

SISTEM INFORMASI PENJUALAN BAJU ADAT NIAS PADA TOKO WARISTO BERBASIS WEB

Sadarman Laia[✉], Rimbun Siringoringo, Gortap Lumbantoruan

Prodi D-III Manajemen Informatika, Universitas Methodist Indonesia, Medan, Indonesia

Email: sl915604@gmail.com

ABSTRACT

Along with the times, information technology is experiencing increasingly rapid changes in various fields. As in trading business, information technology has provided many benefits in trading business. The problem with the Warristo Store is that there is no system that can assist employees in recording sales of goods, data collection, stock reports and sales reports. The solution to solving this problem is to design an information system that can make it easier for employees to do their work by using several programming applications. The results of the research conducted and the information system that has been designed are to help employees in the process of recording sales of goods, collecting goods data, transaction reports and sales reports easily and being able to convey information about the latest goods to consumers easily.

Keyword: Information, Information Systems, Goods Data, Sales.

ABSTRAK

Seiring perkembangan zaman, teknologi informasi mengalami perubahan yang semakin cepat diberbagai bidang. Seperti dalam bidang usaha dagang, teknologi informasi telah banyak memberikan manfaat dalam usaha dagang. Permasalahan yang ada pada Toko Warist adalah belum ada sistem yang bisa membantu para karyawan dalam melakukan pencatatan penjualan barang, pendataan barang, laporan stok barang dan laporan penjualan. Solusi dalam menyelesaikan permasalahan tersebut adalah merancang sistem informasi yang bisa mempermudah para karyawan dalam melakukan tugasnya dengan menggunakan beberapa aplikasi pemrograman. Hasil dari penelitian yang dilakukan dan sistem informasi yang telah dirancang yaitu membantu para karyawan dalam proses pencatatan penjualan barang, pendataan barang, laporan transaksi dan laporan penjualan dengan mudah serta bisa menyampaikan informasi mengenai barang terbaru kepada konsumen dengan mudah.

Kata Kunci: Informasi, Sistem Informasi, Data Barang, Penjualan.

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi telah berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Perkembangan teknologi memudahkan untuk melakukan berbagai aktivitas dalam segala aspek kehidupan. Kemajuan di bidang teknologi internet merupakan salah satu yang mengalami perkembangan.

Penggunaan teknologi internet dalam melakukan transaksi jual beli sangat menguntungkan baik bagi pembeli maupun penjual. Bagi pembeli, mereka hanya perlu online dengan mudah memilih berbagai barang yang mereka inginkan dan membayarnya, maka mereka akan segera mendapatkan barang yang mereka inginkan. Selama ini Toko Waristo telah memanfaatkan media sosial sebagai salah satu media promosi dan pemasarannya selain cara manual melalui brosur dan iklan. Namun dalam perkembangannya, tidak hanya promosi dan pemasaran yang dibutuhkan, tetapi sistem database yang harus

kuat supaya kontrol administrasi dan manajemen lebih baik.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik mengangkat permasalahan tersebut kedalam penelitian dengan judul Perancangan Sistem Informasi Penjualan Baju Adat Nias Pada Toko Waristo Berbasis Web.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Perancangan

Perancangan adalah kegiatan membuat desain teknis berdasarkan evaluasi yang sudah dilakukan pada kegiatan analisis yang menggambarkan detail bentuk perangkat lunak serta detail komponen dan batasan yang ada pada proses pengerjaannya (Santi, 2020). Desain adalah proses yang menjelaskan bagaimana sesuatu dilakukan dengan menggunakan berbagai metode yang berbeda, dan dalam proses pengerjaannya melibatkan gambaran mengenai bentuk dan rincian

komponen-komponen serta batasan yang ada di dalamnya

Pengertian Sistem

Sistem berasal dari bahasa Yunani, khususnya *systema*, dan itu berarti sekumpulan bagian yang terhubung satu sama lain secara konsisten dan terdiri dari keseluruhan (Rusdiana, 2014). Sistem adalah kumpulan dari berbagai objek yang saling berinteraksi dan berhubungan satu sama lain, serta hubungan antara objek-objek tersebut. Objek-objek ini dapat dilihat sebagai satu kesatuan yang dirancang untuk melakukan suatu fungsi dan mencapai suatu tujuan (Ilka, 2022). Sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih subsistem atau komponen yang bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan. Subsistem perangkat keras dan perangkat lunak sistem komputer adalah dua contoh dari berbagai subsistem yang membentuk suatu sistem (Rochaety, 2017). Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka, dapat disimpulkan bahwa suatu sistem merupakan kumpulan dari komponen, elemen atau variabel yang terorganisasi, saling berkaitan, saling berinteraksi dan saling tergantung satu sama lain untuk mencapai suatu tujuan tertentu

Pengertian Informasi

Informasi atau dalam bahasa inggris adalah *information* berasal dari kata *informacion* bahasa prancis. Kata tersebut diambil dari bahasa latin yaitu *informationem* yang artinya konsep, ide, garis besar. Informasi adalah suatu data yang telah diolah atau diproses sehingga menjadi suatu bentuk yang mempunyai manfaat bagi penerima (Rusdiana & Irfan, 2014). Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya yang digunakan untuk proses pengambilan keputusan (Rusdiana & Irfan, 2014). Sistem pengolah informasi akan mengolah data sebagai informasi atau mengolah data dari bentuk tidak bermanfaat menjadi bermanfaat bagi yang menerimanya.

Pengertian Sistem Informasi


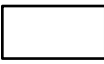
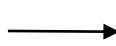
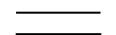
Sistem informasi terdiri dari kata sistem yang berarti kumpulan struktur yang terorganisir, dan informasi adalah kumpulan data yang dapat membantu seseorang membuat keputusan (Dalle, Akrim, & Baharuddin, 2020). Secara umum sistem informasi merupakan gabungan dari orang (*people*), perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), jaringan komunikasi (*communications networks*) dan sumber data yang dihimpun, ditransformasi dan mengalami

proses pengaliran dalam suatu organisasi (Kristanto, 2022).

Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram adalah alur dari logika data atau proses yang dibuat untuk mendeskripsikan aliran data dan tujuan data yang keluar dari sistem. Data flow diagram menggambarkan penyimpanan data dan proses yang mentransformasikan data. Data flow diagram menunjukkan relasi antara data pada sistem dan proses pada sistem (Kristanto, 2022).

Tabel 1. Simbol Data Flow Diagram (DFD)

No	Simbol	Keterangan
1.		Proses yang mengubah data dari input menjadi output
2.		Sumber data dan tujuan data yang di lambangkan dengan bangun segi.
3.		Arus data yang masuk dan keluar melalui suatu proses
4.		Penyimpanan data atau berkas

Flowchart

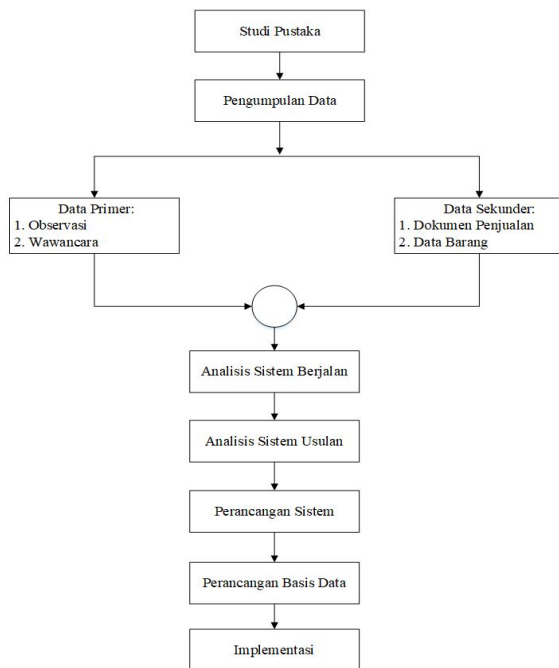
Flowchart adalah bagan yang menunjukkan bagaimana data diproses didalam suatu program dari awal hingga akhir dengan cara yang logis. Flowchart terdiri dari gambar yang membahas elemen langkah-langkah program dan garis aliran yang menunjukkan permintaan di mana gambar akan dieksekusi (Yunianita, 2020) dan (Gunawan & Ritonga, 2019).

Pengertian Electronic Commerce (e-commerce)

Penjualan atau pembelian barang dan jasa melalui penggunaan komputer dan media jaringan oleh bisnis, rumah tangga, individu, pemerintah, komunitas, dan organisasi swasta dikenal sebagai perdagangan elektronik (Ahmadi & Hemawan, 2021). Tindakan membeli, menjual, atau bertukar barang, jasa, dan informasi melalui jaringan komputer, seperti internet, dikenal sebagai perdagangan elektronik. Penggunaan teknologi dalam mempercepat transaksi bisnis dan alur kerja dikenal sebagai perdagangan elektronik (Dalle et al., 2020). Dapat berbentuk suatu kegiatan pengiriman informasi, produk, layanan, atau pembayaran melalui saluran telepon, jaringan komputer, atau sarana elektronik lainnya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan rangkaian kegiatan untuk menemukan fakta-fakta suatu kajian penelitian, yang diawali dengan suatu pemikiran yang merumuskan masalah guna mengolah, menganalisis, dan menarik kesimpulan dari penelitian tersebut (Sahir, 2021). Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini digambarkan melalui diagram alir pada gambar 1 berikut:

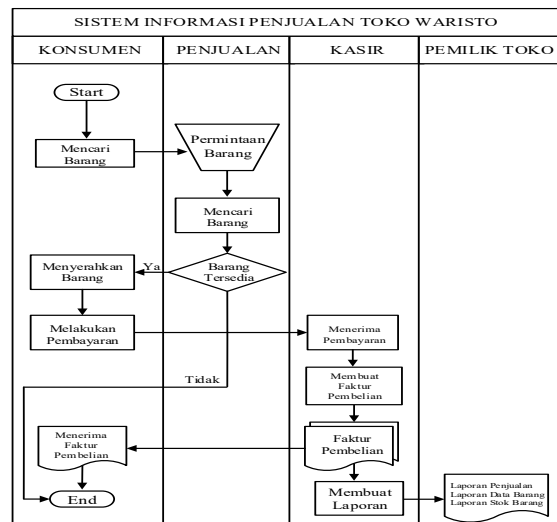


Gambar 1. Diagram Alir Metode Penelitian

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Analisis Sistem Berjalan

Analisis sistem yang sedang berjalan menguraikan secara sistematis aktifitas yang terjadi dalam sistem informasi yang ada dan sedang berjalan di Toko Waristo. Analisis sistem yang sedang berjalan digambarkan dalam bentuk flowchart dan flowmap yang bisa menguraikan setiap proses aliran data sehingga menghasilkan informasi yang diharapkan. Sistem yang sedang berjalan di Toko Waristo yang diperoleh dari pemilik toko waristo dan karyawan, pada bagian data stok barang, data penjualan barang, sistem transaksi dan laporan keuangan yang digunakan masih manual.

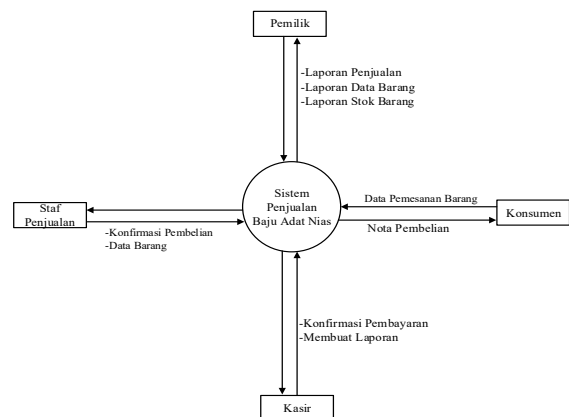


Gambar 2. Flowmap Proses Penjualan Pada Toko Waristo

Analisis dan Perancangan Sistem Usulan

Diagram Konteks

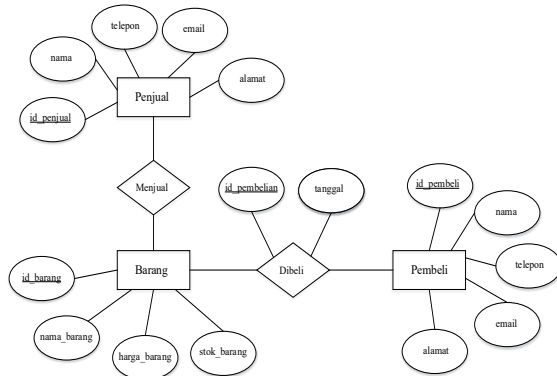
Diagram konteks adalah satu proses yang bisa menggambarkan suatu relasi sistem dengan ruang lingkup sistemnya. Diagram konteks berfungsi sebagai pemetaan model ruang lingkup suatu sistem yang diinterpretasikan oleh sebuah lingkaran yang mewakili secara keseluruhan.



Gambar 3. Diagram Konteks Usulan

Entity Relationship Diagram (ERD)

Model jaringan yang dikenal sebagai diagram hubungan entitas menggunakan pengaturan abstrak dari data yang disimpan sistem. Dalam sistem yang terintegrasi, hubungan antara satu entitas dengan sejumlah atribut dan entitas lainnya dijelaskan dengan entity relationship diagram (Yakub, 2017). Model data sangat membantu dalam melakukan analisis dan perancangan suatu basis data, karena menunjukkan berbagai macam data yang dibutuhkan dan relasi antar data.



Gambar 4. Entity Relationship Diagram

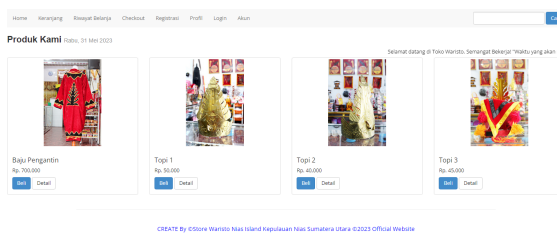
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil dari perancangan sistem informasi penjualan baju adat Nias pada Toko Waristo berbasis web, maka hasil dan tampilan dari perancangan website tersebut adalah sebagai berikut:

Halaman Utama

Halaman utama merupakan tampilan awal yang akan terlihat pertama sekali pada saat mengunjungi website yang akan dicari. Pada halaman utama ini terdapat beberapa menu yang akan ditampilkan berupa home, keranjang, riwayat belanja, checkout, registrasi, profil, login, dan akun pelanggan.



Gambar 5. Tampilan Halaman Utama

Tampilan Login Pelanggan

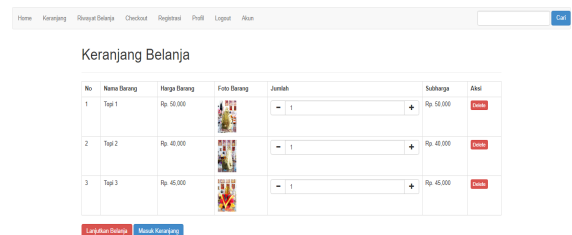
Halaman login pelanggan merupakan halaman akses pelanggan untuk mengakses semua fitur yang ada dalam sistem.



Gambar 6. Tampilan Login Pelanggan

Tampilan Halaman Keranjang

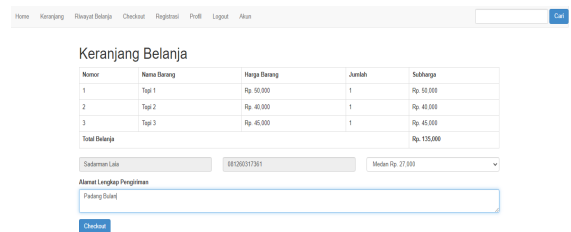
Halaman keranjang belanja merupakan halaman yang menampilkan seluruh data barang yang di beli oleh pelanggan beserta harganya dan halaman akses pelanggan ketika pelanggan menambah jumlah atau mengurangi jumlah barang yang akan di beli.



Gambar 7. Tampilan Keranjang Belanja

Tampilan Konfirmasi Pembelian

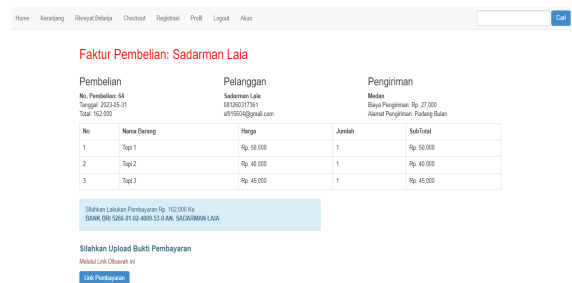
Halaman konfirmasi pembelian merupakan halaman yang menampilkan semua data barang yang di beli oleh pelanggan ketika icheckout.



Gambar 8. Halaman Konfirmasi Pembelian

Tampilan Konfirmasi Pembelian

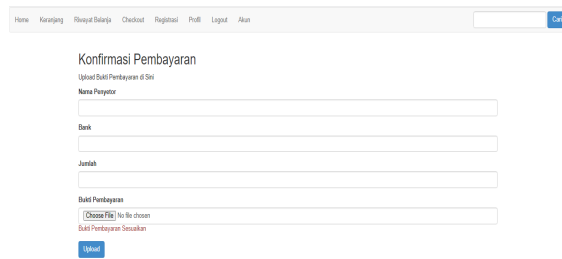
Halaman faktur pembelian merupakan halaman yang menampilkan semua data barang dan data pembeli dan total pembayaran dan alamat pengiriman yang dilakukan oleh customer pada sistem.



Gambar 9. Tampilan Faktur Pembelian

Tampilan Konfirmasi Pembayaran

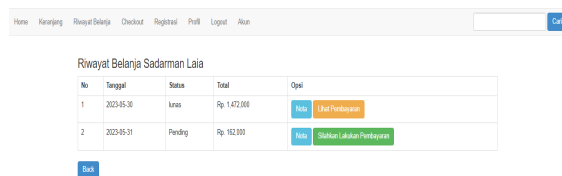
Halaman konfirmasi pembayaran merupakan halaman yang berisi tentang data pembayaran pada saat pembeli mengupload bukti pembayaran pada sistem.



Gambar 10. Halaman Pembayaran

Halaman Riwayat Belanja

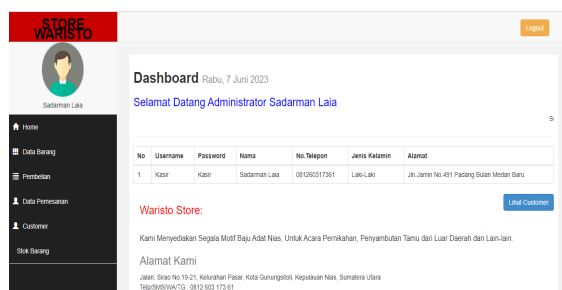
Halaman riwayat belanja merupakan halaman yang menguraikan seluruh rangkaian pemesanan, detail pemesanan dan bukti pembayaran yang telah dilakukan oleh pelanggan.



Gambar 11. Riwayat Belanja

Halaman Utama Admin

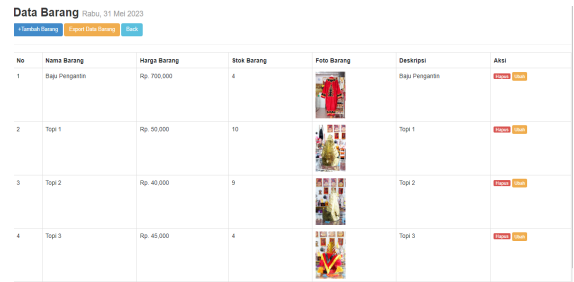
Halaman utama yang ada di halaman admin merupakan halaman yang berisi tentang data barang, stok barang, data pelanggan, data pembelian, data pembayaran serta halaman manajemen sistem yang dilakukan oleh admin ketika ada perubahan dalam sistem seperti penambahan jumlah barang, perubahan harga barang, perubahan nama barang pengecekan bukti pembayaran yang dilakukan oleh pelanggan pada sistem.



Gambar 12. Tampilan Halaman Admin

Tampilan Data Barang

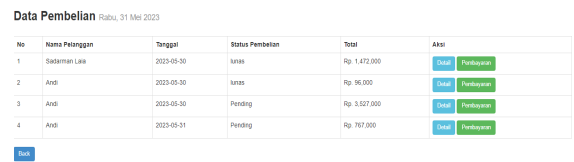
Halaman data barang merupakan halaman yang menampilkan seluruh data barang, stok barang, harga barang dan deskripsi yang telah di input melalui sistem.



Gambar 13. Tampilan Data Barang

Tampilan Halaman Pembelian

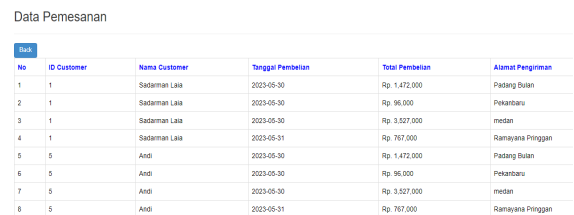
Halaman data pembelian merupakan halaman yang menampilkan seluruh data pelanggan yang telah melakukan pembelian barang, pembayaran dan detail pembelian barang pada sistem.



Gambar 14. Tampilan Data Pembelian

Tampilan Halaman Pemesanan

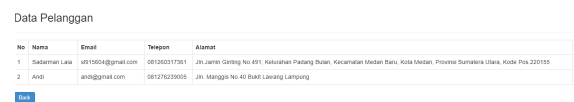
Halaman data pemesanan merupakan halaman yang menampilkan seluruh data user yang telah melakukan pemesanan barang, seperti nama user, tanggal pembelian, total pembelian dan alamat pengiriman.



Gambar 15. Halaman Pemesanan

Tampilan Data Customer

Halaman customer merupakan halaman yang menampilkan seluruh data customer yang telah melakukan registrasi pada sistem.



Gambar 16. Data Customer

Tampilan Data Stok Barang

Halaman stok barang merupakan halaman yang menampilkan seluruh data stok barang yang ada dalam database dan halaman perubahan data barang apabila admin melakukan perubahan data barang pada sistem.

No	Nama Barang	Harga Barang	Stok Barang	Deskripsi	Aksi
1	Baju Pengantin	700.000	4	Baju Pengantin	[icon] [icon]
2	Topi 1	50.000	10	Topi 1	[icon] [icon]
3	Topi 2	40.000	9	Topi 2	[icon] [icon]
4	Topi 3	40.000	4	Topi 3	[icon] [icon]

Gambar 17. Halaman Stok Barang

Pengujian

Pengujian program komputer (*software testing*) merupakan proses pengujian sebuah sistem komputer, salah satu tekniknya dengan mencari ketidaksesuaian program dengan harapan pengguna dalam dokumen requirement. Pengujian yang dilakukan adalah pengujian menggunakan black box. Adapun pengujian yang dilakukan pada sistem yang telah dirancang yaitu sebagai berikut:

Kelas Uji	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil
Login User	Mengklik Logon	User akan memasukan username dan password dan akan masuk dihalaman menu dan halaman utama pada sistem.	Berhasil
Profil	Mengklik menu profil	Sistem akan menampilkan menu profil.	Berhasil
	Mengklik update	Sistem akan menerima akses lalu akan menampilkan data update.	Berhasil
	Tombol Simpan	Sudah update	Berhasil
Keranjang	Mengklik Keranjang	Sistem akan menampilkan data barang yang telah dibeli oleh customer.	Berhasil
Riwayat Belanja	Mengklik Riwayat Belanja	Sistem akan menampilkan riwayat belanja yang dilakukan oleh pembeli.	Berhasil
Checkout	Mengklik Chkcout	Sistem akan menampilkan data yang akan dibeli oleh customer	Berhasil
Profil	Mengklik Profil	Sistem akan menampilkan profil toko waristo	Berhasil
Registrasi	Mengklik Registrasi	Sistem akan menampilkan halaman registrasi	Berhasil
Akun	Mengklik Akun	Sistem akan menampilkan halaman akun yang berisi tentang data cutomer yang telah login	Berhasil

KESIMPULAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan sistem informasi penjualan baju Adat Nias pada Toko Waristo berbasis website, maka dapat disimpulkan:

1. Memberikan informasi yang lebih cepat, tepat dan akurat sehingga mendukung dan pengambilan keputusan oleh pemilik Toko Waristo.
2. Dengan pembuatan sistem informasi penjualan baju Adat Nias pada Toko Waristo berbasis web, mempermudah para karyawan yang ada di Toko Waristo dalam mengengolah data data barang, stok barang, laporan penjualan pada Toko Waristo dan dapat meningkatkan dan memberikan pelayanan yang lebih baik terhadap pelanggan.

Saran

1. Menjaga dan memperharui website supaya pengunjung tidak merasa bosan terhadap dan mendapatkan informasi yang up to date tentang produk yang di jual oleh Toko Waristo.
2. Menjaga keamana data yang ada pada server supaya data-data yang ada pada server tidak bisa diakses oleh orang lain atau orang yang tidak berhak mengaksesnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, C., & Hemawan, D. (2021). *Electronic Business & Electronic Commerce*. (P. Christian, Ed.), *eBusiness & eCommerce*. Yogyakarta: Penerbit Andi. <https://doi.org/10.1007/978-3-540-85017-5>
- Dalle, J., Akrim, A., & Baharuddin. (2020). *Pengantar Teknologi Informasi*. (Tim Editor RGP, Ed.). Depok: Rajawali Pers.
- Gunawan, & Ritonga, A. A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. (Monalisa, Ed.). Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ilka, Z. (2022). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. (Suendri, Ed.). Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya.
- Kristanto, A. (2022). *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. (Turiyanto, Ed.) (2nd ed.). Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Rochaety, E. (2017). *Sistem Informasi Manajemen*. Penerbit Mitra Wacana Media (Edisi 3). Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Rusdiana, & Irfan, M. (2014). *Sistem Informasi Manajemen*. (A. B. Saebani, Ed.). Bandung: Pusaka Setia Bandung.
- Rusdiana, M. (2014). *Sistem Informasi Manajemen*. (S. A. Beni, Ed.). Bandung: Pustaka Setia Bandung.

- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. (T. Koryati, Ed.). Yogyakarta: KBM Indonesia.
- Santi, H. I. (2020). *Analisis Perancangan Sistem*. (Moh Nasrudin, Ed.). Bojong Pekalongan Jawa Tengah: PT. Nasya Ekspanding Management.
- Yakub. (2017). *Sistem Basis Data*. (Yakub, Ed.) (Pertama). Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Yunianita, I. U. & R. (2020). *Algoritma Pemrograman dalam Bahasa C++*. (D. Rohman, Ed.), *Buku Ajar Algoritma Dan Pemrograman Dalam Bahasa C++*. Sidoarjo Jawa Timur: UMSIDA Press. <https://doi.org/10.21070/2020/978-623-6833-67-4>