

RANCANG TOKO ONLINE PERABOT BERBASIS WEB

Yandri Lesmana¹, Muklis Mahendra², Are S. Miranda³, Khailizah⁴, Iwan Purnama⁵

¹²³⁴⁵Fakultas Sains dan Teknologi, Teknologi Informasi, Universitas Labuhanbatu, Labuhanbatu, Indonesia

Email: ¹yandri@gmail.com, ²muklismahendra@gmail.com, ³miranda@gmail.com, ³khailizah@gmail.com,

iwanpurnama2014@gmail.com

(muklis@gmail.com)

Abstrak

Toko MD sigambal merupakan salah satu toko perabot yang setiap hari melakukan penjualan perabot rumah tangga. berabagai jenis perabotan yang diproduksi sangat bervariasi dan sesuai dengan permintaan konsumen. dalam memenuhi permintaan konsumen yang selalu berubah, toko MD menyediakan produk dengan jumlah yang berbeda pada setiap harinya. hal ini menyebabkan toko MD sigambal dijadikan sebagai tempat penelitian karena sistem informasi penjualan dan pembelian perabot yang ada ditempat tersebut belum terkelola dengan baik sehingga seringkali terjadi kesalahan dalam pembuatan laporan yang ada, seperti tidak menentu dalam menghasilkan jumlah suatu produk (persediaan). karena hal itu dibutuhkan sebuah sistem yang akurat untuk prediksi jumlah perabot. sistem informasi ini menerapkan model waterfall dalam pembangunannya dan dibangun dengan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan MYSQL. perancangan program yang akan dikerjakan dengan acuan program yang dibuat menggunakan metode UML (*Unified Modelling Language*).

Kata Kunci : Sitem Informasi, Website, Jumlah Produksi, Perabot

I. PENDAHULUAN

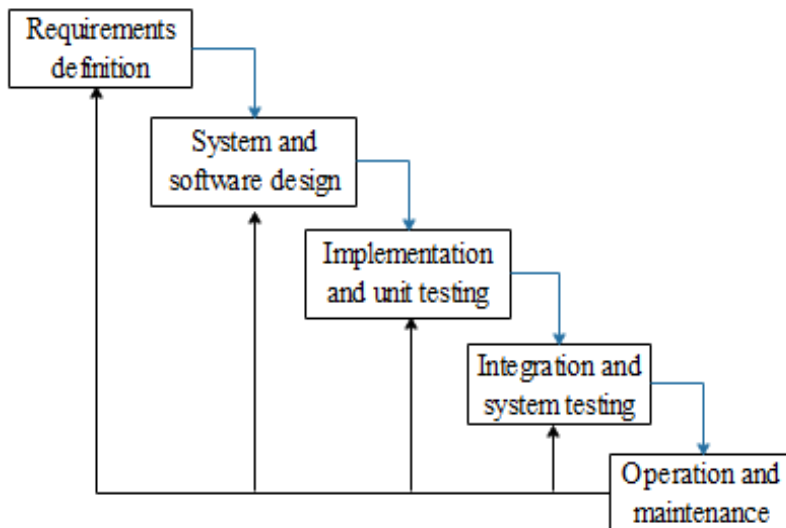
Sistem informasi penjualan perabot rumah tangga merupakan kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar, atau gabungan dari semuanya. Sistem informasi penjualan perabot rumah tangga merupakan teknologi komunikasi yang saat ini mengalami perkembangan sangat cepat. Sebagian besar aspek 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.

Saat ini perkembangan sistem informasi penjualan perabot rumah tangga juga menyebarluas di kalangan perusahaan di Indonesia sehingga setiap tahunnya para perusahaan mulai menumbuhkan sikap giat dalam mengembangkan berbagai hasil dari perusahaan lalu menyebarluaskan di internet melalui akun media sosial, melalui blog ataupun melalui website. Pada dunia usaha fungsi sistem informasi penjualan sangat penting, terutama bagi para perusahaan sebagai sarana yang dapat membantu pihak pengurus perusahaan dalam memberikan berbagai informasi yang ditujukan kepada seluruh konsumen atau pengguna dari pada produk itu sendiri, dan pemberitahuan kualitas dari setiap produk dan dari masing masing merk, agar konsumen dapat mengetahui bahwasannya setiap produk memiliki kualitas tersendiri untuk meningkatkan kemajuan dari pada perusahaan itu sendiri.

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. Sama halnya juga dengan kegiatan transaksi jual beli barang perabot yaitu dengan cara konsumen datang ke tempat penjualan, melihat barang yang akan di beli lalu membayarnya di meja kasir. Tentu hal ini sangat merepotkan, menyebabkan antrian pembelian dan juga memerlukan waktu yang lebih banyak. Berdasarkan uraian masalah di atas maka dibuatlah sebuah sistem yang berjudul “**SISTEM INFORMASI PENJUALAN PERABOT RUMAH TANGGA DI TOKO MD SIGAMBAL RANTAUPRAPAT BERBASIS WEB**”.

II. METODOLOGI PENELITIAN

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). [3]



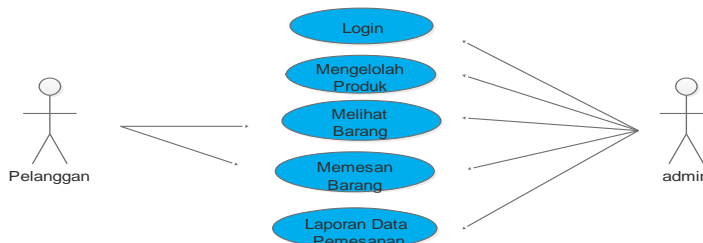
Gambar 2.1 Metode Waterfall

III. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Pada perancangan sistem ini membahas rancangan yang dilakukan untuk rancangan *input* , rancangan proses dan rancangan *output*.

3.1.1 Use Case Diagram

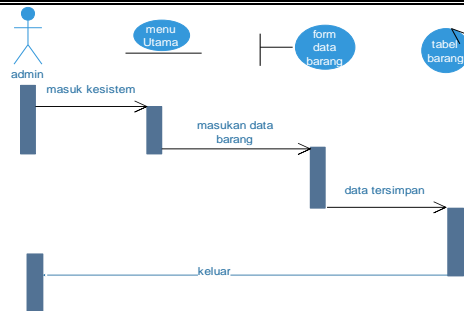
Use Case diagram terdiri dari *actor*, *use case* dan serta hubungannya. *Use case diagram* adalah sesuatu yang penting untuk memvisualisasikan.



Gambar 3.1 Use case diagram

3.1.2 Sequence Diagram

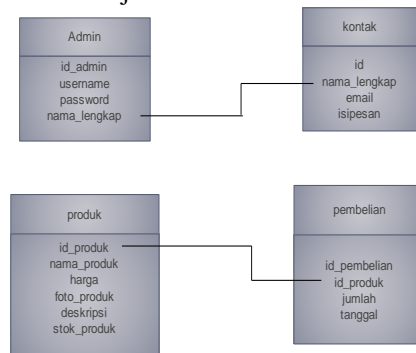
Sequence Diagram adalah interaksi dari objek yang disusun dalam suatu urutan waktu / kejadian tertentu dalam suatu proses, dapat digambarkan dengan *sequence diagram*.



Gambar 3.2 Sequence Diagram

3.1.3 Class Diagram

Class adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek.



Gambar 3.3 Class Diagram

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.

IV. 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.
3. Pelanggan bisa mengetahui secara cepat dalam mencari informasi seputar perabot 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.

REFERENCES

- [1] P. Teknik, K. Politeknik, and B. Indonesia, "PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN PENJUALAN PRODUK," vol. 9, pp. 15–21, 2018.
- [2] A. Abdurrahman and S. Masripah, "Metode Waterfall Untuk Sistem Informasi Penjualan," vol. 2, no. 1, pp. 95–104, 2017.
- [6] T. Sutabri, *Konsep dasar Informasi*, 1st ed. YOGYAKARTA: CV ANDI OFFSET, 2017.
- [4] 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.

- [5] 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.
- [6] T.sutabri, *KONSEP SISTEM INFORMASI*, 1st ed. YOGYAKARTA: CV ANDI OFFSET, 2017.
- [7] I. Septavia, R. E. Gunadhi, and R. Kurniawati, "SISTEM INFORMASI PENYEWAAN MOBIL BERBASIS WEB," pp. 1–7, 2015.
- [8] 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.