

Perancangan Sistem Informasi Penjualan Di Toko Mini Moni *Snack* Berbasis *Website*

Tiara Aulia Nur Fadilla

Program Studi Informatika, STMIK AMIKOM Surakarta

Riyan Abdul Aziz

STMIK AMIKOM Surakarta

Safarina Binashrillah

STMIK AMIKOM Surakarta

Serly Rindayanti

STMIK AMIKOM Surakarta

Vita Ariska

STMIK AMIKOM Surakarta

Alamat : Jl. Veteran, Dusun I, Singopuran, Kec. Kartasura, Kabupaten Sukoharjo,
Jawa Tengah 57164

Korespondensi penulis: tiara.aul@mhs.amikomsolo.ac.id

Abstract. *In the era of technology and information that is increasingly developing, the internet is starting to become a necessity for all circles of the general public who are inherent and have become their daily needs. Business via the internet is a business in which the process of both ordering, payment and delivery is through online media or the internet. The purpose of this study is to design a website at the Mini Moni Snack Shop as a media promotion and service to customers. The website can be accessed by all ages including internet users. The system development method uses the RAD (Rapid Application Development) method which tends to be more structured. In designing this website it uses the programming language PHP version 7 and Phpmysql as the database. The conclusion from this research is that with a website-based sales system, of course, it can make it easier to make sales transactions.*

Keywords: *internet, online, website, database, transaction.*

Abstrak. Di era teknologi dan informasi yang semakin berkembang, internet mulai menjadi suatu kebutuhan bagi semua kalangan masyarakat umum yang sudah melekat dan menjadi kebutuhan sehari-hari. Bisnis melalui internet merupakan suatu bisnis yang dalam prosesnya baik pemesanan, pembayaran maupun pengantaran melalui media *online* atau internet. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang *website* pada Toko Mini Moni *Snack* sebagai media promosi dan pelayanan terhadap *customer*. *Website* tersebut dapat diakses oleh semua kalangan usia termasuk pengguna internet. Metode pengembangan sistem menggunakan metode RAD (Rapid Application Development) yang cenderung lebih terstruktur. Dalam merancang *website* ini menggunakan bahasa pemrograman PHP versi 7 dan Phpmysql sebagai *database*. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa dengan adanya sistem penjualan berbasis *website* tentunya dapat memudahkan dalam melakukan transaksi penjualan.

Kata kunci: *internet, online, website, database, transaksi.*

LATAR BELAKANG

Di era teknologi dan informasi yang semakin berkembang, internet mulai menjadi suatu kebutuhan bagi semua kalangan masyarakat umum yang sudah melekat dan menjadi kebutuhan sehari-hari. Dengan adanya internet kita dimudahkan untuk mengakses informasi, transaksi jual dan beli, komunikasi bahkan menyimpan uang sekalipun. Banyak orang yang sudah mulai melakukan bisnis melalui internet. Bisnis melalui internet merupakan suatu bisnis yang dalam prosesnya baik pemesanan, pembayaran maupun pengantaran melalui media *online* atau internet. Bisnis ini sering disebut *e-commerce*.

Bisnis *e-commerce* merupakan bisnis yang lebih banyak memiliki keuntungan daripada bisnis konvensional, disamping itu bisnis ini sangat mudah dan murah karena dapat menjangkau lebih luas dengan menggunakan internet. Bisnis *online* yang sederhana seperti menampilkan produk dan melakukan order dengan telepon juga masih banyak dilakukan walaupun saat ini lebih banyak menggunakan kartu kredit.

Seiring perkembangan zaman *website* mulai menjadi kebutuhan para pelaku bisnis untuk mempromosikan dan menjual produk melalui internet dengan mudah dan murah. Perkembangan teknologi telekomunikasi dan komputerisasi menyebabkan terjadinya perubahan kultur dalam kehidupan sehari-hari. Dalam era yang sudah sangat maju ini media elektronik menjadi salah satu media andalan untuk melakukan promosi dan komunikasi bisnis.

Maka dari itu *website* pada Toko Mini Moni *Snack* dibuat sebagai media promosi dan pelayanan terhadap *customer*. Website tersebut dapat diakses oleh semua kalangan usia termasuk pengguna internet. Para pengunjung yang mengakses *website* tersebut bukan hanya pelanggan yang sudah mengenal tentang mini moni snack saja, tetapi juga diperuntukkan untuk para calon pembeli maupun pelanggan yang sudah menjadi member pada toko tersebut.

KAJIAN TEORITIS

Penelitian pertama dari (Reynardo & Hin, 2020) yang berjudul “Sistem Informasi Penjualan *Snack* Berbasis *E-Commerce* Pada Toko *Morning Chocolate*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan penjualan *snack* secara online serta memberikan informasi terbaru pada toko tersebut. Sistem ini dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP versi 7 dan MySQL untuk membuat *database*. Hasil dalam penelitian ini untuk memudahkan konsumen dalam pemesanan secara *online* yang dapat menghemat waktu dan tidak perlu repot-repot datang untuk berbelanja ke toko. Keunggulan sistem yang dibuat yaitu dapat mencetak bukti pembayaran.

Penelitian kedua dari (Hartati & Santoso, 2023) yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan *Frozen Food* Berbasis Web Pada Toko Mentari *Store* Jakarta Timur”. Tujuan dari penelitian ini adalah memudahkan kinerja toko dalam proses transaksi penjualan dan meminimalisir kesalahan data sehingga data lebih terorganisir. Sistem ini dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan Xampp sebagai koneksi *database*. Hasil dalam penelitian ini adalah dengan adanya sistem tersebut dapat memudahkan toko dalam kegiatan penjualan secara *online* sehingga dapat meningkatkan kinerja toko. Keunggulan sistem yang dibuat sudah ada pembayaran sebagai *database*. Hasil dalam penelitian ini untuk memudahkan konsumen dalam pengan *e-wallet*.

Penelitian ketiga dari (Citra Utami & Sulindawaty, 2022) yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dan Pemesanan *Bouquet* Bunga Berbasis Web”. Tujuan dari penelitian ini adalah memudahkan toko dalam pengolahan data transaksi dengan cara yang lebih mudah dan efisien dan penyimpanan data dapat menghemat tempat, memudahkan dalam pencarian data pada saat perbaikan dan rekap data. Hasil dari penelitian ini adalah dengan adanya website pada toko dapat meningkatkan penjualan dalam partisipasi kemajuan sistem informasi karena pendistribusian informasi lebih efektif dan efisien.

Penelitian keempat dari (Lestari et al., 2023) yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Kue JP *Bakery And Cake*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memudahkan toko dalam melakukan analisis masalah yang ada di toko tersebut. Metode perancangan sistem menggunakan metode *waterfall*. Hasil dari penelitian ini untuk memudahkan toko dalam memberikan informasi barang secara detail.

Penelitian kelima dari (Rosida et al., 2021) yang berjudul “Penerapan *E-Commerce* Pada Sistem Informasi Penjualan *Bucket* Bunga Sampit Menggunakan *Rapid Application Development*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sistem informasi penjualan pada toko tersebut secara *online* yang dapat memudahkan toko dalam kegiatan transaksi dengan konsumen. Hasil dari penelitian ini adalah sistem dapat digunakan sebagai media penjualan pada toko tersebut.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan bagaimana cara untuk melakukan kegiatan penelitian dapat berjalan secara terstruktur. Antara lainnya dalam metode pengembangan sistem dan metode pengumpulan data.

1. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem pada penelitian ini yaitu dengan metode RAD (*Rapid Application Development*). Terdapat 4 tahapan dalam metode RAD seperti dapat dilihat pada gambar 1 yang meliputi :

1) Perencanaan Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan untuk menentukan kebutuhan yang ingin dipenuhi dalam mengembangkan sistem pada Toko Mini Moni *Snack*.

2) Desain Sistem

Pada tahap ini dilakukan desain sistem yang berupa desain *prototype*, membuat *use case* diagram pembuatan *database* dan *interface* serta *coding* program.

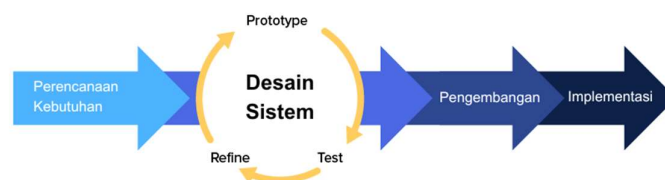
3) Pengembangan

Tahap ini merupakan tahapan pengembangan sistem yang dimana sistem yang dikembangkan jika sudah berhasil dijalankan maka dapat lanjut ke tahapan lanjutan, sedangkan jika sistem yang dikembangkan masih menemukan *error* maka harus kembali lagi ke tahap desain sistem. Maka dalam tahapan ini para pengembang dan pengguna sistem harus saling memberikan *feedback* untuk menghasilkan sistem yang baik.

4) Implementasi

Ini merupakan tahapan paling akhir dalam metode RAD (*Rapid Application Development*) dimana sistem diimplementasikan pada Toko Mini Moni *Snack*.

Berikut adalah gambar metode RAD (*Rapid Application Development*)



Gambar 1. Metode RAD (*Rapid Application Development*)

Sumber : (Wijaya, 2021)

2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan penulis dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut :

1) Observasi

Observasi merupakan kegiatan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan penulis dengan melakukan pengamatan dan pencatatan data di toko tersebut. kegiatan yang dilakukan antara lain mengamati keadaan toko, transaksi antara penjual dan pembeli serta yang paling penting sistem penjualan yang digunakan di Mini Moni *Snack*.

2) Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan tanya jawab yang dilakukan penulis dengan narasumber terkait. Penulis melakukan wawancara secara langsung dengan pemilik toko di Mini Moni *Snack*. Dalam wawancara yang sudah dilakukan dengan ibu Arin selaku pemilik toko tersebut bahwa benar jika toko tersebut membutuhkan *website* untuk memudahkan kegiatan penjualan.

3) Studi Pustaka

Studi Pustaka dilakukan dengan cara mencari referensi pada jurnal terkait, buku di perpustakaan dan *browsing* di internet.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Kebutuhan

Berikut ini adalah perincian kebutuhan sistem untuk Toko Mini Moni *Snack*, antara lain

a. Halaman Admin

- 1) Admin dapat menambah, update dan menghapus barang.
- 2) Admin dapat mengelola data admin dan pembeli.
- 3) Admin dapat mengelola persediaan barang.
- 4) Admin dapat mengecek pesanan.
- 5) Admin dapat menerima pesanan.
- 6) Admin dapat membuat dan mencetak laporan penjualan.

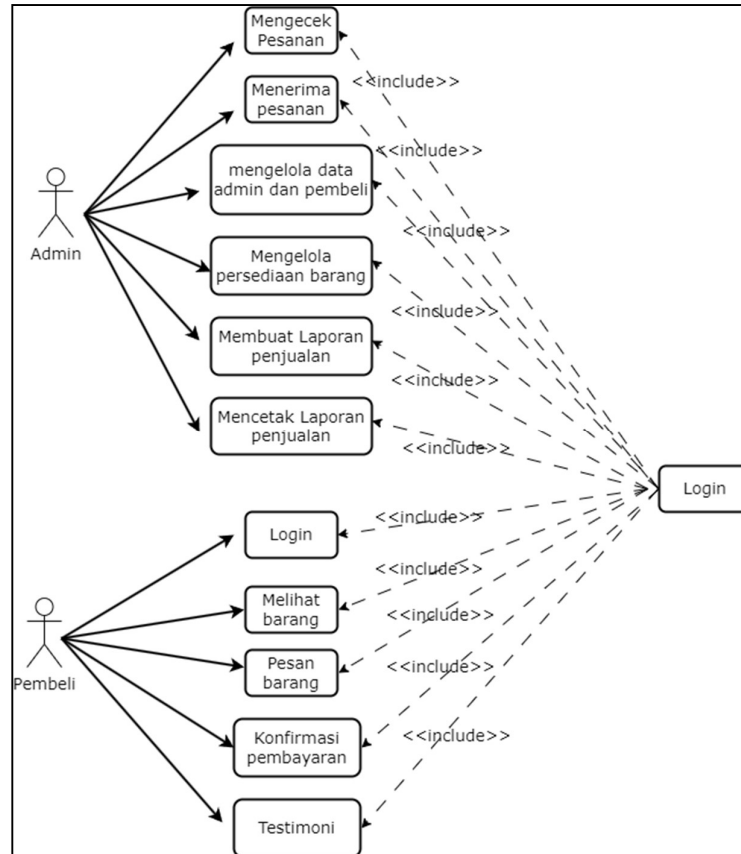
b. Halaman Pembeli

- 1) Pembeli dapat melakukan pemesanan.
- 2) Pembeli dapat melihat detail info barang yang akan dibeli.
- 3) Pembeli dapat melakukan konfirmasi pembayaran .
- 4) Pembeli dapat memilih metode pembayaran.
- 5) Pembeli dapat mencetak bukti pembayaran.
- 6) Pembeli dapat memberikan testimoni.

2. Desain Sistem

Dalam perancangan yang dilakukan penulis juga membuat desain *use case* diagram dan *activity* diagram.

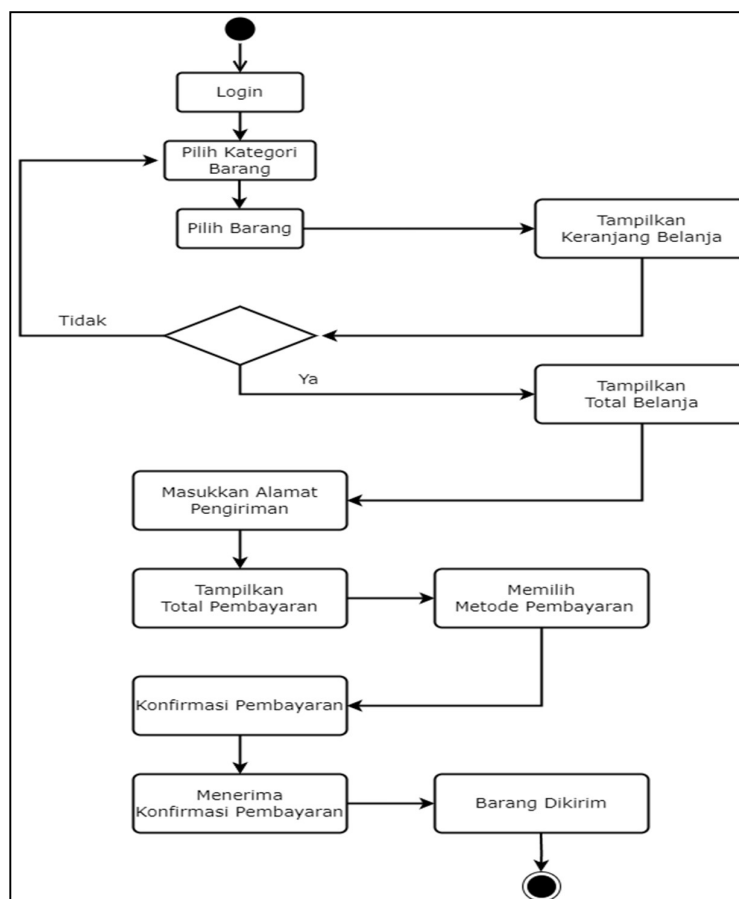
a. Use Case Diagram



Gambar 2. Use Case Diagram

Pada gambar 2 merupakan *use case* diagram untuk admin dan pembeli yang masing-masing memiliki hak akses yang berbeda. Untuk admin sendiri dapat mengecek pesanan, melakukan pengelolaan persediaan barang, membuat laporan keuangan dan mengelola data admin dan pembeli. Sedangkan untuk membeli harus melakukan login pada website penjualan di Toko Mini Moni *Snack*. Pembeli dapat melihat barang, memesan barang, melakukan pembayaran dan testimony barang yang sudah dibeli.

b. Activity Diagram



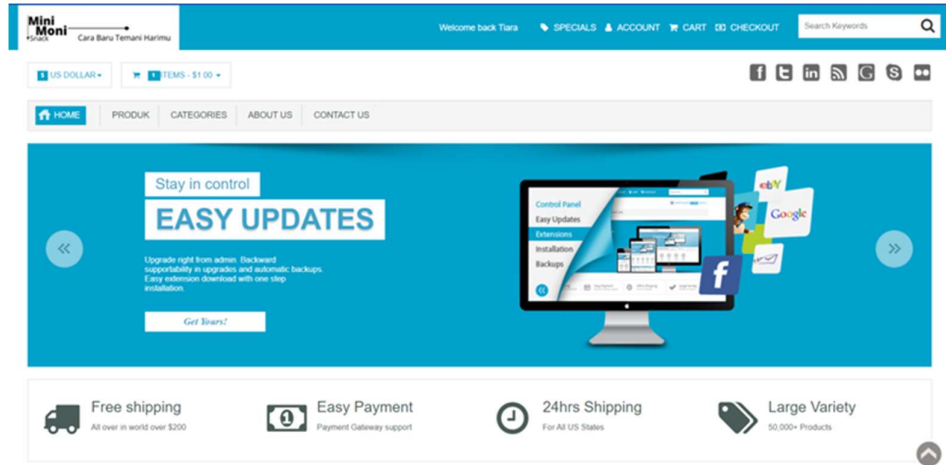
Gambar 3. Activity Diagram

Pada gambar 3 merupakan *activity* diagram untuk menjelaskan bagaimana cara pembeli dalam melakukan pembelian di Mini Moni *Snack*. Seperti yang sudah ada pada gambar 3 pembeli harus login terlebih dahulu ke website Mini Moni *Snack*, kemudian memilih kategori barang yang akan di beli. Setelah itu pilih barang jumlah item barang sesuai yang diinginkan, kemudian sistem otomatis akan menampilkan keranjang belanja. Kemudian diarahkan ke tampilan total belanja, pada menu ini jika ingin melanjutkan pembelian maka langsung ke masukkan alamat pengiriman, tetapi jika tidak jadi membeli otomatis akan kembali ke pilih kategori barang. Kemudian masuk ke tampilan total pembayaran disini pembeli dapat memilih metode pembayaran sesuai keinginan, setelah itu klik konfirmasi pembayaran dan kemudian akan menerima konfirmasi pembayaran dan barang dikirimkan sesuai estimasi pemesanan.

3. Implementasi Sistem

Implementasi tampilan website pada Toko Mini Moni *Snack* seperti gambar dibawah ini :

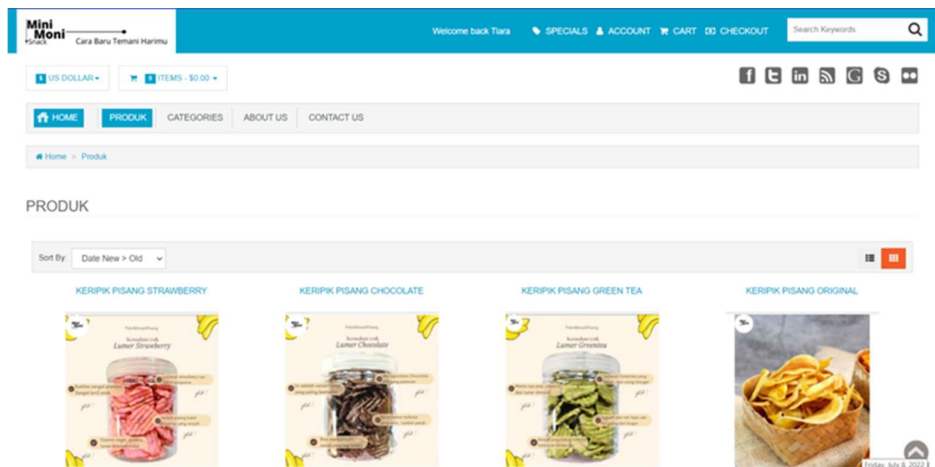
a. Tampilan Halaman *Home*



Gambar 4. Tampilan Halaman *Home*

Pada gambar 4 merupakan tampilan halaman utama dari Toko Mini Moni *Snack*.

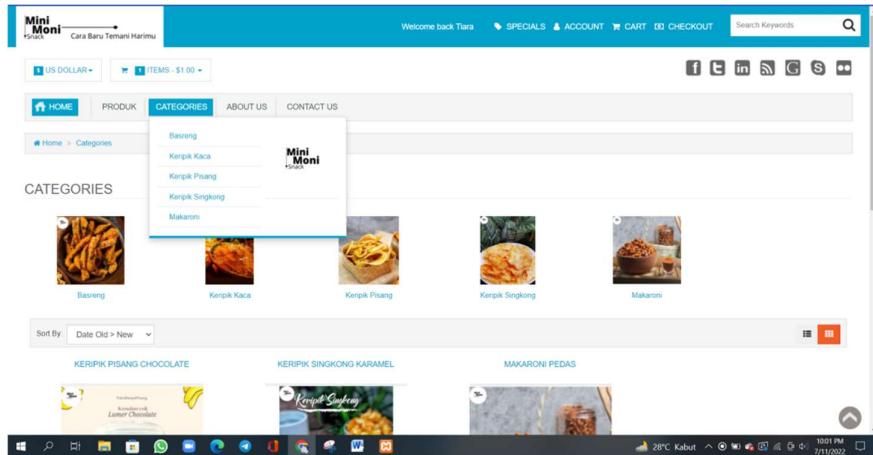
b. Tampilan Halaman List Produk



Gambar 5. Tampilan Halaman List Produk

Pada gambar 5 merupakan tampilan produk Mini Moni *Snack*. Di halaman ini pembeli dapat melihat detail info barang. Pembeli dapat *request* varian rasa produk dan level kepedasan produk.

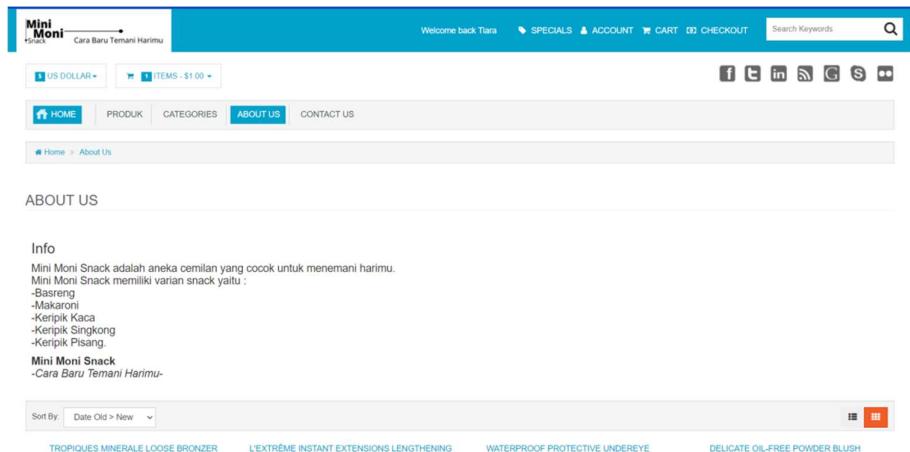
c. Tampilan Halaman Kategori Produk



Gambar 6. Tampilan Halaman Ketegori Produk

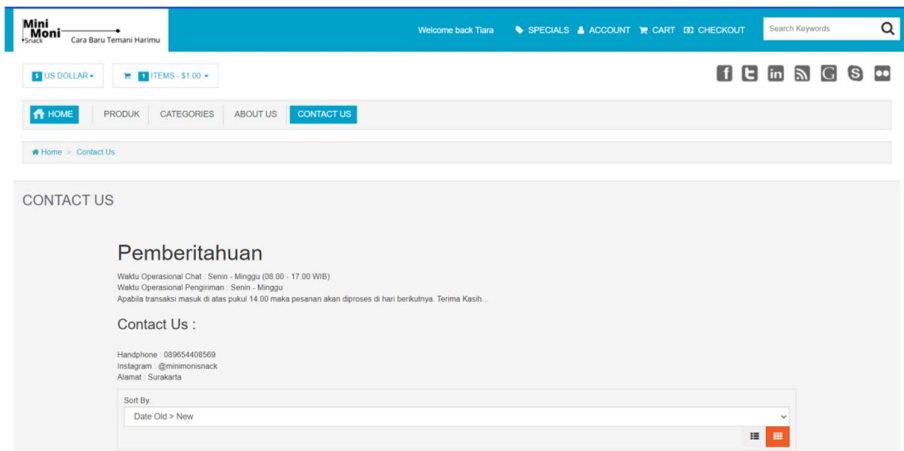
Pada gambar 6 merupakan tampilan kategori produk. Disini pembeli dapat memilih kategori produk yang masing-masing sudah dikategorikan berdasarkan jenis *snack*nya. Terdapat katogori basreng, keripik kaca, keripik pisang, keripik singkong dan makaroni.

d. Tampilan Halaman *About Us*



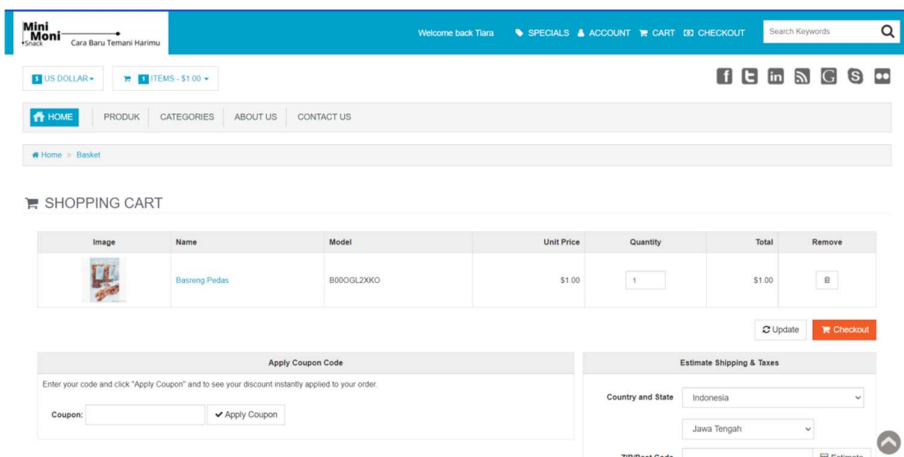
Gambar 7. Tampilan Halaman *About Us*

Pada halaman ini merupakan tampilan detail informasi tentang toko. Yang memuat info tentang jenis produk yang dijual di Toko Mini Moni *Snack*.

e. Tampilan Halaman *Contact Us*Gambar 8. Tampilan Halaman *Contact Us*

Pada gambar 8 merupakan halaman informasi kontak toko yang dimana terdapat pemberitahuan jam operasional toko.

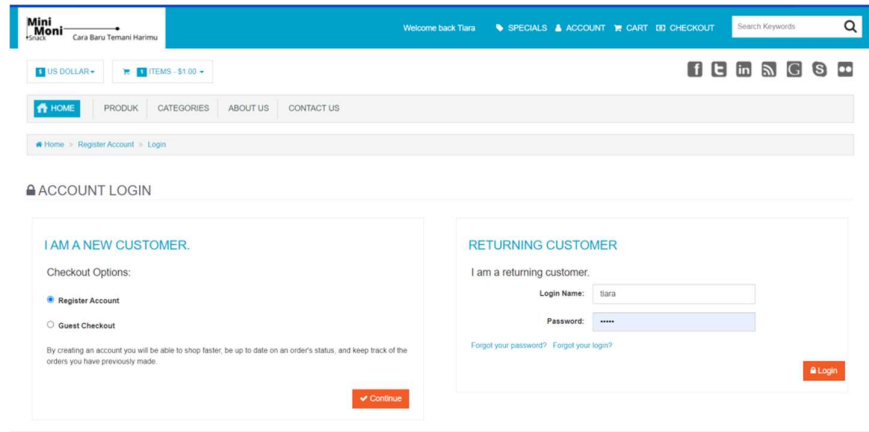
f. Tampilan Halaman Keranjang Belanja



Gambar 9. Tampilan Halaman Keranjang Belanja

Pada gambar 9 merupakan halaman keranjang belanja yang menampilkan pilihan dari barang yang dibeli, meliputi nama barang, kategori barang, jumlah beli dan total harga.

g. Tampilan *Login*



Gambar 10. Tampilan *Login*

Pada gambar 10 merupakan halaman login untuk pembeli. Pada halaman ini jika pembeli belum memiliki akun harus membuat akun terlebih dahulu.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Perancangan sistem informasi penjualan ini dapat memecahkan permasalahan yang terjadi di Toko Mini Moni *Snack* selama ini.
2. Sistem ini dapat memudahkan dalam melakukan transaksi secara *online* dengan para pembeli. Dan admin dapat melakukan rekap data hasil penjualan dengan secara terstruktur.
3. Pembeli dapat memesan dan membeli produk secara *online* tanpa harus datang ke toko secara langsung, dan memudahkan pembeli tidak terlalu membuang waktu dan tenaga.
4. Sistem ini juga dapat meminimalisir kesalahan input data penjualan barang.

SARAN

Saran dari sistem ini agar dapat dikembangkan lagi di Toko Mini Moni *Snack* sebagai berikut :

1. Perlu adanya tambahan fitur lain yang dapat mendukung fungsionalitas *website* agar konsumen lebih sering berbelanja.
2. Perlu adanya *back up* data untuk meminimalisir hal-hal yang dapat merugikan pihak terkait.

DAFTAR REFERENSI

- Citra Utami, L., & Sulindawaty. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dan Pemesanan Bouquet Bunga Berbasis Web. *Jurnal Teknik Informatika, Manajemen Dan Bisnis Digital*, 1, 314–321.
- Hartati, & Santoso, T. (2023). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Frozen Food Berbasis Web Pada Toko Mentari Store Jakarta Timur. *Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika (JURASIK)*, 8, 43–52. <http://ejournal.tunasbangsa.ac.id/index.php/jurasik/article/view/540>
- Lestari, E., Nugroho, A., & Meisak, D. (2023). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Kue JP Bakery And Cake. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Komputer(JAKAKOM)*, 3(1), 491–500. <https://doi.org/10.33998/jakakom.2023.3.1.810>
- Reynardo, R., & Hin, L. L. (2020). Sistem Informasi Penjualan Snack Berbasis E-Commerce Pada Toko Morning Chocolate. *IDEALIS : InDonEsiA Journal Information System*, 3(1), 145–151. <https://doi.org/10.36080/idealism.v3i1.2009>
- Rosida, Minarni, & Mustaqiem. (2021). Penerapan E-Commerce Pada Sistem Informasi Penjualan Bucket Bunga Sampit Menggunakan Rapid Application Development. *RESOLUSI : Rekayasa Teknik Informatika Dan Informasi*, 2(2), 41–47. <https://djournals.com/resolusi>