PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB: STUDI KASUS PENJUALAN MAKANAN RINGAN HOME INDUSTRI ARWANA

Heni Suwarningsih¹, Usman²

^{1,2}Program Studi Sistem Informasi Universitas Islam Indragiri, tembilahan

Email: heni14102016@gmail.com (korespondensi)

Abstract

Information systems took a very important role in business activities in a company. Information technology encourages many people to create new innovations to help people get information quickly and easily. The rapid development of the trading business has made information a very important role in supporting the running of operations in order to achieve the goals desired by entrepreneurs. Internet technology has been proven to be one of the effective and efficient media of information in the dissemination of information that can be accessed by anyone, anytime and anywhere. Likewise with the Arowana Home Industry, a Home Industry must be able to make information and promotion services properly to attract consumer attention. In addition to accurate, fast, and easy information, the information conveyed must be packaged in an attractive manner. Arwana Home Industry sales system is by telephone or sms and not online, to promote it only from mouth to mouth. The sales system in this way requires a long time in the sales process, so this system is considered less effective and efficient. If you only rely on the sales system in this way, the Home Industry entrepreneur's income will not experience a significant increase. In addition, the development of this home industry is considered to be a bit slow. Therefore, an online sales system using web or internet media will be designed with the aim of minimizing the sales process time with the aim of increasing sales volume so that the income of this home industry can increase and customers can order products without having to come directly to the Arwana Home Industry.

Keywords: Information systems, Technology, Promotion, Internet, Web

Abstrak

Sistem Informasi memegang peran yang sangat penting dalam kegiatan bisnis di suatu perusahaan. Teknologi informasi mendorong banyak manusia untuk menciptakan inovasi-inovasi baru untuk membantu manusia dalam mendapatkan informasi dengan cepat dan mudah. Perkembangan usaha perdagangan yang pesat menjadikan informasi sebagai hal yang sangat penting peranannya dalam menunjang jalannya operasi-operasi demi tercapainya tujuan yang diinginkan oleh pengusaha. Teknologi internet sudah terbukti merupakan salah satu media informasi yang efektif dan efisien dalam penyebaran informasi yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja. Begitu halnya dengan Home Industri Arwana, sebuah Home Industri harus dapat membuat layanan informasi dan promosi dengan baik untuk menarik perhatian konsumen. Disamping informasi yang akurat, cepat, dan mudah, informasi yang disampaikan harus dikemas dengan menarik. System penjualan Home Industri Arwana adalah dengan cara telpon atau sms dan belum secara online, untuk mempromosikannya hanya dari mulut kemulut. Sistem penjualan dengan cara ini membutuhkan waktu yang lama dalam proses penjualan, maka sistem ini dinilai kurang efektif dan efisien. Jika hanya mengandalkan sistem penjualan dengan cara tersebut maka pendapatan pengusaha Home Industri ini tidak mengalami peningkatan yang signifikan. Selain itu perkembangan home industri ini terasa dinilai agak lambat. Oleh karena itu akan dirancang suatu sistem penjualan secara online dengan menggunakan media web atau internet dengan tujuan untuk meminimalkan waktu proses penjualan dengan tujuan dapat meningkatkan volume penjualan sehingga pendapatan home industri ini dapat meningkat dan pelanggan dapat melakukan pemesanan produk tanpa harus datang langsung ke Home Industri Arwana.

Kata kunci: Sistem informasi, Teknologi, Promosi, Internet, Web

1. PENDAHULUAN

Home industry suatu unit usaha dalam skala kecil yang bergerak dalam bidang industri tertentu. Biasanya usaha ini hanya menggunakan satu atau dua rumah sebagai pusat produksi, administrasi dan pemasaran sekaligus secara bersamaan. Bila dilihat dari modal usaha dan jumlah tenaga yang diserap tentu lebih sedikit daripada perusahaan-perusahaan besar pada umumnya. Berkembangnya usaha – usaha perdagangan yang sangat pesat pada saat ini menjadikan informasi sebagai hal yang sangat penting peranannya dalam menunjang jalannya operasi-operasi demi tercapainya tujuan yang diinginkan oleh pengusaha.

Teknologi internet sudah terbukti merupakan salah satu media informasi yang efektif dan efisien dalam penyebaran informasi yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja. Pada kemajuan teknologi khususnya teknologi informasi, mendorong banyak manusia untuk menciptakan inovasi-inovasi baru untuk membantu manusia dalam mendapatkan informasi dengan cepat dan mudah. Begitu halnya dengan Home Industri Arwana, sebuah Home Industri harus dapat membuat layanan informasi dan promosi dengan baik untuk menarik perhatian konsumen. Disamping informasi yang akurat, cepat, dan mudah, informasi yang disampaikan harus dikemas dengan menarik. Home Industri ini tidak mempunyai cabang dimana pun hanya ada di tembilahan saja.

Sistem penjualan yang selama ini digunakan oleh home industri Arwana adalah dengan cara telpon atau sms dan belum secara online, untuk mempromosikannya hanya dari mulut kemulut. Sistem penjualan dengan cara ini membutuhkan waktu yang lama dalam proses penjualan, maka sistem ini dinilai kurang efektif dan efisien. Oleh karena itu akan dirancang suatu sistem penjualan secara online dengan menggunakan media web atau internet dengan tujuan untuk meminimalkan waktu proses penjualan dengan tujuan dapat meningkatkan volume penjualan sehingga pendapatan home industri ini dapat meningkat.

2. Tinjauan Pustaka

2.1. Konsep Dasar Sistem

Dalam mendefinisikan sistem terdapat dua kelompok pendekatan sistem, yaitu sistem yang lebih menekankan pada

prosedur dan elemennya. Meleod berpendapat, sistem adalah sekelompok elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan. Begitu pula Robert G. Murdick, mendefinisikan sistem sebagai seperangkat elemen-elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan bersama. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur didefinisikan bahwa sistem yaitu suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

2.1.1 Karakteristik Sistem

Untuk memahami atau mengembangkan suatu sistem, maka perlu membedakan unsur-unsur dari sistem yang membentuknya. Berikut adalah karakteristik sistem yang dapat membedakan suatu sistem dengan sistem lainnya:

1. Batasan (*boundary*): Penggambaran dari suatu elemen atau unsur mana yang termasuk di dalam sistem dan mana yang di luar sistem.
2. Lingkungan (*environment*): Segala sesuatu di luar sistem, lingkungan yang menyediakan asumsi, kendala dan input terhadap suatu sistem.
3. Masukan (*input*): Sumber daya (data, bahan, baku, peralatan, energi) dari lingkungan yang di konsumsi dan di manipulasi oleh suatu sistem.
4. Keluaran (*output*): Sumber daya atau produk (informasi, laporan, dokumen, tampilan layer computer, barang jadi) yang di sediakan untuk lingkungan sistem oleh kegiatan dalam suatu sistem.
5. Komponen (*component*): kegiatan-kegiatan atau proses dalam suatu sistem yang mentransformasikan input menjadi bentuk setengah jadi (output). Komponen ini bisa merupakan sub sistem dari sebuah sistem.
6. Penghubung (*interface*): Tempat di mana komponen atau sistem dan lingkungannya bertemu atau berinteraksi.
7. Penyimpanan (*storage*): Area yang di kuasaidan di gunakan untuk penyimpanan sementara dan tetap dari informasi, energi, bahan baku, dan sebagainya. Penyimpanan merupakan suatu media penyangga di antara komponen tersebut bekerja dengan berbagai tingkatan yang ada dan

memungkinkan komponen yang berbeda dari berbagai data yang sama.

2.1.2 Klasifikasi Sistem

Sistem merupakan suatu bentuk integrasi antara satu komponen dengan komponen lainnya. Karena sistem memiliki sasaran yang berbeda untuk setiap kasus yang terjadi yang ada di dalam sistem tersebut.

Oleh karena itu sistem dapat di klasifikasikan ke dalam beberapa sudut pandang. Adapun penjelasannya lebih detail akan di paparkan di bawah ini :

- a. Sistem di klasifikasikan sebagai sistem abstrak dan sistem fisik. Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik. Sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik.
- b. Sistem di klasifikasikan sebagai sistem alamiah dan sistem buatan manusia. Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi karena proses alam tidak di buat oleh manusia. Sistem buatan manusia adalah sistem yang di rancang oleh manusia.
- c. Sistem di klasifikasikan sebagai sistem tertentu (*deterministic system*) dan sistem tak tentu (*probabilistic system*). Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku sistem yang sudah dapat di prediksi. Sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat di prediksi karena mengandung unsur probabilitas.
- d. Sistem di klasifikasikan sebagai sistem tertutup dan sistem terbuka. Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luarnya.
- e. Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya

2.2. Konsep Dasar Informasi

Gordon . B . Davis (1985) mendefinisikan informasi sebagai data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berarti dan berguna bagi penerimanya untuk mengambil keputusan masa kini maupun yang akan datang. Sumber informasi adalah data. Data adalah kenyataan yang menggambarkan kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian (event) adalah sesuatu yang terjadi pada saat tertentu. Informasi di peroleh setelah data-data mentah di proses atau diolah. Kegunaan informasi adalah untuk mengurangi ketidakpastian di dalam proses pengambilan keputusan tentang suatu keadaan. Informasi yang digunakan didalam suatu sistem informasi umumnya digunakan

untuk beberapa kegunaan. Informasi digunakan tidak hanya oleh satu orang pihak di dalam organisasi. Suatu informasi dikatakan bernilai jika mamfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya untuk mendapatkan informasi tersebut.

2.2.1. Kualitas Informasi

Kualitas informasi (*quality of information*) sangat dipengaruhi atau ditentukan oleh tiga hal sebagai berikut :

- a. Relevan (*relevancy*)
seberapa jauh tingkat relevansi informasi tersebut terhadap kenyataan kejadian masa lalu, kejadian hari ini, dan kejadian yang akan datang. Informasi yang berkualitas akan mampu menunjukan benang merah relevansi kejadian masalalu, hari ini , dan masa depan sebagai sebuah bentuk aktifitas yang kongkrit dan mampu dilaksanakan, dan dibuktikan oleh siapa saja.
- b. Akurat (*accuracy*)
Suatu informasi dikatakan berkualitas jika seluruh kebutuhan informasi tersebut telah tersampaikan (*completeness*), seluruh pesan telah benar/sesuai (*correctness*), serta pesan yang disampaikan sudah lengkap atau hanya sistem yang diinginkan oleh user (*security*).
- c. Tepat waktu (*timeliness*)
Berbagai proses dapat diselesaikan dengan tepat waktu, laporan-laporan yang dibutuhkan dapat disampaikan tepat waktu.
- d. Ekonomis (*economy*)
Informasi yang dihasilkan mempunyai daya jual yang tinggi, serta biaya operasional untuk menghasilkan informasi tersebut minimal, informasi tersebut juga mampu memberikan dampak yang luas terhadap laju pertumbuhan ekonomi dan teknologi informasi.
- e. Efisien (*efficiency*)
Informasi yang berkualitas memiliki sintaks ataupun kalimat yang sederhana (tidak berbelit-belit, tidak juga puitis, bahkan romantis), namun mampu memberikan makna dan hasil yang mendalam, atau bahkan menggetarkan setiap orang atau benda apapun yang menerimanya.
- f. Dapat dipercaya (*realibity*)
Informasi tersebut berasal dari sumber yang dapat dipercaya. Sumber tersebut juga sudah teruji tingkat kejujurannya. Misalkan output suatu program computer, bisa dikategorikan sebagai *realibility*, karena program computer

akan memberikan output sesuai dengan input yang diberikan, dan output tidak pernah dipengaruhi oleh iming-iming jabatan, ataupun setumpuk nilai rupiah.

2.2.2. Nilai Informasi

informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya dan sebagian besar informasi tidak dapat tepat ditaksir keuntungannya dengan satuan nilai uang, tetapi dapat ditaksir nilai efektifitasnya. Pengukurannya dapat menggunakan analisis *cost effectiveness* atau *cost benefit*

2.3. Sistem Informasi

Definisi umum sistem informasi adalah : Sebuah sistem yang terdiri atas rangkaian subsistem informasi terhadap pengolahan data untuk menghasilkan informasi yang berguna dalam pengambilan keputusan.

2.3.1. Manfaat Sistem Informasi

Organisasi menggunakan sistem informasi untuk mengolah transaksi-transaksi, mengurangi biaya dan menghasilkan pendapatan sebagai salah satu produk atau pelayanan mereka. Bank menggunakan sistem informasi untuk mengolah cek-cek nasabah dan membuat berbagai laporan rekening koran dan transaksi yang terjadi. Perusahaan menggunakan sistem informasi untuk mempertahankan persediaan pada tingkat paling rendah agar konsisten dengan jenis barang yang tersedia.

2.3.2. Komponen Sistem Informasi

Dalam suatu sistem informasi terdapat komponen-komponen sebagai berikut :

- Perangkat keras (hardware), mencakup berbagai peranti fisik seperti komputer dan printer.
- Perangkat lunak (software) atau program, yaitu sekumpulan instruksi yang memungkinkan perangkat keras memproses data.
- Prosedur, yaitu sekumpulan aturan yang dipakai untuk mewujudkan pemrosesan data dan pembangkitan keluaran yang dikehendaki.
- Orang, yaitu semua pihak yang bertanggung jawab dalam pengembangan sistem informasi, pemrosesan dan penggunaan keluaran sistem informasi.
- Basis data (data base), yaitu sekumpulan tabel, hubungan dan lain-lain yang berkaitan dengan penyimpanan data.
- Jaringan komputer dan komunikasi data, yaitu sistem penghubung yang memungkinkan sumber (*resources*) dipakai secara bersama atau diakses oleh sejumlah pemakai

2.4. System Development Life Cycle (SDLC)

System Development Life Cycle adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya (berdasarkan *best practice* atau cara-cara yang sudah teruji baik). Seperti halnya proses metamorfosis pada kupu-kupu yang indah maka dibutuhkan tahap untuk dilalui, sama halnya dengan membuat perangkat lunak, memiliki daur tahapan yang dilalui agar menghasilkan perangkat lunak yang berkualitas.

2.5. Unified Modeling Language (UML)

UML adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. Penggunaan UML tidak terbatas pada metodologi tertentu, meskipun pada kenyataannya UML paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek

2.6. Macromedia Dreamweaver

Macromedia Dreamweaver adalah sebuah program aplikasi HTML authoring, dengan menggunakan program ini, seorang programmer web dapat dengan mudah membuat dan mendesain webnya.

2.7. Web

World Wide Web (WWW) atau biasa disebut dengan web, merupakan salah satu sumber daya internet yang berkembang pesat. Informasi web disebarluaskan melalui pendekatan hypertext (salah satu cara untuk menghubungkan berbagai dokumen di internet) yang memungkinkan suatu teks pendek menjadi acuan untuk membuka dokumen yang lain

2.8. Basis data (Database)

Basis data (database) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan

digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya

2.8.1. My SQL

MySQL adalah database yang cepat dan tangguh, sangat cocok jika digabungkan dengan PHP, dengan database kita bisa menyimpan, mencari dan mengklasifikasikan data dengan lebih akurat dan professional.

2.8.2. Xampp

XAMPP merupakan tool yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dengan menginstal XAMPP maka tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi web server Apache, PHP dan MySQL secara manual.

2.8.3. Black Box Testing (pengujian kotak hitam)

Black Box Testing yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

2.8.4. White Box Testing (pengujian kotak sistem)

White Box Testing yaitu menguji perangkat lunak dari segi desain dan kode program apakah mampu menghasilkan fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran yang sesuai dengan spesifikasi kebutuhan.

2.9. Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian perangkat lunak adalah sebuah elemen sebuah topik yang memiliki cakupan luas dan sering dikaitkan dengan verifikasi (*verification*) dan validasi (*validation*). Verifikasi mengacu pada sekumpulan aktifitas yang menjamin bahwa perangkat lunak mengimplementasikan dengan benar sebuah fungsi yang spesifik. Validasi mengacu pada sekumpulan aktifitas yang berbeda yang menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun dapat ditelusuri sesuai dengan kebutuhan pelanggan

3. ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1. Gambaran Umum Perusahaan

Home Industri Arwana didirikan pada tgl 24 Desember 1991, awalnya Home Industri Arwana ini diawali dari usaha kecil-kecilan, modal pertama usaha ini 20 juta untuk bahan-bahan dan peralatan, biaya operasional untuk usaha kurang lebih 30 juta, untuk keuntungan bersihnya setiap bulan 50 juta. Home Industri Arwana bergerak di bidang penjualan, produksi dan pemasaran. Produk yang di hasilkan dari usaha ini bermacam-macam seperti kripik

pisang, amplang, kerupuk sagu, peyek daun sirih, sagon sagu, kue sagu dan lain-lain.

3.2. Metodologi Penelitian

Metode merupakan kegiatan ilmiah yang berkaitan dengan suatu cara kerja (sistematis) untuk memahami suatu subjek atau objek penelitian. Adapun pengertian penelitian adalah suatu proses pengumpulan dan analisis data yang dilakukan secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu. Dari kedua pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa metode penelitian adalah suatu cara untuk memecahkan masalah ataupun cara mengembangkan ilmu pengetahuan dengan menggunakan metode ilmiah.

3.3. Bagan Alur (Flowchart)

Pada bagian Metode Penelitian terdapat Bagan Alur (Flowchart) Metode Penelitian, seperti yang tertera pada Gambar 1 dibawah ini :

Gambar 1. Bagan Alur Penelitian

3.4. Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data untuk keperluan penelitian Tugas Akhir ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi yaitu mengamati secara langsung di Home Industri Arwana Tembilahan untuk mendapatkan Informasi yang akurat.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan langsung kepada pihak pengelola Home Industri Arwana dengan berdialog langsung dengan pemilik Home Industri Arwana sebagai narasumber. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat dalam penulisan penelitian.

c. Dokumentasi

Peneliti mengumpulkan data dari dokumen-dokumen seperti laporan tentang penjualan barang, data barang yang ada dan lain-lain.

3.5. Analisa Sistem

Pada tahap analisis sistem dilakukan pengumpulan data dan menganalisa segala dokumen-dokumen yang digunakan pada sistem yang sedang berjalan. Ini dilakukan untuk memudahkan mengevaluasi kekurangan-kekurangan apa saja yang ada pada sistem tersebut dan menyusun sistem baru. Selain itu juga dibahas analisis kebutuhan non-fungsional yang terdiri dari perangkat keras, analisis perangkat, perangkat lunak dan analisis user.

Tahapan ini sangat penting karena menentukan bentuk sistem yang harus dibangun. Tahapan ini bisa merupakan tahap yang mudah jika klien sangat paham dengan masalah yang dihadapi dalam organisasinya dan tahu betul fungsionalitas dari sistem informasi yang akan dibuat. Tetapi tahap ini bisa menjadi tahap yang paling sulit jika klien tidak bisa mengidentifikasi kebutuhannya tau tertutup terhadap pihak luar yang ingin mengetahui detail proses-proses bisnisnya.

3.6. Use Case Diagram

Gambar 2. Use Case Diagram

Admin memasukkan username dan password. Sistem mengecek apakah username dan password yang dimasukkan benar atau tidak. Jika username dan password benar maka halaman utama akan terbuka, apabila username dan password salah maka akan kembali ke menu semula.

3.7. Aktivity Diagram Login

Gambar 3. Aktivity Diagram Login

Admin memasukkan username dan password. Sistem mengecek apakah username dan password yang dimasukkan benar atau tidak. Jika username dan password benar maka halaman utama akan terbuka, apabila username dan password salah maka akan kembali ke menu semula.

3.8. Sequence Diagram Login

Gambar 4. Sequence Diagram Login

Admin masuk ke *menu login*. *Admin* masuk username dan password. Setelah sistem mengecek username dan password jika benar sistem akan menampilkan menu utama, namun jika salah sistem akan mengembalikan ke menu masukkan username dan password.

3.9. Class Diagram

Berikut ini gambar adalah *Class diagram* pada website sebagai administrator website Penjualan Home Industry Arwana :

Gambar 5. Class Diagram

Class diagram diatas menggambarkan hubungan dari setiap kelas-kelas atau tabel-tabel dalam *database*. Pada Gambar diatas terlihat bahwa website Penjualan online pada Home Industry Arwana memiliki empat buah tabel, yaitu yang terdiri dari produk/barang,

pemesanan, transaksi, pembeli, dan pemesanan.

4. TESTING DAN IMPLEMENTASI SISTEM

4.1. Implementasi

Setelah sistem dianalisis dan didesain secara rinci, maka akan menuju tahap implementasi. Implementasi sistem (*System Implementation*) merupakan tahap meletakkan sistem supaya siap dioperasikan sehingga akan diketahui apakah sistem yang dibuat telah menghasilkan tujuan yang diinginkan.

4.2. Kegiatan Implementasi

Kegiatan implementasi dilakukan dengan dasar kegiatan yang telah direncanakan dalam rencana implementasi sistem. Kegiatan dalam tahap ini seperti instalasi perangkat lunak dan perangkat keras konversi sistem.

4.3. Instalasi Perangkat Lunak dan Perangkat Keras

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk menjalankan sistem ini adalah sistem operasi *Windows 7*, *Xampp*, dan *internet browser*.

Sedangkan perangkat keras yang dibutuhkan untuk menjalankan sistem ini adalah satu set PC, lengkap dengan perangkat periperalnya, yaitu *monitor*, *mouse*, *keyboard*, dan *printer*.

4.4. Menu Login Admin

Gambar 6. Login Administrator

Gambar 6 adalah halaman *Login* administrator dimana seorang admin harus memasukkan username dan password dan kode yang valid untuk melakukan *login*.

4.5. Menu Utama Home Industri Arwana

Gambar 7. Menu Utama

Gambar 7 adalah menu utama pada website penjualan pada Home Industri Arwana, dimana terdapat daftar produk-produk baru yang dijual, kategori produk, dan menu-menu lainnya pada website.

4.6. Profil Home Industri Arwana

Gambar 8 adalah profil home industri arwana yang menampilkan profil lengkap tentang home industri arwana dan narasi yang menggambarkan tentang home industri arwana.

Gambar 8 Profil Home Industri Arwana

4.7. Halaman Admin

Gambar 9. Halaman Admin

Setelah proses login berhasil barulan admin bisa mengakses halaman ini. Melalui halaman ini admin dapat mengelola data seperti data profil toko online, kategori produk, produk, orde, ongkos kirim, cara pembelian dan laporan.

4.8. Data Orderan Masuk

Order					
NO.ORDER	NAMA KUSTOMER	TGL. ORDER	JAM	STATUS	AKSI
4	tree	28 November 2017	20:58:42	Lunas	Detail
3	imam baihaqi	09 Januari 2012	09:45:10	Baru	Detail
2	asa	08 Januari 2012	12:47:04	Baru	Detail
1	Lukmanul Hakim	28 Mei 2011	11:52:25	Baru	Detail

Hal: 1 |

Gambar 10. Data Orderan Masuk

Gambar 10 adalah tampilan data orderan masuk yang dilakukan oleh pembeli, data yang ditampilkan antara lain adalah no

order, nama kustomer, tanggal order, jam dan status orderan, dan aksi.

4.9. Laporan Data Penjualan

Gambar 11 adalah tampilan laporan penjualan bulanan, dimana terdapat keterangan no, faktur, tanggal, tanggal pembelian, qty, harga dan sub total

No	Faktur	Tanggal	Nama Produk	Qty	Harga	Sub Total
1	4	12-02-2018	Paigik Pajang	2	17.000,-	34.000,-
2	9	11-02-2018	Rembang Gayang	1	17.000,-	17.000,-
3	10	12-02-2018	Rembang Gayang	1	17.000,-	17.000,-
4	20	12-02-2018	Paigik Pajang	2	17.000,-	34.000,-
5	11	12-02-2018	Paigik Bubur	10	18.000,-	180.000,-

Total keseluruhan : Rp. 282.000,-
Jumlah yang terjual : 5 unit
Jumlah keseluruhan yg terjual : 16 unit

Gambar 11. Laporan Data Penjualan

5. KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Perancangan sistem informasi penjualan home industri arwana ini merupakan salah satu cara untuk memudahkan untuk menyebarkan informasi ke masyarakat luas. Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari pembahasan sebelumnya, yaitu sebagai berikut :

1. Aplikasi yang di bangun, dapat membantu pelanggan mengetahui informasi mengenai produk-produk yang ada di home industry arwana.
2. Aplikasi yang telah dibangun dapat memfasilitasi layanan pemasaran dan order bagi home idustri arwana sehingga meningkatkan omset penjualan.
3. Aplikasi yang telah dibangun, dapat membantu pelanggan agar dapat berkomunikasi dengan petugas toko melalui jaringan internet.
4. Dari Aplikasi yang telah dibangun, pemilik toko dapat melihat laporan transaksi penjualan setiap bulannya melalui aplikasi ini.

5.2. Saran-Saran

Adapun saran-saran dari penulis untuk penggunaan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Keberadaan sistem ini diharapkan dapat dimanfaatkan secara maksimal agar dapat mempermudah pengelolaan sistem informasi pada home industry arwana.
2. Bagi pernakai program disarankan untuk memperhatikan kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahan yang ada agar dapat di cari pamecahan masalahnya dan dapat segera diperbaiki.
3. Kepada pembaca yang ingin mengangkat kembali judul ini, penulis menyarankan agar dapat mengembangkan lagi program yang telah di buat menjadi lebih sempurna dan lebih luas cakupan ruang lingkup pada programnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]Ahmad Susanto, N. M. (2016). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Batik Berbasis E-Commerce. *Evolusi*, 5(1), 1-6. Retrieved from <http://lppm3.bsi.ac.id/jurnal/index.php/evo/article/view/234>
- [2]Arnold Ridho Meyer, A. R. (1978). SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEBSITE PADA DDSM MOBILINDO PALEMBANG, (x).
- [3]Harun Al-Rosyid, Bambang Eka Purnama, I. U. W. (2010). Sistem Informasi Penjualan Buku Berbasis Website Pada Toko Buku Standard Book Seller Pacitan. *Indonesian Journal on Networking Security*, 7(2), 1-6.
- [4]Luthfi, H. W., & Riasti, B. K. (2013). Sistem Informasi Perawatan Dan Inventaris Laboratorium Pada Smk Negeri 1 Rembang Berbasis Web. *Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS)*, 10(1), 83-91.
- [5]Muntiani, & Irianto, T. (2012). Sistem Informasi Pembuatan Surat Pemesanan Obat Berbasis sms gateway pada PT. Sehat Bersama Sejahtera. *Jurnal Speed 13 FTI UNSA*, 9(2), 157-163.
- [6]Sinta Susilowati, B. K. R. (2011). Pembuatan Sistem Informasi Klinik Rawat Inap Prima Husada Widoro Pacitan Berbasis Website. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 3(1), 29-34.