabot : penanank nasi (data salah) Berat perabot : 1 kg (data benar) Telusuri gambar : jpeg (data benar) Harga perabot : 60000 (data benar) Maksimal pesan : 100 (data salah)
Yang diharapkan	Data perabot baru diinputkan tidak dengan benar, dan tombol simpan di klik maka data tidak dapat tersimpan kedalam sistem dengan benar dan data perabot tidak bertambah, karena tidak tercantumnya inputan kategori perabot .
Pengamatan	Tidak dapat mengisi data perabot baru dengan benar, tombol simpan berfungsi dengan baik, namun data perabot baru tidak bertambah.
Kesimpulan	Diterima

#### Kesimpulan Pengujian

Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode black box. merupakan pengujian sistem yang bertujuan untuk menemukan kesalahan-kesalahan atau kekurangan pada perangkat lunak yang diuji. Dalam pengujian disini masih dalam tahapan pengujian yang sebatas pengujian secara fungsionalitas saja. Perihal yang tidak diinginkan dapat terjadi tanpa pengujian secara spesifik terutama pada bagian interface dimana pemograman kemampuan dinamis elemen antarmuka berbaur menggunakan Aplikasi Sistem Informasi Penjualan perabot rumah tangga pada MD Sigambal Rantauprapat. Sehingga dalam menjalankan sistem sebagai aplikasi berbasis web



tentunya berpengaruh pada web browser untuk menjalankan sistem sebagai aplikasi berbasis web.

## 5. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan, penulis akan mencoba untuk menyimpulkan dari semua pembahasan secara singkat. Berikut ini beberapa kesimpulan yang dapat penulis ambil, yaitu :

1. Dengan adanya sistem Aplikasi Sistem Informasi Penjualan perabot rumah tangga pada toko MD Sigambal Rantauprapat Berbasis Web .
2. Admin dapat mengakses secara langsung dan cepat dalam pencarian data kue.
3. Pelanggan bisa mengetahui secara cepat dalam mencari informasi seputar kue melalui website toko perabot rumah tangga pada toko MD sigambal tanpa datang langsung ke toko.
4. Admin dapat lebih mudah membuat dan mengetahui laporan data penjualan setiap hari karna dengan sistem ini akan menghasilkan laporan yang lebih efektif dan efisien.

## Saran

Penulis akan mencoba untuk menyarankan dari semua pembahasan secara singkat. Berikut ini beberapa saran yang dapat penulis ambil, yaitu :

1. Aplikasi web yang telah dibuat hendaknya dioperasikan secara baik dan benar untuk mencapai tujuan yang diharapkan.
2. Menambah fitur lain yang lebih menarik dan lebih lengkap, misalnya fitur *chat* agar *user* dan admin bisa lebih muda dalam berkomunikasi. Mungkin bisa menjadi nilai tambah aplikasi ini menjadi lebih baik.
3. Diharapkan melakukan pengawasan secara rutin dalam perawatan atau pemeliharaan sistem.

## 6. Daftar Pustaka

- A. Abdurrahman and S. Masripah, "Metode Waterfall Untuk Sistem Informasi Penjualan," vol. 2, no. 1, pp. 95–104, 2017.
- H. K. Juanda Sihombing, "SISTEM INFORMASI PENJUALAN GAME PC BERBASIS WEB PADA TOKO OE GAMES MENGGUNAKAN PHP," *J. Inform. Manaj. dan Komput.*, vol. 8 No. 2, no. 1, pp. 43–48, 2016.
- I. Septavia, R. E. Gunadhi, and R. Kurniawati, "SISTEM INFORMASI PENYEWAAN MOBIL BERBASIS WEB," pp. 1–7, 2015.
- P. Teknik, K. Politeknik, and B. Indonesia, "PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN PENJUALAN PRODUK," vol. 9, pp. 15–21, 2018.
- R. Aisyah, R. Watrianthos, M. Nasution, R. A. Siregar, R. Watrianthos, M. Nasution, A. Manajemen, I. Komputer, and L. Batu, "SISTEM INFORMASI DATA GURU MDTA PADA KANTOR KESRA SETDAKAB," vol. 5, no. 2, 2017.
- T. Sutabri, *Konsep dasar Informasi*, 1st ed. YOGYAKARTA: CV ANDI OFFSET, 2017.
- T. sutabri, *KONSEP SISTEM INFORMASI*, 1st ed. YOGYAKARTA: CV ANDI OFFSET, 2017.
- W. Wulandari and S. Aprilia, "Sistem Informasi Penjualan Produk Berbasis Web Pada Chanel Distro Pringsewu," *J. TAM (Technology Accept. Model.*, vol. 4, no. 0, pp. 41–47, 2015.