

# Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Oleh-oleh Khas Daerah Berbasis Web

**Emerson.P.Malau<sup>1</sup>, Tri Historis Budi Mulia Xaverius Ndruru<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Universitas Katolik Santo Thomas, Medan, Indonesia

## ARTICLE INFORMATION

Received: Maret 2023, 16  
Revised: Maret 2023, 30  
Available online: April 2023

## KEYWORDS

information system, souvenirs, sales and purchases, Web

## CORRESPONDENCE

Phone: + 62 819-6053-698  
E-mail: malauemerson@gmail.com

## ABSTRACT

In a web-based sales and purchase information system for souvenirs typical of the area, the web has many functions which of course can assist sellers and buyers in making transactions. Sellers can provide and display whatever is in the store. Whether it's food, snacks, goods or anything else. Buyers can also order and request what items they want to buy, how much, and when they will be picked up. For each item, there will also be information about the item. What is it made of, price, and so on. Because it also displays information about all existing products, it is hoped that it will add to public knowledge about regional original products. This can also improve marketing and at the same time promote the area to the community so that they can get to know an area better. That's it. This information system will also facilitate buying and selling in the transaction process. where the buyer can choose to make a transaction via account transfer or directly (at the same time when picking up the goods). This information system will be made web-based. The web is used because the web is a medium that can be accessed from anywhere, anytime and anyone. And also through cell phones or personal computers. So that it can make it easier for anyone who wants to make a purchase transaction

## PENDAHULUAN

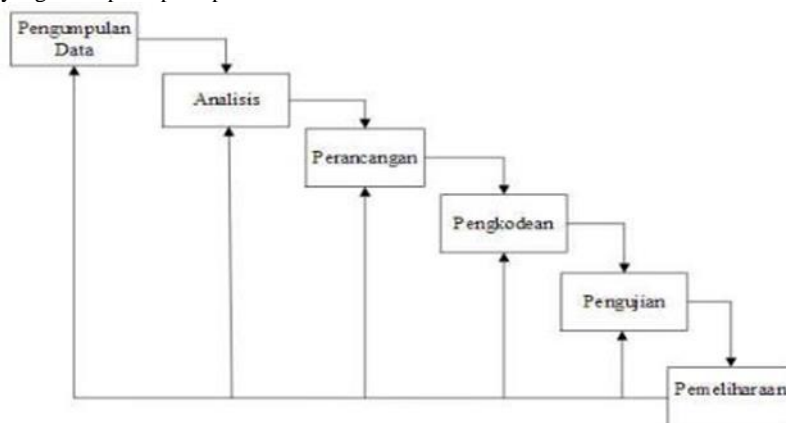
Perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat, salah satunya adalah teknologi komputer. Teknologi komputer merupakan alat bantu yang sekarang ini banyak digunakan oleh manusia. Baik untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi ataupun pekerjaannya. Komputer juga bisa digunakan menjadi alat dalam berkomunikasi. User bisa saling berkomunikasi dengan menggunakan media internet. Sekarang ini, internet sudah sangat umum digunakan oleh masyarakat. mayoritas masyarakat sudah paham dan tahu cara mengakses dan menggunakan jaringan internet.

Sangkin besarnya, internet sudah bisa memungkinkan user melakukan transaksi secara online. Bahkan sudah sangat berkembang hingga pada saat ini, sampai beberapa kegiatan yang dilakukan secara manual, sekarang sudah bisa dilakukan secara online. Misalnya e-government, e-learning, dan juga e-banking. Ada juga dalam bidang ekonomi khususnya penjualan, yang dilakukan dengan memanfaatkan media internet. Kegiatan berjualan secara online itu biasanya disebut dengan e-commerce. Intinya, user bisa berbelanja kapanpun dan dimanapun, tinggal mengakses web atau layanan e-commerce, melihat dan memilih produk, dan dan memesannya dengan metode pembayaran yang tersedia.

E-commerce ini memiliki peran yang sangat penting dikalangan bisnis berbasis komputer dan website. Hal ini dikarenakan e-commerce dapat membantu dalam memecahkan masalah pada proses kerja. Mekanisme penjualan jajanan, olahan dan benda-benda khas Pulau Nias masih banyak dengan cara konvensional yaitu pembeli langsung datang ke toko yang menjual jajanan, olahan, dan benda-benda tersebut. Strategi penjualan seperti ini sangat memungkinkan akan timbul masalah dikemudian hari.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan pada penelitian ini adalah metode waterfall.



Gambar 1 Proses Waterfall

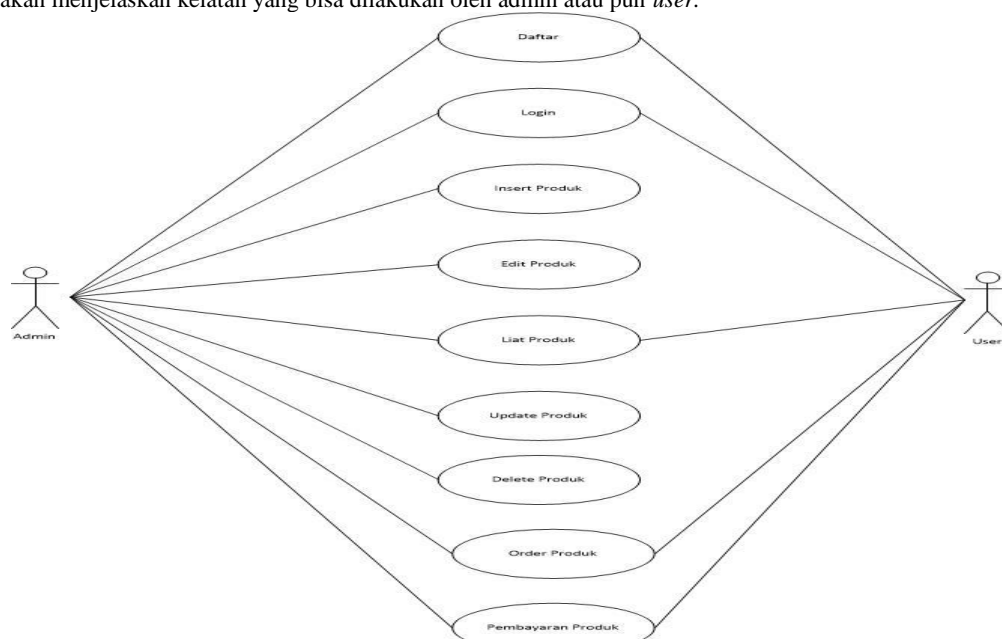
Proses Waterfall Adalah pengembangan sistem yang sistematis dan sekuensial, dimulai dari tingkat dan kemajuan sistem pada tahapan seperti analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan. (Nuswantoro et al., 2012)

Penjelasan tentang metode waterfall adalah :

- a. Pengumpulan Data  
Dalam penelitian, teknik dalam pengumpulan data adalah merupakan salah satu faktor penting dalam meraih keberhasilan suatu penelitian. Hal ini berkaitan dengan cara dalam pengumpulan data, siapa sumbernya, dan alat apa saja yang digunakan dalam mengumpulkan data.
- b. Analisis  
Analisis atau analisa merupakan tahap awal yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan sistem. Dalam analisis ini harus mendapatkan hal-hal yang dianggap bisa membantu penelitian yang sedang dilakukan.
- c. Perancangan  
Perancangan merupakan tahapan selanjutnya setelah analisis sistem. Dengan mendapatkan gambaran jelas mengenai apa saja yang akan dan harus dikerjakan maka akan dilanjutkan dengan memikirkan bentuk dari sistem tersebut.
- d. Pengkodean  
Bagian Pengkodean merupakan tahapan bagi seorang programmer dalam membuat sistem yang telah dibuat. Script kode yang dibuat tersebut harus sesuai dengan sistem yang telah dirancang sebelumnya. Untuk pembuatannya bisa menggunakan PHP, HTML, Css, atau yang lainnya.
- e. Pengujian  
Tahapan ini adalah tahapan pendukung. Artinya sistem yang telah dibuat dari hasil analisa, desain, dan dan pengkodean akan masuk ketahapan pengujian. Sehingga akan diketahui sistem yang dibuat apakah bekerja berjalan dengan baik ataukah masih memiliki kekurangan, yang kemudian akan dikembangkan dipenelitian selanjutnya.
- f. Pemeliharaan  
Pemeliharaan suatu software diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena software yang dibuat tidak selamanya begitu. Bisa jadi saat sistem dijalankan, akan ada kemungkinan ada error kecil yang tiba-tiba muncul atau mungkin ada penambahan atau pengurangan sesuatu dalam sistem.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Perancangan
  - a. Sistem yang dibangun dapat melakukan pemesanan oleh-oleh khas daerah Nias.
  - b. Sistem yang dibangun juga dapat melakukan pembayaran secara online.
  - c. Sistem yang dibangun dapat menampilkan laporan pembelian yang ada.
2. Perancangan Sistem  
Dalam proses perancangan sistem dilakukan dengan menerapkan metode *waterfall*. Metode ini memberikan rancangan berupa gambaran fitur dan tampilan aplikasi yang akan dibangun. Dimulai dengan membuat gambaran sistem yang dirancang dalam UML (Unified Modeling Language) dibedakan menjadi tiga diagram yaitu diagram usecase, kemudian diagram aktivitas serta diagram class lalu membuat rancangan antar muka (interface)
- 2.1 Perancangan Use Case  
Use case akan menjelaskan kegiatan yang bisa dilakukan oleh admin atau pun *user*.



Gambar 1 Uses Case Diagram.

Dari use case diagram diatas dapat dilihat bahwa terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan oleh pengguna. Penjelasan atau deskripsi use case diagram pengguna di atas dapat dilihat seperti pada Tabel 1 dan 2.

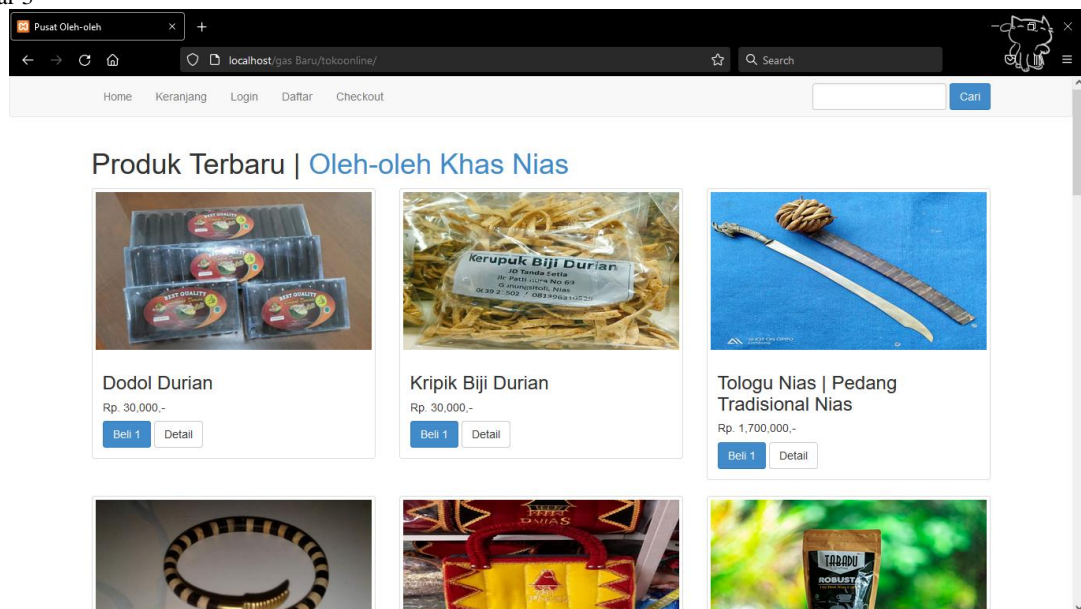
Table 1 Admin

Aktor	Kegiatan
Admin	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Login</li> <li>2. Logout</li> <li>3. Dashboard Admin</li> <li>4. Kelolah Data Barang</li> <li>5. Kelola Laporan</li> </ol>

Table 2 User

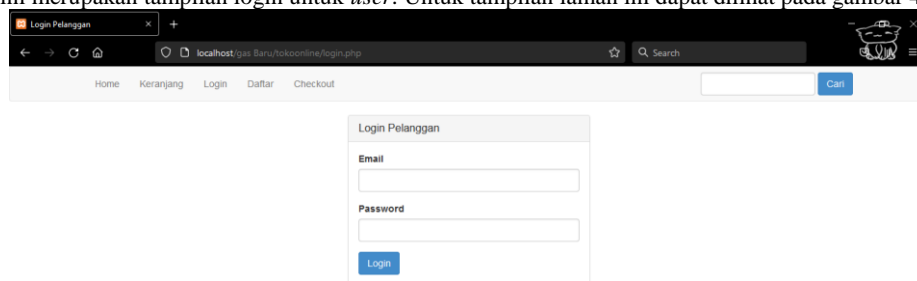
Aktor	Kegiatan
User	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Login</li> <li>2. Logout</li> <li>3. Dashboard Admin</li> <li>4. Lihat Produk</li> <li>5. Order Produk</li> <li>6. Pembayaran</li> </ol>

Halaman ini merupakan halaman pertama pada sistem, yang akan muncul saat user mengakses sistem. Tampilan login dapat dilihat pada gambar 3



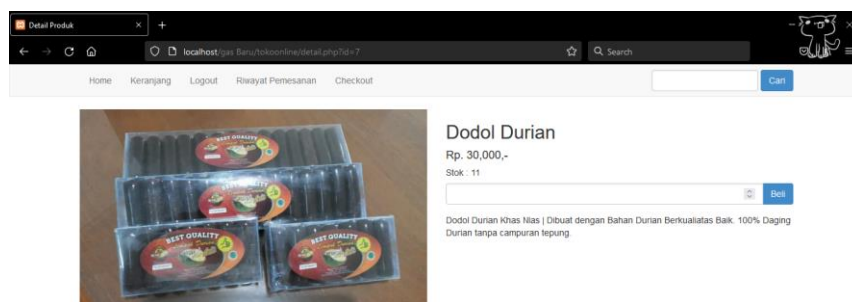
Gambar 2 Halaman tampilan awal

Tampilan dibawah ini merupakan tampilan login untuk *user*. Untuk tampilan laman ini dapat dilihat pada gambar 4.



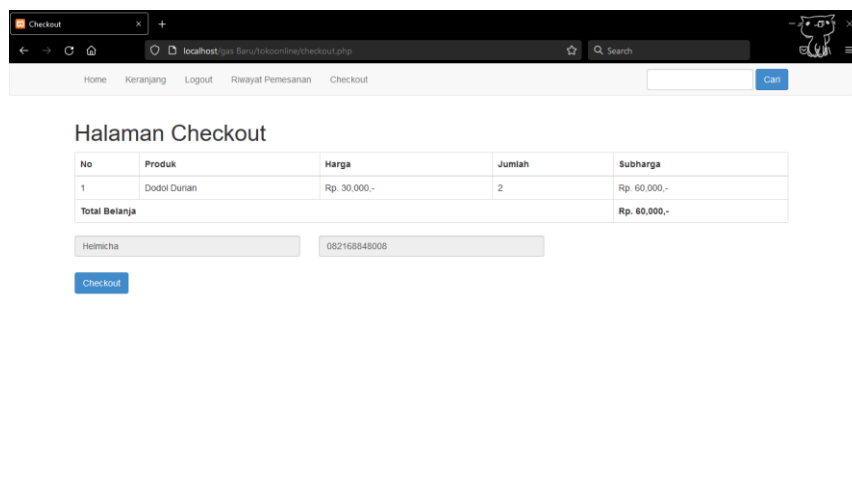
Gambar 3. Tampilan Login

Tampilan dibawah ini merupakan tampilan saat *user* ingin memesan dan membeli barang. Untuk tampilan laman ini dapat dilihat pada gambar 5.



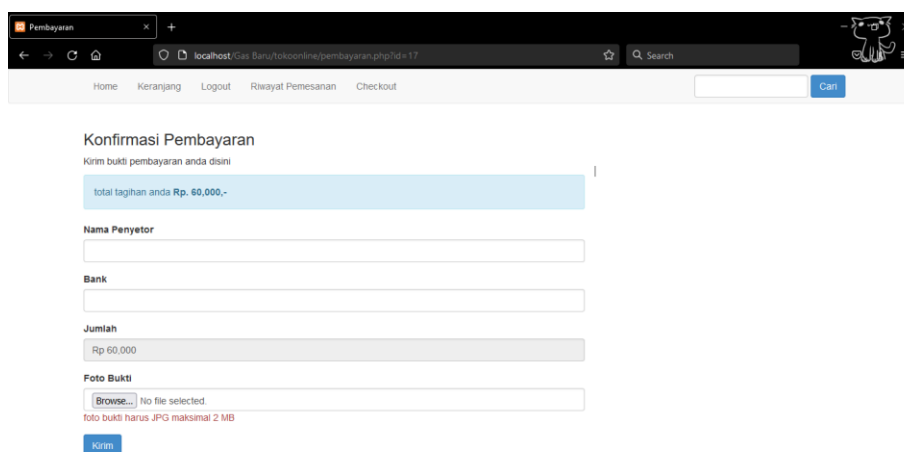
Gambar 4. Data Produk

Tampilan dibawah ini merupakan *checkout* saat *user* telah memesan dan membeli barang. Untuk tampilan laman ini dapat dilihat pada gambar 6.



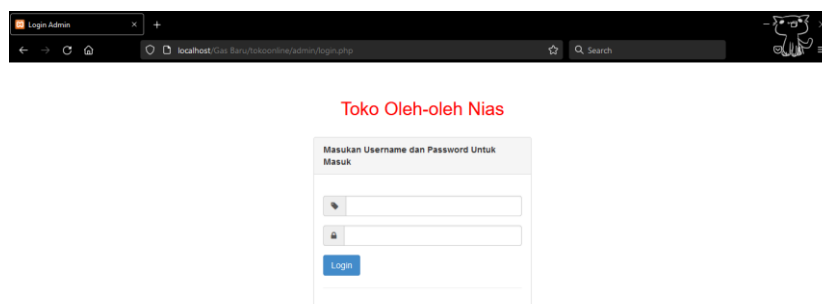
Gambar 5. Halman Checkout

Halaman ini merupakan halaman untuk *user* melakukan dan mengirimkan bukti bayarnya. Untuk tampilan laman ini, dapat dilihat pada gambar 7.



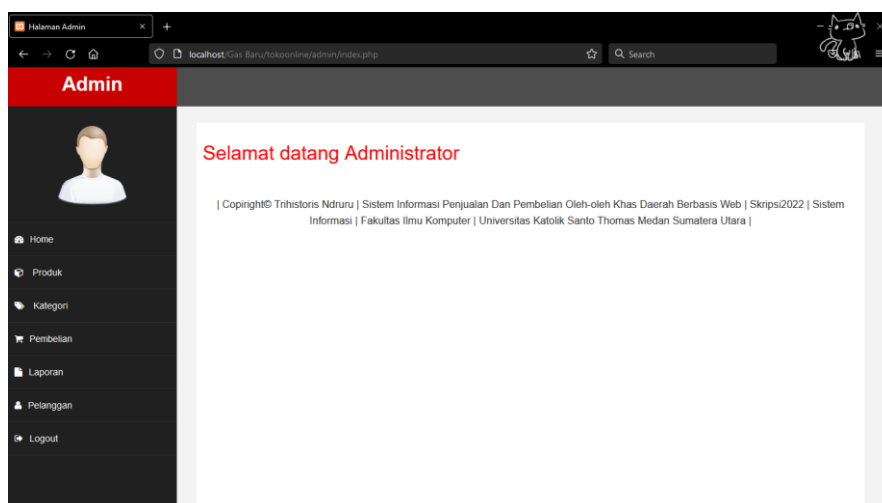
Gambar 6. Konfirmasi Pembayaran

Tampilan dibawah ini merupakan tampilan *login* saat Admin memasuki sistem. Untuk tampilan laman ini dapat dilihat pada gambar 8.



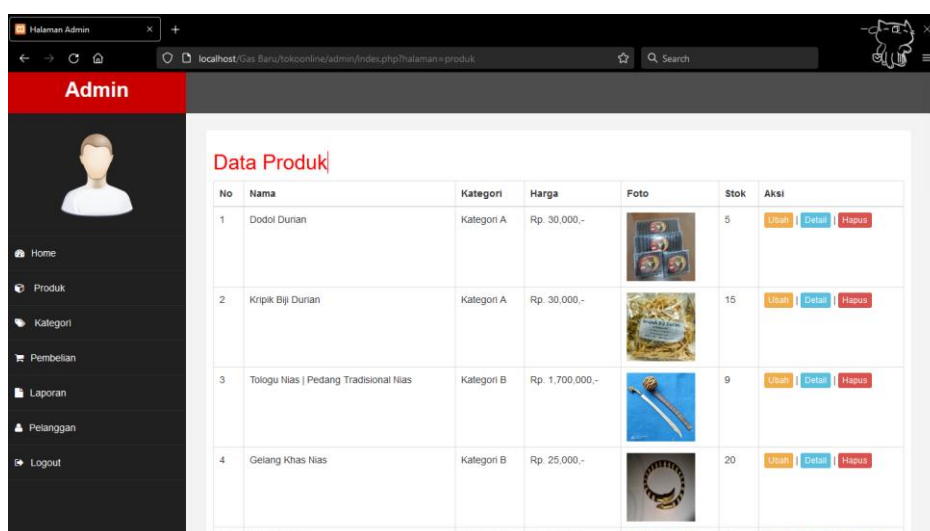
Gambar 7. Login Admin

Tampilan dibawah ini merupakan tampilan *dashboard* saat Admin berhasil memasuki sistem. Untuk tampilan laman ini dapat dilihat pada gambar 9.



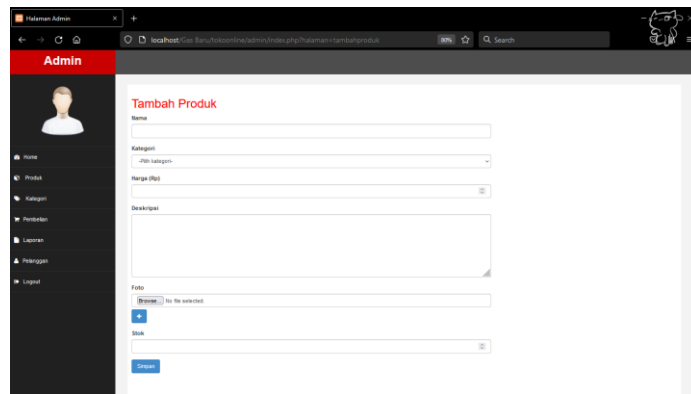
Gambar 8. Halaman Admin

Tampilan dibawah ini merupakan tampilan data produk yang ada di halaman Admin. Untuk tampilan laman ini dapat dilihat pada gambar 10.



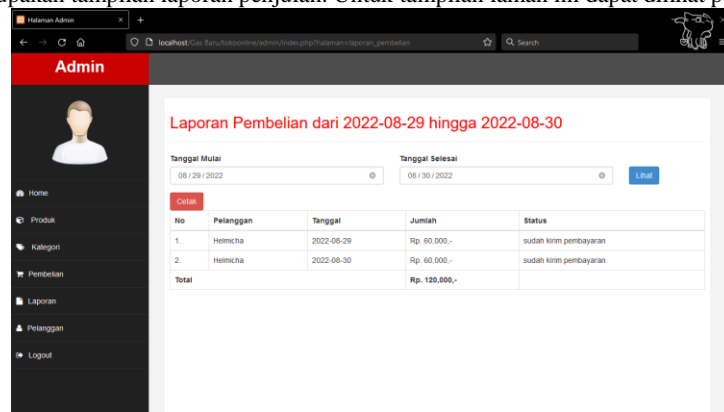
Gambar 9. Detail Produk

Tampilan dibawah ini merupakan tampilan tambah produk. Untuk tampilan laman ini dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 10. Tambarh Produk

Tampilan dibawah ini merupakan tampilan laporan penjualan. Untuk tampilan laman ini dapat dilihat pada gambar 12.



Gambar 11. Laporan pembelian

## KESIMPULAN

Dari Hasil Penelitian yang telah penulis lakukan di Pusat Oleh-oleh Kota Gunungsitoli maka di dapatkan beberapa hal yang bisa di tarik sebagai kesimpulan.

1. Penggunaan Sistem informasi harus dimulai pada pusat oleh-oleh kota gungungsotoli ini. dikarenakan zaman yang semakin maju dan agar bisa bersain dengan toko oleh-oleh lainnya di mana pun.
2. Sistem yang dirancang juga kan bisa menjadi suatu yang berguna dalam bidang pempromosian karya tangan masyarakat

## DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Andhika. (2021). Sistem Informasi Penjualan Sembako Di Toko Wibowo Berbasis Web Proposal.
- [2]. Hamjang, F., & Gafrun, G. (2021). Sistem Informasi Geografis Berbasis Web Lokasi Toko Oleh-Oleh Khas Sulawesi Tenggara. Simtek : Jurnal Sistem Informasi Dan Teknik Komputer, 6(1), 1–10. <https://doi.org/10.51876/simtek.v6i1.88>
- [3]. Mulyanto, Y., Hamdani, F., & Hasmawati. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Omg Berbasis Web Di Kecamatan Empang Kabupaten Sumbawa. Jurnal Informatika, Teknologi Dan Sains, 2(1), 69–77. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v2i1.560>
- [4]. Mursyida, S., & Abdullah. (2018). Aplikasi Penjualan Oleh-Oleh Khas Indragiri Hilir Berbasis Web Pada Home Industri Yanti Acai. Jurnal SISTEMASI, 7(1), 15–21.
- [5]. Nuswantoro, U. D., Komputer, F. I., & Informasi, S. (2012). Sistem informasi penjualan makanan khas kota semarang berbasis web pada toko mulya semarang. Semarang.
- [6]. Pembelajaran, A., Organ, P., Bagian, T., Manusia, D., Android, B., Wibowo, A. T., Commerce, M., Buku, T., Putra, A. G., Wibisono, W., Ciptaningtyas, H. T., Sholih, F. B., & Fallis, A. . (2013). Pembuatan Aplikasi E-Commerce Pusat Oleh-Oleh Khas Pacitan. Journal of Chemical Information and Modeling, 53(1), 1–5.
- [7]. Setiyawan, B. (2019). Membangun Sistem Informasi Penjualan Oleh-Oleh Menggunakan Web Responsive Membangun Sistem Informasi Penjualan Oleh-Oleh Menggunakan Web Responsive.