

Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kue Berbasis Web Pada Toko Dodol Betawi Rogayah

Achmad Munawar¹, Erick Harlest Budi Raharjo², Dwi Ariyani³
Fakultas Teknologi Informasi, Program Studi Sistem Informasi
Universitas Bina Sarana Informatika
Achmad.amw@bsi.ac.id

Abstrak

Dalam era digital yang semakin maju, adaptasi teknologi informasi menjadi krusial bagi toko-toko tradisional. Toko Dodol Betawi Rogayah, sebagai salah satu penjual kue tradisional Betawi yang sudah berdiri selama 25 tahun, menghadapi tantangan utama berupa proses penjualan yang masih dilakukan secara manual, keterbatasan akses pasar, proses pembelian yang dilakukan secara offline, dan kurangnya sistem informasi yang terintegrasi, dimana seringkali terjadi kesalahan dalam proses manajemen data penjualan maupun pembuatan laporan penjualan. Untuk menghadapi tantangan tersebut, peneliti mengusulkan perancangan sistem informasi penjualan kue berbasis website dengan mempertimbangkan batasan penelitian seperti lokasi toko, jenis produk, platform pengembangan, dan metode pembayaran. Perancangan ini mencakup analisis kebutuhan pengguna, perancangan sistem dengan pembuatan prototipe, implementasi sistem. Dengan demikian, sistem informasi ini diharapkan meningkatkan pengalaman berbelanja pelanggan, membuat proses pembelian lebih nyaman dan efisien secara online, serta mendapatkan informasi yang tepat, dan membantu pihak manajemen dalam mengambil keputusan yang lebih baik terkait strategi bisnis di Toko Dodol Betawi Rogayah.

Kata kunci: *Sistem Informasi, Perancangan Sistem Informasi, Sistem Informasi Penjualan Kue*

Abstract

In an increasingly advanced digital era, the adaptation of information technology is crucial for traditional shops. Dodol Betawi Rogayah Store, as one of the conventional Betawi cake sellers that has been established for 25 years, faces major challenges in the form of sales processes that are still carried out manually, limited market access, offline purchasing processes, and lack of an integrated information system, where errors often occur "in the process of sales data management and sales report generation. "To face these challenges, the researcher proposes designing a website-based cake sales information system by considering research limitations such as store location, product type, development platform, and payment method. This design includes user needs analysis, system design with prototyping, and system implementation. Thus, this information system is expected to improve the customer's shopping experience, make the buying process more convenient and efficient online, as well as get the right information, and assist management in making better decisions regarding business strategies in Rogayah Betawi Dodol Shop.

Keywords: *Information System, Information System Design, Cake Sales Information System*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada saat ini harus seimbang dengan kebutuhan manusia, salah satunya pada dunia transaksi jual beli dengan cara tradisional membutuhkan inovasi terbaru Dimana saat ini belum menggunakan sistem terkomputerisasi, karena masih manual.

Berkembangnya internet di era teknologi yang maju memungkinkan peredaran informasi yang semakin banyak, cepat dan hampir tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Sehingga sudah saatnya untuk memanfaatkan teknologi terkini untuk mendukung perkembangan usaha agar tidak kalah bersaing dengan kompetitor.

Dengan adanya proses perancangan sebagai rumusan konsep dan ide yang baru atau modifikasi konsep dan ide yang sudah ada dengan metode baru dalam usaha memenuhi kebutuhan manusia, (Romindo et al, 2021)

Sistem merupakan rangkaian dari beberapa komponen yang saling berhubungan yang berjalan bersama untuk mencapai tujuan, seperti halnya partikel yang bekerja sama untuk membangun sebuah hal yang besar. (Bagus Tri, 2020).

Sehingga informasi yang didapatkan merupakan sebuah hasil dari pengolahan data lebih lanjut dan menghasilkan ilmu baru untuk membantu dalam sebuah pengambilan sebuah keputusan (Jantce TJ Sitinjak et al., 2020)

Rumusan Masalah

Bagaimana membuat suatu aplikasi yang efektif untuk Toko Dodol Betawi Rogayah adalah karena adanya beberapa permasalahan yang sering terjadi dalam proses penjualan masih menggunakan system yang belum terkomputerisasi dan belum berbasis web, yang menyebabkan

lambatnya respons terhadap pelanggan, membutuhkan waktu dalam keterbatasan akses pasar karena tidak adanya platform online untuk menjangkau pelanggan di luar wilayah lokal. Kurangnya sistem informasi yang terintegrasi mengakibatkan kesulitan dalam pemantauan dan analisis data penjualan.

Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memperkenalkan kepada para pelanggan Sebuah sistem pembelian kue sudah terkomputerisasi dan berbasis web.
2. Merancang gambaran sebuah sistem yang dapat memudahkan pengembangan sistem penjualan kue ini.
3. Memudahkan dalam memenuhi kebutuhan pengguna sistem baik dari sisi penjual maupun pembeli dalam melakukan transaksi.

Manfaat Penelitian

Manfaat dari Tujuan yang akan dicapai dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat untuk penulis
Untuk dapat diterapkan serta dapat dikembangkan penelitian ilmiah dari penulis ini demi perkembangan ilmu Komputer.
2. Manfaat untuk pihak internal
Bagi pihak objek penelitian adalah memberikan informasi betapa pentingnya membangun situs web untuk mengembangkan bisnis saat ini dan memberikan kemudahan dan keuntungan bagi pemilik toko dan konsumen.
3. Manfaat untuk pihak eksternal

Memberikan wawasan terkait sebuah perancangan system informasi penjualan kue berbasis web pada toko dodol betawi Rogayah.

Tinjauan Pustaka

Merujuk penelitian terdahulu dari penulis/peneliti sebelumnya diantaranya:

1. Perancangan Prototype Sistem Informasi Penyewaan Mesin Fotocopy Pada CV. Faída Gemilang Bekasi oleh Achmad Munawar, Erick Harlest Budi Raharjo, Lisa Setiyowati (2022).
2. Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Smooth-Tee dengan Metode Waterfall "Mencakup fasilitas promosi, stok produk, pencarian, pemesanan, pembelian, dan testimony Tunjug Kusumo, A., Triantori, V., & Komarudin (2021).
3. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Alat Kesehatan Berbasis Web Pada PT. Anugrah Tiga Berlian Jakarta oleh Achmad Munawar, Erick Harlest Budi Raharjo, Ginta Meirlana (2023).
4. Pengembangan Model Web Based Learning oleh Maspaei, M., & Nurkholis, L. M. (2019).

LANDASAN TEORI

Perancangan adalah proses untuk menentukan sesuatu yang akan dibuat dengan menggunakan cara yang beragam dan di dalamnya berisi penjelasan mengenai rincian komponen dan keterbatasan saat proses pembuatannya, (Nur Azis dan Gali Pribadi, 2020).

Sistem merupakan kumpulan dari berbagai unsur, komponen serta variable yang terorganisir dan saling terhubung satu sama lain. Oleh karena itu sistem tidak

dapat bekerja sendiri, karena setiap elemen memiliki fungsi tersendiri. Sistem dapat berupa abstrak (tidak terlihat) atau nyata (terlihat). Sebuah sistem dapat berjalan dengan baik memerlukan sebuah perancangan agar dapat mencapai tujuannya (Hidayat, 2020).

Sistem adalah kumpulan prosedur yang saling berhubungan dan berinteraksi untuk melaksanakan suatu tindakan dengan tujuan mencapai hasil yang diinginkan (Jimi Asmara, 2019).

Menurut A.Kadir, Sistem merupakan sekumpulan elemen yang saling berketerkaitan yang ditujukan untuk mencapai satu tujuan. Seperti dalam sebuah sistem terdapat elemen yang tidak berkontribusi dalam mencapai tujuan, maka elemen tersebut bukanlah sebuah bagian dari suatu sistem (Pakpahan et al., 2020).

Sistem Informasi adalah sebuah sistem yang ada dalam sebuah organisasi yang memberikan informasi kepada peserta organisasi terkait secara langsung. Sistem disini menyimpan, mengambil, mentabulasi dan mengkomunikasikan informasi melalui system informasi itu sendiri. (Anggraeni et al., 2017).

Sedangkan menurut Adi Nugroho, "system informasi dapat didefinisikan sebagai suatu system didalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur, dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting (Sallaby & Kanedi, 2020).

Sistem informasi merupakan salah satu bidang dalam ilmu komputer yang mampu memberikan manfaat bagi penggunaanya untuk membantu keperluan manusia sehari-hari seperti organizing, processing, saving and manipulating data dengan berbagai cara dan prosedur, hal tersebut akan

menghasilkan informasi yang berkualitas serta berguna (Sulistiani et al., 2020).

Sistem secara sederhana didefinisikan sebagai gabungan komponen yang saling berhubungan dan saling terkait, semuanya membentuk kepadupadanan yang utuh. (A.Y. Permana & P. Romadlon, 2019)

Menurut Butsianto & Arifin (2020), karakteristik berikut membedakan sistem dari sistem lainnya:

1. Komponen Sistem (*Component*): sistem terdiri dari berbagai komponen yang berinteraksi satu sama lain dan membentuk satu kesatuan.“
2. Batasan Sistem (*Boundary*): area yang memisah kan sistem dari sistem“lain atau lingkungan luar.“
3. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*): lingkungan luar sistem mencakup sejumlah faktor diluar batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem.
4. Penghubung Sistem (*Interface*): media yang menghubungkan satu subsistem dengan subsistem lainnya.
5. Masukan Sistem (*Input*): bagian sistem yang menerima data masukan.
6. Keluaran Sistem (*Output*): hasil operasi sistem yang mengolah energy menjadi keluaran yang bermanfaat atau tidak bermanfaat tergantung pada tujuan.

Informasi adalah kumpulan data atau fakta yang telah diproses dan diolah sehingga menjadi sesuatu yang dapat dipahami dan bermanfaat bagi orang yang menerimanya. (Romindo et al., 2021).

Sistem informasi adalah kumpulan bagian teknologi informasi yang bekerja sama untuk membuat jalur komunikasi untuk organisasi atau kelompok dan menghasilkan informasi. (Seah, J., & Ridho, M. R, 2020).

Website merupakan sebuah media yang memiliki banyak halaman yang saling terhubung (hyperlink), dapat memberikan informasi seperti teks, gambar, video, suara, dan animasi, atau kombinasi dari semua ini. (Elgamar, 2020),

Penjualan adalah proses memberikan barang atau jasa kepada pembeli dengan tujuan memperoleh uang sebagai pembayaran atau menerima uang. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penjualan adalah proses memberikan barang atau jasa kepada pembeli dengan tujuan memperoleh uang sebagai pembayaran atau menerima uang, (Samsul Arifin, 2020).

METODE PENELITIAN

Metode *waterfall* adalah metode yang paling banyak digunakan untuk tahap pengembangan." Metode *Waterfall* adalah pendekatan SDLC pertama yang diterapkan untuk pengembangan perangkat lunak. Model air terjun (*waterfall*) sering disebut sebagai model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic cycle*). Model air terjun ini menawarkan pendekatan alur hidup sekuensial terurut untuk perangkat lunak, yang dimulai dengan analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*), (Aceng Abdul Wahid, 2020),

Dalam penelitian ini, metode pengembangan *waterfall* digunakan, yang merupakan pendekatan sistematis dan sekuensial untuk membangun sistem informasi. Pendekatan ini terdiri dari beberapa tahapan, seperti berikut:

- a. Analisis dan definisi kebutuhan: Pengguna berkonsultasi dengan sistem untuk menentukan layanan, batasan, dan tujuan. Layanan ini kemudian

didefinisikan secara menyeluruh dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

- b. Perancangan sistem dan perangkat lunak: Pada tahap ini, kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak dialokasikan dan arsitektur sistem secara keseluruhan dibuat. Perancangan perangkat lunak juga mencakup identifikasi dan pembuatan gambaran abstrak dari sistem dasar perangkat lunak dan hubungannya. “
- c. Implementasi dan pengujian unit: Serangkaian program atau unit program digunakan untuk merancang perangkat lunak, dan setiap unit diuji untuk memastikan bahwa spesifikasinya dipenuhi. “
- d. Integrasi dan pengujian sistem: Untuk memastikan kesesuaian dengan kebutuhan perangkat lunak, unit program digabungkan dan diuji sebagai sistem lengkap. Perangkat lunak dapat diberikan kepada pelanggan setelah pengujian selesai.
- e. Operasi dan Pemeliharaan: Tahap ini biasanya merupakan tahap yang paling lama, di mana sistem dipasang dan digunakan secara langsung sambil dilakukan perbaikan yang diperlukan.

Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam laporan ini, penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

- a. Teknik Pengamatan (Observation)
Penulis melakukan pengamatan-pengamatan langsung terhadap kegiatan yang berhubungan dengan perancangan sistem informasi langsung pada penjualan kue di toko Dodol Betawi Rogayah untuk bahan referensi perancangan sistem. Hasil dari

pengamatan tersebut langsung dicatat oleh penulis dan dari kegiatan observasi dapat diketahui proses apa saja data yang akan memudahkan dalam perancangan sistem.

- b. Teknik Wawancara (Interview)
Pada tahap ini penulis melakukan wawancara langsung kepada dengan Mayang Maharani, selaku pemilik Dodol Betawi Rogayah, untuk melengkapi data observasi yang valid dan akurat. Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk memenuhi setiap kebutuhan analisis. Sekaligus, untuk memperoleh data dan informasi yang berkaitan dengan proses perancangan sistem informasi penjualan Toko Dodol Betawi Rogayah.
- c. Teknik Studi Pustaka
Yaitu pengumpulan data informasi dengan cara membaca Jurnal-jurnal serta buku-buku referensi yang dapat dijadikan acuan dalam pembahasan masalah yang berhubungan dengan penelitian ini.

Kerangka Berpikir

Berikut adalah kerangka pemikiran dan penelitian:



Gambar 1. Kerangka Pemikiran Pemecahan Masalah.

ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam tahap ini melihat prosedur penjualan Toko Dodol Betawi Rogayah, ditemukan beberapa masalah yang belum mengarah ke proses yang lebih efisien dan administrasi karena masih bersifat manual dan belum terkomputerisasi. Mulai dari melakukan penjualan harus mendatangi langsung ke Toko, hal tersebut kurang efisien karena memakan cukup banyak waktu. Proses transaksi pun masih menggunakan kertas yang dapat memungkinkan hilang atau rusak. Serta keterlambatan pembuatan laporan yang masih menggunakan *format excel*.

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah hasil observasi secara langsung Homeschooling Tunas Karya Bangsa hasil dari observasi dan wawancara didapat daftar kebutuhan fungsional dari perangkat lunak, sebagai berikut:

a. User

- 1) User “registrasi” ke sistem.
- 2) User *login* ke sistem.
- 3) Melihat produk, harga, ukuran, dan kategorinya;
- 4) Melakukan Pemesanan.
- 5) Melakukan Transaksi.
- 6) Dan *logout* dari sistem.

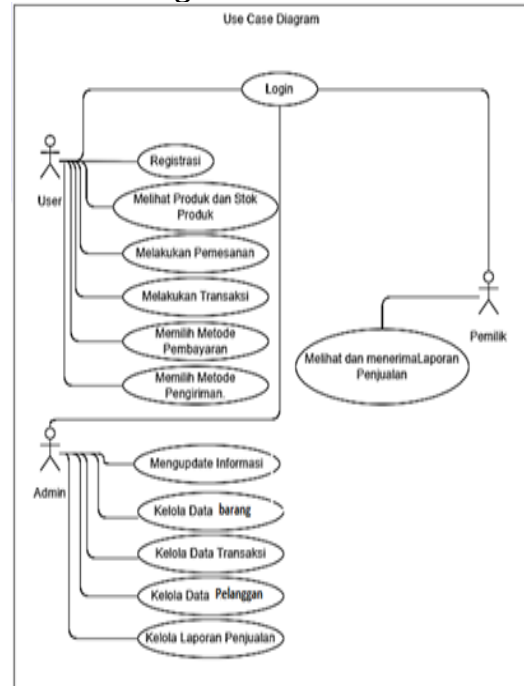
b. User Admin

- 1) Admin *login* ke sistem.
- 2) Mengelola data barang.
- 3) Mengelola data transaksi.
- 4) Mengelola data pelanggan.
- 5) Mengelola Laporan Penjualan.
- 6) Logout dari sistem.

c. User Pemilik

- 1) Pemilik *login* ke sistem;
- 2) Dapat melihat dan mengelola laporan barang;
- 3) Dan dapat *logout* dari sistem.

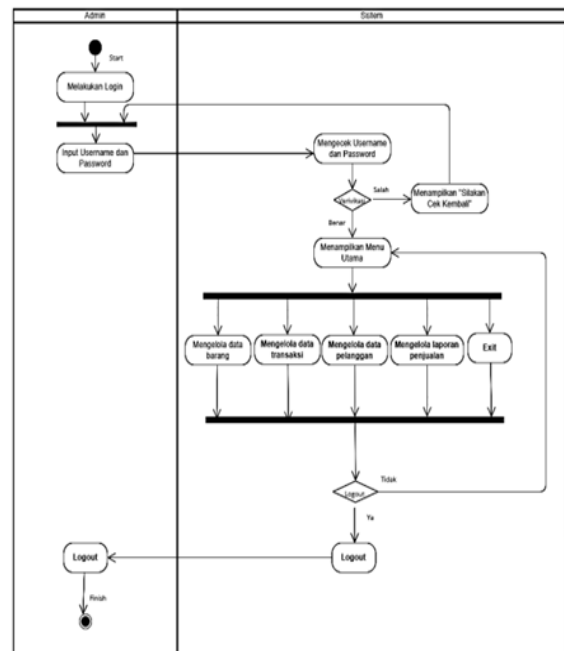
Use Case Diagram User dan Admin



Gambar 2. Use Case Diagram user

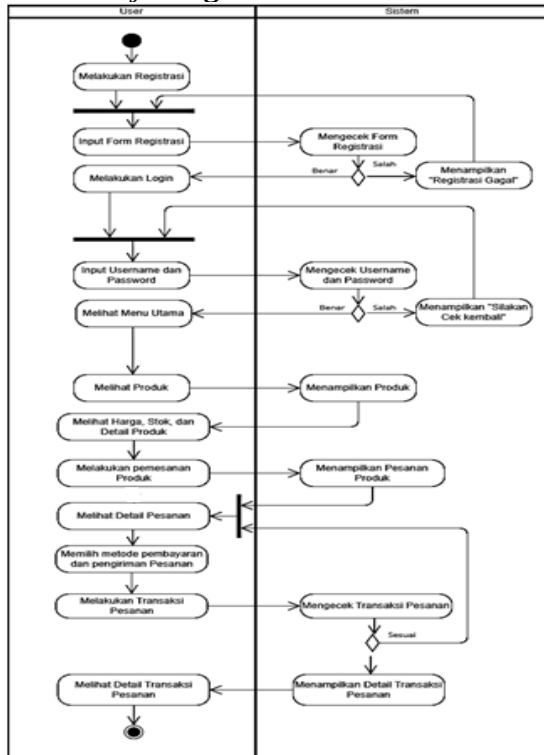
Rancangan Activity Diagram

a. Diagram Activity Admin



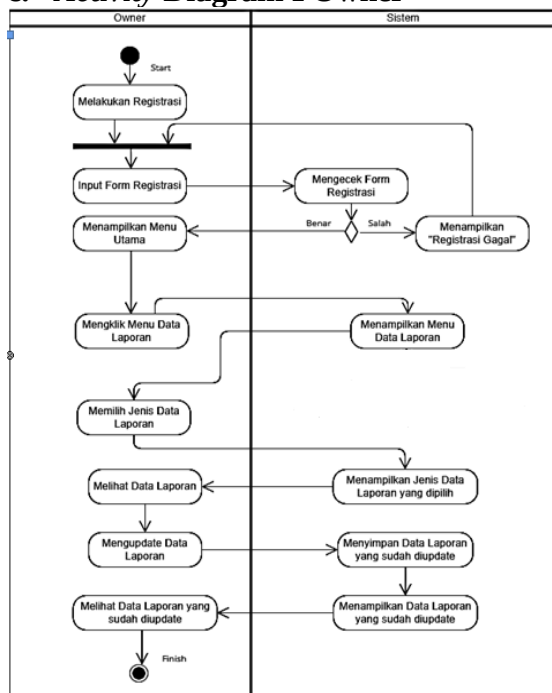
Gambar 3. Activity Diagram registrasi calon siswa/i

b. Activity Diagram User



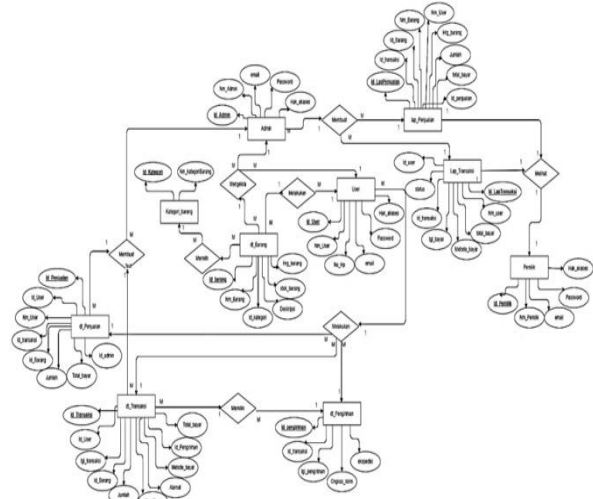
Gambar 4. Activity Diagram User

c. Activity Diagram POwner



Gambar 5. Activity Diagram Owner

Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 6. Entity Relationship Diagram

Spesifikasi File

a. Spesifikasi file Tabel user

Nama File : Data User

Akronim : dt_user

Fungsi : Untuk menyimpan data pengguna

Tipe File : File Master

Organisasi File : Indexed Sequential

Akses File : Random

Media : Harddisk

Panjang record : 109 byte

Kunci Field : id_pengguna

Software : Mysql

Table 1. Spesifikasi file tabel Data User

N o	Elemen data	Nama field	Tipe	Si ze	Keteran gan
1.	Id User	id user	Varc har	11	Primary Key
2.	Nm_User	nm_u ser	Varc har	35	
3.	Email	email	Varc har	40	
4.	Nmr_Hp	Nmr_hp	Integ er	13	
2.	Password	pass word	Varc har	20	
3.	Hak_Akses	Hak_akses	Varc har	10	

b. Spesifikasi file Tabel Barang

Nama : Data Barang

Akronim : dt_barang

Fungsi : Untuk menyimpan data barang.

Tipe file : File master

Organisasi file : Indexed sequential
 Akses file : Random
 Media : Harddisk
 Panjang record : 124 Byte
 Kunci field : Id_barang
 Software : Mysql

Table 2. Spesifikasi file tabel Barang

No	Elemen data	Nama field	Tipe	Si ze	Keterangan
1.	Id_Barang	Id_barang	Varc har	11	Primary Key
2.	Nm_barang	Nm_barang	Varc har	35	-
3.	Hrg_Barang	Hrg_barang	Inter ger	8	-
4.	Stok_Barang	Stok_barang	Inter ger	5	-
5.	Id_Kategori	Id_kategori	Varc har	5	Foreign Key

c. Spesifikasi file Tabel Kategori Barang

Nama : Kategori Barang
 Akronim : kategori_barang
 Fungsi : Untuk menyimpan kategori barang
 Tipe file : File master
 Organisasi file : Indexed sequential
 Akses file : Random
 Media : Harddisk
 Panjang record : 46 byte
 Kunci field : Id_kategori
 Software : Mysql

Table 3. Spesifikasi file tabel Kategori Barang

N o	Elemen data	Nama field	Tipe	Si ze	Keterangan
1.	Id_Kategori	Id_kategori	Varc har	10	Primary Key
2.	Nm_Kategori	Nm_kategori	Varc har	35	

d. Spesifikasi file Tabel Transaksi

Nama : DataTransaksi
 Akronim : dt_transaksi.sqli
 Fungsi : Untuk menyimpan transaksi
 Tipe file : File master
 Organisasi file : Indexed sequential
 Akses file : Random
 Media : Harddisk
 Panjang record : 182 byte
 Kunci field : Id_transaksi
 Software : Mysql

Table 4. Spesifikasi file Tabel Transaksi

N o	Elemen data	Nama field	Tipe	Si ze	Keterangan
1.	Id transaksi	Id_transaksi	Varc har	11	Primary Key
2.	Tgl Transaksi	Tgl_transaksi	Varc har	8	-
3.	Id_User	Id_user	Varc har	11	Foreign Key
4.	Nm_User	Nm_user	Varc har	35	
5.	Alamat	alamat	Varc har	50	
6.	Cara_Bayar	Cara_bayar	Varc har	20	
7.	Id_pengiriman	Id_pengiriman	Varc har	11	Foreign Key
8.	Id_Barang	Id_barang	Varc har	11	Foreign Key
9.	Jumlah	Jumlah	Inter ger	10	
10.	Totalbayar	Total_bayar	Inter ger	15	

e. Spesifikasi file Tabel Transaksi

Nama : Laporan Transaksi
 Akronim : lap_transaksi.sqli
 Fungsi : Untuk menyimpan data laporan transaksi
 Tipe file : File laporan
 Organisasi file : Indexed sequential
 Akses file : Random
 Media : Harddisk
 Panjang record : 107 byte
 Kunci field : Id laporan transaksi
 Software : Mysql

Table 5. Spesifikasi file Tabel Laporan Transaksi

N o	Elemen data	Nama field	Tipe	Si ze	Keterangan
1.	Id_Laporantransaksi	Id_laptransaksi	Var char	11	Primary Key
2.	Id Transaksi	Id_transaksi	Var char	8	ForeignKey
3.	Id_Barang	Id_barang	Var char	11	ForeignKey
4.	Nm_barang	nm_barang	Var char	35	
5.	Hargabarang	hrng_barang	Var char	50	
6.	Id_user	Id_user	Var char	11	ForeignKey
7.	Totalbayar	Total_bayar	Inter ger	15	

- f. Spesifikasi *file* Tabel Pengiriman
- Nama : Data Pengiriman
 Akronim : dt_pengiriman
 Fungsi : Untuk menyimpan data pengiriman
 Tipe *file* : File laporan
 Organisasi *file* : Indexed sequential
 Akses *file* : Random
 Media : Harddisk
 Panjang *record* : 53 byte
 Kunci *field* : Id pengiriman
 Software : Mysql

Table 6. Spesifikasi *file* Tabel Pengiriman

No	Elemen data	Nama field	Tipe	Si ze	Keterangan
1	Id_Pengiriman	Id_pengiriman	Var char	11	Primary Key
2	Id Transaksi	Id_transaksi	Var char	11	Foreign Key
3	Tgl_Pengiriman	Id_pengiriman	Var char	8	
4	Ongkos_Kirim	ongkos_kirim	Var char	8	
5	Ekspedisi	ekspedisi	Var char	15	

- g. Spesifikasi *file* Tabel Admin
- Nama : Data Admin
 Akronim : dt_admin
 Fungsi : Untuk menyimpan data admin
 Tipe *file* : File Master
 Organisasi *file* : Indexed sequential
 Akses *file* : Random
 Media : Harddisk
 Panjang *record* : 96 byte
 Kunci *field* : Id admin
 Software : Mysql

Table 7. Spesifikasi *file* Tabel Admin

No	Elemen data	Nama field	Tipe	Si ze	Keterangan
1.	Id_Admin	Id_admin	Var char	11	Primary Key
2.	Nm Admin	nm_admin	Var char	35	
3.	Email	email	Var char	20	
4.	Password	password	Var char	20	
5.	Hak_Akses	Hak_akses	Var char	10	

- h. Spesifikasi *file* Tabel Pemilik
- Nama : Data Pemilik
 Akronim : dt_pemilik

- Fungsi : Untuk menyimpan data pemilik
 Tipe *file* : File Master
 Organisasi *file* : Indexed sequential
 Akses *file* : Random
 Media : Harddisk
 Panjang *record* : 96 byte
 Kunci *field* : Id pemilik
 Software : Mysql

Table 8. Spesifikasi *file* Tabel Pemilik

No	Elemen data	Nama field	Tipe	Si ze	Keterangan
1.	Id_Pemilik	Id_pemilik	Var char	11	Primary Key
2.	Nm Pemilik	nm_pemilik	Var char	35	
3.	Email	email	Var char	20	
4.	Password	password	Var char	20	
5.	Hak_Akses	Hak_akses	Var char	10	

- i. Spesifikasi *file* Tabel Penjualan
- Nama : DataPenjualan
 Akronim : dt_penjualan.sqli
 Fungsi : Untuk menyimpan penjualan
 Tipe *file* : File master
 Organisasi *file* : Indexed sequential
 Akses *file* : Random
 Media : Harddisk
 Panjang *record* : 182 byte
 Kunci *field* : Id_penjualan
 Software : Mysql

Table 9. Spesifikasi *file* Tabel Penjualan

No	Elemen data	Nama field	Tipe	Si ze	Keterangan
1.	Id_penjualan	Id_penjualan	Var char	11	Primary Key
2.	Id_Transaksi	Id_transaksi	Var char	11	Foreign Key
3.	Id_Barang	Id_barang	Var char	11	Foreign Key
4.	Nm_Barang	Nm_barang	Var char	35	
5.	Hargabarang	hrg_barang	Integer	8	
6.	Cara_Bayar	Cara_bayar	Integer	20	
7.	TotalBayar	Total_bayar	Integer	20	
8.	Id_Admin	Id_admin	Var char	11	Foreign Key

9.	Nm_user	Nm_user	Integer	35	
----	---------	---------	---------	----	--

- j. Spesifikasi file Tabel Laporan Penjualan
- Nama : Data laporan Penjualan
- Akronim : lap_penjualan.sqli
- Fungsi : Untuk menyimpan laporan penjualan
- Tipe file : File laporan
- Organisasi file : Indexed sequential
- Akses file : Random
- Media : Harddisk
- Panjang record : 182 byte
- Kunci field : Id_penjualan
- Software : Mysql

Table 9. Spesifikasi file Tabel Laporan Penjualan

No	Elemen data	Nama field	Tipe	Size	Keterangan
1	Id_Laporan penjualan	Id_laporan penjualan	Var char	11	Primary Key
2	Id_Transaksi	Id_transaksi	Var char	11	Foreign Key
3	Id_Barang	Id_barang	Var char	11	Foreign Key
4	Nm_Barang	nm_barang	Var char	35	
5	Hargabarang	hrng_barang	Integer	8	
6	Jumlah	Jumlah	Integer	20	
7	Total Bayar	Total_bayar	Integer	20	
8	Nm_user	Nm_user	Var char	35	
9	Id_Penjual	id_penjual	Var char	11	Foreign Key

IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Halaman Register dan Login aplikasi mockup sebagai gambaran secara garis besar desain dan kebutuhan yang akan dikembangkan dan ditampilkan mulai dari register dan login.



Gambar 7. Prototype Halaman Registrasi dan Login

Halaman Login aplikasi prototype secara garis besar desain dan kebutuhan yang akan dikembangkan ditampilkan mulai dari kolom email, password, forgot your password? dan login hingga opsi login menggunakan akun Google, Facebook dan Gmail.



Gambar 8. Prototype Halaman Login

Halaman Register menampilkan label dan input Full Name, Email, Phone Number, Password, Repeat Password, check Remember me dan tombol Register. Selain itu, halaman ini juga menampilkan link login, username dan password. Selanjutnya hingga opsi login menggunakan akun Google, Facebook dan Gmail.



Gambar 9. Prototype Halaman Register

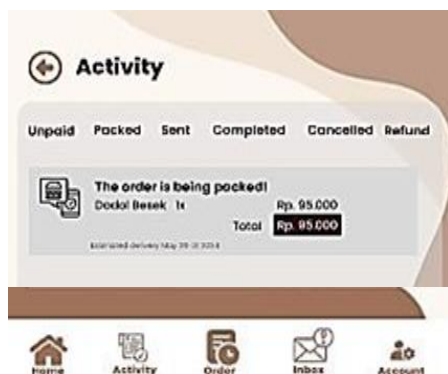
Halaman Home sebagai gambaran menampilkan Showcase Update, uraian singkat About Us, beberapa icon serta garansi dan standar yang dijalankan oleh Toko Dodol Betawi Rogayah, katalog

menu makanan yang menjadi andalan penjualan, testimonial dari beberapa pelanggan terkait dengan kualitas dan mutu yang dirasakan setelah bertransaksi, pada bagian bawah terdapat detail Alamat toko, *icon* sponsor, Lokasi berdasarkan *Google Map*, tombol *Home*, *Activity*, *Order*, *Inbox* dan *Account*.



Gambar 10. *Prototype Home* Aplikasi

Halaman *Activity*, terdapat *tombol Back* atau kembali, Tab Unpaid, Packed, Sent, Completed, Cancelled dan Refund. Dibagian bawah memberikan informasi mengenai status order yang telah pelanggan buat yang menyertakan jumlah, harga produk hingga total yang perlu dibayar dan beberapa tombol *Home*, *Activity*, *Order*, *Inbox* dan *Account*.



Gambar 11. *Prototype Halaman Activity*

Halaman *Product* ini terdapat beberapa bagian diantaranya Dodol

Kemasan, Dodol Besek 1 Kg, Dodol Kompon 2 Kg, dan Aneka Kue Basah. Dilanjutkan daftar menu, dibagian bawah terdapat beberapa tombol *Home*, *Activity*, *Order*, *Inbox* dan *Account*.



Gambar 12. *Prototype Product*

Halaman *Checkout* ini terdapat memberikan informasi mengenai status order per item produk yang telah pelanggan buat dan menyertakan jumlah, harga produk hingga total yang perlu dibayar, dan dibagian bawah terdapat beberapa tombol *Home*, *Activity*, *Order*, *Inbox* dan *Account*.



Gambar 13. *Prototype Halaman Checkout*

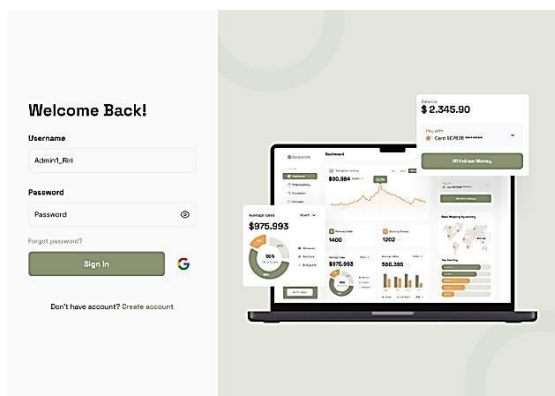
Halaman *Account*, pada bagian atas terdapat tombol kembali, berbagai informasi mengenai *My profile account*, dilanjutkan dengan *My address, security &*

accounts, settings, faq & Trems status pengguna dan tombol Logout. Pada dibagian bawah terdapat beberapa tombol Home, Activity, Order, Inbox dan Account.



Gambar 14. Prototype Halaman Account

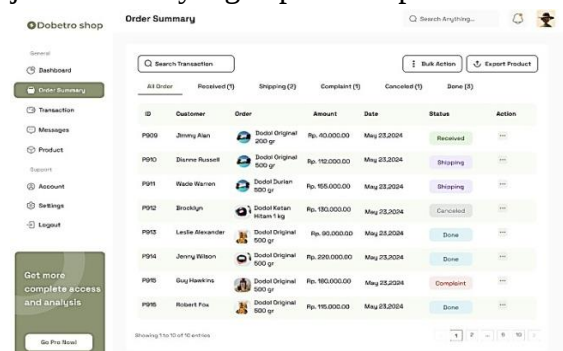
Halaman tampilan Login Admin, bagian atas terdapat pesan *Welcome Back!* pengguna admin, selanjutnya memasukkan *username* dan *password* yang telah terdaftar untuk tombol login. Opsi login dengan akun Google tersedia untuk yang sudah terdaftar, Jika tidak memiliki akun bisa dilanjutkan untuk mengunjungi bagian link *Don't have account? Create account*. Pada bagian sebelah kanan sebagai gambar dashboard yang akan ditemui apabila berhasil masuk pada halaman admin.



Gambar 15. Prototype Halaman Login Admin

Halaman Pesanan Admin, pada bagian kanan terdapat menu untuk pencarian

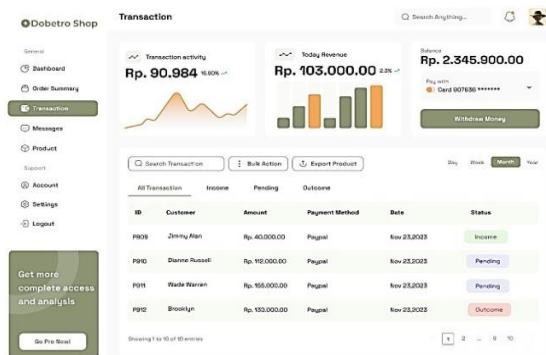
search transaction, *bluk action* opsi untuk merespon order dan *Export Product*. Selanjutnya pada bagian kanan tab untuk menampilkan status jumlah All Order, Received, Shipping, Complaint, Cancelled, Done, menampilkan ID, Cuscomter, Order, Amount, Date, Status, Action beserta dengan informasi yang mewakili dari Order Summary. Pada bagian bawah terdapat paging yang digunakan untuk menentukan jumlah baris yang dapat ditampilkan.



Gambar 16. Prototype Halaman Pesanan Admin

Halaman Transaksi Admin, pada bagian terdapat bagaian *transaction activity* dengan total dan persentase transaksi, bagian *Today Revenue* sebagai status pendapatan atau penghasilan transaksi per hari menampilkan jumlah dan persentase. Selanjutnya pada bagian Balance sebagai saldo keuangan, kemudian *Pay with menu* dan tombol *Withdraw Money*. Pada table terdapat menu untuk pencarian *search transaction*, *bluk action* opsi untuk merespon order dan *Export Product*. Filter berfungsi sebagai penyaring data berdasarkan Harian, Mingguan, Bulanan dan Tahunan. Tabel *transaction* dengan informasi *All transaction*, *income*, *pending* dan *Outcome*, dengan label field *ID*, *Customer*, *Amount*, *Payment Method*, *Date*, *Status*, dan beberapa informasi daftar transaksi. Pada bagian bawah terdapat

paging yang digunakan untuk menentukan jumlah baris yang dapat ditampilkan



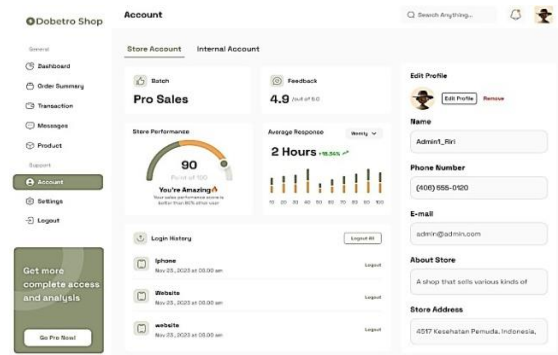
Gambar 17. *Prototype* Halaman Transaksi Admin

Halaman Add Produk Admin sebagai area untuk menambahkan detail informasi mengenai produk yang akan dijual. Pada bagian atas terdapat *Name Product*, *Category*, *Price*, *About Product*, *Upload Image*. Selanjutnya tombol Cance dan Save.

Gambar 18. *Prototype* Halaman Add Product Admin

Halaman Profile Admin, pada bagian ini terbagi menjadi beberapa area diantaranya: *Store Account*, *Internal Account*, *Store Performanc*, *Feedback*, *Average Response* dengan grafik bar dan filter, *Daily*, *Weekly* dan *Mountly*, *Login History* sebagai bentuk notifikasi akses portal dari beberapa platform dengan tombol *logout* untuk semua perangkat yang digunakan, *Edit Profile* dengan daftar data yang dapat diedit yaitu: *Name*, *Phone*

Number, *Email*, *About Store* dan *Store Address*.



Gambar 19. *Prototype* Halaman Profile Admin

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis. Adapun kesimpulan dari penelitian ini antara lain:

1. Efisiensi Operasional Sistem informasi berbasis website ini telah meningkatkan efisiensi operasional toko” diharapkan dapat memberikan informasi yang lengkap kepada masyarakat dan penggunaanya. Kehadiran sistem ini memberikan kemudahan dalam memenuhi kebutuhan-kebutuhan pengguna baik internal maupun eksternal dalam membutuhkan data-data
2. Rancangan sistem ini memungkinkan Toko Dodol Betawi Rogayah untuk menjangkau pasar yang lebih luas, baik ditingkat lokal maupun internasional.dalam mempromosikan, menginformasikan, dan mengupdate informasi terbaru.
3. Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat mempermudah meningkatkan kepuasan terhadap pelanggan, Fitur-fitur yang *user-friendly* meningkatkan pengalaman berbelanja pelanggan, membuat proses pembelian lebih nyaman dan efisien secara online, serta mendapatkan informasi yang tepat, dan

membantu pihak manajemen dalam mengambil keputusan yang lebih baik terkait strategi bisnis.

Saran

Suatu sistem tidak mungkin tidak terjadi suatu masalah, oleh karena itu untuk diperlukan suatu panduan atau kerjasama yang baik dalam mengelola sistem. Sehubungan dengan hal di atas, maka penulis memberikan saran-saran. Adapun saran-saran tersebut antara lain:

1. Melakukan backup data secara berkala untuk mengantisipasi kehilangan data.
2. Perlu adanya perawatan (*maintenance*) terhadap hardware maupun software yang terencana dan rutin.
3. Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan dapat ditambahkan fitur yang lebih update lagi yang dapat lebih memudahkan pengguna untuk enkripsi data dan autentikasi dua faktor, serta mengintegrasikan website dengan media sosial seperti live chat dan chatbot untuk meningkatkan layanan pelanggan, Instagram, optimasi SEO dan Facebook.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, E. Y., Risanto, E., Basuki, Y., Nofianto, D., C, A. A., & Offset, A. (2017). *Pengantar Sistem Informasi*. Penerbit Andi.
<https://books.google.co.id/books?id=8VNLDwAAQBAJ>
- A.Yudi Permana, Puji Romadlon. (2019). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Perumahan Menggunakan Metode SDLC Pada PT. Mandiri Land Prosperous Berbasis Mobile*. SIGMA – Jurnal Teknologi Pelita Bangsa.
- Butsianto, S. & Arifin, E. N. (2020). *Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Menggunakan Metode Prototyping Pada Toko Bay Sticker*. Teknik Informatika. Universitas Pelita Bangsa, 10, 88.
- Elgamar, S. Kom., M. Kom. 2020. *Konsep dasar pemograman website dengan PHP*. Malang: CV. Multimedia Edukasi
- Hidayat, F. (2020). *Konsep Dasar Sistem Informasi Kesehatan*. Deepublish.
<https://books.google.co.id/books?id=dJfwDwAAQBAJ>
- Jantce TJ Sitinjak, D. D., Maman, & Suwita, J. (2020). *Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kursus Bahasa Inggris Pada Intensive English Course Di Ciledug Tangerang*. *Insan Pembangunan Sistem Informasi Dan Komputer (IPSIKOM)*, 8(1).
<https://doi.org/10.58217/ipsikom.v8i1.164>
- Jimi Asmara., 2019. *Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (Studi Kasus Desa Netpala)*. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 2(1). Pp.1-7
- Maspaeni, M., & Nurkholis, L. M. (2019). *Pengembangan Model Web-Based Learning Tools*. *EXPLORE*.
<https://doi.org/10.35200/explore.v9i1.109>
- Nur Azis, Gali Pribadi, Manda Savitrie Nurcahya. (2020). *"Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android"*.
- Pakpahan, S., Fa'atulo Halawa, A., Kunci, K., Informasi, S., & Desa, D. (2020). *Sistem Informasi Pengelolaan Dana Desa Pada Desa Hilizoliga Berbasis Web*. *Jurnal Teknik Informatika Unika St. Thomas (JTIUST)*, 5(1), 109–117.
- Romindo, dkk. (2021). *Sistem Informasi, Yayasan Kita Menulis*. Kaunang, Fergio, dkk. 2021. *Konsep Teknologi Informasi, Yayasan Kita Menulis*.

- Samsul Arifin. 2020. *Sales Management Strategi Menjual Dengan Pendekatan Personal*. Yogyakarta: Salma Idea.
- Seah, J., & Ridho, M. R. (2020). "Perancangan Sistem Informasi Persediaan Suku Cadang untuk Alat Berat Berbasis Desktop pada CV Batam Jaya." *Jurnal COMASIE*, 3(2)
- Sallaby, A. F., & Kanedi, I. (2020). *Perancangan Sistem Informasi Jadwal Dokter Menggunakan Framework Codeigniter*. *Jurnal Media Infotama*, 16(1), 48–53. <https://doi.org/10.37676/jmi.v16i1.1121>
- Sulistiani, H., Setiawansyah, S., & Darwis, D. (2020). *Penerapan Metode Agile untuk Pengembangan Online Analytical Processing (OLAP) pada Data Penjualan (Studi Kasus: CV Adilia Lestari)*. *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 6(1), 50. <https://doi.org/10.24014/coreit.v6i1.9307>