	<h1 style="color: red;">Jurnal Informatika dan Komputer</h1> <h2 style="color: red;">(JIK)</h2>	
	Vol. 14 No. 2 (2023)	ISSN Media Cetak : 2089 – 4384

SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO ELEGANT FURNITURE BATURAJA BERBASIS WEBSITE

Dimas Fitra Setiawan¹, Pujiyanto², M. Nang Alkodri³

^{1,2,3}Program Studi Informatika, Universitas Baturaja, Baturaja

E-mail :sdimasfitra@gmail.com¹, pujiyanto.mail@gmail.com², kodri.ubr@gmail.com³

Abstract-*Elegant Furniture Baturaja store located in Baturaja City, South Sumatra is one of the business fields engaged in the sale of furniture products that offer a variety of products and types such as chairs, cabinets, tables, sofas, beds and storage shelves. The promotion and sales process remains the same still directly, meaning that customers must come to the store to buy the desired product. The development of a website-based sales information system at Elegant Furniture Baturaja Store is one of the steps to increase sales and product promotion that can be utilized by the company. The purpose of building a website-based sales information system for furniture sales is so that customers can place orders without having to visit the Elegant Furniture Baturaja Store. The information system is built with the PHP programming language and MySQL database, and uses Visual Studio Code as the editor software. It is expected that the online-based sales information system designed using a website can facilitate customers and improve the sales process of furniture products at the Elegant Furniture Baturaja Store.*

Keywords— Sales Information System, Elegant Furniture Baturaja Store, Website Based, Database.

Intisari- Toko Elegant Furniture Baturaja yang berlokasi di Kota Baturaja, Sumatera Selatan merupakan salah satu bidang usaha yang bergerak di penjualan produk *furniture* yang menawarkan berbagai macam produk dan jenis seperti kursi, lemari, meja, sofa, tempat tidur dan rak penyimpanan. Proses promosi dan penjualannya tetap sama masih secara langsung, artinya pelanggan harus datang ke toko untuk membeli produk yang diinginkan. Pengembangan sistem informasi penjualan berbasis *website* di Toko Elegant Furniture Baturaja merupakan salah satu langkah peningkatan penjualan dan promosi produk yang dapat dimanfaatkan oleh perusahaan. Tujuan dibangunnya sistem informasi penjualan berbasis *website* untuk penjualan *furniture*

adalah agar pelanggan dapat melakukan pemesanan tanpa harus mengunjungi Toko Elegant Furniture Baturaja. Sistem informasi dibangun dengan Bahasa pemrograman PHP dan *database MySQL*, serta menggunakan *Visual Studio Code* sebagai *software* editornya. Diharapkan dengan adanya sistem informasi penjualan berbasis *online* yang dirancang menggunakan *website* dapat memudahkan pelanggan dan meningkatkan proses penjualan produk *furniture* di Toko Elegant Furniture Baturaja.

Kata Kunci : Sistem Informasi Penjualan, Toko *Elegant Furniture* Baturaja, Berbasis *Website*, *Database*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi semakin hari semakin maju dengan adanya jaringan *internet*, menurut survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa *Internet* (APJII) mencatat penetrasi *internet* di Indonesia telah mencapai 78,19 persen pada 2023. Ketua Umum APJII, Muhammad Arif, mengatakan bahwa bila dibandingkan dengan survei yang dilakukan periode sebelumnya, tingkat penetrasi *internet* di Indonesia pada tahun 2023 mengalami peningkatan sebesar 1,17 persen dan peningkatan ini masih didorong oleh penggunaan *internet* yang kian menjadi kebutuhan Masyarakat Indonesia, khususnya semenjak pandemi Covid-19 pada 2020. Bukan itu saja, menurut Arif meskipun pemerintah tidak lagi memberlakukan PPKM, hingga saat ini masih banyak perusahaan yang tetap memberlakukan sistem kerja WFH (*Work from Home*) sehingga menjadi tren bekerja *online* masih tetap berjalan. Asosiasi tersebut optimis, penetrasi pengguna *internet* akan terus meningkat ke depan seiring dengan berkembangnya pembangunan infrastruktur jaringan di berbagai daerah di Indonesia [1].

Salah satu pemanfaatan *internet* ditandai dengan bermunculnya *website* sistem informasi penjualan atau *E-Commerce*. *E-Commerce* adalah

sebuah proses jual beli yang dilakukan melalui *internet* dimana *website* digunakan sebagai wadah untuk melakukan proses jual beli. Perkembangan *internet* telah memberikan dampak penting pada berbagai sektor, termasuk perusahaan, baik dalam hal media penjualan maupun promosi. Ketika perusahaan menggunakan *internet* dalam sistem informasinya, mereka dapat memperoleh manfaat dan kemudahan, seperti pelanggan dapat dengan mudah memperoleh informasi yang mereka butuhkan. Salah satu kegiatan terpenting dalam perusahaan adalah penjualan, yang merupakan peranan terpenting dari perusahaan itu sendiri. Tujuan utama penjualan adalah untuk mencapai tingkat penjualan yang tinggi secara terus-menerus, yang tentunya sangat menentukan kelangsungan perusahaan sehingga menghasilkan keuntungan atas investasi yang dilakukan [1].

Toko Elegant Furniture Baturaja yang berlokasi di Kota Baturaja, Sumatera Selatan merupakan salah satu bidang usaha yang bergerak di penjualan produk *furniture* yang menawarkan berbagai macam produk dan jenis seperti kursi, lemari, meja, sofa, tempat tidur dan rak penyimpanan. Proses promosi dan penjualannya tetap sama masih secara langsung, artinya pelanggan harus datang ke toko untuk membeli produk yang diinginkan. Dampak dari penjualan seperti ini adalah yang dijual terbatas pada pelanggan tertentu saja dan sedikitnya produk yang terjual. Selain itu kurang tersedianya waktu pelanggan untuk datang melihat produk baru yang disediakan.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan penjualan Toko Elegant Furniture Baturaja ke wilayah yang lebih besar lagi supaya dikenal oleh masyarakat luas. Pemilik toko menginginkan adanya sistem informasi penjualan berbasis *website* yang memanfaatkan *internet* sebagai media untuk penjualan dan promosi guna memperluas cakupan pasar dalam memasarkan produknya, sehingga pelanggan yang berada diluar lebih mudah untuk mengecek dan membeli produk yang ada di Toko Elegant Furniture Baturaja. Diharapkan dengan adanya sistem informasi penjualan berbasis *online* yang dirancang menggunakan *website* dapat memudahkan pelanggan dan meningkatkan proses penjualan produk *furniture* di Toko Elegant Furniture Baturaja.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah kombinasi terorganisir dari orang, perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), atau basis data (*database*) yang digunakan untuk mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam suatu bentuk organisasi [2].

Sistem informasi adalah kombinasi orang, fasilitas atau alat teknis, media, prosedur dan pengendalian yang dirancang untuk mengelola jaringan komunikasi penting, proses transaksi tertentu dan rutin, membantu manajemen dan pengguna internal dan eksternal serta memberikan dasar bagi pengambilan keputusan yang tepat [3].

2.2 Sistem Informasi Penjualan

Sistem informasi penjualan adalah sistem informasi bisnis yang mencakup kumpulan prosedur yang melaksanakan, mencatat, mengkalkulasi, membuat dokumen dan informasi penjualan untuk keperluan manajemen dan bagian lain yang berkepentingan, mulai dari diterimanya order penjualan sampai mencatat timbulnya tagihan [4].

Sistem informasi penjualan adalah sebuah prosedur yang melaksanakan, mencatat, mengkalkulasi, membuat dokumen, dan informasi penjualan untuk keperluan manajemen dan bagian lain yang berkepentingan, dari mulainya order penjualan hingga transaksi dilaksanakan [5].

2.3 Furniture

Dalam kehidupan saat ini, *furniture* merupakan salah satu perlengkapan penting yang dibutuhkan dalam berbagai aktivitas di dalam maupun di luar ruangan dan tidak dapat dipisahkan. Berbagai aktivitas yang terkait dengan setiap gerakan tubuh meliputi aktivitas kerja seperti duduk, berbaring, memegang dan membawa, serta istirahat. Setiap kegiatan tersebut memerlukan peralatan tertentu untuk setiap aktivitasnya. Pengertian *Furniture* bisa juga diartikan sebagai benda bergerak di dalam ruangan atau fasilitas yang cocok untuk tempat tinggal atau bekerja [6].

Furniture adalah peralatan yang berfungsi sebagai tempat menyimpan barang, tempat duduk, tempat mengerjakan sesuatu berupa tempat tidur, meja, dan lain-lain, atau tempat meletakkan barang-barang di atas suatu permukaan. Misalnya *furniture* sebagai tempat penyimpanan yang biasanya dilengkapi dengan

pintu, laci dan rak seperti lemari pakaian dan rak buku [1].

2.3 Website

Website dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri atas beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital, berupa teks, gambar, video, audio, dan animasi yang disediakan melalui koneksi *internet* [7].

Website yaitu semua halaman web yang terdapat di dalam sebuah *domain* yang mengandung seluruh informasi. Sebuah *website* biasanya dibangun atas banyak halaman web yang saling berhubungan [8].

2.4 Software dan Bahasa pemrograman yang digunakan

Pada penelitian ini, *software* dan bahasa pemrograman yang digunakan oleh peneliti yaitu diantaranya *XAMPP Control Panel*, *HTML (Hyper Text Markup Language)*, *CSS (Cascading Style Sheets)*, *Javascript*, *PHP (Hypertext Preprocessor)*, *Database MySQL (My Structured Query Language)* dan *Visual Studio Code (VS Code)* sebagai *software editor*.

2.5 Rapid Application Development (RAD)

Rapid Application Development (RAD) merupakan sebuah metodologi yang berfungsi untuk membangun *software* atau perangkat lunak. RAD merupakan model proses *software* atau perangkat lunak yang menekankan dan memprioritaskan pada siklus pengembangan yang singkat dan cepat. RAD merupakan versi adaptasi dari model *waterfall* [9].

2.6 Unified Modeling Language (UML)

Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa pemodelan grafis untuk mengekspresikan, memvisualisasikan, membuat, dan mendokumentasikan semua artifak sistem komputer, bukan hanya fungsinya. Penggunaan model ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagian-bagian yang termasuk dalam lingkup sistem yang dibahas dan bagaimana hubungan antara sistem dengan subsistem maupun sistem lain di luarnya [10].

2.7 Domain dan Hosting

Dalam pembuatan sebuah *website*, nama *domain* dan layanan *hosting* merupakan komponen utama. *Hosting* menyediakan ruang atau lokasi di Internet untuk menyimpan data *website*, sementara domain adalah URL

(*Uniform Resource Locator*) atau alamat situs web yang digunakan untuk mengidentifikasi *server* komputer seperti web *server* atau *email server*. *Hosting* dan *domain* bekerja bersama-sama sehingga *website* dapat diakses melalui *Internet*. Ada banyak penyedia *hosting* yang tersedia, baik berbayar maupun gratis, dan *domain* dapat diartikan sebagai alamat situs web yang lebih mudah diingat daripada alamat IP *address*. Contoh nama *domain* yaitu *google.com* [11].

2.8 Entity Relationship Diagram (ERD)

Pemodelan awal basis data yang paling banyak digunakan yaitu *Entity Relationship Diagram (ERD)*. ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional. Jika menggunakan OODBMS (*Object-Oriented Database Management System*) maka perancangan ERD tidak perlu dilakukan [12].

2.9 Black Box Testing

BlackBoxTesting merupakan pengujian yang dilakukan dengan hanya melihat hasil kinerja melalui data pengujian dan memastikan fungsionalitas perangkat lunak. Pengujian *black box* dirancang untuk menemukan kesalahan dalam spesifikasi pekerjaan tanpa berfokus pada cara kerja bagian dalam proyek. Metode pengujian *black box* berfokus pada domain informasi perangkat lunak dengan melakukan kasus pengujian dengan membagi bagian *input* dan *output* program dengan memberikan deskripsi pengujian yang lebih dalam [13].

III. METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

3.1.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Toko Elegant Furniture Baturaja yang beralamatkan di Depan Citymall Baturaja, Jalan Jenderal Ahmad Yani, Tanjung Baru, Kecamatan Baturaja Timur, Kota Baturaja, Sumatera Selatan.



Gambar 1. Toko Elegant Furniture Baturaja

3.1.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2023 sampai bulan Desember 2023.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini diperlukan berbagai data yang menunjang dan informasi yang lengkap sebagai bahan yang dapat mendukung kebenaran materi uraian dan pembahasan dalam penulisan. Pada tahapan ini, memakai beberapa Teknik pengumpulan data diantaranya yaitu :

1. Observasi (*observation*)

Observasi yaitu suatu metode untuk memperoleh data penelitian dengan cara mengamati langsung objek data. Cara pengamatan yaitu meninjau langsung pada Toko Elegant Furniture Baturaja sebagai objek penelitian untuk memperoleh informasi yang bertujuan untuk membangun sistem informasi penjualan pada Toko Elegant Furniture Baturaja berbasis *website*.

2. Wawancara (*Interview*)

Wawancara (*Interview*) dilakukan oleh peneliti kepada Ibu Jahliya Herleni selaku pemilik dari Toko Elegant Furniture Baturaja. Wawancara dilakukan di Toko Elegant Furniture Baturaja pada tanggal 11 September 2023, untuk memperoleh data-data yang terkait dengan proses penjualan maka didapatlah informasi berkaitan dengan data produk, data pembelian, data penjualan. Dari wawancara yang dilakukan dapat diketahui bagaimana alur penjualan.

3. Tinjauan Pustaka

Peneliti melakukan tinjauan pustaka yaitu dengan mengumpulkan data seperti buku-buku penunjang kajian, jurnal, skripsi maupun referensi dan sumber-sumber lain yang dapat mendukung dalam penelitian ini.

4. Dokumentasi (*Documentation*)

Dokumentasi dilakukan oleh peneliti dengan melihat permasalahan yang terjadi serta pengumpulan data yang telah dilakukan lalu di dokumentasikan dalam bentuk lampiran.

3.3 Tahapan Penelitian

Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini berdasarkan Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *Rapid Application Development (RAD)*, salah satu metode pengembangan dengan pendekatan berorientasi objek yang bertujuan menghasilkan sebuah sistem dengan waktu pengerjaan aplikasi yang singkat agar sesegera mungkin memberdayakan sistem perangkat lunak (*software*) tersebut dengan tepat dan cepat.

Metode RAD lebih mudah diterapkan karena pengembangan berfokus pada setiap kebutuhan pengembangan dalam satu waktu sehingga membutuhkan waktu yang lebih singkat.

Alasan penelitian ini memilih metode *Rapid Application Development (RAD)* karena komponennya dirancang untuk mempercepat pengembangan perangkat lunak dapat dilakukan dalam waktu yang cepat dengan menekankan pada siklus yang pendek, yang lebih spesial lagi *software* yang dikembangkan dapat diketahui hasilnya tanpa menunggu waktu yang lama.

3.3.1 Analisa Sistem Berjalan

Perancangan sistem informasi penjualan pada Toko Elegant Furniture Baturaja berbasis *website* dalam penelitian ini dibuat sebagai solusi untuk meningkatkan kinerja perusahaan dalam sektor peningkatan kualitas informasi yang bisa digunakan sebagai alat media promosi dan bisa dimanfaatkan pebisnis untuk memasarkan produk serta menarik pelanggan dari berbagai wilayah di Indonesia, selain itu bisa digunakan untuk pemesanan dan pembelian *furniture* secara *online* yang dikembangkan melalui metode *Rapid Application Development (RAD)* dan dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *Database MySQL*. Berikut ini adalah implementasi dan penerapan terhadap perancangan sistem informasi penjualan pada Toko Elegant Furniture Baturaja berbasis *website* dengan pengembangan metode RAD. Analisa kebutuhan admin dan pelanggan untuk sistem informasi penjualan dapat dilihat pada tabel 1 dan tabel 2.

Tabel 1. Analisa Kebutuhan Admin

No	Kebutuhan Admin
1	Melakukan Login
2	Input Data Pelanggan
3	Input Data Jenis <i>Furniture</i>
4	Input Data <i>Furniture</i>
5	Mengecek Data Pesanan
6	Mengecek Data Pembayaran
7	Mencetak Laporan Penjualan
8	Melakukan Logout

Tabel 2. Analisa Kebutuhan Pelanggan

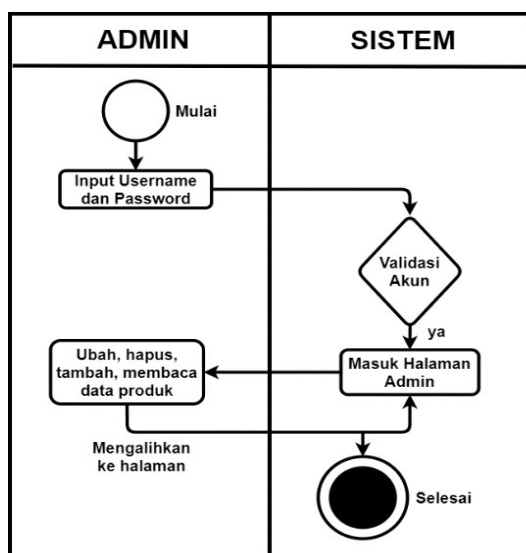
No	Kebutuhan Pelanggan
1	<i>Register</i> Pembeli
2	Melakukan Login
3	Melihat Data <i>Furniture</i>
4	Melihat Keranjang
5	Menambahkan <i>Furniture</i> ke Keranjang Belanja
6	Melakukan <i>Checkout</i>
7	Melihat Data Pembayaran

8	Mengupload Bukti Pembayaran
9	Melihat Data Pengiriman
10	Melakukan Logout

3.4.1 Desain yang Dirancang

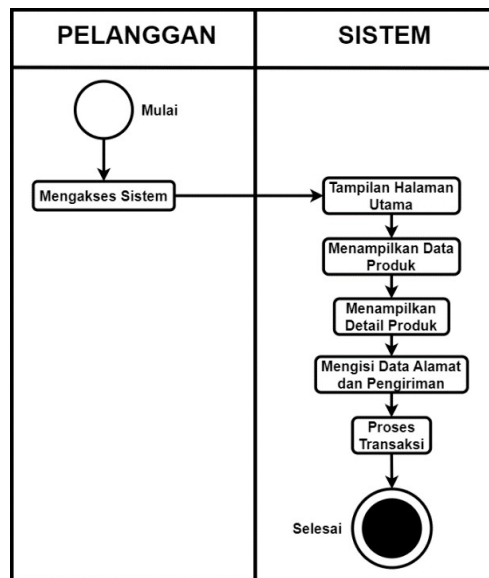
Pada tahapan ini dibuat arsitektur *website* yang digunakan untuk memberikan kemudahan bagi admin dan pelanggan dengan pemodelan sistem berbasis objek yang digambarkan menggunakan UML yaitu *activity diagram* dan menggunakan perancangan *interface*.

1. Membuat *Activity Diagram*: Peneliti membuat sebuah alur kerja darisatuaktivitasketaktivitaslainnya. Tahap ini sangat berguna ketika peneliti ingin menggambarkan atau menjelaskan bagaimana aktivitas berinteraksi.



Gambar 2. Activity Diagram Admin

Adapun penjelasan pada gambar 2 diatas yaitu pada saat admin ingin mengakses sistem untuk menambahkan data yang dibutuhkan, admin harus memasukan *username* dan *password* yang hanya diketahui oleh admin. Setelah itu, otomatis admin akan masuk ke halaman admin. Kemudian admin bisa menambahkan, menghapus, mengubah data produk yang ada didalam sistem.



Gambar 3 Activity Diagram Pelanggan

Adapun penjelasan pada gambar 3 diatas yaitu pelanggan bisa mengakses sistem dan akan otomatis sistem menampilkan halaman utama sistem informasi penjualan, menampilkan data produk dan menampilkan detail produk yang telah ditambahkan oleh admin, pelanggan bisa mengisi data alamat dan pengiriman yang telah disediakan oleh sistem dan bisa melakukan proses transaksi.

2. Perancangan Interface

Tampilan sistem informasi penjualan pada Toko Elegant Furniture Baturaja berbasis *website* dirancang sederhana mungkin agar mudah dipahami dan digunakan oleh admin dan pelanggan. Desain *interface* dapat memberikan gambaran kepada peneliti mengenai struktur program yang dibuat.

Berikut desain *interface* halaman *website* yang digunakan oleh admin:

1) Halaman *login* Admin

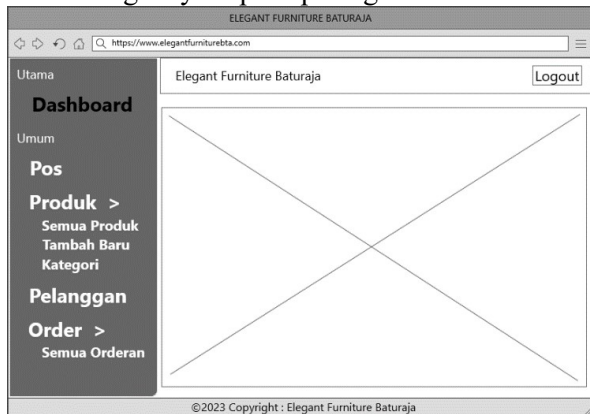
Halaman yang digunakan oleh admin sebelum masuk ke halaman *dashboard* sistem informasi penjualan pada Toko Elegant Furniture Baturaja. Adapun rancangannya seperti pada gambar 4.

The screenshot shows a login form with the title 'Log In'. Below the title is a message: 'Please enter your account correctly!'. There are two input fields: 'Username' and 'Password'. Below these fields is a 'LOGIN' button.

Gambar 4. Halaman *Login* Admin

2) Halaman *Dashboard* Admin

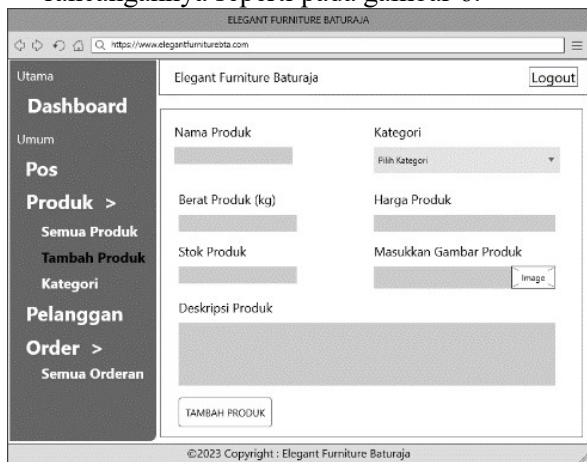
Halaman awal dari sistem informasi penjualan yang hanya dapat digunakan oleh admin untuk menginputkan semua data ke dalam sistem informasi penjualan. Adapun rancangannya seperti pada gambar 5.



Gambar 5. Halaman *Dashboard* Admin

3) Halaman Tambah Produk

Halaman yang digunakan oleh admin untuk menambah produk *furniture* yang dijual ke dalam sistem informasi penjualan. Adapun rancangannya seperti pada gambar 6.



Gambar 6 Halaman Tambah Produk

Berikut desain *interface* halaman *website* yang digunakan oleh pelanggan untuk membeli produk *furniture* di dalam sistem informasi penjualan:

1) Halaman *Login* Pelanggan

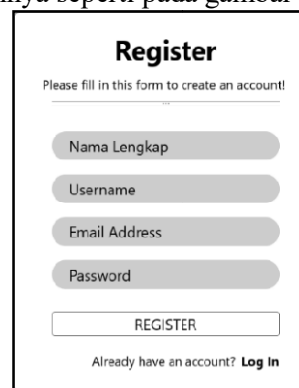
Halaman yang digunakan oleh pelanggan setelah masuk ke halaman utama sistem informasi penjualan pada Toko Elegant Furniture Baturaja untuk membeli produk *furniture*. Adapun rancangannya seperti pada gambar 7.



Gambar 7. Halaman *Login* Pelanggan

2) Halaman *Register* Pelanggan

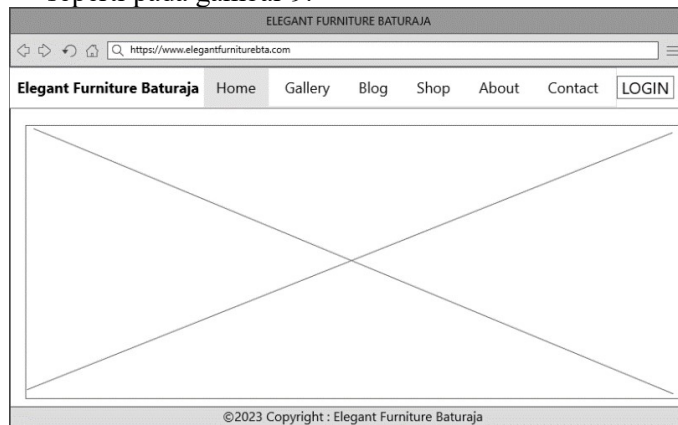
Halaman yang digunakan oleh pelanggan apabila belum mempunyai akun di dalam sistem informasi penjualan dan pelanggan harus melakukan *register* akun untuk bisa membeli produk *furniture* yang ditawarkan di dalam sistem informasi penjualan. Adapun rancangannya seperti pada gambar 8.



Gambar 8. Halaman *Register* Pelanggan

3) Halaman Utama

Halaman awal dari sistem informasi penjualan yang bisa diakses oleh admin dan pelanggan yang ingin membeli produk. Adapun rancangannya seperti pada gambar 9.



Gambar 9. Halaman Utama

4) Halaman *Shop*

Halaman yang digunakan untuk menampilkan produk-produk yang ditawarkan di dalam sistem informasi penjualan supaya pelanggan bisa membeli produk yang diinginkannya. Adapun rancangannya seperti pada gambar 10.



Gambar 10. Halaman *Shop*

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi Hasil Interface

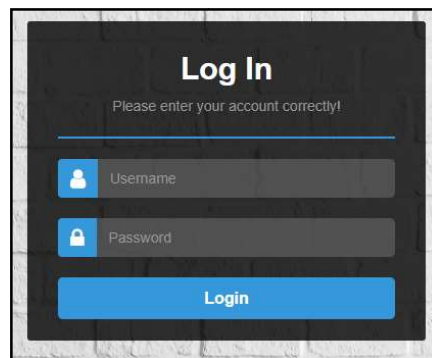
Berikut implementasi hasil *interface* sistem informasi penjualan yang digunakan oleh admin:

1. Halaman *Login Admin*

Halaman *Login Admin* merupakan halaman yang hanya bisa diakses oleh admin sebelum masuk ke halaman *Dashboard* Sistem Informasi Penjualan. Perlu diketahui *login* admin dan *login* pelanggan berbeda tempatnya.

Admin bisa mengakses halaman *login admin* melalui alamat `elegantfurniturebta.com/admin/login.php`, sedangkan *login* pelanggan melalui alamat `elegantfurniturebta.com`. Pada halaman *login* admin terdapat tempat untuk menginputkan *username* dan *password* serta sebuah *button* yang berfungsi sebagai *login*.

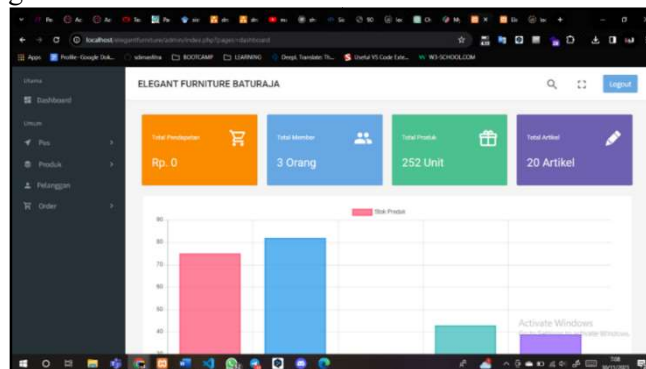
Admin harus memasukkan *username* dan *password* yang mana hanya diketahui oleh admin, jika *login* berhasil maka akan tampil pemberitahuan “*Login Berhasil*” dan otomatis masuk ke halaman *Dashboard* Sistem Informasi Penjualan. Sedangkan jika *login* tidak berhasil maka akan tampil pemberitahuan “*Login Gagal*” dan otomatis tidak akan masuk ke halaman *Dashboard* Sistem Informasi Penjualan. Tampilan halaman *login* admin bisa dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. Tampilan Halaman *Login Admin*

2. *Dashboard Admin*

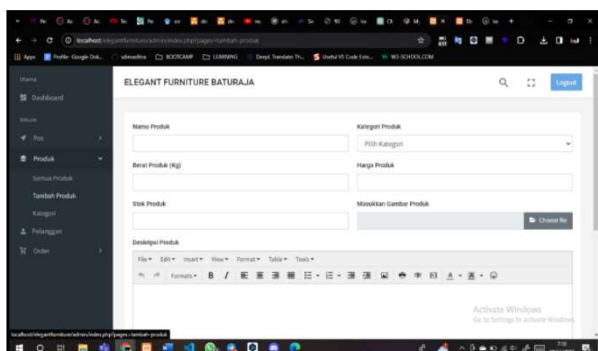
Setelah admin berhasil *login* maka akan otomatis tampil halaman *dashboard* admin yang digunakan untuk melihat semua data yang telah diinputkan ke dalam sistem informasi penjualan. Halaman *dashboard* admin memuat hasil total pendapatan, total member, total produk, total artikel dan total stok produk di dalam sistem seperti pada gambar 12.



Gambar 12. Tampilan Halaman *Dashboard Admin*

3. Halaman *Tambah Produk*

Halaman *tambah produk* berisi form pengisian data produk. Pada menu ini admin dapat menginputkan data produk *furniture* ke dalam sistem. Data yang harus diinputkan yaitu meliputi nama produk, kategori produk, berat produk (kg), harga produk, stok produk, masukan gambar produk dan deskripsi produk. Terdapat juga sebuah tombol *button* yang berada dibawah form deskripsi produk yang digunakan untuk menambahkan atau menginputkan data produk *furniture* ke dalam sistem dan akan otomatis tersimpan ke dalam sistem. Berikut tampilan halaman *tambah produk* seperti gambar 13.

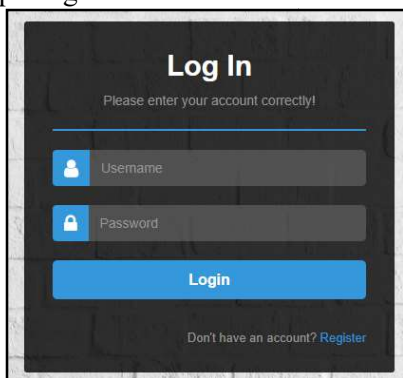


Gambar 13. Tampilan Halaman Tambah Produk

Berikut implementasi hasil *interface* sistem informasi penjualan yang digunakan pelanggan untuk melakukan pembelian produk *furniture* pada sistem informasi penjualan:

1. Halaman *Login* Pelanggan

Halaman *login* pelanggan merupakan halaman yang hanya bisa diakses oleh pelanggan setelah masuk ke halaman utama sistem informasi penjualan *furniture* dan membeli produk melalui alamat *elegantfurniturebta.com*. Halaman ini terdapat tempat untuk menginputkan *username* dan *password* serta sebuah *button* yang berfungsi sebagai *login* dan sebuah *register* yang digunakan apabila pelanggan belum mempunyai akun. Pelanggan harus memasukkan *username* dan *password* agar bisa melakukan transaksi pembelian di sistem informasi penjualan ini, jika pelanggan belum mempunyai akun di sistem informasi ini, pelanggan diharuskan melakukan *register* akun terlebih dahulu dengan mengklik kata *register* yang berada dibawah tombol *login* yang akan otomatis masuk ke dalam halaman *register* pelanggan seperti pada gambar 15. Berikut tampilan halaman *login* pelanggan yang dapat dilihat pada gambar 14.



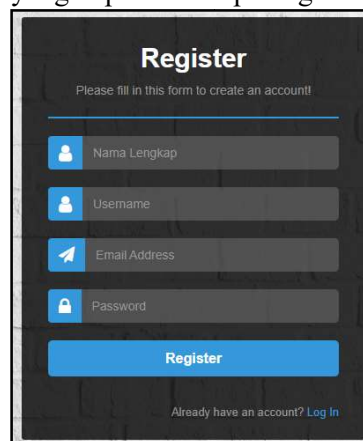
Gambar 14. Tampilan Halaman *Login* Pelanggan

Jika pelanggan sudah melakukan *register*, pelanggan harus memasukkan *username* dan

password yang sudah diinputkan di halaman *register*. Apabila *login* berhasil maka akan otomatis tampil pemberitahuan “Selamat, Anda Berhasil *Login*”. Sedangkan jika *login* gagal maka akan otomatis juga tampil pemberitahuan “*Login* Gagal, *Username* dan *Password* Anda Salah”.

2. Halaman *Register* Pelanggan

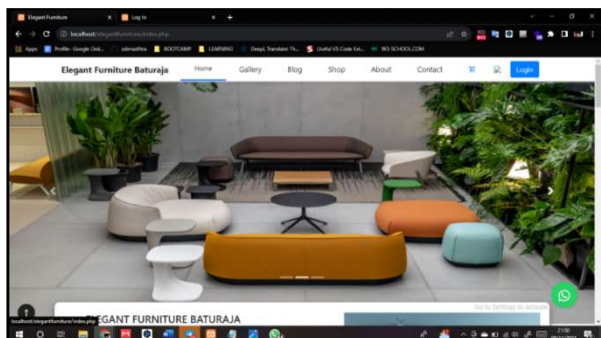
Pelanggan yang belum mempunyai akun untuk *login* ke dalam sistem informasi penjualan dapat melakukan pendaftaran akun terlebih dahulu untuk melakukan transaksi pembelian produk *furniture* yang disediakan pada sistem informasi penjualan. Pelanggan harus menginputkan nama lengkap, *username*, *email address*, dan *password* yang akan digunakan untuk *login*. Jika pelanggan sudah mempunyai akun pelanggan tidak harus melakukan *register* lagi dan langsung saja mengklik kata *login* yang berada dibawah tombol *register*. Jika pelanggan berhasil melakukan *register* akun maka akan otomatis tampil pemberitahuan “Selamat, Anda Sudah Terdaftar”. Berikut tampilan halaman *register* pelanggan yang dapat dilihat pada gambar 15.



Gambar 15. Tampilan Halaman *Register* Pelanggan

3. Halaman Utama

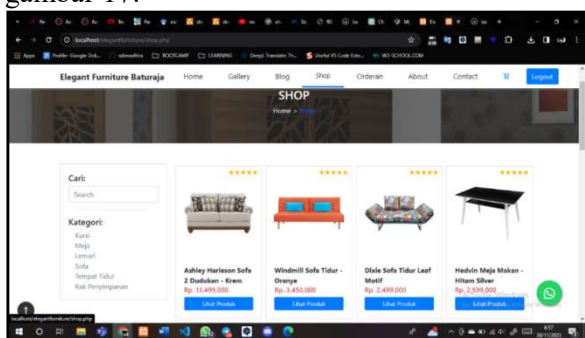
Halaman utama adalah halaman yang bisa diakses oleh admin dan pelanggan yang ingin melakukan transaksi pembelian produk *furniture* melalui alamat *elegantfurniturebta.com*. Pada halaman ini terdapat gambar *slide* produk *furniture* yang memberikan hiasan yang menarik pada sistem informasi penjualan, selanjutnya terdapat juga profil singkat Toko Elegant Furniture Baturaja, artikel terbaru, produk terbaru, kategori populer dan artikel favorit. Berikut tampilan halaman utama sistem informasi penjualan dapat dilihat pada gambar 16.



Gambar 16. Tampilan Halaman Utama

4. Halaman Shop

Pada saat pelanggan ingin melakukan transaksi pembelian produk *furniture* yang diinginkan di sistem informasi ini, dengan cara pelanggan mengklik menu *shop* (belanja) maka akan otomatis tampil halaman *shop* yang menampilkan semua produk yang tersedia dan dijual pada sistem informasi ini. Halaman ini berisi gambar produk yang tersedia untuk dijual beserta lengkap dengan nama produk dan harga produk. Untuk melihat secara detail produk yang ditawarkan pelanggan langsung saja menekan tombol lihat produk. Terdapat juga form *search* yang berfungsi untuk mencari nama produk yang diinginkan serta terdapat kolom kategori produk yang mempermudah pelanggan mencari produk yang diinginkan berdasarkan kategori produk. Berikut tampilan halaman *shop* (belanja) yang dapat dilihat pada gambar 17.



Gambar 17. Tampilan Halaman Shop

4.2 Black Box Testing

Peneliti melakukan pengujian hasil *interface* sistem informasi penjualan dengan metode pengujian *Black Box Testing*.

1. Pengujian Admin

Pada tanggal 4 Desember 2023, bertempat di Toko Elegant Furniture Baturaja. Peneliti melakukan pengujian hasil *interface* sistem informasi penjualan dengan menggunakan jenis pengujian yaitu *black box testing* bersama Ibu Jahliya Herleni sebagai

manager Toko Elegant Furniture Baturaja sekaligus sebagai *administrator* sistem informasi penjualan. Pada pengujian ini, peneliti membagi kelas pengujian dengan 3 kelas yang akan diuji berdasarkan tampilan *interface*. Kelas pengujian admin dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Kelas Pengujian Admin

No	Kelas Pengujian	Butir Pengujian	Jenis Pengujian
	1	2	3
1.	Pengujian Halaman Login Admin	Memasukan <i>username</i> dan <i>password</i> untuk masuk ke halaman utama admin	<i>Black Box Testing</i>
2.	Pengujian Halaman Utama Admin (<i>Dashboard</i>)	Halaman utama terdapat pemberitahuan total pendapatan, total member, total produk, total artikel dan stok produk	<i>Black Box Testing</i>
3.	Pengujian Halaman Tambah Produk	Menambah Data Produk	<i>Black Box Testing</i>

Hasil Pengujian Admin

1) Pengujian Halaman Login Admin

Pada pengujian ini, ketika admin ingin masuk ke *dashboard* pengelolaan, admin harus *login* terlebih dahulu, untuk login admin dipisah dari pelanggan, kemudian sistem memeriksa apakah *username* dan *password* yang dimasukkan sudah benar.

Tabel 4. Pengujian Halaman Login Admin

Pengujian	Data Masukan	Harapan	Pengamatan	Hasil Pengujian
1	2	3	4	5
Login	<i>Username</i> dan <i>password</i> tidak terisi	Muncul pemberitahuan “Please fill this out field”	<i>Admin</i> gagal masuk ke halaman <i>dashbo</i>	Sesuai

			ard admin	
	Usename dan password terisi salah	Muncul pesan pemberitahuan "Login Gagal"	Admin gagal masuk ke halaman dashboard admin	Sesuai
	Email dan password benar	Muncul pesan pemberitahuan "Login Berhasil"	Admin berhasil masuk ke halaman dashboard admin	Sesuai

	Produk	ditambahkan	data produk	
--	--------	-------------	-------------	--

Hasil Kesimpulan Pengujian Admin:

Berdasarkan hasil pengujian *black box testing* yang telah dilakukan peneliti bersama Ibu Jahliya Herleni sebagai *administrator* sistem informasi penjualan dari 3 kelas pengujian yang telah diuji, maka di dapat bahwa hasil pengujian dengan menggunakan *black box testing* sesuai dan layak digunakan.

2. Pengujian Pelanggan

Pada tanggal 5 Desember 2023, bertempat di rumah salah satu pelanggan Toko Elegant Furniture Baturaja. Peneliti melakukan pengujian hasil *interface* sistem informasi penjualan dengan menggunakan jenis pengujian yaitu *black box testing* bersama Ibu Amanda sebagai pelanggan. Pada pengujian ini, peneliti membagi kelas pengujian dengan 4 kelas yang akan diuji berdasarkan tampilan *interface*. Kelas pengujian pelanggan dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Pengujian Pelanggan

No	Kelas Pengujian	Butir Pengujian	Jenis Pengujian
	1	2	3
1.	Pengujian Halaman Login Pelanggan	Mengisi <i>form login</i> untuk masuk ke halaman utama/Beranda	<i>Black Box Testing</i>
2.	Pengujian Halaman Register Pelanggan	Mengisi <i>form register</i> apabila pelanggan belum mempunyai akun	<i>Black Box Testing</i>
3.	Pengujian Halaman Utama Sistem Informasi Penjualan	Menampilkan profil singkat toko elegant furniture baturaja, artikel terbaru, produk terbaru, kategori populer dan artikel	<i>Black Box Testing</i>

2) Pengujian Halaman Utama Admin (*Dashboard*)

Setelah melakukan login admin langsung masuk ke halaman utama admin (*Dashboard*), untuk pengujian dan hasil pengujian dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Halaman Utama Admin (*Dashboard*)

Pengujian	Data Masukan	Harapan	Pengamatan	Hasil Pengujian
1	2	3	4	5
<i>Dashboard Admin</i>	Berhasil Masuk	Menampilkan Halaman Utama Admin	Halaman <i>dashboard</i> admin ditampilkan	Sesuai

3) Pengujian Halaman Tambah Produk

Halaman Tambah Produk yang memiliki fungsi untuk menambah data produk. Berikut tabel uji coba yang dilakukan di halaman Tambah Produk.

Tabel 6. Halaman Tambah Produk

Pengujian	Data Masukan	Harapan	Pengamatan	Hasil Pengujian
1	2	3	4	5
Halaman Tambah Produk	Menambah Data	Data produk berhasil	Berhasil menambahkan	Sesuai

		favorit	
4.	Pengujian Halaman Belanja/Shop Sistem Informasi Penjualan	Menampilkan semua produk <i>furniture</i> yang ditawarkan	<i>Black Box Testing</i>

Hasil Pengujian Untuk Pelanggan

1) Pengujian Halaman *Login* Pelanggan

Dalam pengujian ini, ketika pelanggan masuk ke halaman utama, maka pelanggan harus login terlebih dahulu untuk dapat membeli produk *furniture* yang diinginkan.

Tabel 8 Pengujian Halaman *Login* Pelanggan

Pengujian	Data Masukan	Harapan	Pengamatan	Hasil Pengujian
1	2	3	4	5
Login	<i>Username</i> dan <i>password</i> tidak terisi	Muncul pemberitahuan “ <i>Please fill this out field</i> ”	Pelanggan gagal masuk ke halaman <i>dashboard</i> admin	Sesuai
	<i>Username</i> dan <i>password</i> terisi salah	Muncul pesan pemberitahuan “ <i>Login Gagal</i> ”	Pelanggan gagal masuk ke halaman <i>dashboard</i> admin	Sesuai
	<i>Email</i> dan <i>password</i> benar	Muncul pesan pemberitahuan “ <i>Login Berhasil</i> ”	Pelanggan berhasil masuk ke halaman <i>dashboard</i> admin	Sesuai

2) Pengujian Halaman *Register* Pelanggan
 Dalam pengujian ini, apabila pelanggan belum mempunyai akun di sistem informasi penjualan ini maka pelanggan diharuskan untuk *register* terlebih dahulu untuk bisa *login* dan dapat membeli produk *furniture* yang diinginkan.

Tabel 9 Pengujian Halaman *Register* Pelanggan

Pengujian	Data Masukan	Harapan	Pengamatan	Hasil Pengujian
1	2	3	4	5
Halaman <i>Register</i> Pelanggan	Mengisi <i>form register</i>	Muncul pesan pemberitahuan “ <i>SELAMAT Anda Sudah Terdaftar</i> ”	Pelanggan berhasil membuat akun baru	Sesuai

3) Pengujian Halaman Utama Sistem Informasi Penjualan

Setelah melakukan *login* pelanggan langsung masuk ke halaman utama sistem informasi penjualan, hasil pengamatan dapat di lihat pada tabel berikut.

Tabel 10 Pengujian Halaman Utama

Pengujian	Data Masukan	Harapan	Pengamatan	Hasil Pengujian
1	2	3	4	5
Halaman Utama Sistem Informasi Penjualan	Pelanggan Berhasil Masuk	Menampilkan Halaman Utama Sistem Informasi Penjualan	Halaman Utama Tampil	Sesuai

4) Pengujian Halaman *Shop*

Halaman *Shop* Sistem Informasi Penjualan yang memiliki fungsi menampilkan semua produk yang tersedia, dan dapat melakukan pemesanan. Berikut uji coba yang dilakukan.

Tabel 11 Pengujian Halaman *Shop*

Pengujian	Data Masukk an	Hara pan	Penga matan	Hasil Peng ujian
1	2	3	4	5
Halama n Shop	Pelangga n menekan tombol Lihat Produk	Melihat detail produk yang tersedia	Berhasil melihat detailpr oduk dan pelanggan melakukan pembelian produk	Sesu ai

Hasil Kesimpulan Pengujian Pelanggan:

Berdasarkan hasil pengujian *black box testing* yang telah dilakukan peneliti bersama Ibu Amanda seorang pelanggan Toko Elegant Furniture dari 4 kelas pengujian yang telah diuji, maka di dapat bahwa hasil pengujian dengan menggunakan *black box testing* sesuai dan layak digunakan.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan implementasi dan pembahasan pada penelitian ini, peneliti dapat mengambil beberapa kesimpulan dari penelitian yang berjudul “Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Elegant Furniture Baturaja Berbasis *Website*” adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya Sistem Informas iPenjualan Pada Toko Elegant Furniture Baturaja Berbasis *Website* ini dapat membantu memudahkan pihak pemilik maupun pihak pelanggan dalam melakukan pemesanan.
2. *Website* yang dibuat memiliki 2 hak akses, yaitu admin yang merupakan pengelola data atau informasi, dan ada pengguna sebagai pelanggan yang melakukan transaksi pembelian produk *furniture*.
3. Hasil pengujian *Blackbox Testing* Hasil *Interface* Sistem Informasi Penjualan yang sudah diujikan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Elegant Furniture Baturaja Berbasis *Website* ini layak digunakan.

VI. SARAN

Berdasarkan hasil penyusunan penulisan Skripsi dan Implementasi program, maka dapat dikemukakan saran untuk penelitian yang berjudul “Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Elegant Furniture Baturaja Berbasis *Website*” adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya sistem informasi penjualan ini, diharapkan dapat memberikan manfaat positif untuk keberlangsungan penjualan *online furniture* di Toko Elegant Furniture Baturaja.
2. Untuk penelitian selanjutnya, penelitian ini dapat dikembangkan lebih baik lagi dan perlu dikembangkan laporan penjualan *digital* pada sistem sesuai dengan kebutuhan pemilik toko.
3. Diharapkan untuk kedepannya sistem informasi penjualan berbasis *website* ini agar dapat mengembangkan sistem informasi penjualan dengan menambahkan fitur-fitur yang lebih baik.

VII. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Irawan, Yuda, Uci Rahmalisa, Refni Wahyuni, and Yesica Devis. "Sistem Informasi Penjualan Furniture Berbasis Web Pada CV. Satria Hendra Jaya Pekanbaru." *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia* 1, no. 2 (2019): 150-159.
- [2] James A. O’ Brien, G. M. (2011). “*Management Information System 10th ed*”. Newyork: the Mc Graw – Hill Companies, Inc.
- [3] J. Speed and S. P. Engineering, “*Pembuatan Website Pariwisata RumahDome New Nglepen*”, vol.4, no. 1, pp. 36-41, 2012.
- [4] Sinaga, Mariani, and Emerson P. Malau. "Sistem Informasi Penjualan pada Karo Rumah Mode di Simalingkar berbasis Web." *Media Informasi Analisa dan Sistem* 3.1 (2018): 49-56.
- [5] Nurjamil, Rifal, and Falentino Sembiring. "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Jasa Pembuatan Furniture Berbasis Web (Studi Kasus Design Interior Concept Modern)." *Prosiding Seminar Nasional Sistem Informasi dan Manajemen Informatika Universitas Nusa Putra*. Vol. 1. No. 01. 2021.

- [6] Firdaus, Boyke Arief Taufik. "Furniture Bergaya Tradisional Indonesia pada Restoran Kampung Daun." *Jurnal Rekarupa* 1, no. 1 (2011).
- [7] Eci Astria Risti. (2022). Implementasi Pengolahan Sistem Penjualan Furniture Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Furniture Jati Sungu Bandar Lampung). *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, Vol (3), 435-4459.
- [8] Rozaq, Abdul. "Sistem informasi produk dan data calon jamaah haji dan umroh pada Pt. Travellindo Lusiyanan Banjarmasin berbasis web." *POSITIF: Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi* 1.1 (2015).
- [9] Rosa and I. N. Salahudin Hendi, "Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Binaan Universitas Pembangunan Panca Budi Berbasis Web 2020," *informatika*, 2557.
- [10] Heriyanto, Yunahar. "Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT. APM Rent Car." *Jurnal Intra Tech* 2, no. 2 (2018): 64-77.
- [11] Suratno, Tri. "Pemanfaatan Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi Untuk Menunjang E-agribisnis." *Jurnal Ilmiah Sosio-Ekonomika Bisnis* 16.1 (2013).
- [12] Alifia, Aisyah, Tedi Gunawan, and Hanung Nindito Prasetyo. "Aplikasi Pengelolaan Surat Perintah Perjalanan Dinas (Studi Kasus: Dinas Komunikasi, Informatika Dan Statistik Kabupaten Bandung)." *EProceedings of Applied Science* 5.2 (2019).
- [13] Nugraha, Usep Irvan, Mochamad Ihwan Ridwan Faturrohman, Awaludien Saputra, Rio Anggara, Aries Saifudin, and Sri Mulyati. "Pengujian Black Box pada Aplikasi Website Accurio Pro Print Manager Konica Minolta Menggunakan Teknik Equivalence Partition." *Jurnal Informatika Universitas Pamulang* 6, no. 3: 607-614.