

SISTEM INFORMASI PENJUALAN FURNITURE PADA SUMBER JAYA JATI BERBASIS WEB

Teuku Muhammad Fawaati HS¹, Gunia Rahmatullah²

^{1,2}Program Studi Teknologi Informasi Universitas Mitra Indonesia, Indonesia

e-mail: ¹teuku@umitra.ac.id, ²gunia.student@umitra.ac.id

Abstrak

Sumber Jaya Jati yang beralamat di desa sumber jaya, Lampung Selatan, merupakan salah satu toko Furniture yang bergerak di bidang penjualan furniture dengan menyediakan Kursi, Meja, Lemari dan Tempat tidur. Penjualan yang dilakukan pada Sumber Jaya Jati masih belum terkomputerisasi dalam proses penjualan sehingga menimbulkan masalah yang timbul yaitu pembeli harus datang langsung ke toko untuk melihat barang yang akan dibeli dan penjual harus melihat barang ready stok karena promosinya hanya menggunakan brosur yang tidak bisa memuat semua informasi. Kemudian hasil penjualan masih menggunakan sistem pencatatan buku besar sehingga terkadang mengalami kesulitan dalam pengontrolan barang. Oleh sebab itu diperlukan sebuah Sistem informasi penjualan furniture berbasis web yang diharapkan dapat membantu mempermudah promosi dan pelayanan pembelian jarak jauh.

Kata Kunci: *Sistem Informasi Penjualan, Furniture, Web, Sumber Jaya Jati*

Abstract

Sumber Jaya Jati located in Sumber Jaya Village, South Lampung, is one of the furniture stores engaged in the sale of furniture such as chairs, tables, wardrobes, and beds. The sales process at Sumber Jaya Jati has not yet been computerized, which causes several problems, such as buyers having to come directly to the store to see the products and sellers having to manually check the availability of stock, since promotions are only conducted through brochures that cannot provide complete information. Furthermore, sales records are still managed using a manual ledger system, which often leads to difficulties in inventory control. Therefore, a web-based furniture sales information system is needed, which is expected to facilitate promotions and support long-distance purchasing services.

Keywords: *Sales Information System, Furniture, Web, Sumber Jaya Jati*

1. PENDAHULUAN

Internet sudah menjadi bagian dari kehidupan modern. Hal ini terbukti dengan banyaknya kegiatan berbasis internet yang dilakukan oleh masyarakat modern saat ini. Hal ini merupakan kesempatan para pebisnis untuk menjual barang-barang ataupun produk-produk dengan memanfaatkan internet. Salah satu hal yang terpenting dalam bisnis melalui internet adalah bagaimana keuntungan dapat diperoleh secara aman dan mudah. Saat ini muncul beberapa sistem pembayaran secara online melalui internet untuk melayani kebutuhan bisnis online.

Sumber jaya jati yang beralamat di Desa Sumber Jaya, Lampung Selatan. merupakan salah satu toko Furniture yang bergerak di bidang penjualan bahan – bahan yang terbuat dari kayu jati seperti Kursi, Meja, Lemari dan Tempat tidur. Sistem Penjualan pada Sumber Jaya Jati masih belum terkomputerisasi. Dimana dalam proses penjualan sehingga menimbulkan masalah yang timbul yaitu pembeli harus datang langsung ke toko untuk melihat barang yang akan dibeli dan penjual harus melihat barang ready stok karena promosinya hanya menggunakan brosur yang tidak bisa memuat semua informasi.

Pada hasil penjualan masih menggunakan sistem pencatatan buku besar sehingga terkadang mengalami kesulitan dalam pengontrolan barang. Maupun dalam pembuatan laporan barang, dikarenakan masih menggunakan sistem pencatatan yang kemungkinan data yang telah dicatat sewaktu- waktu dapat hilang, basah, rusak dan proses pembayarannya pun masih menggunakan uang tunai. Sehingga Toko Furniture Sumber Jaya Jati membutuhkan suatu sistem untuk membantu penjualan lebih cepat dan dapat mempermudah konsumen membeli furniture tanpa

harus datang ke Toko, dan dapat mempermudah dalam membuat laporan perminggu, perbulan, dan pertahun sehingga dapat mengontrol persediaan barang.

2. METODE PENELITIAN

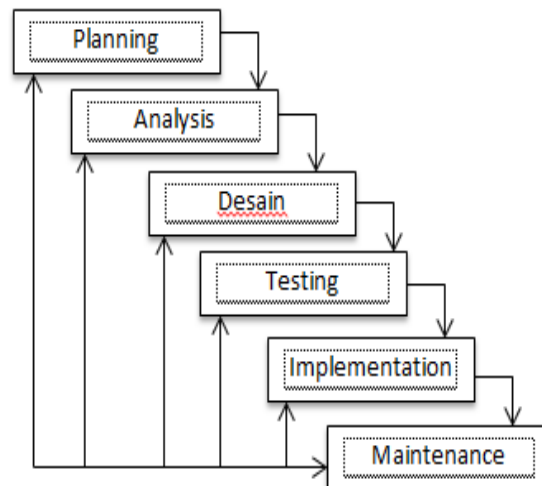
2.1 Metode Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data mengenai Sistem Informasi yang berjalan, pengumpulan data dilakukan melalui tiga cara, yaitu:

- Observasi, yaitu dengan melakukan pengamatan dan penelitian secara langsung mengenai penjualan pada sumber jaya jati.
- Wawancara, yaitu melakukan wawancara dengan pemilik toko sumber jaya jati.
- Studi literatur, yaitu dengan membaca buku-buku sebagai bahan referensi untuk menunjang dalam penyusunan skripsi ini.

2.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode air terjun (*Waterfall*) menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara skensial atau tertuntut dimulai dari analisis, desains, pengodean, pengujian, tahap pendukung (*support*). Tahap – tahapan pada metode ini terdapat pada gambar 1 sebagai berikut



Gambar 2. Tahapan Waterfall

Keterangan :

- Planning**
Pada tahap ini melakukan perencanaan apa yang akan dilakukan pada saat membangun sistem.
- Analysis**
Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk mespesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar mudah dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk di dokumentasikan
- Desain**
Proses desain perangkat lunak merupakan proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan

d. Testing

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara logika dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai yang diinginkan.

e. Implementasi

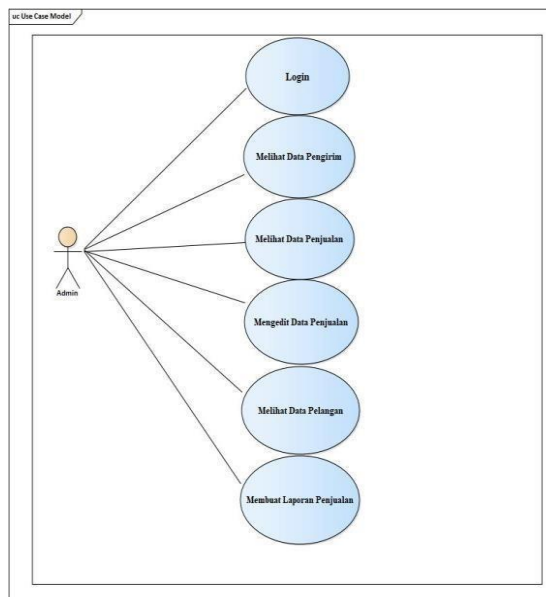
Setelah seluruh unit atau modul yang dikembangkan dan diuji di tahap implementasi selanjutnya diintegrasikan dalam sistem secara keseluruhan. Setelah proses integrasi selesai, selanjutnya dilakukan pemeriksaan dan pengujian sistem secara keseluruhan untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya kegagalan dan kesalahan sistem.

f. Maintenance

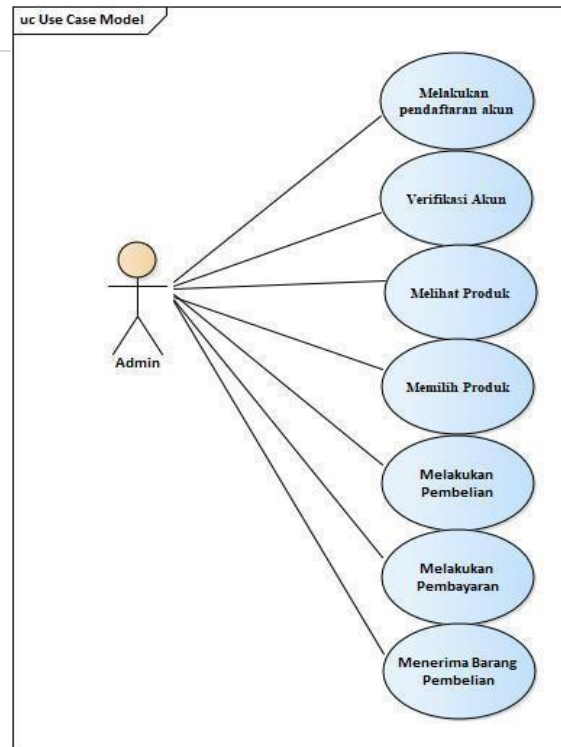
Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirim ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru.

2.3 Metode Perancangan Sistem

Dalam Perancangan Sistem Informasi Penjualan Furniture Pada Sumber Jaya Jati menggunakan UML, dengan use case sistem sebagai berikut:

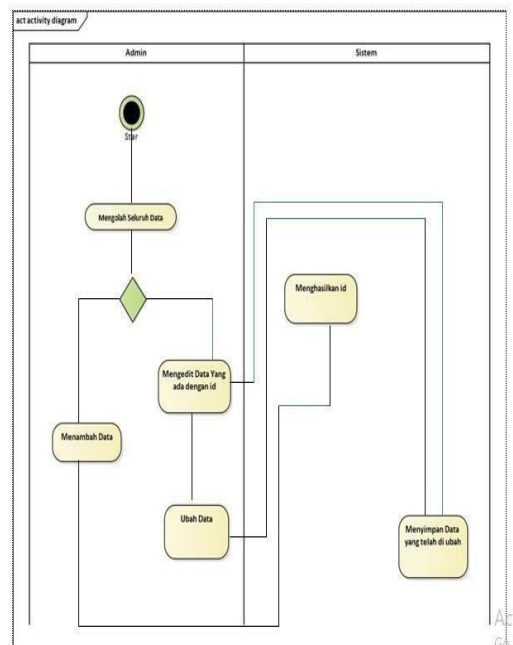


Gambar 2.1 Use Case Diagram Admin



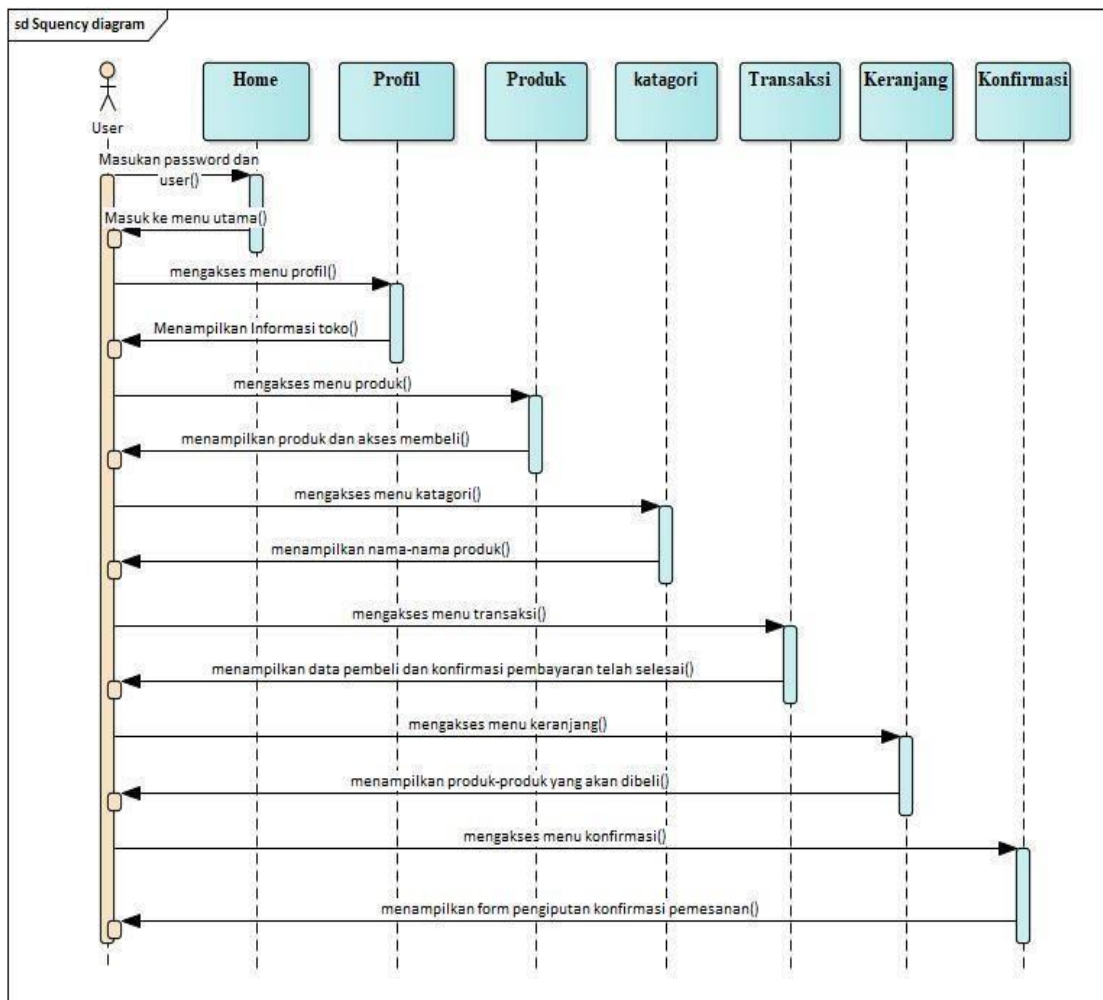
Gambar 2.2 Use Case Diagram User

Rancangan Activity Diagram Activity diagram dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2.3 Activity Admin Rancangan Squency Diagram

Sequency Diagram dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2.4 Sequency Diagram

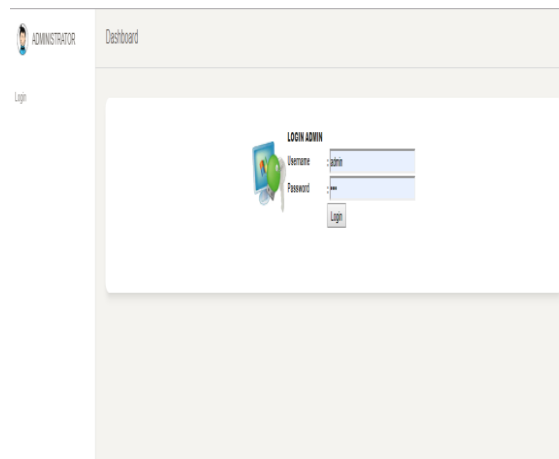
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada sistem informasi penjualan furniture di Sumber Jaya Jati berbasis Web. User yang melihat sistem ini hanya dapat melihat menu home, profil, produk dan konfirmasi. Pada menu home terdapat informasi pendaftaran akun pembeli, menu login akun pembeli dan kategori produk. Selanjutnya pada menu profil berisi tentang informasi toko sumber jaya jati seperti Alamat toko, nomor telpon, Nama pemilik, dan via transfer. Kemudian pada menu produk berisi produk-produk yang akan di pasarkan. Menu konfirmasi berisikan tempat konfirmasi pembayaran tempat pelanggan melakukan konfirmasi setelah pelanggan melakukan pembayaran.

Adapun tampilan halaman dari program sebagai berikut .

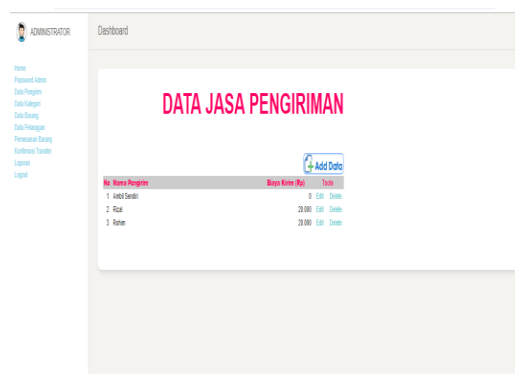
a. Tampilan Halaman Login

Pada halaman login ini admin harus mengisi *Username* dan *Password* terlebih dahulu sebelum masuk kedalam halaman admin.



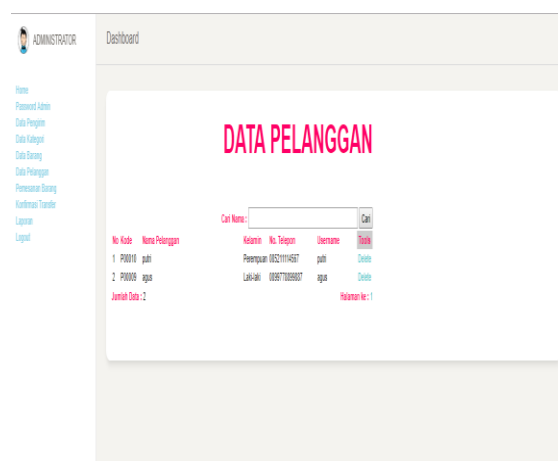
Gambar 3 Halaman Login

- b. Tampilan Halaman Jasa Pengiriman Submenu data pengiriman ini merupakan menu dimana admin dapat mengisi info ongkos pengiriman barang ke dalam sistem terdapat pada gambar 3.1 sebagai berikut.



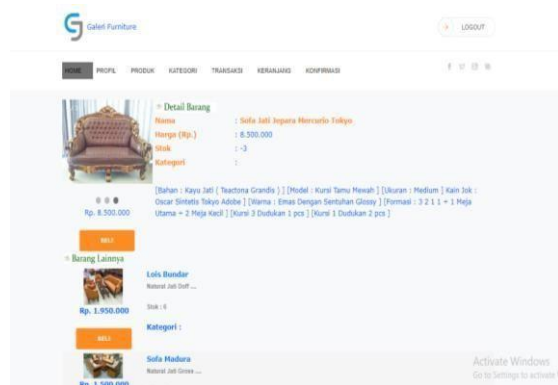
Gambar 3.1 Data Jasa Pengiriman

- c. Tampilan Admin Menu Data Pelanggan Submenu ini admin dapat melihat data pelanggan yang order sekaligus menghapus daftar order yang ada di sistem. Seperti pada gambar 3.2 dibawah ini.



Gambar 3.2 Data Pelanggan

- d. Tampilan Halaman User Menu Home Submenu ini user dapat melihat menu halaman utaman pada sistem.



Gambar 3.3 Halaman User Menu Home

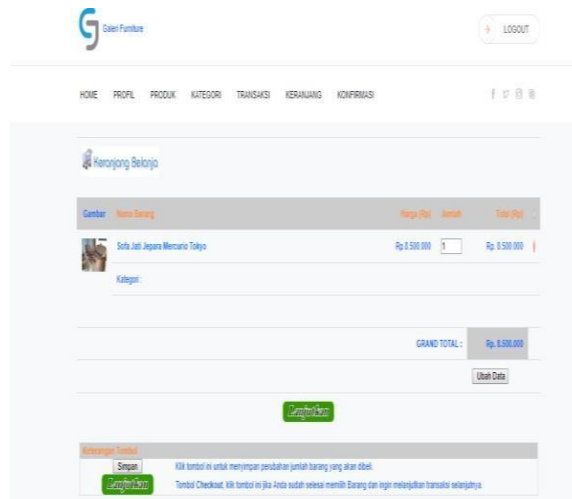
- e. Tampilan User Menu Pendaftaran

Pada menu ini pelanggan terlebih dahulu melakukan pendaftaran akun setelah itu login dan masuk ke dalam tampilan produk belanja barulah pelanggan dapat melihat dan membeli produk yang diinginkan. Seperti pada gambar dibawah ini.

Gambar 3.4 Menu Pendaftaran

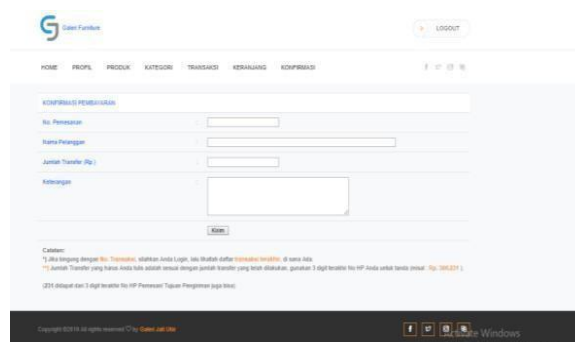
f. Tampilan User Menu Keranjang

Pada menu ini pelanggan bisa memasukkan barang/ produk ke dalam keranjang belanja.



Gambar 3.5 Menu Keranjang

g. Tampilan User Menu Konfirmasi Pada menu ini pelanggan melakukan konfirmasi barang.



Gambar 3.6 Menu Konfirmasi

h. Tampilan User Menu Chat

Pada menu ini pelanggan bisa melakukan chat pada sistem.



Gambar 3.7 Menu Chat Hasil Pengujian *Black Box*

Pengujian sistem menggunakan Black box sistem adalah Pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak". Pengujian Black Box Testing merupakan pendekatan komplementer yang kemungkinan besar mampu mengungkapkan kelas kesalahan pada sistem. Black Box Testing atau yang sering dikenal dengan sebutan pengujian fungsional merupakan metode pengujian Perangkat Lunak yang digunakan untuk menguji perangkat lunak tanpa mengetahui struktur internal kode atau Program.

- a. Pengujian Pengisian Data Barang Pengujian pengisian data barang dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 5 Pengujian Pengisian Barang

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Data Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik Menu "Input Data Pengirim".	Tampilkan form Penginputan Data pengirim.	Ketika memasukan data pengirim, maka masuk kedalam database data pengirim.	[✓] Sukses [] Gagal
Klik tombol "Edit".	Data dapat diubah, sehingga data lama dapat diubah menjadi data baru.	Data pada database berubah.	[✓] Sukses [] Gagal
Klik tombol "Hapus".	Muncul pesan "yakin menghapus data?".	Ketika di klik tombol hapus maka sistem menampilkan pesan "yakin menghapus data?".	[✓] Sukses [] Gagal

- b. Pengujian Pengisian Data Pelanggan

Tabel 6 Pengujian Pengisian Pelangga

Data Masukan	Data Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik Menu "Input Data Pelanggan".	Tampilkan form Penginputan Data Pelanggan.	Ketika memasukan data pelanggan, maka masuk kedalam database data pelanggan.	[✓] Sukses [] Gagal
Klik tombol "Edit".	Data dapat diubah, sehingga data lama dapat diubah menjadi data baru.	Data pada database berubah.	[✓] Sukses [] Gagal
Klik tombol "Hapus".	Muncul pesan "yakin menghapus data?".	Ketika di klik tombol hapus maka sistem menampilkan pesan "yakin menghapus data?".	[✓] Sukses [] Gagal

4. KESIMPULAN

Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan dengan adanya Sistem Informasi Penjualan Furniture Pada Sumber Jaya Jati Berbasis Web dapat menjadi alternatif pilihan utama bagi para user yang tidak mau bersusah payah dalam mencari barang yang dapat menghabiskan waktu dan tenaga. Dan dapat memperluas pemasaran dan konsumen menjadi lebih

DAFTAR PUSTAKA

Nugroho, E. F. (2016). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Studi Kasus Tokoku*. SIMETRIS, 7, 717–724.

Mair, Z. R., & Yulianita, B. (2016). *Sistem Informasi Penjualan Online Vitri Batik Collection*. Jurnal Teknik Informatika Politeknik Sekayu (TIPS), IV, 10–17.

Ermawati, E., Ichsan, N., & Wahyuni, T. (2018). Sistem Informasi Penjualan Furniture Berbasis Web. *Interkom (Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 13(3), 41–47.

Purwandari, N. (2018). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada PT. Mustika Jati. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 5(1).

Wijaya, W., Abdillah, M. S., & Agustin, T. (2018). Rancangan Sistem Informasi Penjualan Furniture pada Toko Mebel Pondok Baru Berbasis Web. *Jupiter: Publikasi Ilmu Keteknikan Industri, Teknik Elektro dan Informatika*, 2(5).

Irawan, Y., Rahmalisa, U., Wahyuni, R., & Devis, Y. (2019). Sistem Informasi Penjualan Furniture Berbasis Web Pada CV. Satria Hendra Jaya Pekanbaru. *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 1(2), 150–159.

Kartika, P., Fatkhiyah, E., & Sholeh, M. (2019). Sistem Informasi Penjualan Mebel Online Berbasis Web (Studi Kasus Pada UD. Terong Mas). *Jurnal SCRIPT*, 10(1). <https://doi.org/10.34151/script.v10i1.4066>

Eldapendra, I. (2020). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Toko Satunusa Ritel Tanjungpinang. *Bangkit Indonesia*, 9(1), 126–136.

Mardiyanto, S., Purnomo, R. D., Gumawan, M., Ningsih, D. P. W., & Arvi, S. R. (2020). Merancang Sistem Informasi Promosi Berbasis Web di Toko Mebel Artho Furniture. *Telefortech: Journal of Telematics and Information Technology*.