

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BARANG PADA CV. MURNI SEJATI BERBASIS WEB

Ni Made Estya Devi¹⁾ Ni Kadek Ariasih²⁾ Ni Putu Ayu Siska Wulantari³⁾

Program Studi Teknik Informatika¹⁾²⁾³⁾

Institut Bisnis Dan Teknologi Indonesia, Jalan Tukad Pakerisan No 97, Denpasar, Bali^{1) 2) 3)}
estyadevi@gmail.com¹⁾ kdariasih@instiki.ac.id²⁾ siska.wulantari@instiki.ac.id³⁾

ABSTRACT

CV. Murni Sejati is a type of business engaged in cosmetics where the product made will be distributed to hotels, villas and the general public. The process of selling goods in the company, still uses conventional methods such as ordering via whatsapp, telephone, and direct data to the company. In the development of this system using the waterfall development method consisting of several stages used and using primary data collection techniques and secondary data. The tools used to describe the system model are in the form of event list, context diagram, data flow diagram (DFD). The result of this research is a web based product sales application that will display item data, payment data, order data, sales data and reports. This application has a feature to make payments for goods via bank transfer and automatic cancellation by the system if the payment is not made in accordance with the predetermined time limit. The conclusion of this study resulted in a sales information system where this system helps admin, warehouse staff, accounting, and owner to manage sales. Meanwhile, customers can help place orders easily and time efficiently. With development of a web based system, it is very appropriate to apply because of the nature of the web base that can be accessed by multiuser and can be accessed using all devices through a browser connected to the internet network.

Keywords : Information System, Sales, Waterfall, Web.

ABSTRAK

CV. Murni Sejati adalah suatu jenis usaha yang bergerak di bidang kosmetik dimana produk yang dibuat akan di distribusikan ke hotel- hotel, villa dan masyarakat umum. Proses penjualan barang yang ada di perusahaan, masih menggunakan cara konvensional seperti pemesanan melalui whatsapp, telepon, dan data langsung ke perusahaan. Pada pengembangan sistem ini menggunakan metode pengembangan waterfall terdiri dari beberapa tahapan yang digunakan serta menggunakan teknik pengumpulan data primer dan data sekunder. Alat yang digunakan untuk menggambarkan model sistem adalah berupa event list, diagram konteks, data flow diagram (DFD). Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi penjualan barang berbasis web yang akan menampilkan data barang, data pembayaran, data pesanan, data penjualan, dan laporan. Pada aplikasi ini memiliki fitur untuk melakukan pembayaran barang melalui transfer bank dan pembatalan otomatis oleh sistem jika pembayaran tidak dilakukan sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan. Kesimpulan dari penelitian ini menghasilkan sebuah sistem informasi penjualan barang dimana sistem ini membantu admin, staff gudang, accounting, dan owner untuk mengelola penjualan. Sedangkan untuk pelanggan dapat membantu melakukan pemesanan barang dengan mudah dan efisien waktu. Dengan adanya pembangunan sistem berbasis web sangat tepat diterapkan karena sifat dari basis web yang dapat diakses secara multiuser serta dapat diakses menggunakan semua perangkat melalui browser yang terhubung ke jaringan internet.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Penjualan, Waterfall, Web

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu dan teknologi sekarang ini sangat cepat dan pesat terutama dalam bidang teknologi informasi termasuk penggunaan melalui internet, perusahaan lebih mudah menginformasikan produk dan jasanya kepada masyarakat. Pada masa sekarang ini banyak beberapa perusahaan telah memanfaatkan teknologi internet sebagai media transaksi bisnis penjualan barang. Penjualan merupakan proses dimana sang penjual memuaskan segala kebutuhan dan keinginan pembeli agar dicapai manfaatnya bagi yang menjual maupun sang pembeli yang berkelanjutan dan yang menguntungkan bagi kedua belah pihak (Ahmad, R. F., & Hasti, N, 2018). Dalam dunia bisnis sistem informasi dapat membantu menyederhanakan proses pekerjaan yang rumit menjadi lebih efektif dan efisien dengan mengintegrasikan proses bisnis sehingga pengelolaan sumber daya juga menjadi lebih efisien dalam memberikan pelayanan ke pelanggan.

CV. Murni Sejati adalah suatu jenis usaha yang bergerak di bidang kosmetik dimana produk yang dibuat akan di distribusikan ke hotel- hotel, villa dan masyarakat umum. Perusahaan ini terletak di Jalan Raya Dalung Utara No. 99 Kuta Utara, Badung-Bali. Perusahaan tersebut melayani penjualan barang seperti kosmetik. Kosmetik adalah alat-alat kecantikan yang digunakan untuk merawat wajah dan tubuh (Safitri dkk., 2020). Produk yang dijual oleh perusahaan yaitu shower gel, shampoo, bath foam, hand soap, body lotion, dan conditioner. Produk yang dijual ada kemasan tube dan jerigen. Perusahaan menjelaskan bahwa jumlah penjualan barang perharinya bisa mencapai ± 100 oderan perharinya. Perusahaan saat ini memiliki ± 300 pelanggan. Proses penjualan barang dilakukan dengan 3 cara, yaitu yang pertama pelanggan harus datang langsung ke lokasi perusahaan untuk melakukan

pemesanan barang. Selanjutnya yang kedua pelanggan bisa melakukan pemesanan barang lewat via telepon, dan terakhir yang ketiga pelanggan bisa melakukan pemesanan barang melalui chat personal via *Whatsapp*. Pelanggan memilih produk yang ingin dipesan atau dibeli kepada admin, admin menulis barang pemesanan dari pelanggan di sebuah kertas lalu disalin ke excel. Selanjutnya pemesanan akan dicetak oleh admin dan diproses ke gudang, kemudian sopir akan mengirim barang ke pelanggan atau pelanggan bisa datang langsung untuk mengambil barang.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada Ibu Gusti Ayu Made Dewi Komala Sari selaku admin penjualan perusahaan, peneliti menemukan permasalahan dalam proses bisnisnya. Pertama dalam proses pemesanan barang via telepon kendalanya ketika seluruh layanan telepon sedang menerima panggilan dari pelanggan, otomatis pelanggan yang lain belum terlayani harus menunggu terlebih dahulu. Layanan telepon ini cukup terbatas, ketika antrian mencapai lebih dari satu pelanggan, maka pelanggan selanjutnya akan terputus dengan peringatan seperti telepon yang dituju sedang sibuk. Adapun kesalahan pelanggan dalam pengucapan alamat kirim sering terjadi dalam pemesanan via telepon yang membuat pihak sopir salah mengirim barang ke alamat pelanggan. Pemesanan via telepon sering kali menyebabkan data pesanan kurang terorganisir dengan baik. Kedua dalam proses pemesanan barang via *whatsapp* kendalanya terkadang karena terlalu banyaknya pesan yang masuk perharinya maka terjadinya pesan yang tertumpuk dan akhirnya terabaikan. Hal tersebut tentunya dapat menghambat perusahaan dalam memasarkan produknya. Selanjutnya yang terakhir proses pemesanan barang di mana pelanggan datang langsung ke perusahaan yang menjadi kendalanya yaitu dalam 1 transaksi kepada pelanggan, admin membutuhkan

waktu 10 – 15 menit untuk melayani pelanggan yang datang langsung untuk memesan barang. Dikarenakan kondisi pencatatan masih menggunakan pembukuan yang dicatat satu-persatu, selanjutnya disalin ke excel dan harus mengecek daftar harga per produknya yang membuat proses pemesanan cukup memakan waktu dan membuat pelanggan jenuh menunggu.

Dengan melihat beberapa kendala yang terjadi dari pemasalahan di atas, peneliti ingin memberikan sebuah solusi dalam bentuk aplikasi yang bertujuan merancang dan membangun sistem penjualan barang untuk membantu staff dalam mengelola data pembayaran pelanggan, data penjualan, data produk, data barang masuk, data jurnal umum, data *user*, dan laporan serta membantu pelanggan dalam melakukan order barang secara efisien. Adapun aplikasi tersebut adalah “ Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Barang Pada CV. Murni Sejati Berbasis Web”. Pembangunan sistem berbasis web sangat tepat diterapkan karena sifat dari basis *web* yang dapat diakses secara multiuser serta dapat diakses menggunakan semua perangkat melalui *browser* yang terhubung ke jaringan internet. Dalam proses pengembangan perancangan sistem informasi penjualan barang yaitu menggunakan metode *waterfall* sampai tahap pengujian sistem dengan *black-box testing*. Pendekatan secara terstruktur menggambarkan proses sistem dengan jelas sehingga permasalahan yang kompleks dapat dipecahkan dan hasil sistem akan mudah untuk dipelihara, fleksibel, mempunyai dokumentasi yang baik, tepat waktu.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Penjualan

Penjualan menurut (Siregar, 2018) adalah persetujuan kedua belah pihak antara penjual dan pembeli, dimana penjual menawarkan suatu produk dengan harapan pembeli dapat menyerahkan sejumlah uang sebagai

alat ukur produk tersebut seberapa harga jual yang telah disepakati.

Database (Basis Data)

Menurut (Cosmas & Joni, 2017) basis data atau *database* adalah kumpulan data terstruktur. Sehingga dapat menambah, mengakses, dan memproses data yang tersimpan dalam *database* komputer, untuk membuat database dibutuhkan sistem manajemen basis data (*database management system*).

Website

Menurut (Iqbal, 2014) *website* merupakan halaman yang menampilkan informasi data teks, gambar, suara, video, atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis. Halaman pertama sebuah *website* disebut *homepage*, sedangkan halaman demi halaman secara mandiri disebut *web page*.

HTML (Hypertext Markup Language)

HTML singkatan dari *hypertext markup language*, yaitu skrip yang berupa tag-tag untuk membuat dan mengatur struktur *website* (Josi, 2017).

PHP (Perl Hypertext Preprocessor)

PHP adalah bahasa yang dirancang secara khusus untuk penggunaan pada web. PHP adalah *tool* untuk pembuatan halaman web dinamis. PHP pertama kali dibuat oleh Rusmus Lerdorf pada tahun 1995. Pada saat itu PHP masih bernama FI (*dorm interpreted*), yang wujudnya berupa sekumpulan *script* yang digunakan untuk mengolah data form dari web (Lutfi, 2017).

MYSQL

Menurut (Lestanti & Susana, 2016) MySQL adalah sebuah implementasi dari sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) yang di distribusikan secara gratis. Setiap pengguna dapat secara bebas menggunakan MySQL, namun dengan batasan perangkat lunak tersebut tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial. MySQL sebenarnya merupakan

turunan salah satu konsep utama dalam basis data yang telah ada sebelumnya SQL (*Structured Query Language*).

Visual Studio Code

Menurut (Pangestu, B. R., 2021) *visual studio code* adalah kode editor sumber yang dikembangkan oleh *microsoft* untuk *windows*, *linux*, *macOS*. Ini termasuk dukungan untuk debugging, kontrol git yang tertanam dan github, penyorotan sintaksis, penyelesaian kode cerdas, *snippet*, dan *refactoring* kode. Ini sangat dapat disesuaikan, memungkinkan pengguna untuk mengubah tema, pintasan *keyboard*, preferensi, dan menginstal ekstensi yang menambah fungsionalitas tambahan.

Laragon

Menurut (Pangestu, B. R., 2021) *laragon* adalah aplikasi yang dapat merubah komputer menjadi sebuah server maupun lokal atau dapat disebut sistem web stack untuk pengembangan web. *Laragon* berada di lingkungan yang terikat dengan sistem operasi *windows* dan menawarkan program – program pendukung untuk pengembangan web modern seperti *ruby on rails*, *laravel*, *django*, *flask*, *mean*, dan *spring boot* serta penggunaan *MySQL*, *PostgreSql*, *MangoDB*, *memached*, *redis*, *PHP*, *ruby*, *python*, *node.js*, dan *java* yang mudah. *Laragon* dapat bekerja dengan baik untuk mengembangkan sebuah web dan memiliki kecepatan yang luar biasa. *Laragon* memiliki beberapa fitur unggulan seperti pendukung *SSL*, memungkinkan pengembang mengubah versi program pendukung dengan mudah, mengatur database, membuat proyek aplikasi dengan cepat, dan tampilan yang *user friendly*.

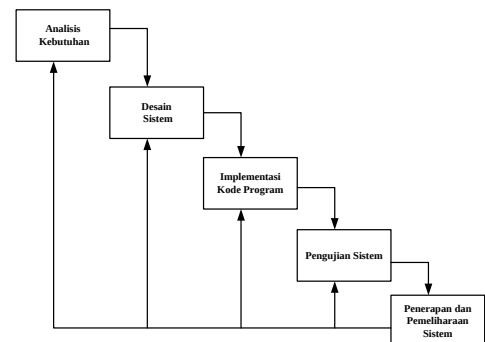
DFD (Data Flow Diagram)

Data flow diagram (DFD) adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data, dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan,

interaksi antara data yang tersimpan, dan proses yang dikenakan pada data tersebut (Joane dkk., 2017).

METODE PENELITIAN

Penelitian dan Pengambilan data dilakukan di Perusahaan CV. Murni Sejati yang beralamat di Jl. Raya Dalung Utara No. 99 Kuta Utara, Badung-Bali. Penelitian ini dilakukan dari bulan Oktober 2021 sampai Desember 2021. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan waterfall dengan pendekatan secara terstruktur. Berikut adalah bagan pengembangan waterfall pada rancang bangun sistem informasi penjualan barang pada CV. Murni Sejati berbasis web.



Gambar 3.1 Metode pengembangan sistem *waterfall*

Teknik Pengumpulan Data

Dalam sebuah penelitian, teknik pengumpulan data merupakan faktor penting demi keberhasilan penelitian. Adapun beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengumpulan data primer dan metode pengumpulan data sekunder. Tugas akhir ini akan dikerjakan dengan metode pengumpulan data sebagai berikut.

• Data Primer

Pengumpulan data primer adalah pengumpulan data yang diperoleh secara langsung dari narasumber aslinya. Data primer

yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah :

1. Wawancara : Dilakukan dengan menanyakan kendala-kendala dalam proses penjualan barang. Dari hasil wawancara yang dilakukan, didapatkan beberapa informasi yang dapat dimanfaatkan untuk penelitian ini. Adapun informasi yang didapat berupa permasalahan yang terjadi dalam proses bisnis perusahaan dan berupa prosedur-prosedur dan informasi pendukung untuk sistem penjualan barang yang akan dirancang dan dibangun. Wawancara dilakukan untuk memandu penulis agar pertanyaan yang diajukan tetap terfokus untuk mendapat data yang diperlukan.
2. Observasi : Dilakukan dengan cara mengamati proses penjualan barang dimana pelanggan melakukan pemesanan sampai proses pesanan di proses oleh admin. Dari hasil pengamatan yang dilakukan didapatkan data yang dibutuhkan untuk kemudian diproses pada penelitian dan pembuatan rancangan. Data yang didapatkan berupa alur penjualan barang di CV. Murni sejati dimana ada 3 kegiatan proses bisnis yang dilakukan yaitu pemesanan via telepon, via *whatsapp*, dan pelanggan bisa datang langsung ke perusahaan. Dari kegiatan bisnis tersebut memiliki kendalanya masing-masing.

• Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh atau dikumpulkan melalui sumber sumber yang telah ada secara tidak langsung. Metode pengumpulan data sekunder digunakan untuk mendukung data primer yaitu dari bahan

pustaka, literatur, penelitian terdahulu, buku dan lain sebagainya.

Metode pengumpulan data sekunder yang digunakan pada penelitian ini adalah :

1. Metode dokumentasi : Metode ini dilakukan dengan mendokumentasikan berkas-berkas yang digunakan dalam proses pemesanan barang seperti form order, daftar harga produk, nota, dan buku pemesanan harian.
2. Metode studi pustaka : Pada penelitian ini penulis mengumpulkan data-data yang dibutuhkan melalui artikel jurnal, *e-book*, buku-buku dan referensi kepustakaan lainnya yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi dalam hal rancang bangun sistem informasi penjualan barang pada CV. Murni Sejati.

Perancangan Sistem

Dari hasil analisis yang telah dilakukan, maka peneliti akan merancang sebuah sistem penjualan barang. Adapun metode pendekatan perancangan sistem akan menggunakan metode pendekatan terstruktur yang akan dijabarkan mulai *statement of purpose*, *event list*, *context diagram*, *data flow diagram*, perancangan *conceptual data model*, perancangan *physical data model*, sampai desain *user interface*.

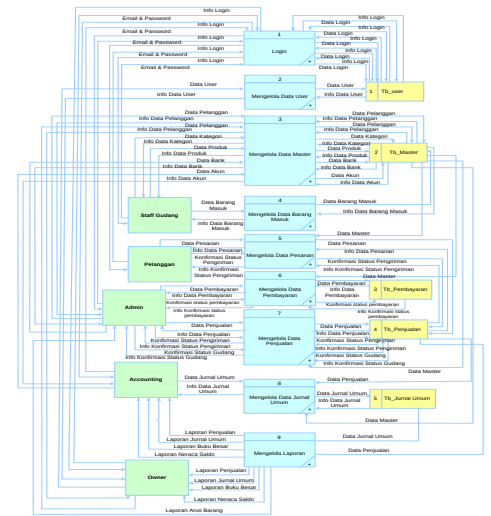
• *Statement of Purpose*

Sistem penjualan barang pada penelitian ini dapat diakses oleh beberapa pengguna yang memiliki hak akses yang berbeda-beda seperti pelanggan yang dapat melakukan *login*, memilih kategori, dan melakukan pembayaran pesanan hingga melihat status pengiriman, sedangkan admin penjualan dapat melakukan *login*,

mengelola data bank, data pelanggan, mengelola data pembayaran dan data penjualan, dan melihat laporan penjualan, sedangkan staf gudang dapat melakukan *login*, mengelola data kategori, data produk, data barang masuk, dan dapat melihat laporan arus barang. *Accounting* dapat melakukan *login*, mengelola data akun, mengelola data jurnal umum dan mengakses laporan. *Owner* dapat melakukan *login*, mengelola data *user*, dan mengelola atau mengakses laporan.

Context Diagram

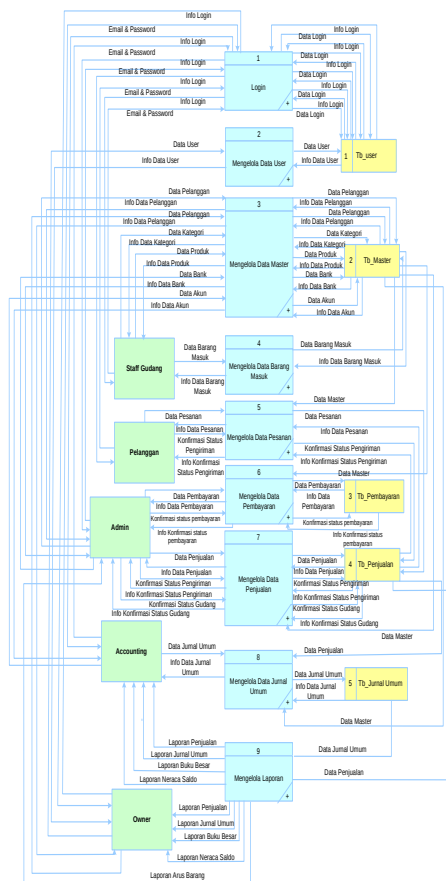
Context diagram pada penelitian ini memiliki lima entitas yaitu pelanggan, admin, staf gudang, *accounting* dan *owner*. Bentuk *context diagram* yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. *Context diagram* merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh *input* ke sistem atau *output* dari sistem dan memberi gambaran tentang keseluruhan sistem. Pada gambar dibawah ini merupakan *context diagram* pada CV. Murni Sejati.



Gambar 3.2 Context Diagram

Data Flow Diagram Level 0

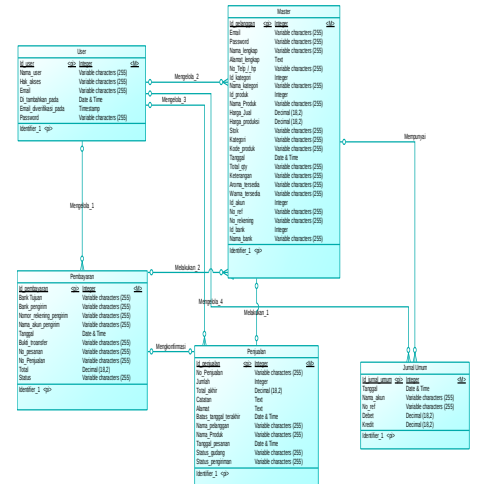
DFD level 0 yang merupakan diagram alir data yang menjelaskan tentang seluruh proses pengelolaan sistem dari pengguna. Alir yang berbentuk garis menjelaskan arah kemana saja proses yang terjadi dalam pengiriman data, kotak merupakan sebuah proses tempat bekerjanya sistem dan persegi panjang merupakan tempat disimpannya data *store*. DFD level 0 Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Barang Pada CV. Murni Sejati ini terdiri dari 8 proses yaitu *login*, mengelola data registrasi pelanggan, mengelola pembayaran, mengelola data *user*, mengelola data kategori, mengelola data barang, mengelola data pemesanan, dan mengelola data laporan.



Gambar 3.3 DFD Level 0

Conceptual Data Model (CDM)

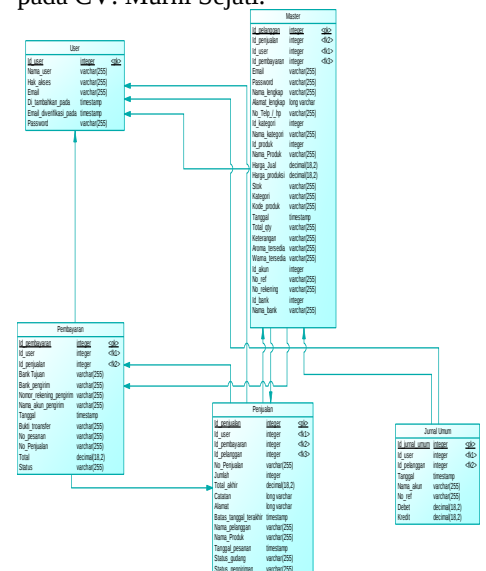
Conceptual data model pada penelitian ini merupakan hasil penerapan desain *data flow diagram* yang diimplementasikan pada struktur *database* dalam bentuk *logic*. Berikut adalah *conceptual data model* sistem penjualan barang pada CV. Murni Sejati.



Gambar 3.4 Conceptual Data Model

Physical Data Model (PDM)

Physical data model merupakan gambaran secara detail model CDM yang telah diimplementasikan pada *database* dalam bentuk fisik. Rancangan PDM memperlihatkan struktur penyimpanan data pada basis data yang sesungguhnya. Berikut adalah *physical data model* sistem penjualan barang pada CV. Murni Sejati.



Gambar 3.5 Physical Data Model

Struktur Tabel Penjualan

Tabel penjualan berisi data penjualan yang digunakan

untuk menyimpan data penjualan ke dalam sistem.

Tabel 3.1 Tabel Penjualan

No	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	Id_penjualan	Integer	-	Primary key
2.	Id_pelanggan	Integer	-	Foreign key
3.	Id_user	Integer	-	Foreign Key
4.	Id_pembayaran	Integer	-	Foreign key
5.	Id_bank	Integer	-	Foreign Key
6.	No_penjualan	Varchar	255	Not null
7.	Jumlah	Integer	-	Not null
8.	Total_akhir	Decimal	18,2	Not null
9.	Catatan	Long Varchar	-	Not null
10.	Alamat	Long varchar	-	Not null
11.	Batas_tanggal_terakhir	Timestamp	-	Not null
12.	Nama_pelanggan	Varchar	255	Not null
13.	Nama_produk	Varchar	255	Not null
14.	Tanggal_pesanan	Timestamp	-	Not null
15.	Status_gudang	Varchar	255	Not null

16.	Status_pengiriman	Varchar	255	Not null
-----	-------------------	---------	-----	----------

1.2 Pengkodean dan Implementasi Rancang

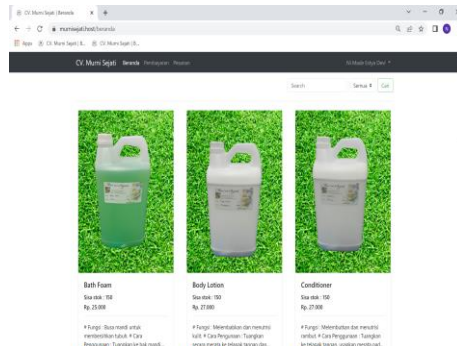
Desain dan rancangan sistem yang telah dibuat selanjutnya akan diimplementasikan dalam bentuk perintah bahasa pemrograman. Sistem pemesanan barang berbasis web akan dibangun menggunakan bahasa pemrograman Php dan menggunakan MYSQL sebagai media manajemen basis data. Proses pembuatan desain dan konten di dalam sistem pemesanan barang menggunakan bahasa HTML dan CSS yang ditulis pada kerangka kerja *framework laravel*. Tahap implementasi rancangan dan penulisan kode menggunakan beberapa *tools* berupa aplikasi penulisan kode program maupun media hosting lokal untuk menjalankan *website*. Aplikasi penulisan kode program yang digunakan adalah *Sublime Text 3* dan aplikasi yang digunakan sebagai media hosting lokal adalah XAMPP.

HASIL DAN PEMBAHASAN

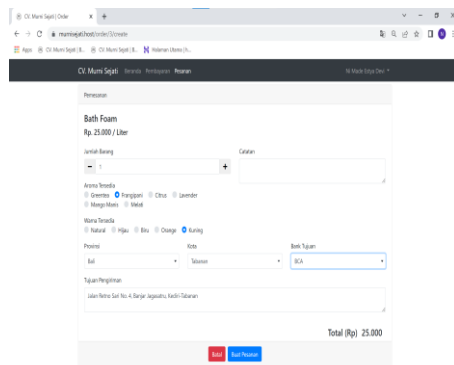
Implementasi Sistem

Setelah melakukan analisis dan perancangan sistem, maka langkah selanjutnya yaitu implementasi sistem. Implementasi sistem akan mengubah bentuk dari analisis maupun perancangan menjadi bentuk bahasa pemrograman. Setelah implementasi, maka dilakukan pengujian terhadap sistem yang baru dan akan dilihat kekurangan-kekurangan pada aplikasinya untuk pengembangan sistem selanjutnya. Hasil implementasi diatas kemudian akan diuji kebenarannya melalui tahap-tahap pengujian yang telah ditentukan. Sistem penjualan barang pada CV. Murni Sejati dirancang berbasis *website*. Terdapat menu utama pada *website* yaitu beranda,

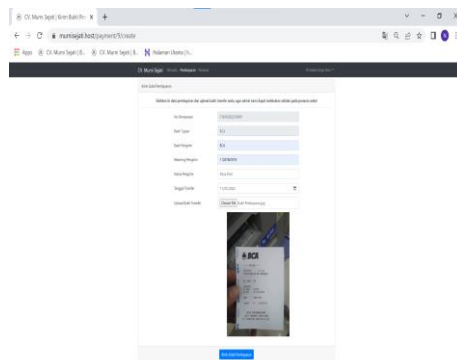
pembayaran, pesanan, dashboard, user, kategori, produk, akun, bank pelanggan, penjualan, jurnal umum, dan laporan.



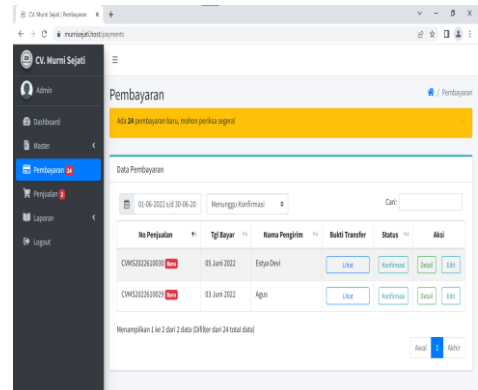
Gambar 4.1 Halaman Beranda Pelanggan



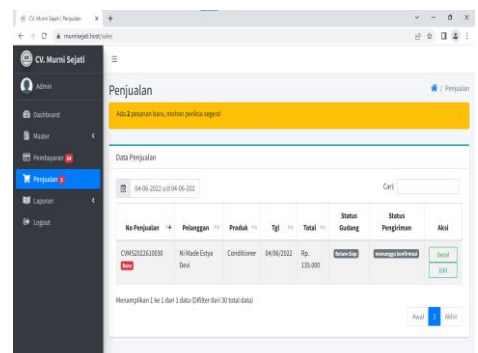
Gambar 4.2 Halaman Form Pemesanan



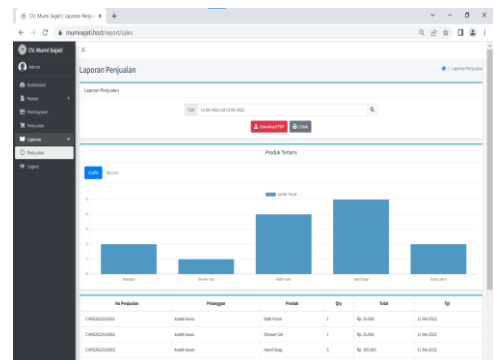
Gambar 4.3 Halaman Form Bukti Pembayaran



Gambar 4.4 Halaman Data Pembayaran Admin



Gambar 4.5 Halaman data Penjualan Admin



Gambar 4.6 Halaman Laporan Penjualan

Pengujian Sistem

Pengujian sistem merupakan suatu kegiatan atau proses yang dilakukan untuk memastikan apakah fungsi dan atribut pada sistem telah dilakukan untuk memastikan apakah fungsi dan atribut pada sistem telah bekerja dengan baik dan berfungsi sesuai dengan harapan. Pengujian sistem ini dilakukan dengan cara menguji

beberapa fungsi dari sistem antara lain.

Pengujian ini bertujuan untuk memeriksa fungsionalitas dari tampilan data penjualan. Berikut ini adalah proses pengujian terhadap tampilan data penjualan, dimana hasil pengujian telah sesuai dengan apa yang diharapkan.

Tabel 4.1 Pengujian Tampilan Data Penjualan

Fungsi	Skenario	Hasil
Data Penjualan	Mengklik tombol penjualan pada deretan menu <i>dashboard</i>	Maka akan menuju ke tampilan data penjualan
Data penjualan	Mengklik tombol detail pada tampilan data penjualan	Maka akan muncul sebuah tampilan detail penjualan dari satu transaksi
Data penjualan	Mengklik tombol cetak <i>form order</i> pada tampilan detail penjualan	Maka akan muncul tampilan cetak <i>form order</i>
Data penjualan	Mengklik tombol edit pada tampilan data penjualan	Maka akan muncul sebuah tampilan edit penjualan untuk mengubah data yang diinginkan

Data Penjualan	Salah satu field dibiarkan kosong pada <i>form</i> edit penjualan	Sistem memberikan peringatan <i>field</i> tidak boleh kosong
----------------	---	--

SIMPULAN

Rancang bangun sistem informasi penjualan barang pada CV. Murni Sejati berbasis *web* dirancang dan dibangun dengan menggunakan metode pengembangan *waterfall* yaitu

:

- Analisis kebutuhan
- Desain system
- Implementasi kode program
- Pengujian sistem

Penerapan dan pemeliharaan sistem

Dimana pada tahap desain dan implementasi dibangun aplikasi dan software menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan database MySQL

Fitur-fitur yang dimiliki oleh sistem penjualan barang CV. Murni Sejati yaitu, untuk diakses oleh semua *user* ada fitur *form* daftar, dan *form login*. Untuk diakses oleh pelanggan ada fitur beranda, pembayaran, dan pesanan. Untuk diakses oleh admin ada fitur *dashboard*, bank, data pelanggan, pembayaran, penjualan, dan laporan penjualan. Untuk diakses oleh staff gudang ada fitur *dashboard*, kategori, produk, barang masuk, penjualan, dan laporan arus barang. Untuk diakses oleh *accounting* ada fitur *dashboard*, akun, jurnal umum, laporan penjualan, laporan jurnal umum, laporan buku besar, dan laporan neraca saldo. Untuk diakses oleh *owner* ada fitur *dashboard*, data *user*, laporan penjualan, laporan jurnal umum, laporan buku besar, dan laporan neraca saldo.

Rancang bangun sistem informasi penjualan barang menggunakan metode pembayaran transfer melalui rekening bank dimana batas waktu yang diterapkan yaitu selama 24 jam, jika pelanggan melakukan pembayaran sebelum 24 jam maka pesanan yang dibuat akan diproses oleh sistem dan sebaliknya jika pelanggan melakukan pembayaran dari batas waktu tersebut maka sistem akan membatalkan pesannya secara otomatis.

Pengujian sistem dengan menggunakan *blackbox testing* bahwa sistem yang dirancang dan dibangun dapat berjalan sesuai dengan fungsionalitas yang dirancang baik dari segi , *form* daftar, *form login*, tampilan beranda, tampilan *dashboard*, pembayaran, data pesanan, data kategori, data produk, data bank, data pelanggan, data pembayaran, data penjualan, data akun, data jurnal umum, data *user*, dan pengelolaan data laporan telah sesuai harapan yang diinginkan dan dapat berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agusvianto, H. 2017. Sistem Informasi Inventori Gudang Untuk Mengontrol Persediaan Barang Pada Gudang. JIEET (Journal of Information Engineering and Educational Technology), 1(1), 40-46.
- [2] Ahmad, R. F., & Hasti, N. (2018). Sistem Informasi Penjualan Sandal Berbasis Web. Jurnal Teknologi dan Informasi, 8(1), 67-72.
- [3] Alda, M. 2021. Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek. Media Sains Indonesia.
- [4] Alit, R., Mumpuni, R. 2020. Physical Data Model. Jurnal Informatika Dan Sistem Informasi (JIFoSI), 1(3), 806-816.
- [5] Anggraeni, E. Y. 2017. Pengantar sistem informasi. Penerbit Andi.
- [6] Arianto, R., Al Anam, A. K., dkk. 2021. PENGEMBANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI INVENTORY MENGGUNAKAN MODEL WATERFALL. Jurnal SAINTIKOM (Jurnal Sains Manajemen Informatika dan Komputer), 20(2), 73-83.
- [7] Ayu, F., & Permatasari, N. 2018. Komponen Dasar PHP. Jurnal Intra Tech, 2(2), 12-26.
- [8] Azis, H., & Bernadisman, D. 2021. SISTEM INFORMASI PEMESANAN BARANG BERBASIS WEB PADA TOKO KELONTONG AMANAH. Jurnal Visualika, 7(1), 24-34.
- [9] Christian, A., Hesinto, S., & Agustina, A. 2018. Alat Bantu Analisis dan Perancangan. Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer), 7(1), 22-27.
- [10] Cosmas Eko Suharyanto, Joni Eka Chandra, dkk. 2017. "Perancangan Sistem Informasi PenggajianTerintegrasi Berbasis Web". Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi, Vol 3 No 2. 225-232.
- [11] Dachliyani, L., & Sos, S. 2019. Instrumen Yang Sahih: Sebagai Alat Ukur Keberhasilan Suatu Evaluasi Program Diklat (Evaluasi Pembelajaran). MADIKA: Media Informasi dan Komunikasi Diklat Kepustakawanan, 5(1), 57-65.
- [12] Destiningrum, M., & Adrian, Q. J. 2017. Pengujian Black Box Testing. Jurnal Teknoinfo, 11(2), 30-37.
- [13] Edi, F. R. S. 2016. teori wawancara Psikodignostik. Penerbit LeutikaPrio.
- [14] Hidayat, M., & Baihaqy, M. A. M. (2021). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web. SATESI: Jurnal Sains Teknologi dan Sistem Informasi, 1(1), 21-25.
- [15] Hutahaeen, J. 2015. Konsep sistem informasi. Deepublish.
- [16] Iqbal, M. 2014. 5 Jam Belajar PHP MYSQL Dengan Dreamweaver CS3. Deepublish.
- [17] Jannah, M. (2018). Analisis pengaruh biaya produksi dan tingkat penjualan terhadap laba kotor. Banque Syar'i: Jurnal Ilmiah Perbankan Syariah, 4(1), 87-112.
- [18] Joane, Y. L., Sinsuw, A., & Jacobus, A. 2017. Rancang

- Bangun Aplikasi Deteksi Kemiripan Dokumen Teks Menggunakan Algoritma Ratcliff/Obershelp (DFD). *Jurnal Teknik Informatika*, 11(1).
- [19] Josi, A. 2017. Pengertian HTML. *Jurnal Teknologi Informasi Mura*, 9(1).
- [20] Krisnayani, P., Arthana, I. K. R., dkk. 2016. Analisa Usability. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 5(2), 158-167.
- [21] Lestanti, S., & Susana, A. D. 2016. MySQL. *Antivirus: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 10(2).
- [22] Luckyardi, S., Saputra, H., Safitri, N., Cahyaningrum, A., Septiani, D., & Hidayat, R. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Busana Muslim Berbasis WeB. *IJIS-Indonesian Journal On Information System*, 6(2).
- [23] Lutfi, A. 2017. PHP. *Jurnal AiTech*, 3(2), 104–112.
- [24] Mutmainah, M., & Akbar, D. A. 2020. PERANCANGAN PERBAIKAN SISTEM INFORMASI PADA PROSES PEMBUATAN PENAWARAN SUKU CADANG DIVISI SERVICE MENGGUNAKAN METODE ANALISI PIECES DAN PENDEKATAN TERSTRUKTUR. *JISI: Jurnal Integrasi Sistem Industri*, 7(2), 133-142.
- [25] Nugraha, W., Syarif, M., & Dharmawan, W. S. 2018. Penerapan Metode SDLC Waterfall dalam Sistem Informasi Inventori Barang Berbasis Desktop. *JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas)*, 3(01), 23-29.
- [26] OKTAFIANI, K. 2018. CDM. *Jurnal Manajemen Informatika*, 8(2).
- [27] Pangestu, B. R. (2021). Sistem Informasi Pemesanan Jasa Pembuatan Produk Dan Service Berbasis Web.
- [28] Pasaribu, J. S. 2021. PEMBUATAN APLIKASI PEMESANAN BANNER. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 7(2), 138-147.
- [29] Prasetyo, J. D. 2017. PERANCANGAN MANAJEMEN BERBASIS SISTEM INFORMASI. *Jurnal AiTech*, 3(1), 9–15.
- [30] Putra, D. M. D. U., & Ariansidi, M. 2019. Event List (EL). *Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer Terapan Indonesia (JSIKTI)*, 2(2), 53–64.
- [31] Ramadhani, T. (2019). PENGARUH STRATEGI PEMASARAN TERHADAP TUJUAN PENJUALAN. (Doctoral dissertation, PERPUSTAKAAN)
- [32] Ridoi, M. 2018. Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2. Ebook
- [33] Safitri, F. A., Hurwardani, D., dkk. 2020. Industry Kosmetik Halal Sebagai Trend Global Market (Aspek Diskusi Kedua). *El-Aswaq*, 1(1).
- [34] Siregar, V. M. M. (2018). Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Penjualan Produk. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 9(1), 15-21.
- [35] Sudarsono, B. 2017 . Memahami Dokumentasi. *ACARYA PUSTAKA: Jurnal Ilmiah Perpustakaan dan Informasi*, 3(1), 47-65.
- [36] Sugiyono. 2012. Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- [37] Suryana, I. G. P. E., Antara, I. G. M. Y., & Dewi, N. M. U. 2021. Statement Of Purpose (SOP). *Sains Penmas*, 1(1), 13–21.
- [38] Sutabri, T. 2012. Analisis sistem informasi. Penerbit Andi.
- [39] Sutanti, A., MZ, M. K., Mustika, M., dkk. 2020 . Rancang Bangun Aplikasi Perpustakaan Keliling Menggunakan Pendekatan Terstruktur. *Komputa: Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, 9(1), 1-8.
- [40] Warjiyono, W., Fandhilah, F., Rais, A. N., & Ishaq, A. (2020). Metode FAST & Framework PIECES: Analisis & Desain Sistem Informasi Penjualan

- Berbasis Website. Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE), 6(2), 172-181.
- [41] Widodo, A. 2020. Sistem Informasi Pemesanan Produk Lencana Berbasis Web. Jurnal SITECH: Sistem Informasi Dan Teknologi, 3(1), 59–64.
- [42] Yanto, R. 2016. Manajemen Basis Data Menggunakan MySQL. Deepublish