

SISTEM INFORMASI PENJUALAN BUMBU MASAK BERBASIS WEB PADA CV. BUDI BERKAH

Aji Setiawan¹, Martin Suhendra²

¹Dosen Program Studi Teknologi Informasi Universitas Darma Persada

²Program Studi Teknologi Informasi Universitas Darma Persada

email : aziesetiawan@gmail.com

ABSTRAK

Lembaga ataupun unit kerja yang melayani kebutuhan publik sangat membutuhkan data serta pengelolaan yang tepat. Pada proses transaksi penjualan serta pembelian yang belum memakai sarana komputerisasi menimbulkan proses transaksi tersebut jadi tidak efektif, sehingga berdampak kesalahan perhitungan, memakan waktu yang lama, pengerjaan laporan yang tidak terperinci yang menimbulkan pemilik susah untuk menganalisa laporan pembelian serta penjualan. Dalam membuat sistem transaksi yang cocok untuk kebutuhan, hingga kegiatan dalam lembaga tersebut bisa dilaksanakan dengan efektif serta efisien. Penelitian ini dimulai dengan melakukan wawancara kepada pemilik CV BUDI BERKAH serta mengamati proses transaksi penjualan pembelian di BUDI BERKAH. Sistem yang dibangun memakai tata cara pengembangan system waterfall serta MySQL selaku database aplikasi ini. Dengan adanya sistem yang dibuat diharapkan dapat mempermudah pemilik dalam melaksanakan transaksi penjualan ataupun pembelian.

Kata kunci : UML, Waterfall, Sistem Informasi

1. PENDAHULUAN

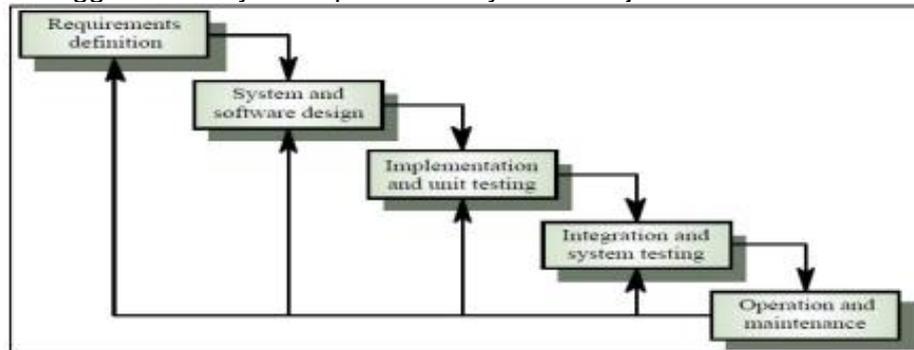
Pada era komputerisasi saat ini pertumbuhan usaha kecil menengah berkembang begitu pesat. Usaha Kecil Menengah ataupun yang kerap disingkat UKM ialah salah satu bagian berarti dari perekonomian sesuatu negeri ataupun wilayah, begitu pula dengan Indosnesia. UKM ini perlu adanya perhatian spesial dan didukung oleh data yang akurat, supaya terjalin link bisnis yang terencana oleh pelaku usaha kecil serta menengah dengan elemen daya saing usaha.

CV. BUDI BERKAH ialah suatu usaha penjualan bumbu masak yang terletak Cakung Barat, Jakarta Timur. Dikala ini sistem penjualan yang digunakan oleh CV. BUDI BERKAH masih dilakukan secara konvensional ataupun manual, dimana konsumen wajib hadir atau datang langsung ke pasar atau toko untuk melimih bumbu masak yang disediakan, serta pula sistem pendapatan serta pengeluaran produk yang masih dilakukan dengan manual. Bersumber pada uraian diatas, penelitian ini mencoba merancang suatu web penjualan untuk CV. BUDI BERKAH.

2. METODE PENELITIAN

Model *waterfall* atau yang biasa disebut dengan *classic life cycle*, menawarkan suatu pendekatan sistematis dan sekuensial kedalam suatu pembangunan perangkat lunak. Model ini dimulai dengan menentukan spesifikasi kebutuhan customer, yang dilanjutkan dengan tahap planning, modeling, construction, deployment dan diakhiri dengan tahap maintenance yang berkelanjutan pada saat software selesai dibuat.

Model ini pertama kali yang diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi waterfall merupakan model yang paling banyak dipakai didalam Software Engineering (SE). Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan, disebut dengan waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.



Gambar 1. Diagram Metodologi Waterfall

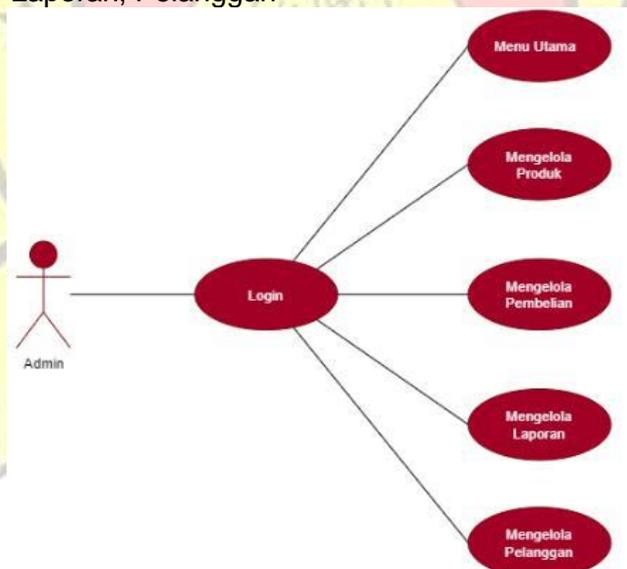
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan sistem yang dibuat menggunakan Diagram UML yang meliputi *usecase diagram*, dan *sequence diagram*.

3.1. Analisis sistem yang diusulkan

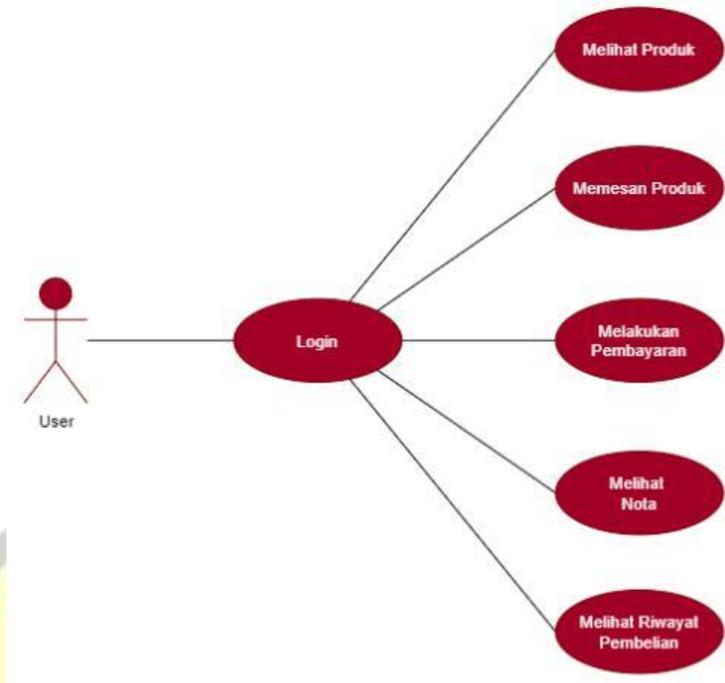
3.1.1. Perancangan Software

1. Use Case diagram owner, admin melakukan login, lalu tampilah main menu atau menu utama, didalam menu utama owner terdapat tampilan Produk, Pembelian, Laporan, Pelanggan



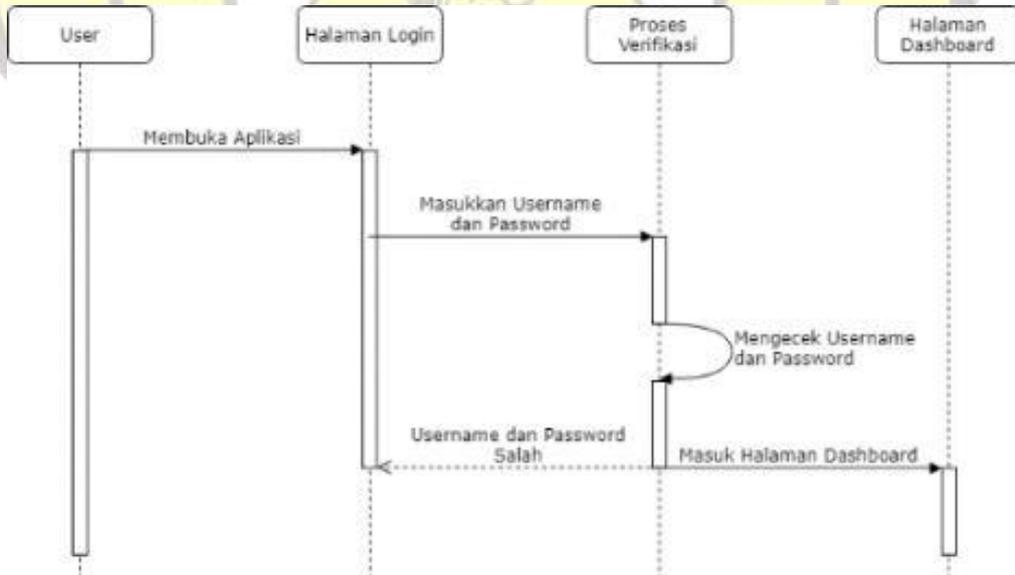
Gambar 2. Use case diagram owner

Use Case diagram user dimana user dapat melakukan login, masuk ke menu utama, didalam menu utama user dapat melihat produk, melakukan pembelian, pembayaran, melihat nota dan riwayat pembelian



Gambar 3. Use case diagram user

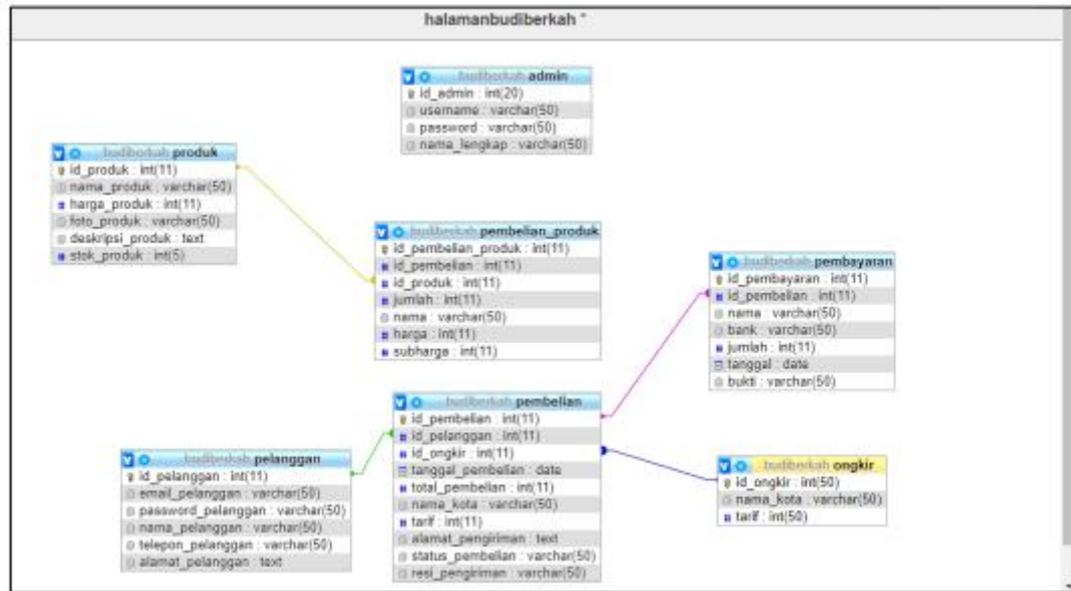
2. Sequence diagram, baik itu user, maupun owner harus login terlebih dahulu menggunakan username/email dan password yang benar. Jika salah maka harus memasukkan username dan password kembali, apabila benar maka user akan masuk ke halaman dashboard.



Gambar 4. Sequence Diagram

3.1.2. Perancangan Database

Gambar 5 merupakan relasi antar tabel dimana table-table tersebut saling berkaitan untuk memproses data-data yang diperlukan. Relasi tabel memudahkan dalam mencari data yang dibutuhkan jika dari tabel yang sudah ada.



Gambar 5. Class Diagram Sistem

3.1.3. Tahap Implementasi

Gambar 6 adalah halaman utama dimana pembeli dapat melakukan checkout produk yang mau dibeli. Pada halaman ini pembeli tidak perlu untuk mendaftarkan akunnya, jika sudah pasti baru pembeli akan diminta untuk melakukan pendaftaran user.



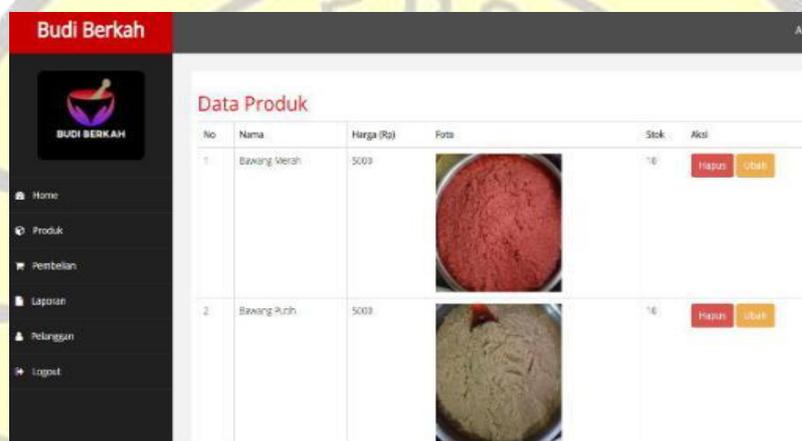
Gambar 6. Halaman utama pembeli

Gambar 7 merupakan tampilan halaman yang dapat digunakan untuk melihat laporan summary data yang terjadi.



Gambar 7. Halaman Dashboard

Pada gambar 8 adalah tampilan produk, admin dapat menghapus, mengubah dan menambah produk.



Gambar 8. Halaman Data Produk

Gambar 9 merupakan tampilan pembelian, admin dapat mengecek apakah pelanggan sudah membayar atau belum.



Gambar 9. Halaman Manajemen Pembelian Produk

Gambar 10 adalah tampilan halaman checkout atau keranjang belanja pembeli pada halaman ini terdapat barang yang akan dibeli, harga, qty dan status.



Gambar 10. Halaman Manajemen Pembelian Produk

3.1.4. Tahap Pengujian

Hasil uji coba program baik dari segi database, interface maupun logika pemrograman berjalan sesuai dengan yang direncanakan. Terdapat beberapa kendala pada saat awal pembuatan sistem aplikasi seperti menghubungkan aplikasi dengan database, logika pemrograman namun dengan adanya buku-buku referensi, teknologi internet dan forum – forum, maka sangat membantu dalam membuat coding yang baik dan sesuai dengan keinginan. Dari segi interface, telah dilakukan uji coba berulang kali terhadap penyesuaian warna dan kemudahan penggunaan sistem terhadap pengguna.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Sistem informasi penjualan berbasis Web ini mempermudah owner BUDI BERKAH dalam menghitung barang yang akan di beli pelanggan.
2. Sistem informasi penjualan berbasis Web ini mempermudah owner BUDI BERKAH dalam melakukan input penerimaan barang dan laporan barang yang dibeli dan terjual setiap hari nya.

5. SARAN

Saran yang diberikan untuk pengembangan berikutnya diantaranya :

1. Aplikasi ini dapat dikembangkan dengan aplikasi berbasis mobile.
2. UI/UX pada sistem saat ini agar dapat diperbaiki menjadi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

1. Agus Prayitno, Yulia Safitri, 2015, **Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital Berbasis Website Untuk Para Penulis**, Indonesian Journal On Software Engineering, ISSN : 2461-0690.
2. Penda Sudarto Hasugian, 2018, **Perancangan Website Sebagai Media Promosi dan Informasi**, Journal Of Informatic Pelita Nusantara, e-ISSN 2541-3724.
3. Omar Pahlevi, Astriana Mulyani, Miftahul Khoir, 2018, **Sistem Informasi Inventori Barang Menggunakan Metode Object Oriented Di PT. Livaza Teknologi Indonesia Jakarta**, Jurnal Prosisko, e-ISSN : 2597-9922, p-ISSN: 2406-7733.

4. Rozul Imam, Agus Ramdhani Nugraha, 2018, ***Perancangan Sistem Informasi E-Marketplace Original Clothing Indonesia Berbasis Web***, Jumantaka, EISSN : 2613-9146.
5. Yunahar Heriyanto, 2018, ***Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT. Apm Rent Car***, Jurnal Intra-Tech, ISSN : 2549-0222.

