

Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Website* pada Kewirausahaan Produk Kerupuk 054 di Kota Jambi

Brestina Gultom<sup>1</sup>, Agung Bakti Utama<sup>2</sup>

Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer Universitas Adiwangsa Jambi

E-mail: [brestinagultom0905@gmail.com](mailto:brestinagultom0905@gmail.com)<sup>1</sup>, [agungbakti04@gmail.com](mailto:agungbakti04@gmail.com)<sup>2</sup>

**ABSTRAK**

Perkembangan dunia teknologi dan informasi semakin hari semakin cepat. Perkembangan tersebut jelas mempengaruhi kecepatan dan ketepatan penyampaian informasi. Sayangnya, masih banyak kegiatan bisnis terutama proses jual beli yang belum sejalan dengan kemajuan teknologi saat ini, Atas dasar itulah penulis mencoba membuat tugas akhir mengenai sistem penjualan pada usaha Kerupuk 054 Bu Lili yang saat ini masih di lakukan dengan tidak terkomputerisasi. Kebanyakan sistem yang berjalan pada usah Kerupuk 054 adalah dilakukan secara manual, dari pencatatan produk, penjualan produk dan pembuatan laporan sehingga memungkinkan pada saat proses berlangsung terjadi kesalahan dalam pencatatan. Perancangan sistem informasi penjualan berbasis *website* ini adalah solusi terbaik untuk mengatasi masalah-masalah yang terjadi pada usaha Kerupuk 054 Bu Lili .Untuk metode pengembangan perangkat lunak, penulis menggunakan model *waterfall*. Aplikasi perancangan *website* yang digunakan adalah Visual Studio Code dan untuk bahasa pemograman menggunakan PHP dan menggunakan database MYSQL. Sistem informasi penjualan ini menyediakan informasi dari produk dan proses pemesanan dan pembayaran, Hasil yang diharapkan dari pembuatan sistem informasi penjualan ini mampu memberikan informasi dengan cepat dan akurat **Kata kunci:** 3-5 kata **Kata Kunci:** Perancangan Sistem Informasi, Sistem Penjualan Kerupuk, *Website*.

**ABSTRACT**

*The development of the world of technology and information is getting faster and faster. These developments clearly affect the speed and accuracy of information delivery. Unfortunately, there are still many business activities, especially the buying and selling process that are not in line with current technological advances. Most of the systems that run on the Kerupuk 054 business are carried out manually, from product recording, product sales and report generation so that it is possible during the process that errors occur in the recording. The design of a website-based sales information system is the best solution to overcome the problems that occur in the 054 Mrs. Lili cracker business. For the software development method, the author uses the waterfall model. The website design application used is Visual Studio Code and for the programming language it uses PHP and uses the MYSQL database. This sales information system provides information on products and the ordering and payment process. The expected results of making this sales information system are able to provide information quickly and accurately.*

**Keywords:** :Information System Design, Cracker Sales System, Website.

## PENDAHULUAN

Sistem informasi merupakan komponen yang terdiri dari mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyalurkan informasi untuk membantu dalam pengambilan keputusan dan mengatur suatu institusi (Rozana & Musfikar, 2020).

Usaha Kerupuk 054 Bu Lili merupakan usaha rumah tangga yang bergerak di makanan ringan yang telah didirikan pada tahun 2009, Proses pemesanan dan penjualan merupakan bagian yang menunjang perkembangan produksi di usaha kerupuk 054 Bu Lili,

Seiring berkembangnya zaman Usaha Kerupuk 054 Bu Lili diperlukan sebuah pembaharuan dalam meningkatkan produktifitas produk khususnya di bidang pemesanan dan penjualan

Dari latar belakang masalah tersebut maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Website* Pada Kewirausahaan 054 di Jambi

## RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas perlu dirumuskan suatu masalah. Perumusan masalah tersebut dijabarkan di bawah ini:

Bagaimana merancang *website* penjualan dengan bahasa pemrograman PHP dan MYSQL pada Kerupuk 054 Bu Lili di Jambi dengan menggunakan metode *waterfall*.

## 1.3 BATASAN MASALAH

Dalam membuat sebuah *website* ini diperlukan pembatasan agar tidak menyimpang dari topik yang di

ambil. Pembatasan *website* tersebut dijelaskan di bawah ini:

- Website* ini dirancang untuk penjualan yang dilakukan oleh satu *costumer* untuk satu pemesanan dan transaksi barang dan pembayaran dilakukan dengan difoto bukti rekening dan dimasukkan ke sebuah sistem.
- Input* terdiri dari data produk, data *costumer*, data pemesanan, data penjualan dan data pembayaran.
- Output* terdiri dari laporan *costumer*, laporan pemesanan, laporan penjualan dan laporan pembayaran.
- Metodologi penelitian menggunakan metode *waterfall*.

## TUJUAN PENELITIAN

Dengan melihat perumusan masalah yang ada, dalam proyek sistem informasi ini di dapatkan tujuan yang di bahas. Tujuan tersebut dijelaskan di bawah ini.

- Merancang sistem informasi penjualan berbasis *website* yang berisi fitur-fitur untuk pemesanan dan penjualan, laporan pemesanan yang terjadi akan diinput melalui sistem.
- Merancang *website* penjualan yang efektif dan efisien dalam pencatatan maupun laporan sehingga data yang dihasilkan *valid*, lengkap dan cepat dalam pelaporan.
- Merancang *website* dengan tampilan *user friendly* dengan tujuan untuk memudahkan dan mempercepat dalam menggunakan *website*.

## MANFAAT PENELITIAN

- Manfaat bagi pemilik usaha  
Dengan adanya sebuah *website* pemilik usaha mendapatkan sebuah omset tambahan dari sebuah

penjualan dan memperkenalkan produk yang dipasarkan menjadi lebih terkenal dan diketahui oleh masyarakat luas.

b) Manfaat bagi *User*

Beberapa manfaat bagi *user* sebagai berikut:

- 1) Mempermudah pemilik usaha dalam mengolah data pemasaran dan data penjualan.
- 2) Mempermudah pelanggan dalam mendapatkan informasi pemesanan dan pembelian.
- 3) Memberikan informasi kepada pelanggan yang berada khususnya di kota jambi melalui media internet sehingga pelanggan mendapatkan info tentang produk krupuk 054 bu Lili dan dapat memesan produk tersebut tanpa perlu datang ke toko.

## LANDASAN TEORI

### PERANCANGAN SISTEM

Menurut (Rahmasari, Tiara, 2019), Menyatakan "Perancangan adalah tahap yang harus dilakukan sebelum dilakukan pembuatan dan implementasi aplikasi". Menurut (Sidik, Ahmad dkk, 2018)

"Perancangan sistem adalah penggambaran, perencanaan dan pembentukan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi".

Menurut definisi diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa perancangan adalah tahap sebelum dilakukan sebelum implementasi serta membentuk sketsa dan penggambaran yang terpisah kedalam suatu kesatuan yang berfungsi.

### SISTEM

Menurut (Sidik, Ahmad dkk, 2018) "Sistem merupakan kumpulan dari subsistem bagian komponen yang saling bekerja sama secara harmonis untuk mencapai tujuan atau sasaran tertentu". Menurut (Putri N.A.A & Hartanto A.D, 2013) "Sistem secara sederhana, sistem diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur atau variabel-variabel yang saling terorganisasi saling berinteraksi dan saling bergantung antara satu sama yang lain.

Menurut definisi diatas dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan kumpulan dari subsistem/bagian/komponen yang saling bekerjasama dan sebagai unsur atau variabel-variabel yang saling terorganisasi saling berinteraksi dan saling bergantung antara satu sama yang lain.

### SISTEM INFORMASI

Menurut (C.Loudon & P. Loudon, 2011;11 dalam Jurnal Brestina Gultom) "Satuan komponen yang saling berhubungan untuk mengumpulkan (atau mendapat kembali), memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi yang mendapat mendukung pengambilan keputusan dan kendali dalam suatu organisasi".

Menurut (Purnama, I., Ritonga, dkk. 2020) " Sistem informasi merupakan serangkaian komponen berupa manusia, prosedur, data dan teknologi (seperti komputer) yang digunakan untuk melakukan sebuah proses untuk menghasilkan informasi yang bernilai untuk pengambilan keputusan".

Menurut definisi diatas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi satu komponen yang saling

berhubungan untuk mengumpulkan, memproses dan menyimpan berupa manusia, prosedur, data dan teknologi (seperti komputer) yang dapat digunakan dalam melakukan proses dalam mengambil sebuah keputusan.

### **Usecase Diagram**

Menurut Mulyani (2016) Menyatakan “*use case diagram* yaitu diagram yang digunakan untuk menggambarkan hubungan antara system dengan *actor*.”

Sedangkan menurut Destriana (2021) Mendeskripsikan: “*Use case diagram* merupakan diagram yang menunjukkan peran user dan bagaimana peran tersebut ketika menggunakan sistem. *Use case diagram* juga dapat digunakan untuk mempresentasikan interaksi user dengan sistem dan menggambarkan spesifikasi kasus penggunaan”.

### **Activity Diagram**

Menurut M Teguh Prihandoyo (2018) Mengatakan bahwa *activity diagram* merupakan gambaran alir dari aktivitas-aktivitas didalam sistem yang berjalan.

Sedangkan menurut Stok et al. (2017) Mendeskripsikan: “*Activity Diagram* adalah penggambaran rangkaian aliran dari aktivitas digunakan untuk mendiskripsikan aktivitas yang dibentuk dalam suatu operasi. Dalam *Activity diagram* yang dirancang ini terdapat 2 *actor* yang terlibat dan memiliki rangkaian aktivitas yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya”.

### **Class Diagram**

*Class Diagram* adalah menggambarkan struktur sistem dari

segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

(Destriana,2021) Mendeskripsikan *class diagram* adalah sebuah diagram yang menjelaskan hubungna antar class dalam sebuah sistem yang sedang dibuat dan menjelaskan bagaimana caranya agar mereka saling berkolaborasi.

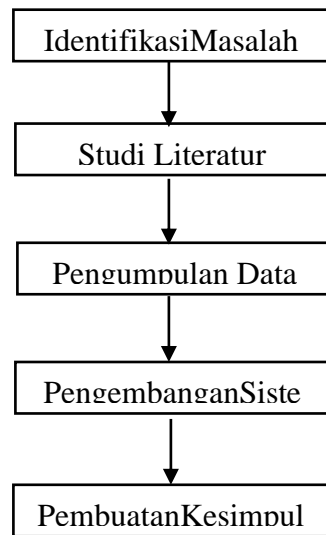
### **XAMPP**

(Enterprise (2018:3) Mengatakan bahwa: “XAMPP server yang paling banyak digunakan untuk keperluan belajar PHP secara mandiri, terutama bagi programmer pemula. selain gratis, fitur nya tergolong lengkap dan gampang digunakan oleh programmer PHP tingkat awal.

Menurut (Nirsal dkk. (2020; 30-37) Mengatakan bahwa tool yang menyediakan paket perangkat lunak dalam satu buah paket, Dalam paket XAMPP sudah terdapat Apache (*web server*), MYSQL (*database*), PHPMyAdmin. dan berbagai pustaka lainnya.

### **METODELOGI PENELITIAN**

Pada bab ini dijelaskan mengenai metodologi penelitian yang terdiri dari kerangka kerja penelitian dan alat bantu penelitian. Kerangka kerja ini merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan untuk dapat memecahkan masalah yang dibahas pada Usaha Kerupuk 054 Bu Lili di Kota Jambi. dari beberapa



**Gambar 3.1** Kerangka Kerja Penelitian

#### A. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini, peneliti akan melakukan identifikasi permasalahan pada sistem penjualan berbasis *website* pada kerupuk 054 bu lili di Kota Jambi. Peneliti menemukan kesulitan dimana penjualan tersebut masih dilakukan dengan terjun ke lapangan tanpa memanfaatkan adanya teknologi, yang menyebabkan beberapa kendala seperti belum adanya penjualan berbasis teknologi seperti *website*. Oleh sebab itu peneliti membuat rancangan *website* penjualan, sehingga dapat lebih mudah dalam mengolah produk, stok barang dan omset penjualan

#### B. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan pencarian landasan – landasan teori yang diperoleh dari berbagai buku, jurnal dan internet untuk melengkapi konsep dan teori tentang sistem pendukung keputusan. Dari penelitian tersebut dapat memiliki landasan dan penjelasan secara ilmiah dan diperkuat dengan teori para peneliti

sebelumnya sehingga dapat menjadi pendukung dalam sebuah penelitian.

#### C. Pengumpulan Data

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengumpulan data-data yang akan digunakan peneliti dalam melakukan penelitian. Untuk itu dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode sebagai berikut:

##### a. Pengamatan langsung (*Observation*)

Peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian, dimana peneliti datang langsung ke tempat pemilik usaha kerupuk 054 bu lili, untuk mengamati sistem yang berjalan saat ini. Hasil dari pengamatan yang dilakukan ialah pengolahan data masih menggunakan manual dengan mencatat di dalam sebuah buku.

##### b. Wawancara (*Interview*)

Yaitu peneliti melakukan tanya jawab secara langsung dengan pihak yang berkaitan yaitu Ibu Lili selaku pemilik usaha kerupuk 054 dari peneliti selam melakukan peneliti andilakukanguna untuk memperoleh data-data tentang cara pengelolaan pembuatan kerupuk, pengolahan kerupuk dan penjualan kerupuk serta bagaimana siklus aktivitas yang dilakukan usaha untuk mempermudah dalam memperoleh solusi untuk merancang sistem informasi yang dibutuhkan pemilik usaha.

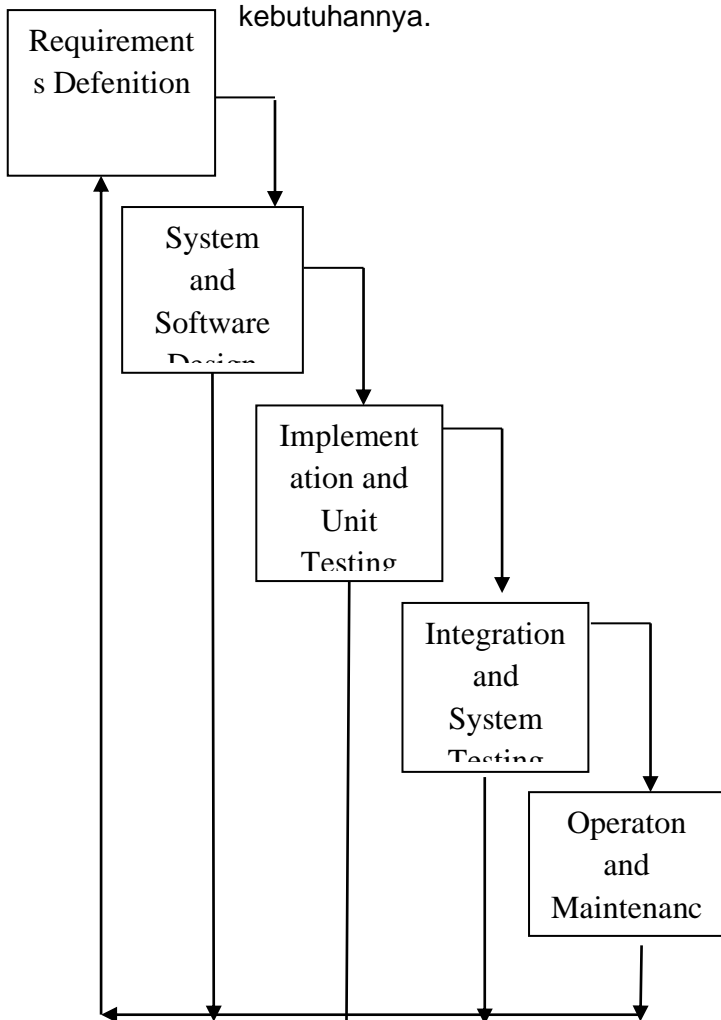
##### c. Studi Pustaka (*Library Research*)

Metode ini disebut juga dengan metode kepustakaan yang umumnya menggunakan buku – buku panduan serta internet yang berhubungan dengan masalah yang akan peneliti teliti, termasuk di dalamnya *literature* tentang

penelitian dan mengenai hal yang mendukung penelitian ini.

### Metode Pengembangan Sistem

Ditahap ini peneliti melakukan pengembangan sistem dengan memilih model air terjun (*Waterfall*). Metode *Waterfall* merupakan salah satu model pengembangan perangkat lunak yang paling lama dan sering digunakan. Karena model ini bersifat sekuensial. Prinsip dari model *Waterfall* adalah bahwa tiap tahapannya tidak akan dapat dilaksanakan jika tahapan sebelumnya belum dilakukan, dan metode ini sangat cocok digunakan pada sistem yang telah diketahui kebutuhannya.



Gambar 3.2 Model *Waterfall*

#### 1. Analisis Spesifikasi (*Requirements Definition*)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan secara langsung dengan mewawancarai pihak yang bersangkutan di tempat pemilik usaha Kerupuk 054 Bu Lili yang berada di Kota Kota Jambi dan mencatat serta mengumpulkan segala data-data serta informasi yang berhubungan dengan siklus aktifitas yang dilakukan di tempat pemilik usaha tersebut, sehingga dapat menemukan masalah yang terjadi. Dan hal ini dilakukan guna dapat menciptakan sebuah sistem yang dimengerti serta dibutuhkan sesuai dengan keinginan *user*.

#### 2. Desain Sistem dan Perangkat Lunak (*System and Software Design*)

Setelah menganalisa kebutuhan dan menumpulkan data, peneliti melakukan perancangan sistem yaitu mendesain rancangan yang terdiri dari *use case*, *activity diagram*, dan *class diagram* yang dapat menghasilkan sebuah arsitektur sistem secara keseluruhan serta dapat menghasilkan suatu fungsi sistem perangkat lunak yang telah ditransformasikan digunakan menggambarkan kebutuhan *user*.

#### 3. Implementasi dan Uji Coba Unit (*Implementation and Unit Testing*)

Di tahap ini dilakukannya pemrograman atau pengelolaan *coding*, yang merupakan gambaran nyata yang telah dirancang dari awal. Dalam proses ini pembuatan aplikasi sesuai dengan modul-modul yang telah terancang sebelumnya, serta melihat apakah setiap unit sesuai dengan spesifikasi yang diharapkan. *Software* yang digunakan dalam pengelolaan ialah

Visual Studio Code dan untuk bahasa pemrograman menggunakan PHP dan database MySQL.

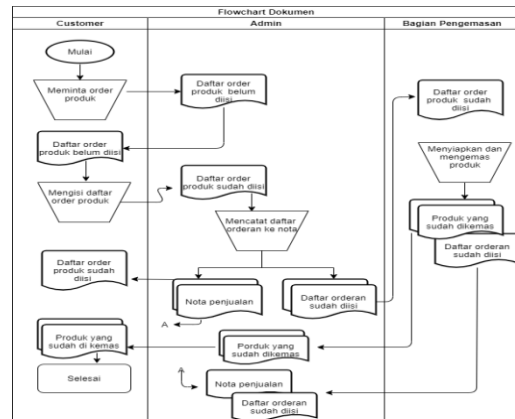
#### 4. Integrasi dan Uji Coba Sistem (*Integration and System Testing*)

Dalam tahap pengujian sistem ini, sistem akan di uji langsung untuk mengetahui apakah sistem telah berjalan sesuai dengan yang diharapkan, dan peneliti akan melihat adakah kesalahan yang terjadi saat sistem tersebut selama dijalankan, bila terdapat kesalahan peneliti akan memperbaiki hingga sistem dapat berjalan dengan baik.

#### 5. Operasi dan Pemeliharaan (*Operation and Maintenance*)

Tahap ini adalah tahap akhir dari metode pengembangan sistem yaitu *waterfall* dimana, dilakukannya evaluasi sistem perangkat lunak agar dapat berjalan sesuai dengan keinginan user, pemeliharaan termasuk pembetulan kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru ditemukan. Dalam pengembangan sistem ini, peneliti hanya sampai pada tahap pengujian sistem karena pada penelitian ini peneliti hanya melakukan perancangan dan pembuatan perangkat lunak sehingga perawatan sistem sudah merupakan tanggung jawab user sebagai pengguna sistem.

### **ANALISIS DAN PERANCANGAN Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan**



### **Kebutuhan Fungsional**

Kebutuhan fungsional sistem menggambarkan proses atau fungsi yang harus dikerjakan oleh sistem untuk memenuhi kebutuhan user secara rinci mengenai data dan informasi yang berhubungan dengan user sebagai berikut

#### 1. Fungsi Admin

Fungsi – fungsi yang dapat dilakukan admin antara lain :

##### a. Fungsi Login

Fungsi ini merupakan fungsi yang dilakukan admin untuk masuk ke dalam sistem dengan menginput *username* dan *password*

##### b. Mengelola data admin

Fungsi ini merupakan fungsi yang dilakukan admin untuk melihat, menambah, mengubah dan menghapus data admin

##### c. Mengelola data produk

Fungsi ini merupakan fungsi dilakukan admin untuk menambah produk, menghapus produk, mengubah produk, nama produk, harga produk, stok produk, kategori produk dan deskripsi produk

##### d. Mengelola data pembelian

Fungsi ini merupakan fungsi yang dilakukan admin untuk mengelola

data pembelian yang dilakukan *customer* setelah *customer* memesan produk

e. Mengelola data pembayaran  
Fungsi ini merupakan fungsi yang dilakukan admin untuk mengelola data pembayaran, data pembayaran dilakukan setelah *customer* melakukan pembelian produk, fungsi ditujukan apabila *customer* bayar atau sudah dibayar *customer*

f. Mengelola laporan penjualan  
Fungsi ini merupakan fungsi yang dilakukan admin untuk mengelola laporan penjualan, dari laporan penjualan harian, laporan penjualan mingguan dan laporan penjualan bulanan

g. Mengelola data ongkir  
Fungsi ini merupakan fungsi yang dilakukan admin untuk mengelola pengiriman produk yang dikenakan biaya jarak tempat tinggal berdasarkan alamat *customer* dan jasa pengiriman melalui kurir Jnt serta jarak dekat dan jauhnya berdasarkan harga yang disesuaikan

## 2. Fungsi *customer*

Fungsi – fungsi yang dilakukan *customer* antara lain :

a. Fungsi register  
Fungsi ini merupakan fungsi yang dilakukan *customer* apabila *customer* tidak memiliki akun untuk masuk kedalam sebuah *website*

b. Fungsi Login  
Fungsi ini merupakan fungsi yang dilakukan *customer* untuk masuk kedalam sebuah *website* dengan menginput *username* dan *password*

c. Fungsi Katalog produk  
Fungsi ini merupakan fungsi yang dilakukan *customer* untuk memilih

produk yang akan dipesan mulai dari berat produk dan harga produk

d. Fungsi Keranjang belanja  
Fungsi ini merupakan fungsi yang dilakukan *customer* untuk melihat pesanan produk kerupuk, harga produk, jumlah produk dan subharga dari produk tersebut

## e. Fungsi Checkout

Fungsi ini merupakan fungsi yang dilakukan *customer* untuk menginput nama *customer*, alamat *customer*, total harga produk dan biaya ongkos kirim ke tempat tujuan *customer*

## Kebutuhan Non Fungsional

### 1. Usability

Sistem memiliki rancangan interface yang dapat dimengerti dalam pengoperasiannya

### 2. Security

Memiliki sistem keamanan menggunakan fitur *login* dan *logout* dengan menginput *Username* dan *Password* dengan benar.

### 3. Flexibility

Kemudahan dalam menemukan data yang diperlukan karena sistem memiliki Pengorganisasian data yang baik.

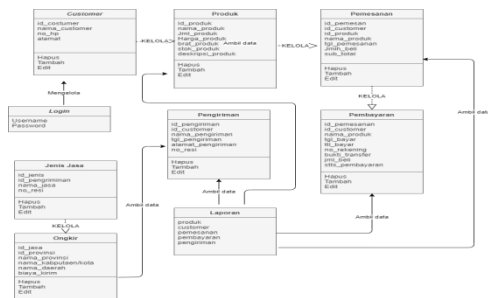
## Use Case Diagram



**Gambar 4.2 Use Case Diagram**



**Class Diagram**



**Gambar 4.16 Class Diagram**

1. Rancangan *Input Register*  
 Rancangan *Input Register* digunakan untuk *customer* mendaftar sebuah akun personal untuk masuk ke dalam sebuah *website* dimulai mengisi data nama *customer*, email *customer*, password *customer*, no telephone, alamat dan kota, Adapun rancangan tampilan register adalah sebagai berikut :



**Gambar 4.17 Rancangan Input Register**

2. Rancangan *Input Login*  
 Rancangan *Input Login* digunakan untuk *customer* menginput data *username* dan *password* dan mengklik tombol *login* untuk masuk ke halaman utama. Adapun rancangan tampilan *login* adalah sebagai berikut :



**Gambar 4.18 Rancangan Input Login**

3. Rancangan *Input* memilih dan memesan produk

Rancangan *input* memilih dan memesan produk digunakan untuk *customer* memilih produknya yang akan di pesan. Dimana didalam menu ini *customer* memilih dan memesan produk mulai dari nama produk, berat produk, dan harga produk, Adapun rancangan tampilan memilih dan memesan produk adalah sebagai berikut :



**Gambar 4. 1 Rancangan Input memilih dan memesan produk**

4. Rancangan *Input Detail*  
 Rancangan *Input Detail* digunakan untuk *customer* memesan produknya yang akan di pesan. Dimana didalam menu ini *customer* memesan jumlah produk yang akan di beli, Adapun rancangan tampilan Detail produk adalah sebagai berikut :



**Gambar 4. 2 Rancangan Input Detail**

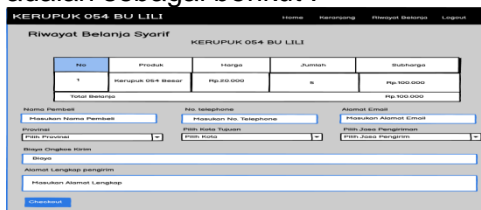
5. Rancangan *Input* keranjang belanja

Rancangan Keranjang belanja digunakan untuk *customer* melihat produk yang telah di pesan. Dimana didalam menu ini *customer* melihat produk yang telah dipesan mulai dari nama produk, harga produk, dan jumlah produk, dan subharga produk, Adapun rancangan tampilan keranjang belanja adalah sebagai berikut :



**Gambar 4. 3 Rancangan *Input* keranjang belanja**

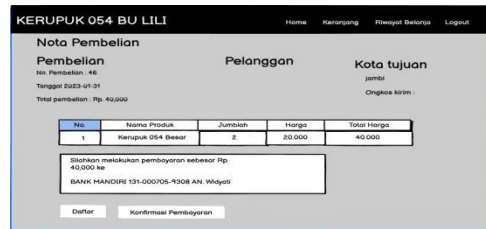
6. Rancangan *Input Checkout*  
Rancangan ini *Checkout* digunakan untuk *customer* mengisi data nama pembeli, alamat pembeli dan biaya ongkos kirim ke tujuan., Adapun rancangan tampilan *Checkout* adalah sebagai berikut :



**Gambar 4. 4 Rancangan *Input Checkout***

7. Rancangan *Input* Nota Pembelian

Rancangan ini Nota Pembelian digunakan untuk *customer* melakukan pembayaran ke rekening tujuan dengan total harga produk yang telah dipesan, Adapun rancangan tampilan Nota Pembelian adalah sebagai berikut :



**Gambar 4. 5 Rancangan *input* Nota Pembelian**

1. Rancangan *Input Riwayat* belanja

Rancangan ini Riwayat belanja digunakan untuk dimana *customer* melihat tanggal pembelian, status pembayaran, total pembayaran, Adapun rancangan tampilan Riwayat belanja adalah sebagai berikut :



**Gambar 4. 6 Rancangan *Input* Riwayat belanja**

**Hasil Dan Pembahasan**

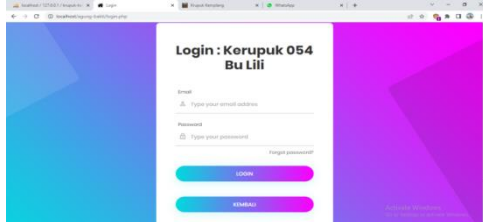
1. Tampilan Form *Register*  
Tampilan form input *Register* digunakan pada saat pertamamenginput nama,email,no telephone, alamat dan kota. Halaman Menu *Register* digunakan untuk *customer* agar dapat login.



**Gambar 5.1 Tampilan Form *Register***

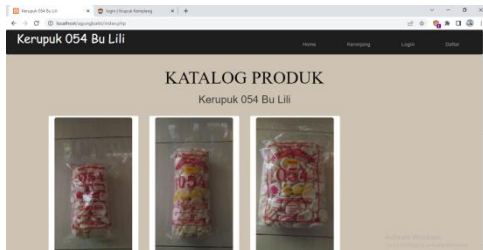
2. Tampilan Form *Login*  
Tampilan form input login digunakan pada saat pertama *user* menjalankan *website* , maka

yang pertama kali akan tampil adalah Halaman menu *login*. Pertama-tama *user* harus memasukan *Username* dan *Password* terlebih dahulu. Halaman Menu *login* customer digunakan untuk menampilkan menu utama di dalam program.



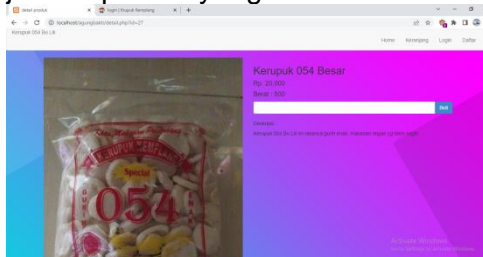
**Gambar 5.2 Tampilan *Login***

3. Tampilan Menu Katalog Produk Tampilan Menu Katalog Produk digunakan *Customer* untuk memilih dan memesan produk yang akan dipesan dari harga produk, berat produk, dan jumlah produk berikut



**Gambar 5.3 Tampilan Menu Katalog Produk**

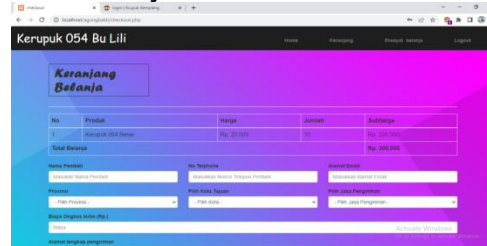
4. Tampilan Form Beli Produk Tampilan Form Beli Produk digunakan *Customer* untuk membeli jumlah produk yang akan dibeli



**Gambar 5.4 Tampilan *Input* Beli Produk**

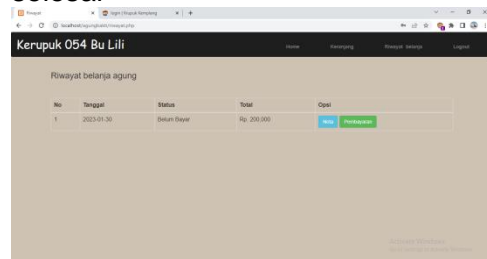
5. Tampilan Input Keranjang Belanja

Tampilan form input login digunakan *Customer* untuk melihat produk yang telah dipesan serta harga produk yang akan dibayar



**Gambar 5.5 Tampilan Input Keranjang Belanja**

6. Tampilan Riwayat Belanja Tampilan Riwayat Belanja digunakan *Customer* untuk melihat produk dan pembayaran yang telah selesai



**Gambar 5.6 Tampilan Input Riwayat Belanja**

## 5.2 PENGUJIAN SISTEM

Pengujian sistem dilakukan untuk memastikan bahwa *website* yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan semua fungsi dapat dipergunakan dengan baik. Pada tahapan ini, akan dilakukan tahapan pengujian terhadap *website* yang telah dihasilkan. Tahapan pengujian ini dilakukan agar *website* yang dihasilkan telah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dan untuk menghindari kesalahan-kesalahan dalam *website*.

## 5.3 ANALISIS HASIL PERANGKAT LUNAK

Setelah melakukan implementasi pada sistem yang dibangun dan berbagai prosedur

pengujian pada setiap modul yang ada pada sistem, kesimpulan yang didapat yaitu bahwa hasil yang diperoleh telah sesuai dengan yang diharapkan.

Pada sistem ini adapun kendala yang dihadapi yaitu proses pengolahan data persediaan yang masih menggunakan cara manual, terjadi penumpukan berkas yang sulit mencari data yang diinginkan dan pelaporan penjualan produk yang kurang efisien dan efektif.

#### **Kelebihan Program**

Dengan adanya sistem *website*, adapun kelebihan yang didapatkan dapat berguna bagi usaha Kerupuk 054 Bu Lili, diantaranya yaitu :

1. Dengan adanya sebuah *website* dapat mempermudah proses pengolahan data produk dan penjualan produk secara sistematis.
2. Dapat menghasilkan laporan-laporan yang sesuai ketika pemilik membutuhkannya.
3. Dengan sistem *website* yang sudah terkomputerisasi dapat memperkecil kesalahan-kesalahan yang terjadi pada cara manual.

#### **Kekurangan Program**

Adapun kekurangan sistem yang dimana tidak mempengaruhi dalam penggunaan hanya saja sangat sedikit memperlambat dalam menggunakan sistem yaitu diantaranya :

1. Tampilan program masih standar
2. Pengiriman masih di Jambi dan sekitarnya.
3. Dan masih banyak kekurangan yang ada didalam *website* sehingga sistem harus selalu diperbaharui

#### **KESIMPULAN**

#### **Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan yang terdapat pada bab-bab yang telah diuraikan sebelumnya, maka penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Membangun sistem informasi penjualan produk berbasis *website* untuk mendapatkan lebih banyak penjualan dan lebih banyak *customer*.
2. Adanya sistem informasi berbasis *website* untuk memudahkan *customer* melihat produk yang dijual oleh usaha Kerupuk 054 Bu Lili.
3. Membangun sistem informasi penjualan berbasis *website* yang dirancang dapat memudahkan *customer* mendapatkan informasi produk dan melakukan transaksi pembayaran melalui nomor rekening kepada bank yang di tuju sehingga tidak mengharuskan *customer* datang langsung ke toko.
4. Sistem informasi penjualan berbasis *website* ini dapat memudahkan admin merekap laporan penjualan baik itu laporan harian, laporan mingguan dan laporan bulanan.

#### **SARAN**

1. Pembangunan *website* ini masih sederhana terutama tampilan *website* itu sendiri, ada baiknya dibuat semenarik mungkin dan dikembangkan lebih beragam dan lebih lanjut agar dapat meningkatkan kinerja sistem informasi penjualan dan pemesanan dalam mempromosikan produk terbarunya kedalam *website*.
2. Agar *website* ini dapat terkesan lebih interaktif lagi, diharapkan dapat menambahkan menu-menu yang lainya seperti

menu sejarah dan perkembangan usaha Kerupuk 054 Bu Lili dan cara pembuatannya.

3. Dalam segi informasi yang disajikan mungkin belum sepenuhnya sempurna, oleh karena itu ada baiknya dengan menambah beberapa informasi yang lebih lengkap, actual dan berkualitas.

4. Memperkuat sistem keamanan agar sistem informasi yang ada tidak disalahgunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab.

5. Serta selalu memberikan informasi kepada customer tentang penambahan produk dan perubahan harga produk.

#### DAFTAR PUSTAKA

Andaru, Andri. "Pengertian database secara umum." OSF Prepr 2 (2018).

Destriana, R., Kom, M., Husain, S. M., Kom, S., Handayani, N., Kom, M., ... & Kom, S. (2021). Diagram UML Dalam Membuat Aplikasi Android Firebase" Studi Kasus Aplikasi Bank Sampah". Deepublish.

Enterprise, Jubilee. HTML, PHP, dan MySQL untuk Pemula. Elex Media Komputindo, 2018.

Firmansyah, Yoki, Reza Maulana, and Nadiyah Fatin. "Sistem Informasi Pengaduan Warga Berbasis Website (Studi Kasus: Kelurahan Siantan Tengah, Pontianak Utara)." J. Cendikia 19 (2020): 397-404.

Fauziah, K. N., Sudianto, S., & Nabella, S. D. (2022). PENGARUH KELENGKAPAN DATA, KETELITIAN, KECEPATAN DAN KETEPATAN WAKTU TERHADAP KEPUASAN KONSUMEN PADA PT FEDERAL INTERNATIONAL FINANCE (FIF) CABANG BATAM. *Postgraduate Management Journal*, 2(1), 40-51.

Firmansyah, Yoki, Reza Maulana, and Nadiyah Fatin. "Sistem Informasi Pengaduan Warga Berbasis Website (Studi Kasus: Kelurahan Siantan Tengah, Pontianak Utara)." J. Cendikia 19 (2020): 397-404.

Gultom, B. (2014). PEMODELAN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN (STUDI KASUS: DOSEN TIDAK TETAP STIKOM DINAMIKA BANGSA JAMBI). *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 8(2), 96-102.

Imaniawan, F. F. D., & Nur, H. M. (2019). Perancangan Dan Pembuatan Website Penjualan Biji Kopi Pada Society Coffee House Purwokerto. *EVOLUSI: Jurnal Sains dan Manajemen*, 7(1).

Kurniadi, D., & Mulyani, A. (2016). Implementasi Pengembangan Student Information Terminal (S-IT) Untuk Pelayanan Akademik Mahasiswa. *Jurnal Algoritma*, 13(2), 437-442.

Nirsal, N., Hamrul, H., & Syafridi, S. (2020). DESAIN DAN IMPLEMENTASI E-LEARNING PADA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2 WALENRANG. *d'ComPutarE: Jurnal Ilmiah*

- Information Technology, 9(2), 27-34.
- Purnama, I., Ritonga, A. A., Pane, R., Bangun, B., & Pratama, R. S. (2020). Perancangan Sistem Informasi Data Bahan-Bahan Material UD. Sinar Baru Sigambal. Journal Computer Science and Information Technology (JCoInT), 1(2), 1-7.
- Pradana, Arianto Pradana Arianto, and Ibnu Hardi Ibnu Hardi. "Sistem Informasi Alat Kesehatan Berbasis Web." Jurnal Ilmiah Sistem Informasi 1.1 (2022): 14-21.
- Prihandoyo, M. T. (2018). Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web. Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT, 3(1), 126-129.
- Rozana, L., & Musfekar, R. (2020). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pengarsipan Surat Berbasis Web Pada Kantor Lurah Desa Dayah Tuha. Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, 4(1), 14-20.
- Rahmasari, T. (2019). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Barang Dagang Pada Toserba Selamat Menggunakan Php Dan Mysql. @ is The Best: Accounting Information Systems and Information Technology Business Enterprise, 4(1), 411-425.
- Sawitri, D. (2019). Revolusi Industri 4.0: Big Data Menjawab Tantangan Revolusi Industri 4.0. Jurnal Ilmiah Maksitek, 4(3).
- Wahyuningsih, S. (2013). Metode penelitian studi kasus.