

Perancangan Sitem Informasi Penjualan Pada Toko Tembok Production Berbasis Web

Enjel Eva Maria Maituman¹, Indri Anugrah Ramadhani², Matahari³

Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong

Indianugrah18@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sistem informasi penjualan pada Toko Tembok Production dalam meningkatkan penjualan pada toko tersebut, perancangan sistem informasi penjualan menggunakan metode pengembangan *research and development (R&D)*, dengan prosedur pengembangan menggunakan model *prototyping*. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan didapatkan hasil penilaian terhadap validator dan uji coba lapangan sebanyak 20 orang. Aspek validasi ahli diantaranya aspek pemograman mendapatkan rata-rata 4,00 dan presentase 100%, aspek *conten* mendapatkan rata-rata 3,6 dan presentase 89%, dan aspek pengguna mendapatkan rata-rata 3,5 dan presentase 87%. Sedangkan, hasil uji coba lapangan dengan penilain kualitas sistem mendapatkan rata-rata 3,5 dan presentase 88%, navigasi mendapat rata-rata 3,5 dan presentase 88%, kepuasan terhadap pengguna mendapatkan rata-rata 3,5 dan presentase 86%, dan dampak bagi Toko Tembok Production mendapatkan rata-rata 3,6 dan presentase 85%, dengan kesimpulan sangat layak. Dapat disimpulkan perancangan sistem informasi penjualan Toko Tembok Production secara keseluruhan mendapat predikat sangat layak.

Kata kunci: Sistem Informasi; Penjualan; *Web*; *R&D*; Toko Tembok Production.

1. Pendahuluan

Pesatnya pertumbuhan ilmu pengetahuan teknologi khususnya di bidang komputer disetiap aspek kehidupan dan penggunaan teknologi komputer dan teknologi komunikasi yang menghasilkan sebuah penggabungan sistem informasi yang saat ini mudah untuk di akses tanpa adanya batasan waktu dan jarak dengan menggunakan jaringan internet. Model penjualan atau bisnis ikut terpengaruh dari perkembangan, ilmu pengetahuan teknologi tersebut, terlebihnya dengan pesatnya pertumbuhan pengguna internet di berbagai belahan dunia khususnya negara berkembang. Salah satu bisnis yang menjadi trend terbaru di masyarakat ini adalah dalam bidang belanja *online*

E-commerce dapat diartikan sebagai konsep penerapan *E-bussines* sebagai strategi jual-beli barang dan jasa melalui jaringan elektronik dan biasanya melibatkan transaksi data elektronik, sistem manajemen inventory otomatis dan sistem pengumpulan data otomatis. Hal ini disebabkan semakin pesatnya

perkembangan teknologi informasi baik dalam segi efisiensi serta keamanannya, sehingga memunculkan ide-ide gagasan untuk menjadikan teknologi informasi itu sebagai media untuk melakukan pemasaran, promosi, bahkan transaksi data yang dianggap bisa lebih efisien dan mempermudah transaksi jual-beli. Toko Tembok Production merupakan sebuah toko yang menjual produk asli kerajinan khas tangan papua, yang dibeli dari sekelompok masyarakat yang membuat kerajinan tangan tersebut, lalu diperjual kembali pada Toko Tembok Production.

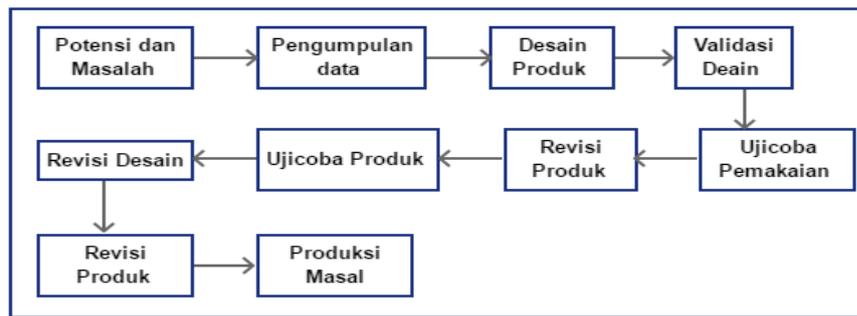
Salah satunya daerah Papua barat, Kota Sorong adalah daerah yang memiliki ragam kerajinan-kerajinan unik cinderamata papua. yang bisa dijadikan Oleh-Oleh untuk keluarga, teman. pada Toko Tembok Production terdapat Cindermata Papua yang dijualkan pada Toko adalah seperti Tas noken, Batik papua, Koteka, Alat musik tifa dan Pernak-pernik lainnya yang di jualkan termurah dan terlengkap Se-Kota Sorong.

Sejauh ini Toko Tembok Production masih melakukan promosi dan penjualan melalui mulut ke mulut, sehingga jangkauan promosi dan penjualan masih terbatas dan belum bisa meluas ke masyarakat setempat. Kendala lain yang di alami oleh Toko Tembok Production, yaitu belum memiliki pembukuan transaksi penjualan, sehingga tidak ada catatan pembukuan mengenai pembukuan barang masuk dan keluar secara baik pada Toko Tembok Production, hal ini yang membuat Toko Tembok Production harus mempunyai strategi pemasaran maupun mempunyai sistem pembukuan. Untuk itu di butuhkan sebuah aplikasi berbasis *web* yang mampu memberikan informasi pembukuan yang baik dan mengenai informasi produk kepada pelanggan dengan cepat melalui internet. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merancang sistem informasi penjualan, untuk mempermudah Toko Tembok Production dalam mengakses produk-produk cinderamata papua.

Hal ini adalah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Toko Tembok Production berbasis *Web*”.

2. Metode Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan adalah (*Research and development /R&D*). adalah suatu Metode untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sehingga dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk hardware software tetapi program *computer* untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, pelatihan, bimbingan, evaluasi, dan manajemen. Potensi dan Masalah



Gambar 1 Bagan Penelitian R&D menurut Bord and Gall

- a. **Potensi dan Masalah**

Toko Tembok Production adalah salah satu toko yang terdapat di Kota Sorong, Papua barat. Toko yang telah berdiri pada tahun 2009. Sejak berdiri hingga sekarang masih ada beberapa pembukuan yang dilakukan secara manual atau tulisan tangan. Salah satu pembukuan tersebut adalah pelayanan penjualan. Sistem yang dilakukan secara konvensional ini memiliki beberapa kendala umum diantaranya pencatatan pembukuan yang masih dilakukan secara manual menyebabkan adanya kemungkinan rusak bahkan hilangnya data pembukuan ditoko Tembok Production. Berdasarkan potensi dan masalah tersebut, peneliti mengambil judul penelitian perancangan sistem informasi penjualan pada toko cinderamata papua berbasis *web*.
- b. **Pengumpulan Data**

Penelitian yang sesuai harus memiliki data yang tepat dan akurat. Maka, peneliti melakukan pendataan dengan melaksanakan observasi lapangan serta wawancara untuk mendapatkan kejelasan tentang keadaan dilapangan. Terdapat tabel pengumpulan data produk seperti koteka noken wamena, gelang papua, tas rajut, Mahkota, baju papua, burung cendrawasih, tas manik dan pernak-pernik lainnya. Selanjutnya, peneliti melakukan tinjauan pustaka untuk mendukung data-data yang telah didapatkan
- c. **Desain Produk**

Desain yang dilakukan adalah desain sistem informasi penjualan pada Toko Cinderamata Papua berbasis *web*. Pada tahapan ini, peneliti menggunakan tahapan model *prototyping*. Rancangan *web* dirancang berdasarkan kesepakatan antara peneliti dan pihak toko cinderamata papua sorong
- d. **Validasi Desain**

Validasi sebuah sistem dibutuhkan untuk menentukan suatu sistem tersebut layak atau tidak digunakan. Validator yang memvalidasi sistem tersebut adalah dosen program studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong.

- e. Revisi Desain
Revisi dilakukan untuk menyempurnakan desain yang telah dirancang, yang sebelumnya melalui proses validasi oleh validator
- f. Uji coba Produk
Uji coba produk dilakukan setelah proses *prototyping* dan pembuatan sistem telah dilakukan. Uji coba dilakukan kepada responden sebanyak 20 orang yang terdiri dari mahasiswa, dan masyarakat di Kota Sorong.
- g. Revisi Produk
Pihak toko dan validator mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi, telah sesuai dengan yang diharapkan. Jika belum, maka akan dilakukan revisi produk untuk menyempurnakan sistem yang telah di rancang. Jika telah sampai pada kesepakatan maka akan dilanjutkan pada tahap produksi masal.
- h. Produk Masal
Setelah melalui revisi produk, maka dihasilkan produk yang siap digunakan dan di produksi secara masal untuk digunakan oleh toko.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil uji coba produk dilakukan dengan melakukan pengujian secara uji blackbox. Pengujian blackbox dilakukan untuk mengukur seluruh fungsi pada sistem yang berupa masukan dan keluaran yang dihasilkan. Selanjutnya dilakukan uji validasi sistem oleh ahli dan uji validasi terhadap pengguna secara langsung dengan skala kecil minimal 20 orang responden, yang terdiri dari pemilik Toko, Mahasiswa dan Masyarakat Kota Sorong.

a. Pengujian *blackbox*

Pengujian *blackbox* merupakan pengujian sistem yang dilakukan untuk menguji secara fungsional agar mengetahui kesesuaian sistem sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian *blackbox* dilakukan oleh validator ahli dalam bidangnya. Penelitian ini di validasi oleh seorang validator ahli dari dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Pendidikan Muhammadiyah (Unimuda) Sorong. Adapun komponen yang di ujikan pada pengujian ini adalah *layout* tampilan awal, *layout* tampilan login, *layout* tampilan admin, dan *layout* tampilan *user*. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pengujian *Blackbox*

No	Rancangan Proses	Harapan	Kriteria
			Sesuai
1	Pengguna Sistem	Sistem ini dapat dijalankan pada mesin pencarian lainnya	Sesuai
		Tampilan awal admin	
2	Masuk tampilan awal	Masuk pada tampilan awal pada sistem	Sesuai
3	<i>Klik</i> produk	Menampilkan tampilan data produk	Sesuai
4	<i>Klik</i> daftar	Menampilkan tampilan data daftar	Sesuai

5	<i>Klik login</i>	Menampilkan tampilan <i>login</i> Tampilan login	Sesuai
6	Mengisi <i>username</i> dan <i>password</i>	Menampilkan <i>username</i> dan <i>password</i>	Sesuai
7.	<i>Klik</i> tombol <i>login</i>	Mengarahkan pada menu tampilan admin Tampilan Admin	Sesuai
8	<i>Klik</i> menu home	Menampilkan menu home	Sesuai
9	<i>Klik</i> menu anggota	Menampilkan menu data anggota	Sesuai
10	<i>Klik</i> hapus data (data anggota)	Mengarah pada tampilan data anggota yang akan dihapus	Sesuai
11	<i>Klik</i> data barang	Menampilkan menu data barang	Sesuai
12	<i>Klik</i> menu data barang, bisa tambah barang, edit, hapus	Menampilkan pada menu tambah, edit, hapus, pada data barang	Sesuai
13	<i>Klik</i> menu transaksi	Menampilkan menu transaksi	Sesuai
14	<i>Klik</i> menu detail pengiriman, pembayaran	Menampilkan tabel pengiriman.	Sesuai
15	<i>Klik</i> menu diterima	Menampilkan foto diterima barang	Sesuai
16	<i>Klik</i> menu pembayaran	Menampilkan foto slip pembayaran	Sesuai
17	<i>Klik</i> tombol Keluar	Mengarah kembali kemenu awal Tampilan User	Sesuai
18	<i>Klik</i> menu home	Menampilkan menu home	Sesuai
19	<i>Klik</i> menu produk	Menampilkan data produk	Sesuai
20	<i>Klik</i> menu profil	Menampilkan data profil	Sesuai
21	<i>Klik</i> menu kerajang	Menampilkan data belanja	Sesuai
22	<i>Klik</i> menu pengiriman	Menampilkan data pengiriman	Sesuai
23	<i>Klik</i> tombol <i>logout</i>	Mengarahkan ketampilan Awal	Sesuai

b. Validasi Ahli

Validasi ahli adalah proses ujicoba sistem informasi penjualan yang dilakukan oleh validator pada bidangnya yang bertujuan untuk mengukur beberapa aspek diantaranya aspek pemograman, aspek tampilan dan aspek pengguna.

1. Aspek Pemograman

Tabel 2. Hasil penilaian aspek pemograman

No	Indikator		Rata-rata	Presentase	Kesimpulan
1	Perangkat (<i>software</i>)	Lunak	4.00	100%	Sangat layak
Jumlah Keseluruhan			4.00	100%	Sangat layak

Berdasarkan rangkuman tabel 2 Hasil Penilaian Aspek Pemograman diatas, dapat disimpulkan bahwa indikator Perangkat Lunak (*software*) memiliki rata-rata 4,00 dari interval 4,00 presentase 100% dari 100% dan mendapat kesimpulan sangat layak.

2. Aspek *content*(isi)

Tabel 3. Hasil penilaian aspek *content* (isi)

No	Indikator		Rata-rata	Presentase	Kesimpulan
1	Keterbacaan teks		3.3	90%	Sangat layak
2	Kualitas gambar		4.00	100%	Sangat layak
3	Keserasian gambar		4.00	100%	Sangat layak
4	Tombol		3,0	80%	Layak
Jumlah Keseluruhan			3.6	89%	Sangat layak

Berdasarkan rangkuman tabel 3 Hasil Penilaian Aspek *Content* diatas, dapat disimpulkan bahwa indikator (1) Keterbacaan teks memiliki rata-rata 3,3 presentase 90% dan mendapat kesimpulan sangat layak, indikator (2) Kualitas gambar mendapatkan rata-rata 4,00 presentase 100% dan mendapatkan kesimpulan sangat layak, (3) Keserasian warna mendapatkan rata-rata 4.00, presentase 100% dan mendapatkan kesimpulan sangat layak, (4) Tombol mendapatkan rata-rata 3,0 presentase 80% dan mendapatkan kesimpulan layak.

3. Aspek Pengguna

Tabel 4. Hasil penilaian aspek pengguna

No	Indikator		Rata-rata	Presentase	Kesimpulan
1	Kualitas sistem		3,4	88%	Sangat layak
2	Navigasi		3,4	87%	Sangat layak
3	Kepuasan pengguna		3,5	86%	Sangat layak
4	Bagi toko production	tembok	3,5	85%	Sangat layak
Jumlah Keseluruhan			3,,5	87%	Sangat layak

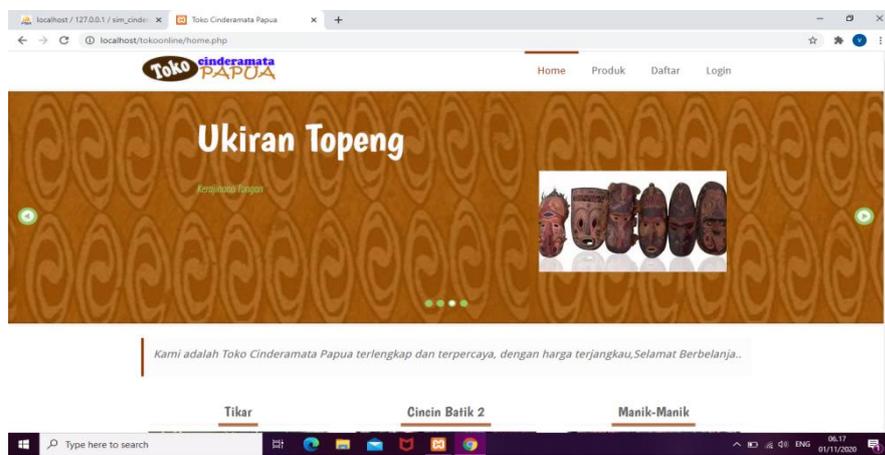
Berdasarkan rangkuman tabel 4 Hasil Penilaian Aspek Pengguna diatas, dapat disimpulkan bahwa indikator (1) Kualitas sistem memiliki rata-rata 3,4 presentase 88% dan mendapat kesimpulan sangat layak. Indikator (2) Navigasi

mendapatkan rata-rata 3,4 presentae 87% dan mendapatkan kesimpulan sanagt layak. (3) Kepuasan pengguna mendapatkan rata-rata 3,5 presentase 86% dan mendapatkan kesimpulan sangat layak. (4) Dampak bagi toko tembok production mendapatkan rata-rata 3,5 presentase 87% dan mendapatkan kesimpulan layak.

c. Kajian Produk Akhir

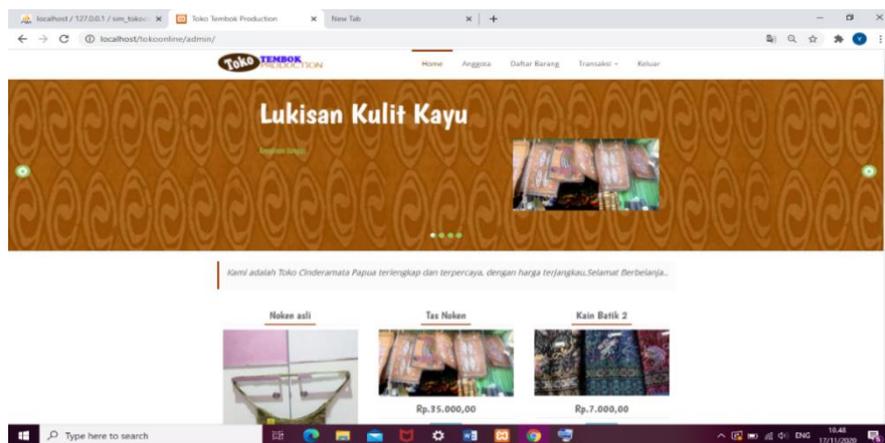
Setelah melalui tahapan perancangan dan tahap validasi oleh ahli, dan dilakukan uji coba lapangan terhadap 20 responden, maka di hasilkan produk akhir sistem informasi penjualan sebagai berikut:

1. Tampilan *dashboard* awal memiliki tampilan berupa sistem informasi, terdapat 3 menu utama heme, produk, daftar dan tampilan detail produk.



Gambar 2. Tampilan *dashboard* awal produk akhir

2. Tampilan *dashboard admin* memiliki lima (4) menu utama yaitu *home*, data anggota, data barang, transaksi. Di setiap menu yang ada terdapat *submenu* seperti edit, hapus, tambah sebagai pelengkap laporan pada sistem informasi penjualan.



Gambar 3. Tampilan *dashboard admin* produk akhir

3. Tampilan *dashboard user* memiliki 5 menu utama yaitu *home*, data produk, profil, keranjang dan pengiriman.



Gambar 4. Tampilan dashboard user Produk akhir

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Sistem ini mampu memberikan informasi terkait dengan data penjualan Toko Tembok Production dan memudahkan administrasi penjualan pada Toko dan juga Sistem penjualan Toko Tembok Production ini layak digunakan oleh setiap orang yang ingin membeli produk pada toko tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka ada beberapa saran yang dapat digunakan sebagai rujukan untuk mengembangkan sistem informasi penjualan Toko Tembok Production yaitu: Pengembangan sistem informasi penjualan ini menggunakan Bahasa pemrograman yang mudah untuk dikembangkan. Sehingga, bagi pengembang masa depan dapat menyempurnakan sistem informasi penjualan ini menjadi lebih kompleks dengan fitur-fitur pendukung lainnya.

Daftar Pustaka

- Abdulloh, R. (2016). *Web Programming*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Abdulloh, R. (2018). *7 In 1 Pemrograman Web Untuk Pemula*. Jakarta: PT Alex Mediakoputido.
- Anggraeni, E. Y. (2017). *Pengantar Sistem Informasi*. (E. Risanto, Ed.). Yogyakarta.
- Azis, S. (2018). *Menguasai Php Dan Mysql*. (P. Dianing, Ed.). Jakarta: kuncikom.
- Enterprise, J. (2014). *Mysql Untuk Pemula*. Jakarta: PT Alex Mediakoputido.
- Enterprise, J. (2017). *PHP Komplit*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Hakim, R. (n.d.). *Cara Cerdas Menegelola Blog*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Hutahaean, J. (2014). *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- Josi, A. (2017). DESA (STUDI KASUS DESA SUGIHAN KECAMATAN RAMBANG) STMIK-MUSIRAWAS LUBUKLINGGAU, 9(1).
- Krisianto, A. (2014). *Internet Untuk pemula*. Jakarta: PT Alex Media

Komputindo.

- Kristanto, A. (2018). *Perancangan Sistem Informasi Dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Gava Media.
- Kurniawan, B. (2008). *Desain Web Praktis Dengan CSS*. (W. whindy Yoesstian, Ed.). PT Alex Mediakoputido.
- Palevi, A. R. (2013). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU BERBASIS WEBSITE PADA SMP NEGERI 2 MOJOSONGO Pendahuluan Landasan Teori & Tinjauan Umum. *Ilmiah DASI*, 14(04), 2–7.
- Raharjo, B. (2016). *Modul Pemograman Web*. Bandung: Modula.
- Ramadhan, F. (2018). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web, 5, 43–57.
- Randi. (2015). Rancangan Sistem Informasi Keuangan Gereja Berbasis Web Di Jemaat GMIM Bukit Moria Malalayang. *Teknik Elektro Dan Komputer*, 4(7), 1–7.
- Rerung, R. R. (2018). *Pemograman Web Dasar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.