

## **SISTEM INFORMASI PENJUALAN FURNITURE PADA SUMBER JAYA JATI BERBASIS WEB**

**Adi Jaya Saputra**

*<sup>1)</sup> Jurusan Teknologi Informasi, Fakultas Komputer, Universitas Mitra Indonesia  
Zainal Abidin Pagar Alam No. 7 Gedongmeneng Bandar Lampung  
E-mail: adijayasaputra@umitra.ac.id*

### **ABSTRAKS**

*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*

### **1. PENDAHULUAN**

#### **Latar Belakang Masalah**

Perkembangan informasi dapat semakin cepat tersalurkan dengan adanya teknologi Internet. 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.

### Referensi

Menurut Eliesabet, dkk (2017) Sistem adalah kumpulan orang yang saling bekerja sama dengan ketentuan-ketentuan aturan yang sistematis dan terstruktur untuk membentuk satu kesatuan yang melaksanakan suatu fungsi untuk mencapai tujuan. Sistem memiliki beberapa karakteristik atau sifat yang terdiri dari komponen sistem, batasan sistem, lingkungan luar sistem, penghubungan sistem, masukan sistem, keluaran sistem, pengolahan sistem dan sasaran sistem.

Sedangkan informasi adalah data yang diolah menjadi lebih berguna dan berarti bagi penerimanya, serta untuk mengurangi ketidak pastian dalam proses pengambilan keputusan mengenai suatu keadaan.

### Pengertian Penjualan

Menurut Henry (2016) Penjualan langsung (*direct selling*) adalah metode penjualan barang dan jasa tertentu melalui jaringan pemasaran yang dikembangkan oleh mitra usaha yang berkerja atas dasar komisi atau bonus atas penjualan kepada konsumen diluar lokasi eceran tetap.

### Pengertian (HTML)

Menurut Husni (2017) “HTML kependekan dari Hyperlink Text Markup Language. Dokumen HTML adalah file teks murni yang dapat dibuat dengan editor teks sembarang. Dokumen ini dikenal sebagai web page. Dokumen HTML merupakan dokumen yang disajikan dalam browser web surfer. Dokumen ini umumnya berisi informasi atau interface aplikasi di dalam internet”.

Menurut Sibero (2013) “Hyperlink Text Markup Language (HTML) adalah bahasa yang digunakan pada dokumen web

sebagai bahasa untuk pertukaran dokumen web”.

Berdasarkan uraian diatas maka kesimpulannya Hyperlink Text Markup Language (HTML) adalah bahasa yang digunakan untuk menulis halaman web sebagai pertukaran dokumen web dan dokumen ini umumnya berisi informasi atau interface aplikasi di dalam internet .

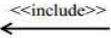
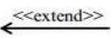
### Pengertian MYSQL

Menurut Raharjo (2015) MySQL merupakan *software* RDBMS (atau server database) yang dapat mengelola database dengan sangat cepat, dapat menampung data dalam jumlah sangat besar, dapat diakses oleh banyak *user* (*multi-user*), dan dapat melakukan suatu proses secara sinkron atau berbarengan (*multi-threaded*).

### Pengertian Use Case Diagram

Menurut (Rosa dan Shalahudin, 2014) Usecase diagram merupakan pemodelan untuk melakukan (behavior). Sistem informasi yang akan dibuat. Use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. Adapun symbol- symbol dari use case sebagai berikut

### Tabel. 1 Simbol – Simbol Use Case

Simbol	Keterangan
	Aktor : Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan <i>use case</i>
	<i>Use case</i> : Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor
	<i>Association</i> : Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan <i>use case</i>
	<i>Generalisasi</i> : Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan <i>use case</i>
	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya
	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi

### Penelitian Terkait

Tabel 2

No	Judul	Keterangan
1	Pembangunan situs web pemasaran dan penjualan furniture pada CV. Putra Anugrah jati dan furniture. Sistia Dwi Nosi (2013)	Penelitian ini membahas tentang bagaimana cara membangun situs web guna memasarkan dan menjual furniture tanpa harus datang langsung ke CV untuk melihat stok yang tersedia

2	Perancangan E-commers untuk pemasaran produk berbasis web pada toko j.cloud teluk betung. Nuryanti (2014)	Penelitian ini Membahas tentang bagaimana cara memasarkan produk untuk meningkatkan penjualan dan mempermudah konsumen membeli produk tersebut.
3	Sistem Informasi Akademik SDN Bumisari Natar Lampung Selatan Berbasis Web. Ade Aprilia (2018)	penelitian ini membahas tentang sistem yang mempermudah dalam mengelola seluruh data akademik sekolah SDN bumisari natar mulai dari data guru, data siswa serta sistem informasi yang ada diwebsite tersebut.

## 2. PEMBAHASAN

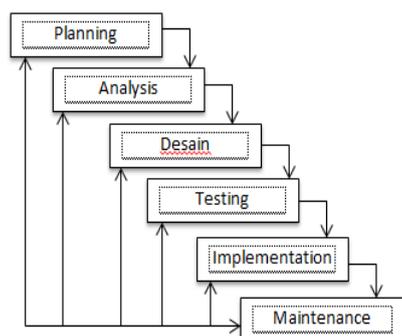
### Metode Pengumpulan Data

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

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

### 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 1 Tahapan Waterfall**

Keterangan

a. Planning

Pada tahap ini melakukan perencanaan apa yang akan dilakukan pada saat membangun sistem.

b. 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

c. 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

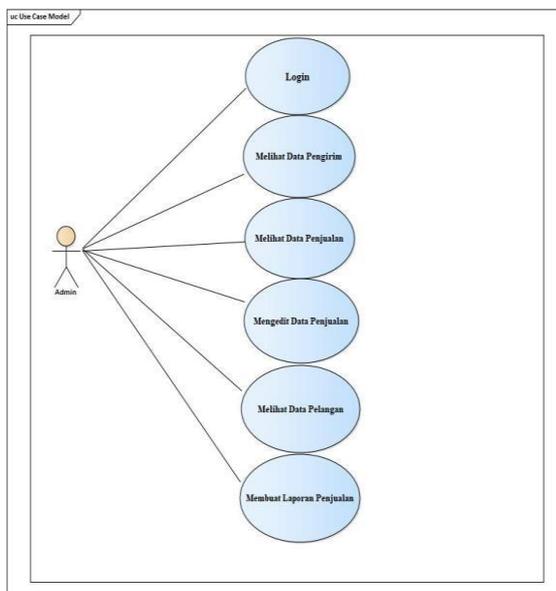
Setelah seluruh unit atau modul yang dikembangkan dan diuji di tahap implementasi selanjutnya diintegrasikan dalam sistem secara keseluruhan. Setelah proses integrasi selesai, selanjutnya dilakukan pemeriksaan dan pengujian sistem secara keseluruhan untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya kegagalan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

f. Maintenance

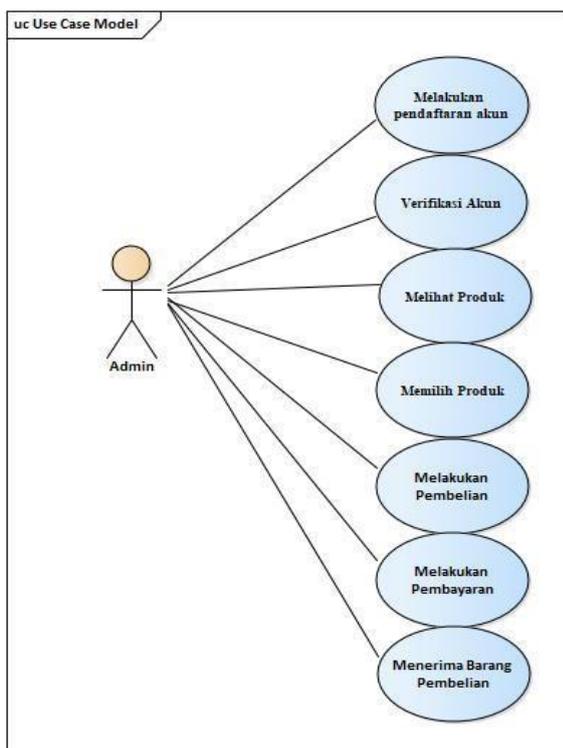
Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirim ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru.

### Metode Perancangan Sistem

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



Gambar 2 Use Case Diagram Admin



Gambar 3 Use Case Diagram User

Diskripsi Use case Bagian Admin terdapat pada table dibawah ini.

Tabel 3 Diskripsi Use Case Admin

No	Use Case	Deskripsi
----	----------	-----------

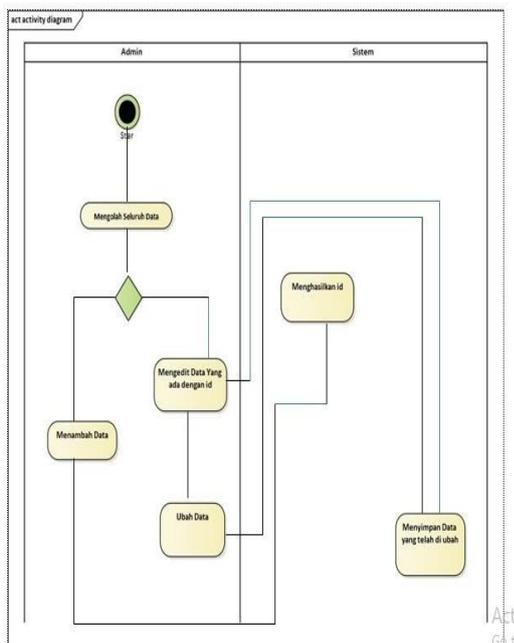
1	Login	Merupakan proses yang dilakukan oleh admin untuk akses ke sistem
2	Melihat Data Pengirim	Merupakan proses yang dilakukan oleh admin untuk melihat data pengirim
3	Melihat Data Penjualan	Merupakan proses yang dilakukan oleh admin untuk melihat data penjualan
4	Mengedit Data Penjualan	Merupakan proses yang dilakukan oleh admin untuk mengedit data penjualan
5	Melihat Data Pelanggan	Merupakan proses yang dilakukan oleh admin untuk melihat data pelanggan
6	Membuat Laporan Penjualan	Merupakan proses yang dilakukan oleh admin untuk membuat laporan penjualan

Diskripsi Use case Bagian User terdapat pada table dibawah ini.

Tabel 4 Diskripsi Use Case User

No	Use Case	Deskripsi
1	Pendaftaran Akun	Merupakan proses yang dilakukan oleh user untuk melakukan pendaftaran
2	Verifikasi Akun	Merupakan proses yang dilakukan oleh user untuk melakukan verifikasi akun
3	Melihat Produk	Merupakan proses yang dilakukan oleh user untuk melakukan verifikasi akun
4	Melakukan Pembelian	Merupakan proses yang dilakukan oleh user untuk melakukan pembelian
5	Melakukan Pembayaran	Merupakan proses yang dilakukan oleh user untuk melakukan pembayaran
6	Menerima Barang Pembelian	Merupakan proses yang dilakukan oleh user untuk mengkonfirmasi barang sudah diterima

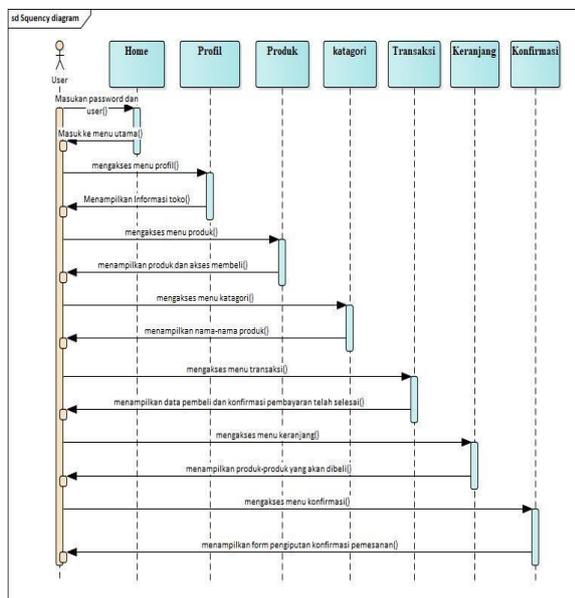
Rancangan Activity Diagram Activity diagram dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4. Activity Admin

Rancangan Squence Diagram

Squence Diagram dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 5 Squence Diagram

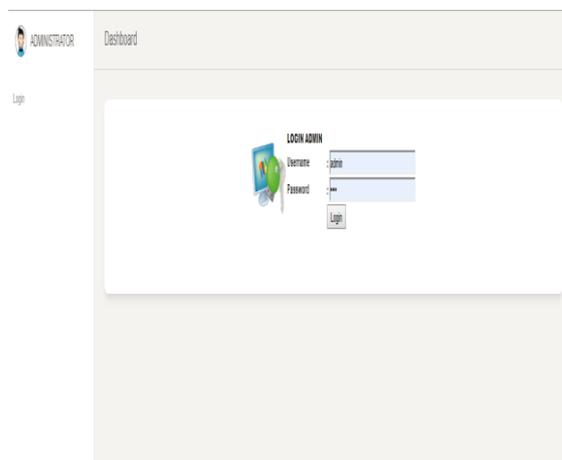
Hasil Penelitian

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

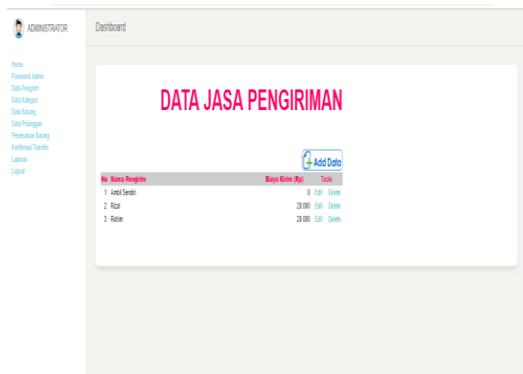
Pada halaman login ini admin harus mengisi *Username* dan *Password* terlebih dahulu sebelum masuk kedalam halaman admin.



Gambar 6 Halaman Login

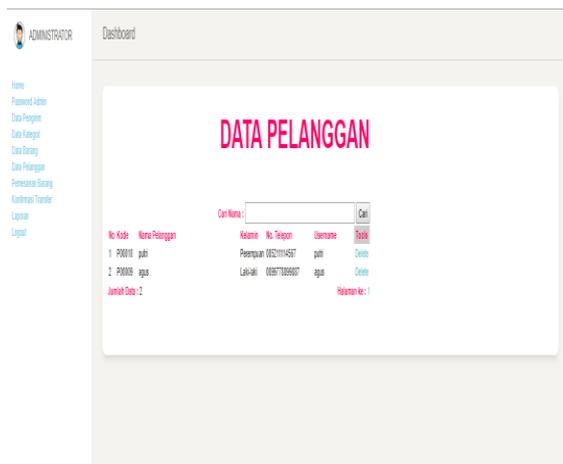
b. Tampilan Halaman Jasa Pengiriman

Submenu data pengiriman ini merupakan menu dimana admin dapat mengisi info ongkos pengiriman barang ke dalam sistem terdapat pada gambar 7 sebagai berikut.



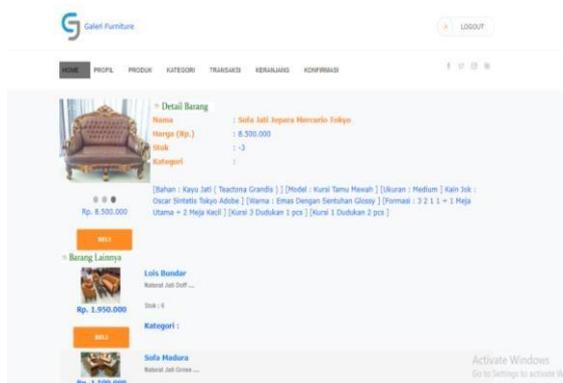
Gambar 7 Data Jasa Pengiriman

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 8 dibawah ini.



Gambar 8 Halaman Data Pelanggan

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



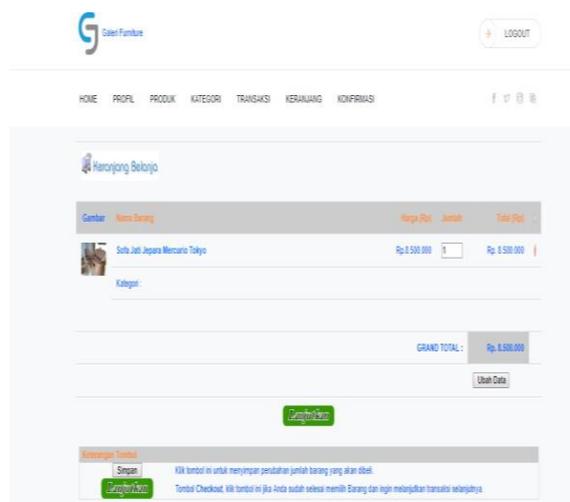
**Gambar 9 Halaman user menu Home**  
e. Tampilan User Menu Pendaftaran

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.



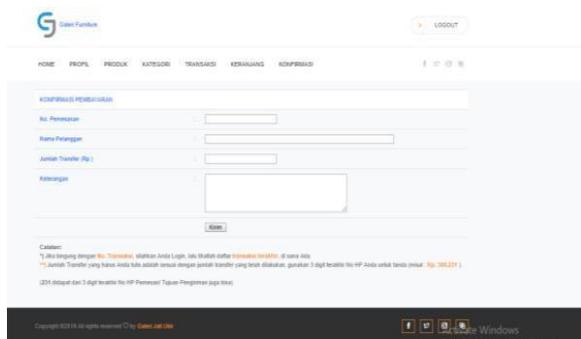
Gambar 10 Menu Pendaftaran

f. Tampilan User Menu Keranjang  
Pada menu ini pelanggan bisa memasukan barang/ produk ke dalam keranjang belanja.



Gambar 11 Menu Keranjang

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



Gambar 11 Menu Konfirmasi

h. Tampilan User Menu Chat  
 Pada menu ini pelanggan bisa melakukan chat pada sistem.



Gambar 12 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 Pelanggan**

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

**3. 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

mudah mendapatkan informasi tentang produk tanpa harus datang ke Sumber Jaya Furniture.

*pada CV.Putra Anugrah jati dan furniture. Bandar Lampung : Universitas Mitra Indonesia.*

#### **PUSTAKA**

- Abdul Kadir.2014. *dasar pemrograman web dinamis menggunakan PHP*  
Yogyakarta : Andi.
- Ade, Aprilia. 2018. *Sistem Informasi Akademik SDN Bumisari Natar Lampung Selatan Berbasis Web* Bandar Lampung. Bandar Lampung: Universitas Mitra Indonesia.
- Buan, I Komang setia. 2014. *Jago pemrograman PHP* Jakarta Timur : Dunia Komputer.
- Eliesabet Yunieti Anggaraeni.Rita irviani, 2017. *pengantar sistem informasi*  
Yogyakarta: Andi.
- Ignas. 2014. *Sistem informasi penjualan online untuk tugas akhir*. Yogyakarta : Andi
- Jeperson Hutahaen. 2014. *konsep sistem informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Muhammad Muslihudin, Oktafianto. 2016. *Analisis dan Perancangan sistem informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Nuryanti. 2014. *Perancangan E-commers untuk pemasaran produk berbasis web pada toko j.cloud teluk betung*. Bandar Lampung : Universitas Mitra Indonesia
- Saputra.2013. *pengertian MYSQL*.  
Palembang : Politeknik Negeri Sriwijaya.
- Sistia Dwi Nosi. 2015. *Pembangunan situs web pemasaran dan penjualan furniture*