
SITEM INFORMASI PENJUALAN PRODUK PERTANIAN PADA TOKO TRIPUTRI AEK NABARA BERBASIS WEB

¹Indry Rizza, ²Zaitun Ritonga, ³Dedi Naingolan, ⁴Irmayanti, ⁵Syaiful Zuhri Harahap

¹Manajemen Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Labuhanbatu

²³⁴Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Labuhanbatu

E-mail : ¹indryrizza@gmail.com, ²zaitunritonga06@gmail.com, ³dedinainggolan6@gmail.com,
⁴irmayantiritonga2@gmail.com, ⁵syaifulzuhriharahap@gmail.com

ABSTRAK

Website ini nantinya diharapkan dapat mempermudah pencarianData oleh toko Triputri Aeknabara, mempermudah dalam melihat hasil penjualan dan stok, dan mampu mencakup dunia pasar yang sangat luas dari sebelumnya.Sekaligus sebagai salah satu syarat untuk menempuh Ujian Sidang Tugas Akhir Pada Akademi Manajemen Informatika Komputer (AMIK) Labuhan Batu. Adapun Bahasa Pemograman yang digunakan dalam pembuatan Sistem yang dimaksud adalah Menggunakan PHP dan MySQL.Aplikasi Pembuatan databasenya menggunakan MySQL, Localhost Phpmysqladmin. Penyusunan Tugas Akhir ini dimulai dengan Merumuskan masalah, Mengidentifikasi masalah, Penentuan Tujuan dan Manfaat dalam Mengumpulkan data dari instansi, dan menjelaskan bagaimana proses penjualan yang berlangsung,. Setelah semua data yang di butuhkan di dapatkan, maka dilanjutkan ke Proses Analisis Sistem.Hasil dari pembuatan program yakni ditujukan dengan Terselesaikannya Sistem Informasi Penjualan Produk Pertanian Pada Toko Triputri Aeknabara Berbasis Web. Semoga dengan adanya sistem penjualan ini, dapat meningkatkan Kinerja dalam proses penginputan dan pencarian data penjualan serta proses pemasaran dari pada toko Triputri.

Kata kunci : Sistem informasi penjualan pupuk, Pemasaran,MySQL.

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Penerapan teknologi informasi dalam sebuah bidang usaha di era *globalisasi* ini akan berdampak pada hasil kinerja perusahaan, karena di era *globalisasi* ini informasi dihasilkan harus cepat, tepat, *valid* dan *efisien* yang dibutuhkan oleh semua bagian yang terkait baik itu internal perusahaan ataupun eksternal perusahaan yang terkait. Hasil informasi tersebut tidak bisa lepas dari peran komputer dan teknologi informasi didalamnya, karena dengan adanya komputer dan teknologi informasi akan mengolah data secara cepat,tepat dan akurat, sehingga hasil dari pengolahan data tersebut akan menghasilkan informasi cepat, tepat dan akurat.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, yang menjadi rumusan masalah yaitu:

Bagaimana merancang sistem informasi penjualan pada Toko Triputri Aeknabara Berbasis Web.

Bagaimana cara membuat laporan data penjualan di Toko Triputri Aeknabara.

Bagaimana menghasilkan informasi secara cepat dan tepat pada Toko Triputri.

Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penjualan produk pertanian pada Toko Triputri Aeknabara ini adalah sebagai berikut :

Perancangan sistem informasi penjualan produk pertanian berbasis *web* dengan menggunakan pemrograman *PHP* dan database *MySql*.

Sistem informasi yang dibuat meliputi sistem penjualan, pembelian, dan pemesanan.

Pencarian produk pertanian berdasarkan pada pemesanan konsumen yang dimasukkan ketika melakukan pembelian.

Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini ada beberapa tujuan atau harapan – harapan yang ingin dicapai dan diwujudkan setelah melakukan penelitian tersebut, dimana tujuan penelitian ini akan diuraikan satu persatu diantaranya adalah sebagai berikut :

Perancangan sistem informasi penjualan produk pertanian di Toko Triputri Aeknabara.

Sistem informasi penjualan dibuat untuk mempermudah penjualan agar data laporan yang dihasilkan lebih real menggunakan buku besar.

Dengan adanya sistem informasi penjualan sehingga dapat dilihat oleh masyarakat jauh ketika ingin membeli produk pertanian dan dapat menambah jumlah konsumen serta pendapatan.

Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan tugas akhir ini, terbagi menjadi beberapa bab, diantaranya sebagai berikut :

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Sistem

Sistem didefinisikan menjadi Suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu[1].

Karakteristik Sistem

Model umum sebuah sistem terdiri dari *input*, proses, dan *output*. Hal ini merupakan konsep sebuah sistem yang sangat sederhana mengingat sebuah sistem dapat mempunyai beberapa masukan dan keluaran sekaligus. Selain itu sebuah sistem juga memiliki karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yang mencirikan bahwa hal tersebut bisa dikatakan sebagai suatu sistem.

2.1.2 Klasifikasi Sistem

Sistem merupakan suatu bentuk integrasi antara satu komponen dengan komponen lain karena sistem memiliki sasaran yang berbeda untuk setiap kasus yang terjadi di dalam sistem tersebut.

2.2 Pengertian Informasi

Informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian (*event*) yang nyata (*fact*) yang digunakan untuk pengambilan keputusan[4].

2.3 Definisi Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan laporan-laporan yang diperlukan oleh pihak luar tertentu[4].

Komponen Sistem Informasi

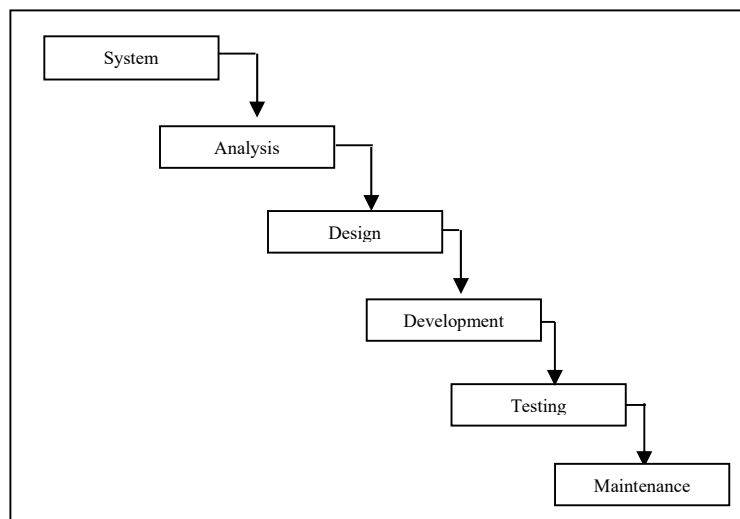
Sistem informasi mengandung komponen-komponen seperti berikut[4]:

1. Perangkat keras (*hardware*), yang mencakup peranti-peranti fisik seperti komputer dan printer.
2. Perangkat lunak (*software*) atau program, yaitu sekumpulan instruksi yang memungkinkan perangkat keras memproses data.
3. Prosedur, yaitu sekumpulan aturan yang dipakai untuk mewujudkan pemrosesan data dan pembangkitan keluaran yang dikehendaki.
4. Orang, yakni semua pihak yang bertanggung jawab dalam pengembangan sistem informasi, pemrosesan, dan penggunaan keluaran sistem informasi.
5. Basis Data (*database*), yaitu kumpulan tabel, hubungan, dan lain-lain yang berkaitan dengan penyimpanan data.
6. Jaringan komputer dan komunikasi data, yaitu sistem penghubung yang memungkinkan sumber (*resources*) dipakai secara bersama atau diakses oleh sejumlah pemakai.

METODE PENELITIAN

2.4 Metode Pengembangan Sistem Informasi

Pengembangan perangkat sistem menggunakan model *waterfall* (Gambar 1). Setiap tahap proses dilakukan secara detail dengan tujuan menghasilkan sistem yang sesuai dengan perencanaan[5].



Gambar 2.1 Pemodelan Waterfall

1. Requirement *Engineering*

Analisis kebutuhan perangkat lunak adalah proses pengumpulan kebutuhan yang dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami seperti apa yang dibutuhkan dalam membangun sistem. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

2. *Design*/Perancangan

Tahap ini pengembang sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna. Desain adalah proses multistep yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka, dan prosedur pengkodean.

3. *Development*/Pembuatan Perangkat Lunak

Pembuatan perangkat lunak dilakukan berdasarkan masukan berupa desain UML yang telah dibuat pada tahapan perancangan sistem. Pembuatan Perangkat Lunak implementasi dari desain UML ke dalam kode bahasa pemrograman. Pada pembuatan perangkat lunak dengan kode bahasa pemrograman. Hasil dari Pembuatan Perangkat Lunak ini adalah rilis perangkat lunak versi beta.

4. *Testing*/Pengujian Perangkat Lunak

Pada pengujian perangkat lunak sudah dirilis dengan versi beta dan pengujian dengan metode *Black-box* untuk memastikan fungsi – fungsi yang berjalan dengan baik sesuai dengan desain yang telah dibuat pada fase pembuatan perangkat lunak. Hasilnya adalah perangkat lunak yang sesuai desain. Pengujian yang dilakukan berulang-ulang untuk menghasilkan suatu sistem yang sesuai kebutuhan. Pengujian dilakukan di level *developer* dan oleh pengguna.

5. *Maintenance*/Perbaikan Perangkat Lunak

Pada tahapan ini dilakukan perbaikan apabila masih ditemukan kekurangan atau ketidaksesuaian dengan kebutuhan tahap perencanaan. Tahap perbaikan ini untuk memastikan bahwa sistem yang dibuat sudah sesuai dan layak untuk digunakan.

2.5 Penjualan

Penjualan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan sebagai manusia dalam menjual barang dagangan yang dimiliki baik itu barang maupun jasa kepada pasar agar mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Penjualan adalah suatu transaksi yang bertujuan untuk mendapatkan suatu keuntungan, dan merupakan suatu jantung dari suatu perusahaan. Dengan pengertian lain didefinisi 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[6].

2.5.1 Pengertian Persediaan

Persediaan adalah suatu aktiva yang meliputi barang-barang milik perusahaan dengan maksud untuk dijual dalam satu periode usaha yang normal, termasuk barang yang dalam pengerjaan / proses produksi menunggu masa penggunaannya pada proses produksi. Persediaan adalah sejumlah barang jadi, bahan baku, bahan dalam proses yang dimiliki perusahaan dagang dengan tujuan untuk dijual atau diproses lebih lanjut[1].

2.6 Website

World Wide Web (biasa disingkat WWW) atau web merupakan salah satu aplikasi internet yang paling populer. Web adalah sebuah sistem dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara dan lainnya yang tersimpan dalam sebuah internet webserver ditampilkan dalam bentuk HTML (hypertext Markup language). Pengertian lain web atau www adalah dokumen atau informasi yang saling berhubungan yang dihubungkan melalui hyperlink atau URL (Uniform Resource Locator)[6].

2.7 Basis Data

Data adalah suatu istilah majemuk yang berarti fakta atau bagian dari fakta yang mengandung arti yang dihubungkan dengan kenyataan, simbol-simbol, gambar-gambar, angka-angka, huruf-huruf, atau simbol-simbol, yang menunjukkan suatu ide, objek, kondisi, atau situasi dan lain sebagainya. Lebih singkatnya, data itu dapat berupa apa saja dan dapat ditemui dimana saja. Kemudian kegunaan data adalah sebagai bahan dasar yang objektif (Relatif) di dalam proses penyusunan kebijaksanaan dan keputusan oleh pimpinan organisasi. Dari definisi dan uraian data tersebut dapat disimpulkan bahwa data adalah bahan mentah yang diproses untuk menyajikan informasi [5].

Karakter Basis Data

1. Membantu menemukan kembali informasi secara cepat dan tepat. Menyimpan data secara aman sehingga tidak dapat diakses oleh pihak yang tidak berhak.
2. Memungkinkan update data secara mudah, baik menambahkan, mengupdate maupun menghapus.
3. Menghindari terjadinya informasi ganda, sehingga informasi dapat digunakan untuk berbagai kebutuhan.
4. Memiliki fitur validasi data sehingga setiap kesalahan input data dapat diketahui dengan cepat [5].

2.8 Tinjauan Perangkat Lunak

Perangkat lunak merupakan kombinasi antara program, database dan dokumentasi yang sering dipergunakan dalam melakukan pembuatan program. Dengan adanya program perangkat lunak harus terlihat menarik. Beberapa perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan program diantaranya:

2.8.1 PHP (*Personal Home Page*)

PHP adalah kode /skrip yang akan dieksekusi pada server side. PHP akan membuat suatu aplikasi dapat diintegrasikan ke dalam HTML, sehingga suatu halaman web tidak lagi bersifat statis, namun jadi bersifat dinamis. Sifat server-side berarti pengerjaan skrip yang dilakukan di server, baru kemudian hasilnya dikirim ke browser [1].

2.8.2 HTML (*Hyper Text Markup Language*)

Hypertext Text Markup language merupakan suatu bahasa yang dikenal oleh web browser untuk menampilkan informasi seperti teks, gambar, suara, animasi, bahkan video [4].

2.8.3 MySQL (*My Structure Query Language*)

MySQL adalah DBMS yang didistribusikan secara gratis di bawah lisensi dari *General Public License* (GPL), dimana setiap orang bebas untuk menggunakannya tetapi tidak boleh untuk dijadikan program induk turunan bersifat *close source* (komersial). MySQL sebenarnya merupakan turunan dari salah satu konsep dalam basis data sejak lama, yaitu SQL (*Structured Language*). SQL adalah sebuah konsep pengoperasian basis data terutama untuk proses seleksi, pemasukan, perubahan dan penghapusan data yang dapat dikerjakan dengan mudah dan otomatis [1].

2.8.4 Xampp

Xampp merupakan bundle paket instan yang terdiri dari Apache (server), MySQL (database), dan PHP. Xampp digunakan oleh programmer web karena kemudahannya sehingga programmer tidak perlu mengkonfigurasi dari awal melainkan tinggal pakai. [1]

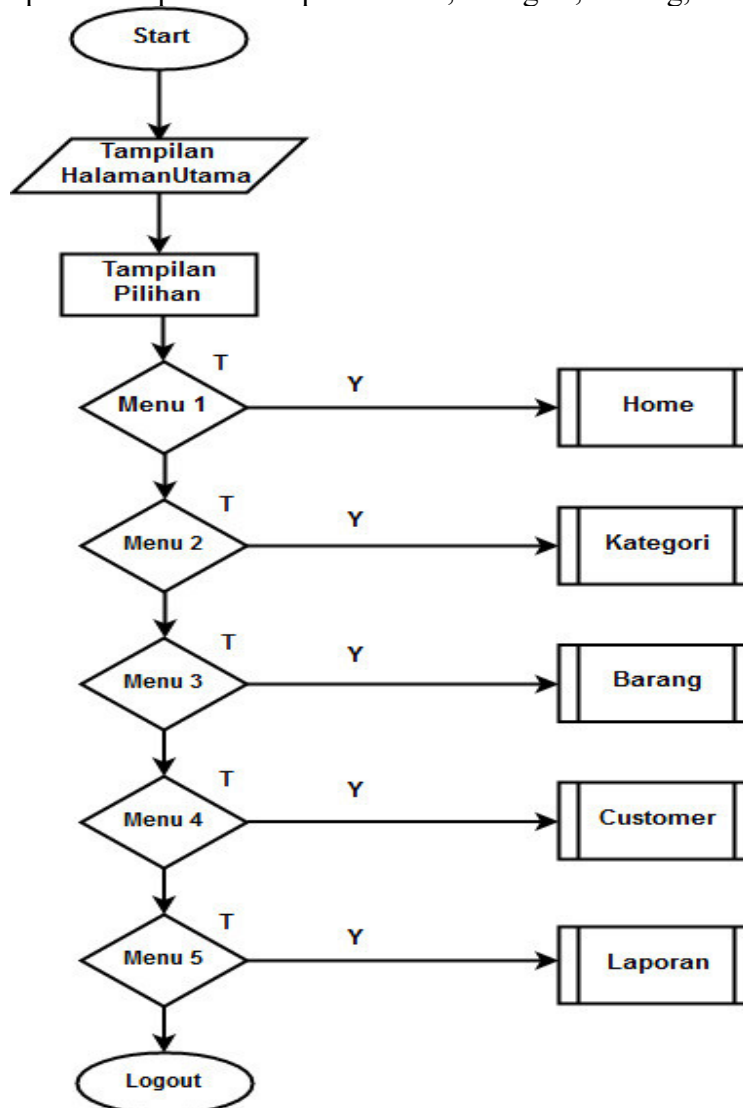
2.8.5 Notepad++

Notepad++ adalah sebuah penyunting dan penyunting kode sumber yang berjalan di suatu sistem windows. Notepad++ menggunakan komponen sincintilla untuk dapat menampilkan dan menyunting teks dan berkas kode sumber berbagai pemograman[1].

ANALISA DAN PEMBAHASAN

Flowchart Halaman Utama Website Penjualan TRI PUTRI

Pada saat masuk ke halaman utama diawali dengan *login* ke halaman utama, yang mana didalam halaman utama terdapat beberapa menu seperti Home, Kategori, Barang, Customer, dan Laporan.



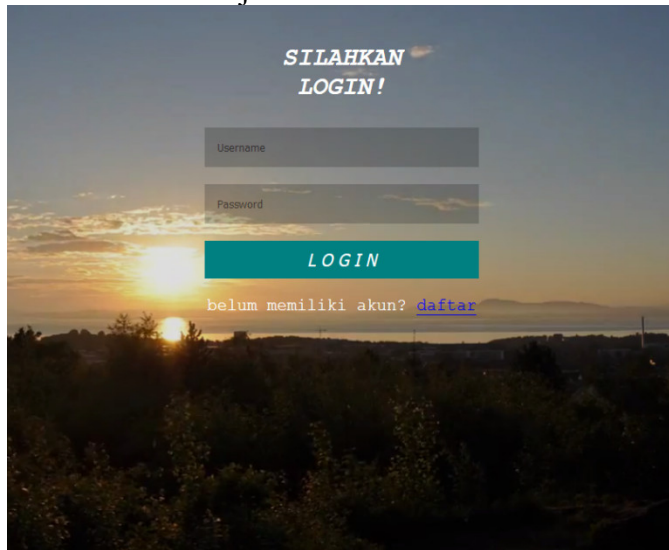
Gambar 3.13 Flowchart Halaman Utama

Tampilan Aplikasi

Tampilan Aplikasi Perancangan Penjualan Pupuk

tampilan login

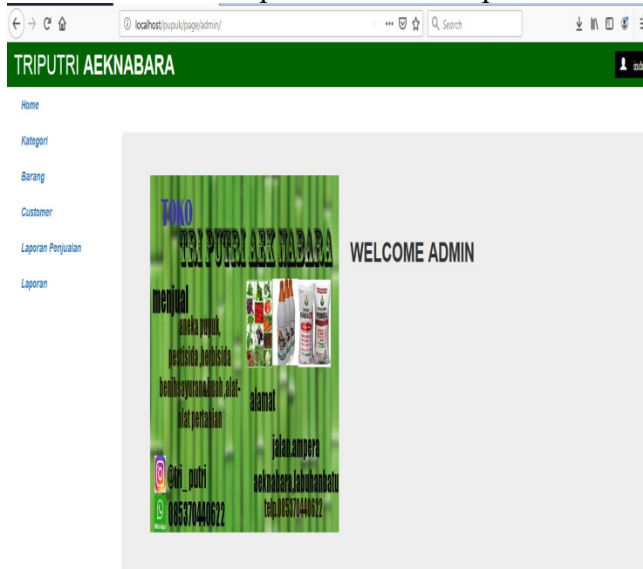
Tampilan login merupakan gerbang utama untuk dapat masuk ke dalam aplikasi. Pengguna memasukan *username* dan *password*. *Username* dan *password* telah tersimpan dalam *database* jika salah dalam memasukan *username* dan *password* maka tidak bisa melanjutkan ke halaman utama.



Gambar 4.7 Tampilan login

Tampilan menu utama

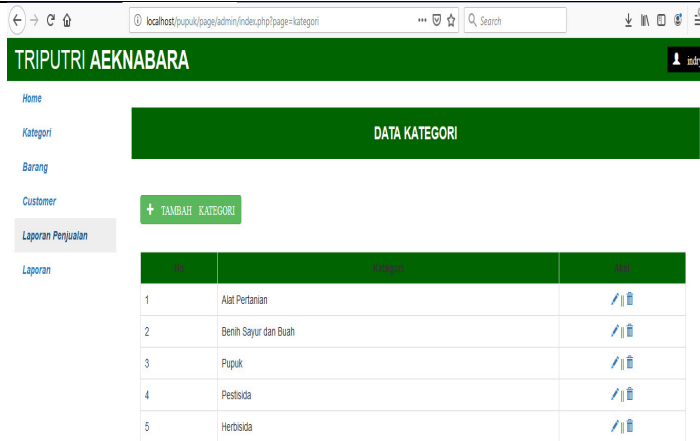
Dimana tampilan utama terdapat menu-menu yaitu dapat dilihat dibawah.



Gambar 4.8 Tampilan menu utama

Tampilan data Kategori

Dimana tampilan data user terdapat tabel yang bisa menambah kan data, menghapus, dan edit.

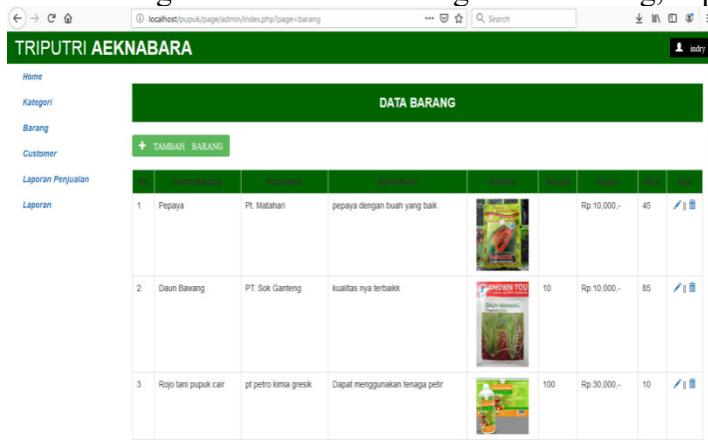





ID	NAMA	DESKRIPSI	Aksi
1	Alat Pertanian		/
2	Berisi Sayur dan Buah		/
3	Pupuk		/
4	Pestisida		/
5	Herbisida		/

Gambar 4.9 Tampilan data kategori

Tampilan data barang

Yang dimana kita bisa mengisi data barang, dapat menambah, mengedit, dan menghapus.

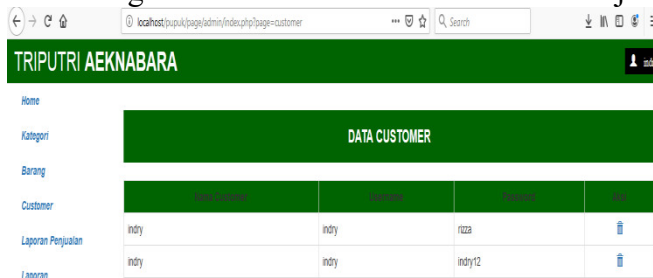


ID	NAMA	PERUSAHAAN	DESKRIPSI	GAMBAR	HARGA	STOK	Aksi
1	Pepaya	PT. Matahari	pepaya dengan buah yang baik		Rp.10.000,-	45	/
2	Daun Bawang	PT. Sok Ganteng	kuualitas nya terbaik		Rp.10.000,-	85	/
3	Ropo tani pupuk cair	pt petro kimia gresik	Dapat menggunakan tenaga petir		Rp.30.000,-	10	/

Gambar 4.10 Tampilan input data barang

Tampilan data customer

Yang dimana disini terdapat aksi hapus, data ini yang mengisi merupakan customer saat ingin melakukan transaksi dalam belanjanya.



ID	NAMA	NO HP	EMAIL	Aksi
indy	indy	riza		
indy	indy	indy12		

Gambar 4.11 Tampilan data customer

Tampilan data laporan

Disini terdapat beberapa laporan dari data yang ada.

**Gambar 4.12 Tampilan data laporan****KESIMPULAN**

Setelah menyusun tugas akhir mengenai Komputerisasi Penerapan Sistem Informasi Penjualan pada Toko Tri putri Aeknabara dapat diambil beberapa kesimpulan, antara lain sebagai berikut : Untuk membuat website ini saya menggunakan template bootstrap dan mendesain website Toko Tri putri Aeknabara.

Mengkategorikantiap produk yang dijual agar lebih mudah dalam membuat laporan data penjualan.

Dengan cara mengelompokkan barang sesuai dengan harga dan jenisnya.

Saran

Sistem yang ada tidak terlepas dari kekurangan dan tentunya masih memerlukan tahap pengembangannya lebih lanjut.

Apabila penjualan ini dapat dikembangkan lebih baik lagi, di laporan penjualan untuk dimasa yang akan datang.

Dapat melakukan penjualan di luar kota aeknabara.

Dapat membantu Toko lain bukan hanya Toko Tri Putri saja.

DAFTAR PUSTAKA

- B. Web, "Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Pempek Nina Palembang Andri."
- F. A. Ekoanindiyo, "Pemodelan Sistem Antrian Dengan Menggunakan Simulasi," vol. V, no. 1, pp. 72–85, 2014.
- T. Loveri, "Perancangan Sistem Informasi Delivery Order Pupuk Merk Trubus Berbasis Web Pada CV. Prabu Siliwangi Padang," vol. 4, no. 1, pp. 17–23, 2016.
- ria nuraini Gulo, R. Watrianthos, and ibnu rasyid Munthe, "Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Daerah Kabupaten Labuhanbatu Berbasis Web," vol. 5, no. 3, pp. 37–44, 2017.

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.