
**Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian Metode Prototype
Pada Minimarket
Aseng Muaro Jambi Berbasis Web**

**Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian Metode Prototype
Pada Minimarket
Aseng Muaro Jambi Berbasis Web**

, **Ahmad Ferdian Shobur**^{*1} **Leni Andriyani**²

^{1,2}Institution/affiliation; addres, telp/fax of institution/affiliation

³Sistem Informasi, Universitas Adiwangsa Jambi, Jambi

e-mail: 1Ferdykh47@gmail.com, 2leniandri99@gmail.com,

ABSTRAK

Minimarket Aseng merupakan usaha swasta yang beralamat di Jl. Raya Kasang Pudak, Kasang Pudak, Kumpeh Ulu, Kabupaten Muaro Jambi. Usaha ini bergerak dibidang penjualan dan pembelian segala kebutuhan sehari-hari, seperti bahan makanan, minuman, dan barang kebutuhan seperti tissue dan lain sebagainya. Pada proses pengolahan datanya menggunakan microsoft Excel, namun masih banyak terjadi kendala dalam pengolahan data, seperti sulitnya Untuk mendata data Penjualan Dan Pembelian, merencanakan kegiatan yang direncanakan sebelumnya karena proses pencarian data di nilai lambat, data tidak tampil otomatis sehingga harus menginput secara berulang, serta data tidak dapat saling terintegrasi karena tidak adanya database. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisa sistem yang sedang berjalan, agar dapat mengatasi masalah-masalah yang dihadapi pada pada Minimarket Aseng Muaro Jambi, dengan cara merancang Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian Metode Prototype Pada Minimarket Aseng Muaro Jambi Berbasis Web. Tahapan yang akan dilakukan dalam penyelesaian masalah yang dibahas yaitu, melakukan identifikasi, melakukan pencarian informasi berdasarkan landasan-landasan teori, pengumpulan data dengan metode observasi dan wawancara, menganalisis untuk mencari solusi atas permasalahan yang dihadapi Minimarket Aseng Muaro Jambi. Metode pengembangan sistem menggunakan model Prototype, hingga menghasilkan prototype pengolahan data yang di harapkan dapat mempermudah dalam pengolahan data maupun pembuatan laporan.

Kata kunci— Perancangan, Sistem Informasi, Penjualan Dan Pembelian

Abstract

Minimarket Aseng is a private business which is located at Jl. Raya Kasang Pudak, Kasang Pudak, Kumpeh Ulu, Muaro Jambi Regency. This business is engaged in the sale and purchase of all daily necessities, such as food, drinks, and necessities such as tissues and so on. Purchasing, planning activities that were previously planned because the data search process is slow, data is not displayed automatically so it must be inputted repeatedly, and data cannot be integrated with each other because there is no database. The purpose of this study is to analyze the current system, in order to overcome the problems encountered in the Aseng Muaro Jambi Minimarket, by designing the Development of Sales and Purchase Information Systems at the Aseng Muaro Jambi Minimarket Based on Prototype. The stages that will be carried out in solving the problems discussed are, conducting searches, conducting searches based on theoretical foundations, collecting data using observation and interview methods, analyzing to find solutions to problems carried out by Minimarket Aseng Muaro Jambi. The system development method uses the Prototype model, to produce a data processing prototype which is expected to facilitate data processing and manufacture.

Keywords— Design, Information Systems, Sales And Purchase

Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian Metode Prototype Pada Minimarket Aseng Muaro Jambi Berbasis Web

PENDAHULUAN

Minimarket Aseng merupakan usaha swasta yang beralamat di Jl. Raya Kasang Pudak, Kasang Pudak, Kumpeh Ulu, Kabupaten Muaro Jambi. Usaha ini bergerak dibidang penjualan dan pembelian segala kebutuhan sehari-hari, seperti bahan makanan, minuman, dan barang kebutuhan seperti tissue dan lain sebagainya. Minimarket Aseng menerapkan sistem swalayan, di mana pembeli mengambil sendiri barang yang ia butuhkan dari rak-rak minimarket dan membayarnya di meja mesin kasir. Produk yang dijual pada minimarket Aseng harganya relatif terjangkau sehingga usaha menengah ke atas ini banyak diminati oleh masyarakat Muaro Jambi.

Berdasarkan survey awal yang penulis lakukan, pada sistem yang sedang berjalan di Minimarket Aseng bagian kasirnya sudah menggunakan komputer. Akan tetapi proses penggunaannya berbasis desktop atau Offline, sehingga terdapat masalah-masalah yang dihadapi yaitu (1) Tidak dapat menampilkan informasi ketersediaan produk, sehingga mempersulit Customer karena sudah datang ke minimarket tetapi produk yang ingin dibeli habis. (2) Banyaknya customer yang melakukan pembelian, menyebabkan terjadinya antrian (3) Sulitnya mengecek data minimal produk yang terjual untuk setiap bulannya, sehingga sulit untuk mengidentifikasi produk yang paling diminati customer. (4) Laporan penjualan dan pembelian yang dihasilkan masih berupa kertas atau arsip sehingga relatif mudah hilang maupun rusak.

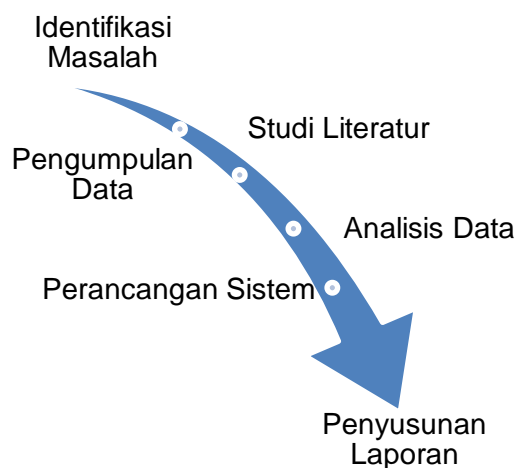
Penulis menilai sistem yang digunakan sekarang sudah tidak memadai untuk perkembangan usaha dalam jangka waktu panjang di tengah persaingan usaha yang kian canggih, maka sangat

dibutuhkan sistem terkomputerisasi dalam membantu kegiatan transaksi penjualan dan pembelian pada minimarket Aseng, dengan memanfaatkan website terkoneksi jaringan internet, yang memiliki kelebihan di bandingkan sistem berbasis desktop yaitu (1) Dapat menampilkan informasi ketersediaan produk, sehingga Customer dapat memperkirakan produk apa saja yang akan di beli (2) Dapat meminimalisir terjadinya antrian karena pembelian di lakukan secara online. (3) Berdasarkan jumlah ketersediaan produk yang ada pada data stok, dapat mempermudah admin mengetahui informasi mengenai produk yang terjual. (4) Laporan penjualan dan pembelian yang dihasilkan dapat dilihat pimpinan secara online. Berdasarkan masalah dan solusi yang ditawarkan. Maka penulis mengangkat masalah tersebut kedalam penelitian dengan judul "Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian Metode Prototype Pada Minimarket Aseng Muaro Jambi Berbasis Web".

METODE PENELITIAN

2.1 Kerangka Kerja Penelitian

Kerangka kerja ini merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penyelesaian masalah yang dibahas:



Gambar 1. Kerangka Kerja Penelitian

Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian Metode Prototype Pada Minimarket Aseng Muaro Jambi Berbasis Web

Berdasarkan kerangka kerja penelitian yang telah digambarkan diatas, maka dapat diuraikan pembahasan masing-masing tahap dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi Masalah

Dalam tahap ini penulis melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai masalah yang dihadapi Minimarket Aseng. Penulis meninjau langsung di lokasi penelitian guna menemukan kendala dan mencari ide serta solusi yang tepat. Tahap ini merupakan tahap yang penting karena tanpa identifikasi masalah, peneliti akan kesulitan dalam melakukan penelitian di tahap yang selanjutnya.

2. Studi Literatur

Pada tahap ini penulis melakukan serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian, mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan baik itu dari perpustakaan maupun dari internet.

3. Pengumpulan data

Salah satu komponen yang penting dalam penelitian adalah proses peneliti dalam pengumpulan data. Kesalahan yang dilakukan dalam proses pengumpulan data akan membuat proses analisis menjadi sulit. Selain itu hasil dan kesimpulan yang akan didapat pun akan menjadi rancu apabila pengumpulan data dilakukan tidak dengan benar, maka dari itu penulis menyusun kegiatan dalam proses pengumpulan data dimulai dari Pengamatan, wawancara dan dokumentasi yang akan dijelaskan sebagaimana berikut ini :

a. Pengamatan (Observation)

Metode pengumpulan data dilaksanakan dengan cara mengamati secara langsung suatu kejadian yang sedang terjadi. Pengamatan langsung dilakukan di Minimarket Aseng mengenai hal-hal yang bersangkutan dengan penelitian yang dilakukan seperti mengamati sistem kerja pada tempat tersebut.

b. Wawancara (Interview)

Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis yang secara tatap muka melakukan tanya jawab antara penulis dan responden untuk mendapatkan informasi lisan dan keterangan-keterangan yang akurat dan bertanggung jawab atas kebenaran fakta mengenai hal-hal yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Penulis melakukan wawancara terhadap pihak-pihak yang terkait di Minimarket Aseng.

c. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk menyediakan berbagai macam dokumen. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan bukti yang akurat dari Minimarket Aseng dengan cara mencatat, memfoto lokasi atau objek serta memfotocopy berkas yang dibutuhkan. Dengan kata lain dokumentasi secara umum adalah suatu kegiatan untuk melakukan pencarian, penyelidikan, pengumpulan, dan penyediaan dokumen.

4. Analisis Data

Analisis data adalah proses inspeksi, pemeriksaan dan pemodelan data dengan tujuan menemukan informasi yang berguna, menginformasikan kesimpulan dan mendukung pengambilan keputusan.

5. Perancangan sistem

Setelah tahap pengumpulan data selesai dilakukan, maka penulis telah mengetahui dengan jelas apa yang harus dikerjakan dengan memikirkan bagaimana membentuk sistem tersebut dimulai dari penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa agar menjadi satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

6. Penyusunan Laporan

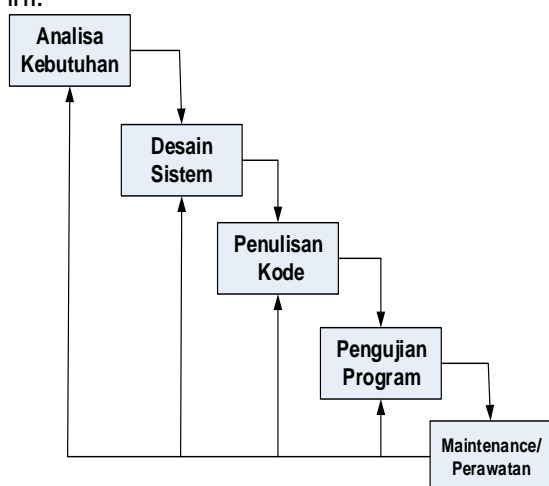
Pada tahap ini penulis menjelaskan tugas dan kegiatan yang telah dilakukan dengan merangkum hasil penelitian yang telah dilakukan ke dalam laporan Skripsi di mulai dari identifikasi masalah hingga sampai pada tahap pengembangan sistem yang telah selesai dirancang.

2.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis adalah

Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian Metode Prototype Pada Minimarket Aseng Muaro Jambi Berbasis Web

model air terjun (waterfall). Model ini memerlukan pendekatan yang sistematis dan sekuensial dalam pengembangan sistem perangkat lunaknya. Pengembangannya dimulai dari tingkat sistem, analisis, perancangan, implementasi (pemrograman atau coding), pengujian (testing), dan pemeliharaan. Adapun bentuk model proses yang digunakan yaitu model proses Waterfall yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2. Model Proses Waterfall (Sri Haryanti dan Tri Irianto, 2011 : 9)

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Definisi Pengembangan

Fajar Hermono dan Fitro Nur Hakim (2015 : 43): "Pengembangan sistem (sistem development) dapat berarti menyusun sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama keseluruhan atau memperbaiki sistem yang telah ada. Sistem lama perlu diperbaiki atau diganti disebabkan karena beberapa hal".

3.2 Definisi Sistem

Ika Nur Indah (2013 : 125) mengungkapkan: "Sistem adalah prosedur logis dan rasional untuk merancang suatu rangkaian komponen yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan maksud untuk berfungsi sebagai suatu kesatuan dalam usaha mencapai suatu tujuan yang telah ditentukan".

3.3 Definisi Informasi

Anggiani Septima Riyadi et al. (2013 : 1) mengungkapkan : "Informasi adalah suatu hal yang sangat dibutuhkan di dalam suatu organisasi atau pun instansi. Informasi juga merupakan kebutuhan bagi manajemen dalam pengambilan keputusan".

3.4 Definisi Sistem Informasi

Anjar Priyadna dan Berliana Kusuma Riasti (2013 : 24) mendefinisikan: "Sistem informasi adalah teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi".

3.5 Definisi Penjualan

Arip Aryanto dan Tri Irianto Tjendrowasono (2012 : 57) menjelaskan : Penjualan merupakan suatu himpunan dinamis antara teknologi, Aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan, dan informasi yang dilakukan secara elektronik.

3.6 Definisi Pembelian

Sofjan Assauri (2018 : 24) memaparkan Pembelian merupakan salah satu fungsi yang penting dalam berhasilnya operasi suatu perusahaan. Fungsi ini dibebani tanggung jawab untuk mendapatkan kuantitas dan kualitas bahan-bahan yang tersedia pada waktu dibutuhkan dengan harga yang sesuai dengan harga yang berlaku. Pengawasan perlu dilakukan terhadap pelaksanaan fungsi ini, karena pembelian menyangkut investasi dana dalam persediaan dan kelancaran arus bahan ke dalam pabrik.

3.7 Definisi Website

Wahidin Abbas (2013 : 2) mendefinisikan : "Website disebut juga site, situs, situs web atau portal. Merupakan kumpulan halaman web yang berhubungan antara satu dengan lainnya, halaman pertama sebuah website adalah

Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian Metode Prototype Pada Minimarket Aseng Muaro Jambi Berbasis Web

home page, sedangkan halaman demi halamannya secara mandiri disebut web page, dengan kata lain website adalah situs yang dapat diakses dan dilihat oleh para pengguna internet diseluruh dunia”.

3.8 Definisi Basis Data

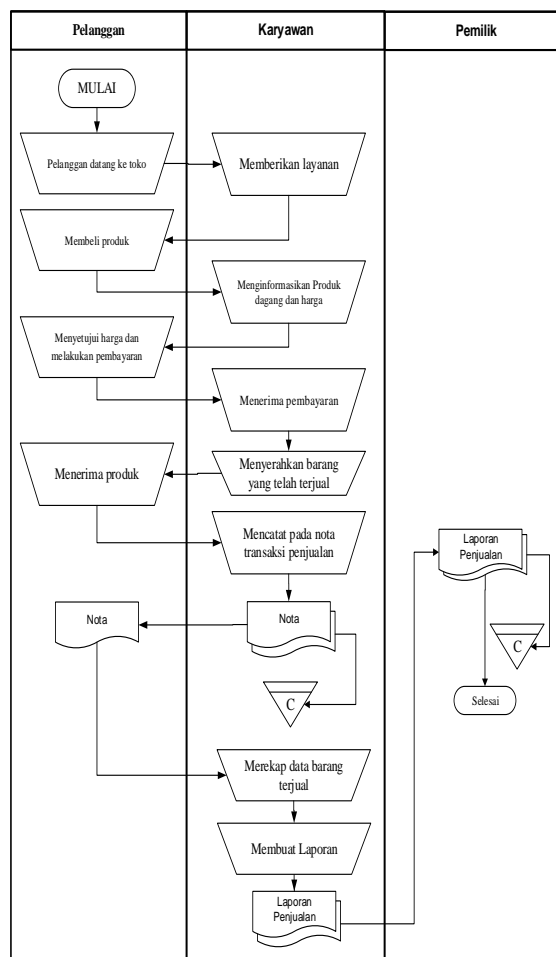
Rini Sovia dan Jimmy Febio (2014 : 44) menyatakan “Database adalah kumpulan data atau informasi yang kompleks, data-data tersebut disusun menjadi beberapa kelompok dengan tipe data yang sejenis disebut table/entity), di mana setiap datanya dapat saling berhubungan satu sama lain atau dapat berdiri sendiri, sehingga mudah diakses”.

3.9 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Menganalisis suatu sistem yang sedang berjalan merupakan salah satu tahap untuk menganalisis suatu sistem apakah sesuai dengan tujuan utama sistem itu sendiri yaitu mempermudah user sistem. Sebagai berikut :

- 1 Pelanggan datang ke toko untuk melakukan transaksi pembelian
- 2 Karyawan memberikan layanan kepada pelanggan dengan menanyakan keperluan dari pelanggan
- 3 Pelanggan membeli produk yang dijual pada toko
- 4 Karyawan menginformasikan produk dagang yang dipilih pelanggan dan menginformasikan harga produk tersebut
- 5 Pelanggan menyetujui harga produk dan melakukan pembayaran tunai kepada karyawan
- 6 Karyawan menerima pembayaran, mencatat nota dan menyerahkan produk yang dijual kepada pelanggan
- 7 Pelanggan menerima produk yang dibeli
- 8 Karyawan mencatat Invoice dan menyerahkan kepada pelanggan
- 9 Karyawan merekap laporan, untuk diserahkan kepada pemilik

Berdasarkan penjabaran diatas maka disusun flowchart document yang disebut juga bagan alir formulir (form formulir) atau paperwork yang menunjukkan arus laporan dan formulir berikut ini :



Gambar 3 .Bagan alir dokumen Penjualan

3.10 Masalah Berdasarkan Hasil Pengamatan

Berdasarkan hasil pengamatan, maka penulis memperoleh kesimpulan bahwa proses pengolahan data Penjualan pada Minimarket Aseng Muaro Jambi saat ini masih terdapat beberapa kendala yaitu :

1. Tingkat keamanan data yang masih rendah karena beberapa data masih disimpan dalam bentuk arsip yang beresiko dapat terjadi kerusakan, maupun kehilangan data dan dalam proses pencatatan data Penjualan

Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian Metode Prototype Pada Minimarket Aseng Muaro Jambi Berbasis Web

masih menggunakan kertas/arsip sehingga membutuhkan waktu yang lama dan kerap kali terjadi kesalahan selama pencatatan yang tanpa disadari sehingga data yang salah terlanjur tersimpan dan tidak terkoreksi kembali.

2. Proses pencarian data membutuhkan waktu yang relatif lama karena data terdapat pada buku agenda dalam bentuk catatan tertulis yang disimpan dalam lemari arsip yang datanya telah sangat banyak, serta disimpan dalam bentuk arsip yang terpisah.
3. Setiap data dicatat kedalam buku agenda di anggap kurang efektif dan efisien karena data tidak saling terintegrasi sehingga mengalami kesulitan saat harus merekap data dalam pembuatan laporan karena harus menyusun kembali data-data lama.

3.11 Solusi Pemecahan Masalah

Dari permasalahan tersebut salah satu solusi yang dapat di gunakan oleh Minimarket Aseng Muaro Jambi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan merancang suatu sistem informasi Penjualan pada Minimarket Aseng Muaro Jambi. Adapun solusi dari sistem yang akan dirancang tersebut sebagai berikut :

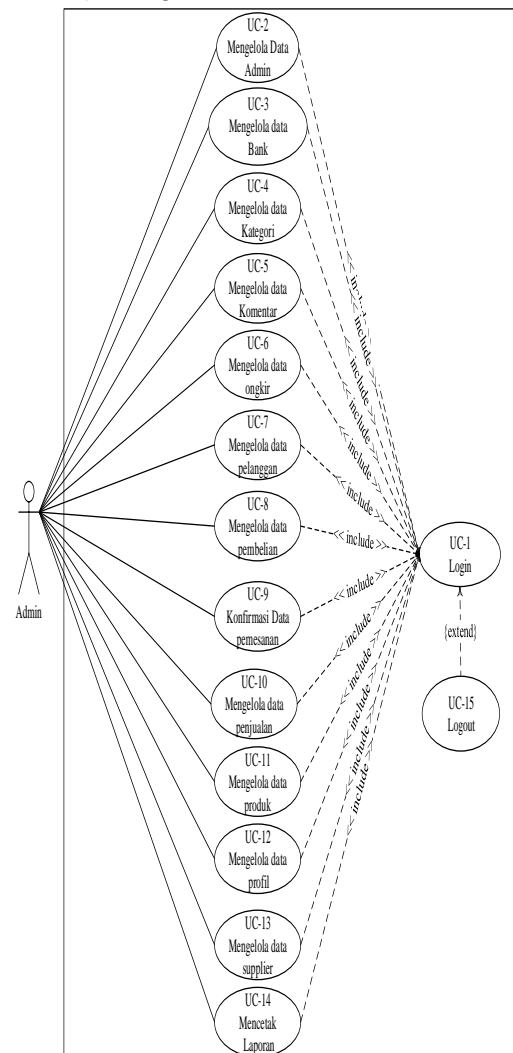
- 1 Sistem yang dirancang dilengkapi sistem keamanan data, pencarian data dan fungsi peringatan data yang kosong, sehingga dapat meminimalisir terjadinya pembobolan oleh pihak yang tidak terkait dengan sistem, kehilangan data serta kesalahan penginputan data.
- 2 Proses pencarian data lebih cepat dan langsung dapat digunakan untuk kepentingan tertentu sehingga lebih menghemat waktu, dengan memanfaatkan fungsi pencarian pada sistem.
- 3 Pengolahan data akan dilakukan secara terkomputerisasi, dimana data-data Penjualan saling terintegrasi dan data yang telah

diinput sebelumnya nanti akan diproses lebih cepat serta akurat sehingga dapat membantu dalam pembuatan laporan.

3.12 Analisis Kebutuhan Sistem

1. Use case Diagram Untuk Admin

Diagram Use case menyajikan interaksi antara Use case dan Admin di dalam sistem yang akan dikembangkan, seperti terlihat pada gambar berikut :



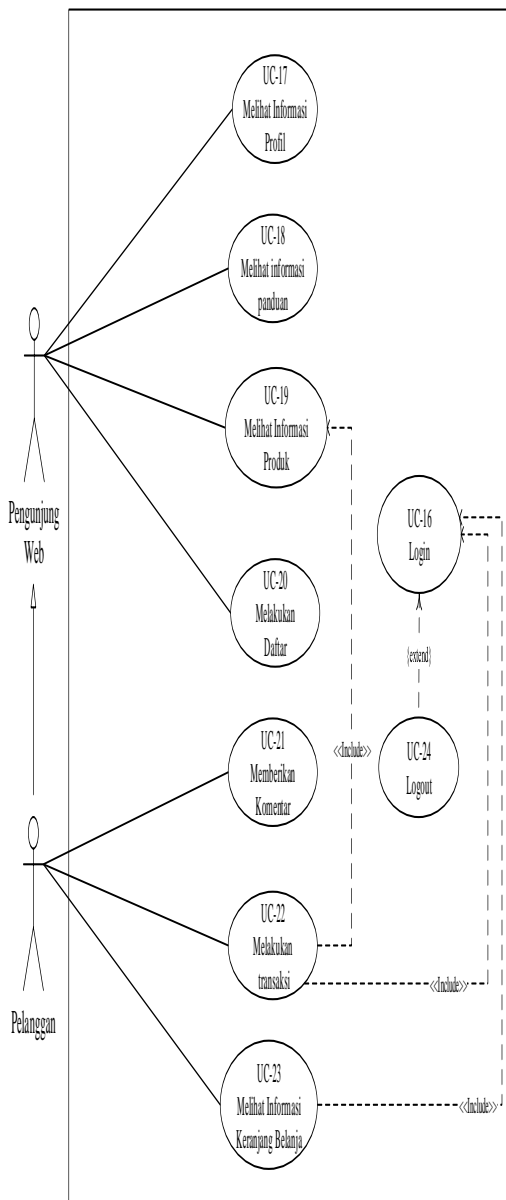
Gambar 4. Use case Diagram Admin

2. Use case Diagram Untuk Pengunjung Web dan Pelanggan

Diagram Use case menyajikan interaksi antara Use case dan Pengunjung Web dan Pelanggan di dalam sistem yang akan

Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian Metode Prototype Pada Minimarket Aseng Muaro Jambi Berbasis Web

dikembangkan, seperti terlihat pada gambar berikut :

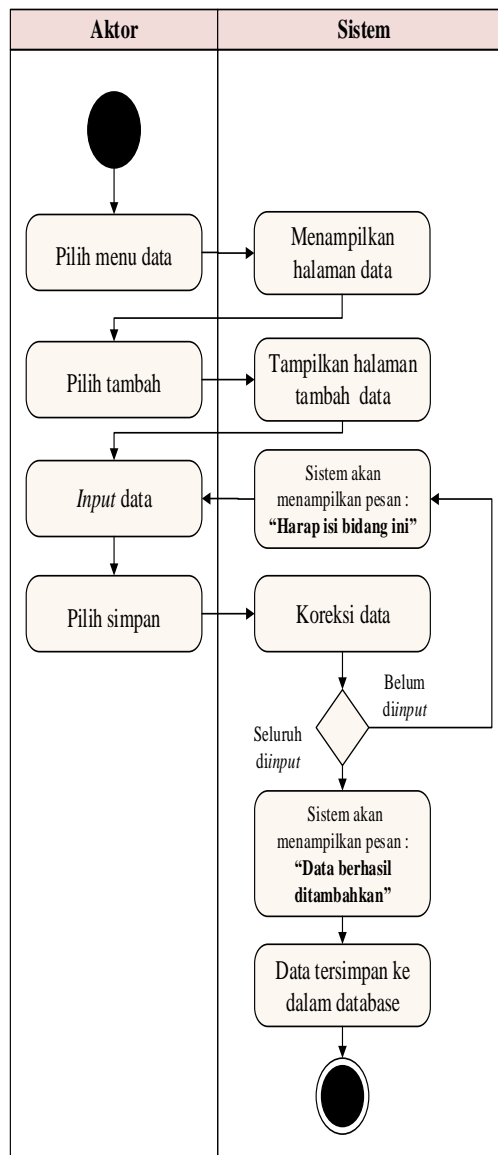


Gambar 5. Use case Diagram Pengunjung Web dan Pelanggan

3. Activity Diagram Mengolah Data Pembelian

Activity diagram Pembelian merupakan diagram aktivitas yang tekniknya untuk menggambarkan logika procedural yaitu tambah, edit dan hapus khususnya pengolahan data Pembelian. Activity diagram tambah data Pembelian adalah diagram yang memperlihatkan aliran dari

aktifitas menambah data Pembelian yang akan di gambarkan sebagai berikut :



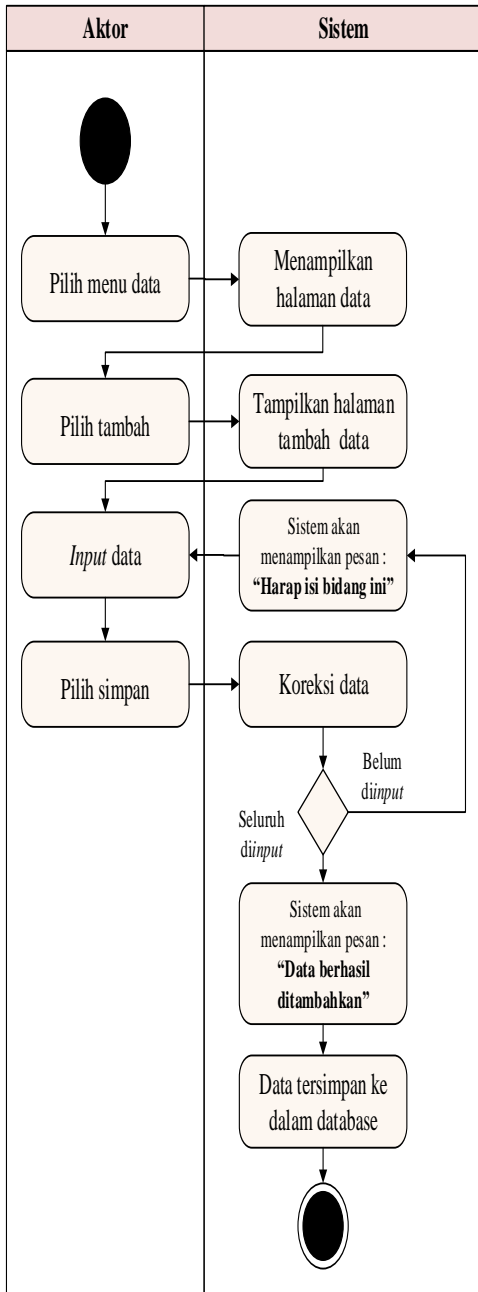
Gambar 6 . Activity Diagram Tambah Data Pembelian

4. Activity Diagram Mengolah Data Penjualan

Activity diagram Penjualan merupakan diagram aktivitas yang tekniknya untuk menggambarkan logika procedural yaitu tambah, edit dan hapus khususnya pengolahan data Penjualan. Activity diagram tambah data Penjualan adalah diagram yang memperlihatkan aliran dari

Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian Metode Prototype Pada Minimarket Aseng Muaro Jambi Berbasis Web

aktivitas menambah data Penjualan yang akan di gambarkan sebagai berikut :

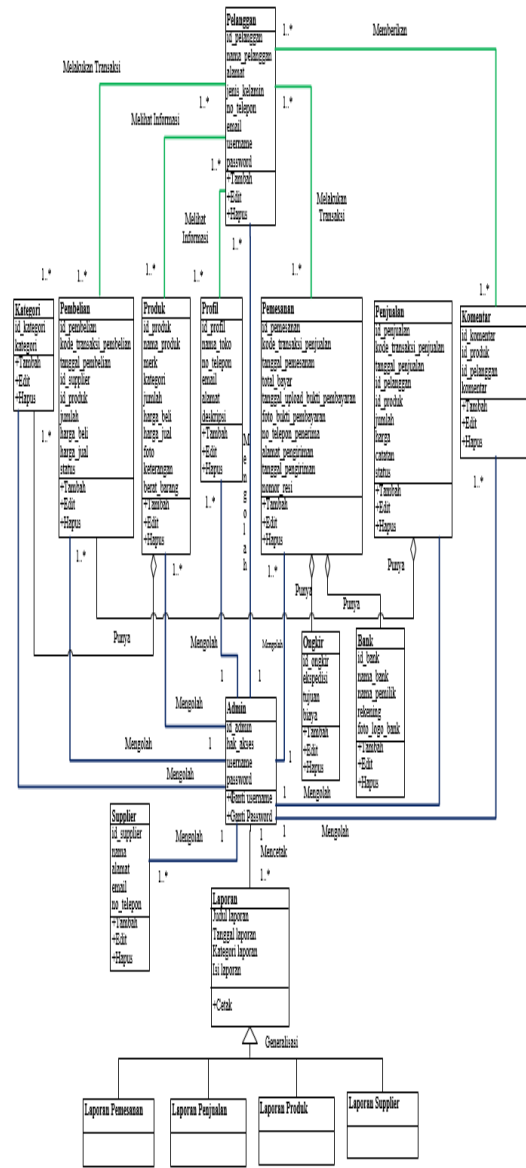


Gambar 7. Activity Diagram Tambah Data Penjualan

3.13 Class Diagram

Diagram kelas atau class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan

dibuat untuk membangun sistem. Class Diagram seperti terlihat pada Gambar Berikut ini:



Gambar 8. Class Diagram

5.Rancangan Menu Pembelian

Rancangan Menu Pembelian adalah desain yang digunakan untuk membuat tampilan halaman pada program sebelum nantinya diimplementasikan ke pengguna, adapun tampilannya sebagai berikut : Rancangan Input Form Menu Pembelian

Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian Metode Prototype Pada Minimarket Aseng Muaro Jambi Berbasis Web

Rancangan Input Form Menu Pembelian adalah desain yang digunakan untuk membuat halaman integrasi antara tambah, edit dan hapus pada sistem

Gambar 9. Rancangan Input Form Menu Pembelian

5. Rancangan Menu Penjualan

Rancangan Menu Penjualan adalah desain yang digunakan untuk membuat tampilan halaman pada program sebelum nantinya diimplementasikan ke pengguna, adapun tampilannya sebagai berikut :

Gambar 10. Rancangan Input Form Menu Penjualan

3.14 Rancangan Struktur Data

Struktur data yang digunakan dalam rancangan sistem yang akan dibangun dapat dilihat dari tabel-tabel yang tersedia berikut ini.

1. Tabel Pembelian

Tabel Pembelian digunakan untuk menyimpan data-data Pembelian. Nama tabel *login* dalam *database* adalah Pembelian. Rancangan tabel *login* dapat dilihat pada tabel

Tabel 1 Rancangan Tabel Pembelian

Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
id_pembelian	varchar	10	id_pembelian
kode_transaksi_pembelian	varchar	20	kode_transaksi_pembelian
tanggal_pembelian	date	-	tanggal_pembelian
id_supplier	varchar	10	id_supplier
id_produk	varchar	10	id_produk
jumlah	int	10	jumlah

Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian Metode Prototype Pada Minimarket Aseng Muaro Jambi Berbasis Web

harga_beli	int	10	harga_beli
harga_jual	int	10	harga_jual

2. Tabel Penjualan

Tabel Penjualan digunakan untuk menyimpan data-data Penjualan. Nama tabel *login* dalam *database* adalah Penjualan. Rancangan tabel *login* dapat dilihat pada tabel

Tabel 2 Rancangan Tabel Penjualan

Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
id_penjualan	varchar	10	id_penjualan
kode_transaksi_penjualan	varchar	20	kode_transaksi_penjualan
tanggal_penjualan	date	-	tanggal_penjualan
id_pelanggan	varchar	10	id_pelanggan
id_produk	varchar	10	id_produk
jumlah	int	10	jumlah
harga	int	10	harga
catatan	text	-	catatan
status	enum	keranjang_belanja, pemesanan, pengiriman, 'selesai'	status

KESIMPULAN

Dari semua penelitian yang dilakukan pada bab-bab sebelumnya, maka penulis menarik kesimpulan tentang Sistem Informasi Penjualan dan pembelian Pada Minimarket Aseng

sebagai sarana informasi adalah sebagai berikut:

- 1 Berdasarkan analisa terhadap sistem yang sedang berjalan khususnya kegiatan penjualan dan pembelian di Minimarket Aseng, terdapat kendala yaitu Tidak dapat menampilkan informasi ketersediaan produk, sehingga mempersulit Customer karena sudah datang ke minimarket tetapi produk yang ingin dibeli habis. Banyaknya customer yang melakukan pembelian, menyebabkan terjadinya antrian. Sulitnya mengecek data minimal produk yang terjual untuk setiap bulannya, sehingga sulit untuk mengidentifikasi produk yang paling diminati customer.
- 2 Menghasilkan prototype sistem informasi penjualan dan pembelian pada Minimarket Aseng yang dirancang menggunakan menggunakan aplikasi microsoft visio, Sehingga dapat menjadi solusi atas permasalahan yang ada. Dengan prototype ini, pihak Minimarket Aseng dapat menjadikannya sebagai landasan untuk membuat sistem informasi sistem informasi penjualan dan pembelian yang dapat difungsikan berbasis website.

SARAN

Dalam kesempatan ini penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang ada pada kegiatan pembuatan laporan serta prototype Sistem Informasi Penjualan dan pembelian Pada Minimarket Aseng. Saran yang bisa penulis sampaikan dalam prototype tersebut adalah sebagai berikut:

- 1 Karena belum memiliki fitur backup, diharapkan admin selalu mem-backup data-data penting minimal 3 kali dalam 1 bulan.
- 2 Sistem yang akan dibangun berbasis website atau internet yang rentan terhadap serangan hacker maka dianjurkan bagi admin untuk melakukan pergantian username dan Password secara

Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian Metode Prototype Pada Minimarket Aseng Muaro Jambi Berbasis Web

berkala untuk mengantisipasi terjadinya pembobolan sistem oleh pihak tidak terkait dengan sistem yang sedang digunakan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan banyak terimakasih kepada yang terlibat dalam kesuksesan penyusunan laporan skripsi ini yaitu :

1. Bapak Seno Aji, S. Pd., M. Eng., Prac selaku Rektor Universitas Adiwangsa Jambi
2. Bapak Drs. Syaiful Amri, S.Kom, MM selaku wakil rektor I Universitas Adiwangsa Jambi
3. Bapak Ade Oktarino S.Kom., M.S.I selaku wakil rektor II Universitas Adiwangsa Jambi
4. Ibu Brestina Gultom, S. Kom., M.S.I selaku wakil rektor III Universitas Adiwangsa Jambi
5. Ibu Brestina Gultom, S. Kom., M.S.I selaku Dekan FTIK Universitas Adiwangsa Jambi
6. Bapak Ahmad Ferdian Shobur, S.Kom., M.S.I selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Adiwangsa Jambi dan selaku pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan laporan Skripsi ini.
7. Bapak Hendra selaku Pimpinan, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian di Minimarket Aseng Muaro Jambi .
8. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Universitas Adiwangsa Jambi yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.
9. Kedua orang tua penulis, keluarga, dan sahabat yang turut memberikan dukungan, motivasi, dan doa dalam penulisan laporan Skripsi ini.

Dengan keterbatasan ilmu dan pengetahuan yang penulis miliki dalam penulisan laporan Skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih terdapat

kekurangan, baik dalam isi maupun cara penyajian materi. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun. Akhir kata, penulis mengharapkan bahwa laporan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan semua pihak yang bersangkutan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Fajar Hermono Dan Fitro Nur Hakim., 2015. Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia (Studi Kasus Mata Pelajaran Ipa Bahasan Gerak Benda Kelas Iii Sdn Dempelrejo). 4(1). Pp 42-49 (Perancangan)
- [2] Ika Nur Indah., 2013. Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Sehat Jaya Elektronik Pacitan. 10(2). Pp 124-128 (Sistem)
- [3] Anggiani Septima Riyadi, Eko Retnandi, Asep Deddy., 2013. Perancangan Sistem Informasi Berbasis Website Subsistem Guru Di Sekolah Pesantren Persatuan Islam 99 Rancabango. Jurnal Algoritma, 9(1).pp.1-11 (Informasi) (Website)
- [4] Anjar Priyadna dan Berliana Kusuma Riasti, 2013. Pembuatan Sistem Informasi Nilai Akademik Berbasis SMS Gateway Pada SMP Negeri 3 Pringkuku Pacitan. IJNS-Indonesian Journal on Networking dan Security, 2(2). Pp.23-28 (Sistem Informasi) (Internet) (Xampp) (PHP)
- [5] Arip Aryanto Dan Tri Irianto., 2013. Pembuatan Sistem Informasi Perpustakaan Smp Muhammadiyah 7 Surakarta. 5(1). Pp 15-20 (Dream Weaver)
- [6] Sofjan Assauri., 2018. Manajemen Pemasaran . Rajagrafindo persada.
- [7] Wahidin Abbas., 2013. Analisa Kepuasan Mahasiswa Terhadap Website Universitas Negeri Yogyakarta (Uny). 1(2). Pp 1-6 (Website)
- [8] Rini Sovia Dan Jimmy Febio.,2014. Membangun Aplikasi E-Library Menggunakan Html, Php Script, Dan

**Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian Metode Prototype Pada
Minimarket
Aseng Muaro Jambi Berbasis Web**

Mysql Database. 6(2). Pp 38-53
(Database)Agus Saputra., 2012,
*Membangun Aplikasi Toko Online
Dengan Php Dan Sql Server.* Jakarta
: Pt.Elek Media Koputindo