

Rancang Bangun Sistem Informasi Transaksi Penjualan Pada Kedai Sampo Coffee Berbasis Web

Mohammad Dzaky Risqullah^{1*}, Fitri Yanti¹

¹Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspiptek No. 46, Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia

Email: ^{1*}muhammaddzaki775@gmail.com, ²dosen00848@unpam.co.id

(* : coresponding author)

Abstrak—Kedai Sampo Coffee adalah kedai yang menjual berbagai macam makanan dan minuman, yang terletak di Jl. Maulana Hasanudin No.6 Rt 02 Rw 07 Poris Jaya, Kota Tangerang. Kedai Sampo Coffee ini masih mendapati beberapa permasalahan salah satunya sistem penjualan yang masih menggunakan sistem manual, dari mulai input produk sampai pembuatan laporan. Begitu juga dalam pemeriksaan transaksi penjualan yang terjadi di setiap harinya, harus mengumpulkan seluruh nota penjualan sesuai dengan tanggal transaksinya, karena belum menggunakan fasilitas secara efektif dan efisien. Dengan menerapkan teknologi informasi diharapkan dapat memudahkan proses penjualan baik dari pihak konsumen maupun pegawai terutama dalam hal perhitungan dan pembuatan laporan.

Kata Kunci: Sistem Informasi Penjualan, Sistem Pengelolaan Laporan Penjualan, Kedai “Sampo Coffee

Abstract—*Kedai Sampo Coffee is a shop that sells various kinds of food and beverages, which is located on Jl. Maulana Hasanudin No. 6 Rt 02 Rw 07 Poris Jaya, Tangerang City. This Sampo Coffee shop still encounters several problems, one of which is the sales system that still uses a manual system, from inputting products to making reports. Likewise, in examining sales transactions that occur every day, all sales notes must be collected according to the date of the transaction, because they have not used the facilities effectively and efficiently. By applying information technology is expected to facilitate the sales process both from the consumer and employees, especially in terms of calculations and report generation.*

Keywords: *Sales Information System, Sales Report Management System, "Sampo Coffee" shop.*

1. PENDAHULUAN

Di era modern saat ini, manusia tidak terlepas dari teknologi. Teknologi adalah salah satu aspek penting yang sangat mempengaruhi semua aktivitas serta perilaku dari para masyarakat. Karena hal tersebut, pola hubungan dan pola interaksi antar masyarakat juga mampu dirubah oleh teknologi. Aktivitas manusia sedikit banyak akan dipengaruhi oleh kehadiran teknologi. (Herlina et al., 2021)

Kopi, saat ini menjadi suatu pilihan dalam hal minuman yang bisa dinikmati di hampir segala kalangan, situasi kondisi, dan tempat. Di Indonesia, ada banyak sekali jenis kopi yang beranekaragam dengan berbagai varian citarasa pahit yang khas mewakili daerah asal kopi tersebut. Berkembangnya teknologi membuat dunia bisnis turut berkembang. Bisnis kedai kopi telah mengalami kemajuan yang pesat. Menjamurnya kedai kopi di berbagai daerah membuat bisnis kedai kopi meningkatkan pelayanan untuk kepuasan pelanggan. Strategi yang dapat digunakan dalam menghadapi persaingan yaitu dengan memberikan pelayanan yang terbaik. Kualitas pelayanan, produk, rasa dan varian, serta kemasan merupakan faktor-faktor yang digunakan dalam preferensi untuk mengkonsumsi kopi. (Rosemalatriasaria & Indri Sabilah Pitriyanib, 2020).

Sedangkan penjualan sendiri merupakan proses dimana sang penjual memuaskan segala kebutuhan dan keinginan pembeli agar dicapai manfaat baik bagi sang penjual maupun pembeli yang berkelanjutan dan yang menguntungkan kedua belah pihak. (Pratama, 2022)

Sampo Coffee adalah kedai kopi yang menjual berbagai macam kopi minuman dan juga makanan, yang terletak di Jl.Maulana Hasanudin. Kedai Sampo Coffee ini masih mendapati beberapa permasalahan salah satunya sistem penjualan yang masih menggunakan sistem manual, dari mulai input produk sampai pembuatan laporan. Begitu juga dalam pemeriksaan transaksi penjualan yang terjadi di setiap harinya, harus mengumpulkan seluruh nota penjualan sesuai dengan tanggal transaksinya, karena belum menggunakan fasilitas secara efektif dan efisien.

Kedai Sampo Coffee ini seharusnya menggunakan atau menerapkan teknologi informasi untuk memudahkan berlangsungnya proses penjualan pada pihak Sampo Coffee, baik konsumen

maupun pegawai dalam hal berinteraksi pembelian dan penjualan, sistem informasi penjualan diperlukan sebuah kemudahan serta keefektifan dalam penanganannya guna memperoleh hasil yang maksimal.

Oleh karena itu maka dibangunlah sebuah sistem transaksi penjualan berbasis web dalam pembangunan suatu sistem informasi dan komunikasi, yang diharapkan dapat membantu dalam menunjang tingkat penjualan produk sebagai acuan penulis dalam membuat tugas akhir dengan judul: “Rancang Bangun Sistem Informasi Transaksi Penjualan Pada Kedai Sampo Coffee”.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metode Pengumpulan Data

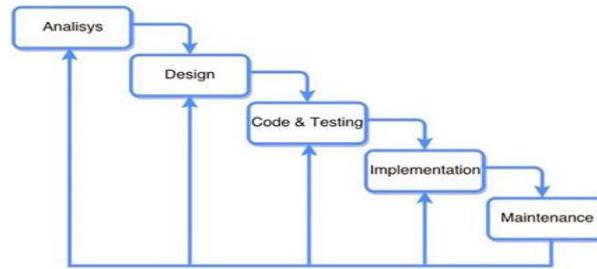
Pada metode ini peneliti mengumpulkan data-data dan informasi untuk mencari permasalahan dan menemukan solusi yang nantinya dapat menyelesaikan permasalahan penelitian. Metode pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

- a. Metode Pengamatan
Pengumpulan data dengan cara mengambil sample data surat dan mengamati objek yang diteliti untuk mengetahui sistem yang berjalan saat ini, serta untuk mengetahui kebutuhan dalam membangun aplikasi.
- b. Metode Wawancara
Mengajukan pertanyaan kepada pemilik kedai tentang alur sistem yang berjalan pada kedai tersebut, serta saran dan kritik dalam pembangunan aplikasi.
- c. Metode Studi Pustaka
Pengumpulan data dengan membaca studi literatur atau buku yang berkaitan dengan metode *waterfall* dan pengelolaan transaksi penjualan. Mengunjungi *website* untuk mengetahui jurnal terkait penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya mengenai metode pengembangan *waterfall*.

2.2 Metode Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode pengembangan sistem dengan metode *waterfall* sebagai metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam penulisan. *Waterfall* ini memiliki beberapa tahapan yang diantaranya:

- a. Analisa Pengembangan Sistem
Metode pengembangan sistem ini menggunakan metode Waterfall. Dalam metode waterfall terdiri dari beberapa tahapan, yaitu kebutuhan (planning), perancangan (analisis), implementasi (desain) dan pengujian (implementasi).
- b. Desain
Pada tahap ini penulis mendesain sistem yang diusulkan agar dapat berjalan dengan lebih baik dan diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah yang ada. Untuk memenuhi kebutuhan dalam tahap ini penulis melakukan perancangan dan pembuatan sistem informasi penjualan ayam geprek dengan ERD, Data Flow Diagram (DFD), Normalisasi, dan Kamus Data.
- c. Code Generation
Dalam tahap ini penulis membuat program hasil dari rancangan yang telah dilakukan dengan menggunakan aplikasi bahasa pemrograman php dan Database MySQL.
- d. Testing
Pengujian yang dilakukan adalah dengan cara pengujian secara individu untuk memastikan program bebas dari kesalahan sehingga pemakai akan berusaha mencari penyebab kesalahannya.
- e. Support
Perangkat lunak yang telah ditampilkan kepada klien pasti mengalami perubahan. Hal tersebut bisa saja terjadi karena aplikasi yang diterapkan harus mengalami penyesuaian terhadap lingkungan. Maka penulis perlu mempersiapkan support terkait hal-hal yang mungkin diperlukan untuk perubahan sistem.



Gambar 1. Tahapan Proses Metode *Waterfall*

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

3.1 Perancangan Basis Data

Perancangan sistem secara umum dilakukan dengan maksud untuk memberikan gambaran umum tentang sistem yang akan diusulkan. Rancangan ini mengidentifikasi komponen-komponen sistem informasi yang dirancang secara rinci.

- a. Normalisasi.
- b. *Entinty Relationship Diagram (ERD)*
- c. Transformasi *ERD* ke *Logical Record Structure*
- d. *Logical Record Structure (LRS)*
- e. Basis Data
- f. Relasi Tabel

3.2 Perancangan Sistem

Rancangan sistem secara umum dilakukan dengan maksud untuk memberikan gambaran umum tentang sistem yang baru atau sistem yang akan diusulkan. Rancangan ini mengidentifikasi komponen-komponen sistem informasi yang dirancang secara rinci.

3.3 *Activity Diagram*

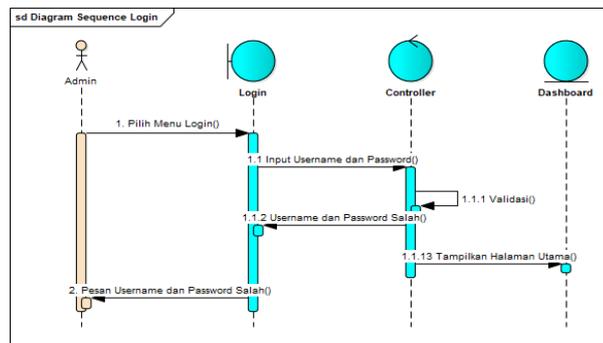
Activity Diagram berikut ini menggambarkan aktivitas apa saja yang terjadi pada Rancang Bangun Sistem Informasi Transaksi Penjualan Pada Kedai Sompco Coffee.

3.4 *Class Diagram*

Class Diagram merupakan sebuah *class* yang menggambarkan struktur dan penjelasan *class*, paket dan objek serta hubungan satu sama lain seperti *containment*, pewarisan asosiasi dan lain-lain.

3.4 *Sequeunce Diagram*

Sequence diagram ditunjukkan secara keseluruhan, baik melalui interaksi-interaksi yang dilakukan oleh pengguna terhadap perangkat lunak maupun tindakan-tindakan yang dilakukan perangkat lunak itu sendiri.



Gambar 2. *Sequence Diagram Login*

4. IMPLEMENTASI

Implementasi merupakan rangkaian pelaksanaan kegiatan penerapan dan pengujian yang dilakukan terhadap aplikasi yang dibangun. Implementasi program Rancang Bangun Sistem Informasi Transaksi Penjualan Pada Kedai Sompco Coffee ini yaitu terdiri dari implementasi perangkat lunak, implementasi perangkat keras, dan implementasi antarmuka. Tampilan aplikasi:

a. Tampilan Awal Halaman *Login*



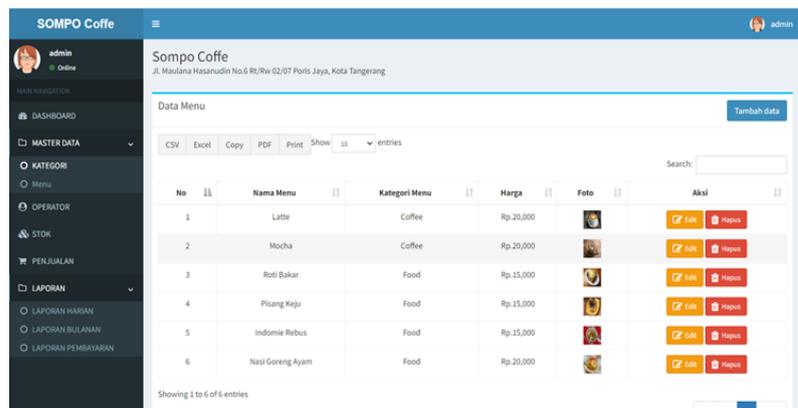
Gambar 3. Tampilan Awal Halaman *Login*

b. Tampilan Halaman *Dashboard*



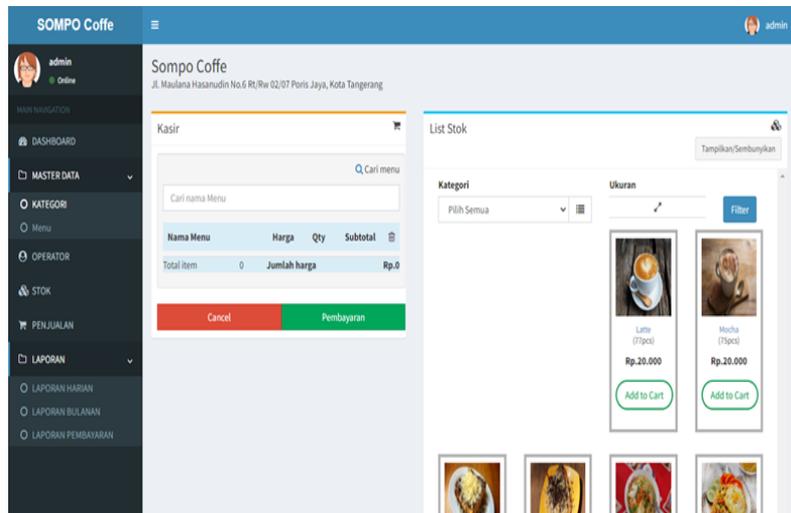
Gambar 4. Tampilan Halaman *Dashboard*

c. Tampilan Halaman *Menu*



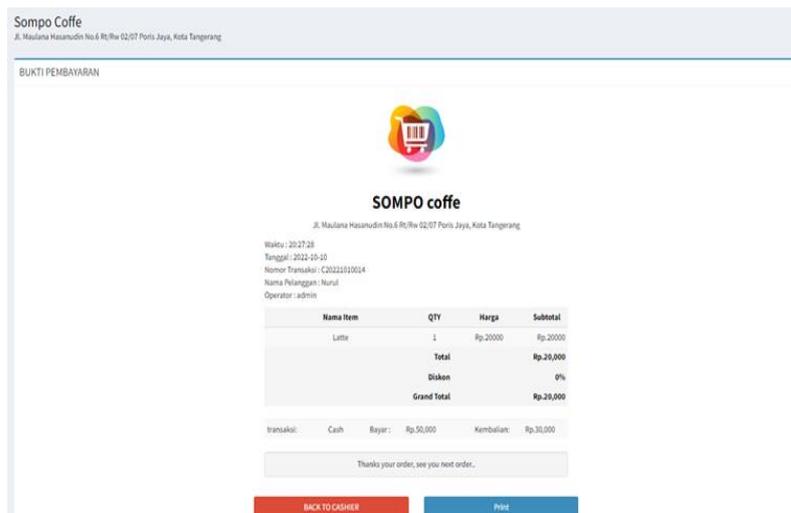
Gambar 5. Tampilan Halaman *Menu*

d. Tampilan Halaman Penjualan



Gambar 6. Tampilan Halaman Penjualan

e. Tampilan Halaman Bukti Pembayaran



Gambar 7. Tampilan Halaman Bukti Pembayaran

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pembahasan yang telah dideskripsikan pada bab sebelumnya, maka dapat dikemukakan kesimpulan penelitian sebagai berikut:

1. Sistem informasi penjualan pada Kedai Sampo Coffee ini diharapkan dapat berguna dalam menjadikan proses transaksi penjualan dan pembelian lebih efektif, selain itu sistem informasi ini juga diharapkan dapat menyajikan informasi stok barang yang akurat dan *up to date*.
2. Melalui sistem informasi ini, pemilik dapat melakukan pengecekan data transaksi penjualan, transaksi pembelian, stok, dan lain-lain secara mudah dan akurat.
3. Dengan adanya sistem informasi transaksi penjualan yang berbasis web ini, dapat memperlancar admin dalam pembuatan laporan dan pembukuan dan tidak perlu khawatir lagi apabila ada data fisik yang hilang atau rusak.

REFERENCES

- Abdulloh, R. (2016). *Easy & Simple Web Programming*.
- Ahmad, R. F., & Hasti, N. (2018). Sistem Informasi Penjualan Sandal Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 8(1), 67–72. <https://doi.org/10.34010/jati.v8i1.911>
- Algoritma, J., Tinggi, S., Garut, T., Software, U., & Process, D. (2013). PENGEMBANGAN APLIKASI KASIR PADA SISTEM INFORMASI RUMAH MAKAN PADANG ARIUNG. *Jurnal Algoritma*. 157–163. <http://sttgarut.ac.id/jurnal/index.php/algoritma/article/view/319>
- Herlina, H., Sulistiya, M., Altriana, N. H., Azizah, N., Hartanti, Y. E., & Putra, M. G. L. (2021). Sistem Informasi Penjualan Kedai Almarsa Dengan menggunakan Metode Waterfall. *Syntax: Journal of Software Engineering, Computer Science and Information Technology*, 2(1), 119–127. <https://doi.org/10.46576/syntax.v2i1.1312>
- Hidayatullah, P., & Kawistara, J. K. (2017). *Programming Web*.
- Maulana, I. F., Khotijah, S., & Hapsari, A. T. (2020). Perancangan Sistem Informasi Kasir Di I-Wash Cuci Kendaraan Bebasis Java Netbeans. *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 4(2), 111. <https://doi.org/10.52362/jisicom.v4i2.329>
- PRATAMA, A. (2022). *Rancang Bangun Sistem Informasi Transaksi Penjualan Pada Warung Makan Ayam Geprek Sedap Mantap*.
- Rosemalatriasaria, A., & Indri Sabilah Pitriyanib. (n.d.). *SISTEM INFORMASI PEMESANAN PADA KEDAI KOPI BERBASIS WEBSITE* Ari Rosemalatriasari.
- Setiawan, D. (2017). *Buku Sakti Pemrograman Web*.
- Shadiq, J., & Ratu Lolly, R. W. (2020). Sistem Informasi Kasir pada Restoran Siap Saji FoodPanda Berbasis Desktop. *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information Management*, 5(1), 85. <https://doi.org/10.51211/imbi.v5i1.1444>
- Shiam, A. F., Syamsianto, D., Pramudia, M., Ananda, Y., & Desyani, T. (2021). Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Kasir pada Maxx Coffee. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, 4(2), 124. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v4i2.10854>