



Designing a Inventory Information System and Web-Based Transaction Recording (Case Study at the Sinar Berkah Agung Building Store)

Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Dan Pencatatan Transaksi Berbasis Web
(Studi Kasus Di Toko Bangunan Sinar Berkah Agung)

Mulyanah¹, Ifan Junaedi²,
Anton Zulkarnain Sianipar³

The Study Program in Information System¹,
Departement of Information System²
Department of Informatics Engineering.
STMIK Jayakarta^{1,2,3}

e-mail:liamlynh@gmail.com¹, ifanjunaedi8@gmail.com²,
antonz.jayakarta@gmail.com³

Received: March 15, 2022 **Revised:** July 15, 2022 **Accepted:**
August 8, 2022 **Issue Period:** Vol.6 No.2 (2022), Pp. 300-321

Abstrak: Toko Bangunan Sinar Berkah Agung adalah salah satu perusahaan menengah ke bawah yang bergerak di bidang penjualan bahan bangunan yang dimana pencatatan stok barang pada toko bangunan sinar berkah agung masih dilakukan secara manual. Artinya dari segi pencatatan dan pengolahan data masih menggunakan selembar kertas (paper based system) dengan tulis tangan yang menyebabkan terjadinya kesalahan pencatatan laporan data. Transaksi penjualan juga masih dilakukan secara manual terhadap pencatatan nota yang memungkinkan terjadinya kesalahan pencatatan hingga hilangnya catatan. Pencatatan dan pengelolaan data barang yang masih bersifat manual banyak sekali masalah seperti kekeliruan dalam proses pencatatan. Dengan adanya permasalahan itu mengakibatkan waktu dan tenaga yang dikeluarkan menjadi lebih besar. Untuk menyelesaikan masalah tersebut, maka perusahaan membutuhkan sistem informasi pencatatan persediaan barang, transaksi penjualan, dan laporan penjualan. Dengan adanya sistem ini dapat dilakukan pendataan persediaan barang dan proses transaksi penjualan secara



DOI: 10.52362/jisicom.v6i2.673

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](#).



bersamaan dan terprogram, menjaga keamanan data serta dapat menghasilkan suatu laporan yang diinginkan oleh perusahaan, sehingga jika data-data tersebut akan digunakan sewaktu-waktu maka sangatlah mudah untuk mendapatkannya dan tidak memakan waktu yang lama.

Kata kunci:Penjualan; Transaksi; Sistem; Web;

Abstract: *Sinar Berkah Agung Building Store is one of the lower-middle-class companies engaged in the sale of building materials, where the recording of stock of goods at the Sinar Berkah Agung building store is still done manually. This means that in terms of recording and processing data still using a piece of paper (paper based system) in handwriting which causes errors in recording data reports. Sales transactions are also still carried out manually on note recording which allows for recording errors to be lost. The recording and management of goods data that is still manual has many problems, such as errors in the recording process. With this problem, the time and energy spent will be greater. To solve this problem, the company needs an information system for recording inventory, sales transactions, and sales reports. With this system, it is possible to collect inventory data and process sales transactions simultaneously and programmatically, maintain data security and can produce a report desired by the company, so that if the data will be used at any time it is very easy to get it and does not take time. long time.*

Keywords: *Sales; Transaction; System; Web;*

I. PENDAHULUAN

Saat ini dunia sudah mengalami perkembangan dari segala aspek, salah satunya ialah perkembangan teknologi. Peran serta teknologi pun menjadikan pengolahan suatu infomasi menjadi lebih mudah. Berkembangnya kemajuan teknologi ini juga membuat suatu perusahaan berlomba lomba dalam melakukan usaha pemasaranataupun mempertahankan usahanya. Dalam aktivitas kegiatan usaha sudah mulai mengalami dampaknya sehingga segala aktivitas yang manual sudah mulai dialihkan dengan komputerisasi. Pemanfaatan komputer menjadi alat teknologi informasi yang sangat dibutuhkan keberadaannya, karena menghasilkan informasi yang efektif, efesien, dan akurat. Sistem teknologi informasi juga dimanfaatkan oleh pengusaha menengah kebawah yang ingin mengembangkan usahanya dengan mempersiapkan teknologi informasi yang mampu bersaing dengan kompetitor.



DOI: 10.52362/jisicom.v6i2.673

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](#).



Toko Bangunan Sinar Berkah Agung adalah salah satu perusahaan menengah ke bawah yang bergerak di bidang penjualan bahan bangunan yang dimana pencatatan stok barang pada toko bangunan sinar berkah agung masih dilakukan secara manual. Artinya dari segi pencatatan dan pengolahan data masih menggunakan selembar kertas (paper based system) dengan tulis tangan yang menyebabkan terjadinya kesalahan pencatatan laporan data. Tidak ada informasi khusus yang menginformasikan tentang jumlah stok barang sehingga tidak jarang ketika stok sudah habis pemilik toko baru mengetahui ketika terjadi proses transaksi sehingga mengecewakan pelanggan. Permasalahan transaksi penjualan juga masih dilakukan secara manual terhadap pencatatan nota yang memungkinkan terjadinya kesalahan pencatatan hingga hilangnya catatan. Pencatatan dan pengelolaan data barang yang masih bersifat manual banyak sekali masalah seperti kekeliruan dalam proses pencatatan. Dengan adanya permasalahan itu mengakibatkan waktu dan tenaga yang dikeluarkan menjadi lebih besar[1]. Tujuan pencatatan transaksi selain bertujuan untuk melihat dan menyimpan histori transaksi juga untuk melihat stok, melihat laba rugi dari hasil transaksi selama periode berjalan.

Untuk menyelesaikan masalah tersebut, maka perusahaan membutuhkan sistem informasi pencatatan persediaan barang, transaksi penjualan, dan laporan penjualan. Dengan adanya sistem ini dapat dilakukan pendataan persediaan barang dan proses transaksi penjualan secara bersamaan dan terprogram, menjaga keamanan data serta dapat menghasilkan suatu laporan yang diinginkan oleh perusahaan, sehingga jika data-data tersebut akan digunakan sewaktu-waktu maka sangatlah mudah untuk mendapatkannya dan tidak memakan waktu yang lama.

II. METODE DAN MATERI

1. Perancangan

Perancangan merupakan tahapan yang berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, termasuk menyangkut mengkonfigurasikan dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras suatu sistem[2].

Dalam tahap perancangan suatu sistem, terdapat beberapa hal yang dilakukan. Berikut ini merupakan contoh apa saja hal-hal yang dilakukan dalam tahap perancangan :

- a. Perancangan Alur Sistem
- b. Perancangan Sistem Basis Data
- c. Perancangan Tampilan

2. Sistem



DOI: 10.52362/jisicom.v6i2.673

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](#).



Sistem Informasi merupakan suatu asosiasi terdiri dari beberapa modul yang saling terintegrasi dimana menyajikan informasi dan pengolahan data untuk disajikan sesuai dengan kebutuhan user, database, source code dan model design mewakili dari untaian suatu rancangan sistem informasi berguna untuk mempermudah dalam pengembangan dan maintenance[3].

3. Informasi

Informasi merupakan hasil pengolahan data sehingga menjadi bentuk yang penting bagi penerimanya dan mempunyai kegunaan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan yang dapat dirasakan akibatnya secara langsung saat itu juga atau secara tidak langsung pada saat mendatang. Untuk memperoleh informasi, diperlukan adanya data yang akan diolah dan unit pengolahan[4].

4. Persediaan

Persediaan adalah sekumpulan barang yang disimpan untuk dijual dalam operasi bisnis perusahaan dan dapat digunakan dalam proses produksi atau dapat digunakan untuk tujuan tertentu[5].

Sistem persediaan merupakan sistem yang digunakan untuk mengelola persediaan gudang. Sistem informasi persediaan adalah sistem yang digunakan untuk mengumpulkan dan memelihara data yang menjelaskan persediaan komoditas, mengubah data menjadi informasi dan melaporkan kepada pengguna[6].

5. Transaksi

Transaksi adalah suatu aktivitas perusahaan yang dapat menimbulkan perubahan pada posisi harta atau keuangan perusahaan tersebut. Aktivitas transaksi tersebut misalnya membeli, menjual, membayar gaji pegawai, dan membayar berbagai jenis biaya lainnya[7].

6. Penjualan

Penjualan merupakan salah satu pendapatan perusahaan dan kegiatan perusahaan atau bertemu penjual dan pembeli untuk melakukan pertukaran barang dengan cara menjual produk atau jasa guna untuk memenuhi kebutuhan perusahaan serta untuk mencapai laba baik secara kredit maupun secara tunai sesuai dengan yang sudah disepakati bersama dengan pembayaran yang sah[8].

7. Database



DOI: 10.52362/jisicom.v6i2.673

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](#).



Database atau basis data merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, digunakan perangkat lunak tertentu untuk memanipulasinya[9]. Database atau basis data biasanya dikeola menggunakan sebuah *Database Management System* (DMBS). Contoh dari DBMS diantaranya *MySQL*, *Postgre SQL*, *Maria DB*, *Microsoft SQL Server*, *Oracle*, *MongoDB*, dan lain sebagainya

8. Website

Website merupakan kumpulan halaman dalam suatu domain yang memuat tentang berbagai informasi agar dapat dibaca dan dilihat oleh pengguna internet. Dengan adanya *website*, banyak informasi yang dapat disebarluaskan agar sampai pada pengguna informasi[10].

9. XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak open source, yang mendukung untuk banyak sistem operasi, yang merupakan kompilasi dari beberapa program[11]. XAMPP merupakan software gabungan dari beberapa software lainnya dengan fungsi yang sama yakni menunjang pembuatan web dengan menyediakan web server lokal yang dapat ditanamkan pada PC atau laptop[12].

10. HTML

HTML merupakan bahasa pemrograman web yang memberitahukan peramban web (web browser) bagaimana menyusun dan menyajikan konten di halaman web[13].

11. CSS

CSS adalah suatu Bahasa pemrograman web yang digunakan untuk mengendalikan dan membangun berbagai komponen dalam web sehingga tampilan web akan lebih rapi, terstruktur, dan seragam[13].

12. Bootstrap

Bootstrap merupakan kerangka kerja untuk tampilan yang memiliki kemampuan untuk membuat halaman web secara responsive[14].

III. METODE PENELITIAN



DOI: 10.52362/jisicom.v6i2.673

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](#).



Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang dapat diamati. Penelitian kualitatif dilakukan pada kondisi alamiah dan bersifat penemuan. Dalam penelitian diperlukan adanya suatu data sebagai hasil akhir dari penelitian.

Penerapan pendekatan kualitatif dengan pertimbangan kemungkinan data yang diperoleh di lapangan berupa data dalam bentuk fakta yang perlu adanya analisis secara mendalam. Maka pendekatan kualitatif akan lebih mendorong pada pencapaian data yang bersifat lebih mendalam terutama dengan keterlibatan peneliti sendiri di lapangan. Dalam penelitian kualitatif, peneliti menjadi instrument utama dalam mengumpulkan data yang dapat berhubungan langsung dengan instrument atau objek penelitian.

Penelitian ini menggunakan sebuah metodologi untuk membangun sistem yaitu model Waterfall. Metode waterfall merupakan satu dari sekian jenis model pengembangan aplikasi yang termasuk dalam siklus hidup klasik yang menekankan pada urutan dan tahap sistem secara terstruktur dan sistematis. Untuk model pengembangan ini mirip dengan air terjun, dimana setiap tahapan dijalankan secara berurutan dari atas ke bawah. Model ini memiliki beberapa tahapan didalamnya, yaitu :

1. Analisis Kebutuhan (Requirement)

Analisis kebutuhan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Pada tahap ini terdapat proses pengumpulan data. Informasi yang didapat kemudian dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna. Untuk pengumpulan data yang konkret peneliti melaksanakan beberapa teknik pengumpulan data, sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku obyek sasaran. Dalam hal ini peneliti melakukan pengamatan langsung ke Toko Bangunan Sinar Berkah Agung mengenai proses persediaan barang dan pencatatan manual transaksi penjualan.

b. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan cara bertanya langsung(berkomunikasi langsung) dengan responden. Dalam wawancara terdapat proses interaksi antara pewawancara dengan responden. Peneliti akan mewawancara pemilik toko dan karyawan terkait permasalahan yang dialami, dan kebutuhan-kebutuhan dalam proses perancangan sistem persediaan barang dan pencatatan transaksi.



DOI: 10.52362/jisicom.v6i2.673

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



2. Perancangan Sistem (Software Design)

Tahap ini merupakan tahap perancangan sistem yang bertujuan untuk memberikan gambaran lengkap tentang apa yang harus dikerjakan dan bagaimana membuat sistem seperti yang diinginkan pengguna. Berikut merupakan proses yang akan dilakukan :

- a. Perancangan Alur Proses Sistem
- b. Perancangan Basis Data
- c. Perancangan Antarmuka

3. Implementasi (Implementation)

Tahap ini berisi tentang hasil dari perancangan yang akan diterjemahkan kedalam sebuah bahasa yang bisa dibaca oleh komputer yaitu bahasa pemrograman. Dalam hal ini peneliti menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, dan CSS.

Pengujian Program (System Testing)

Pada tahap ini peneliti melakukan pengujian terhadap sistem dan desain yang telah dibuat. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah sistem tersebut sudah sesuai dengan yang diinginkan oleh pengguna dan apakah masih terdapat kesalahan atau tidak.

4. Pemeliharaan (Maintenance)

Pada tahap ini sistem yang sudah dibuat bisa dijalankan atau dioperasikan oleh penggunanya, setelah itu akan dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan yang dilakukan terkait dengan hal-hal berikut seperti perbaikan kesalahan, perbaikan implementasi unit sistem atau peningkatan jasa sistem sesuai kebutuhan baru.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisa kebutuhan adalah suatu proses untuk mendapatkan informasi spesifikasi tentang perangkat lunak yang diinginkan. Analisa kebutuhan yang dilakukan terhadap perangkat lunak akan menghasilkan spesifikasi perangkat lunak yang diantara lain sebagai berikut :

1. Analisa Kebutuhan

- a. Super Admin
 - Memiliki akun untuk login.
 - Memiliki akun untuk mengganti password.



DOI: 10.52362/jisicom.v6i2.673

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](#).

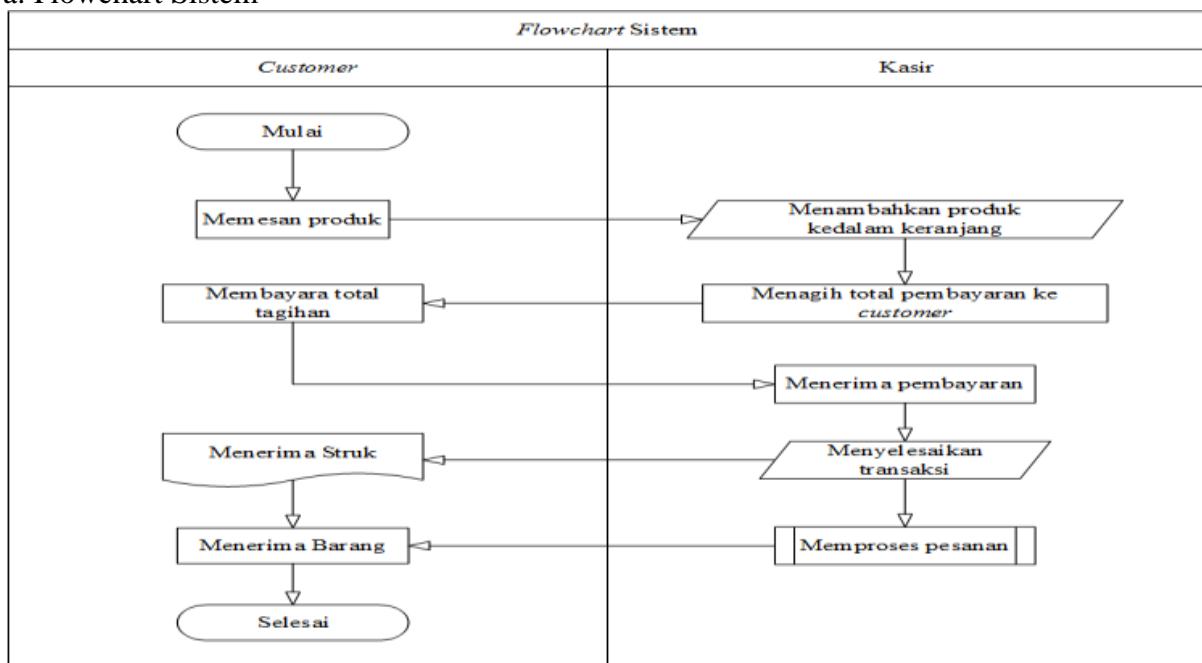
- Memiliki akses untuk mengoprasikan master produk, master keranjang, data transaksi dan master laporan.
- Memiliki akses untuk membuat user baru.
- Memiliki akses untuk konfigurasi toko.

b. Admin

- Memiliki akun untuk login
- Memiliki akses untuk mengganti password dan email
- Memiliki akses untuk master produk, master keranjang, data transaksi dan master laporan.

2. Design (Perancangan)

a. Flowchart Sistem



Gambar 1. Flowchart Sistem

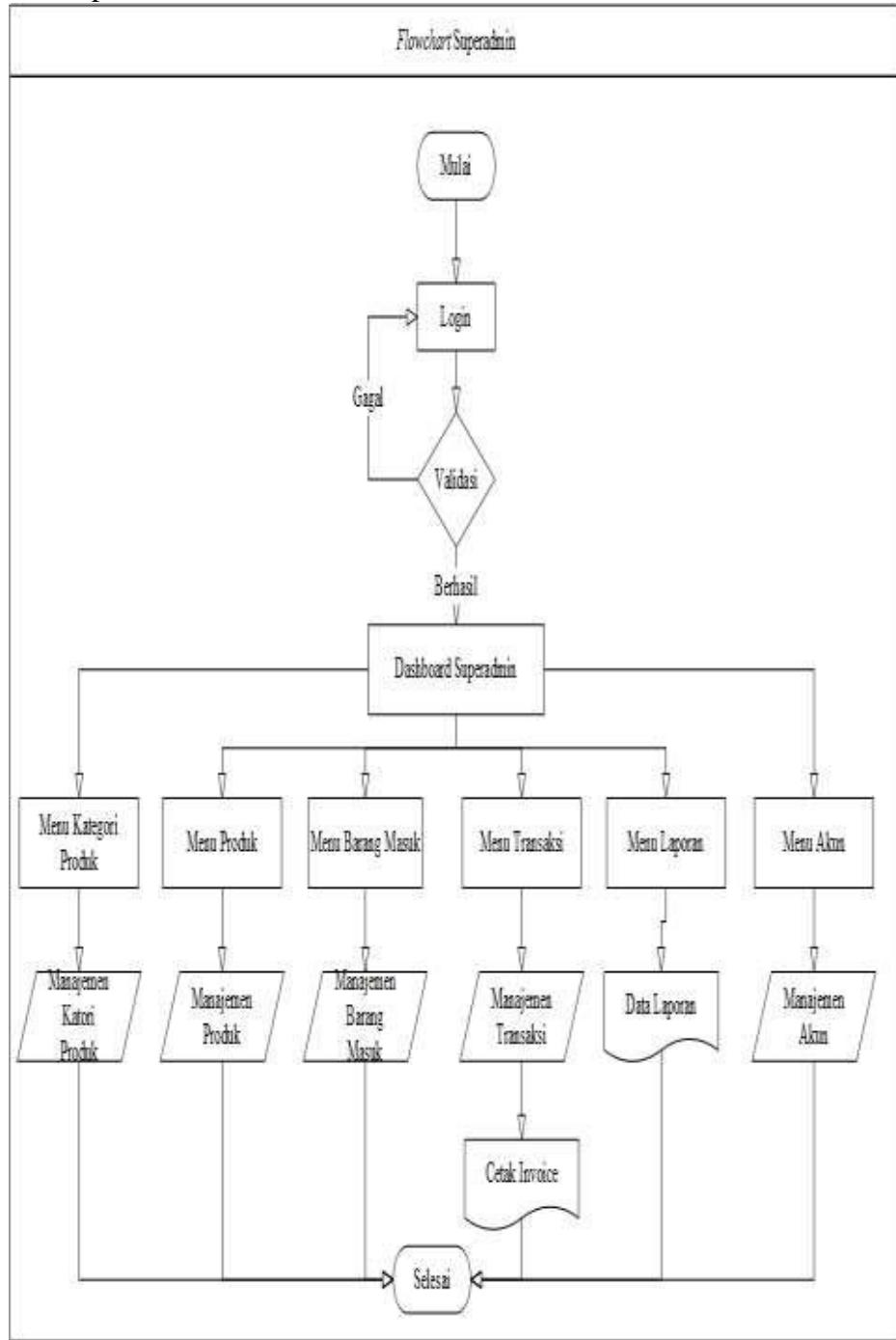
Pada gambar 1. merupakan penjelasan alur tentang *flowchart* antara *customer* dan *kasir*, dalam menentukan alur pemesananproduk dari pemesanan produk hingga alur pembayaran dan penerimaan barang.



DOI: 10.52362/jisicom.v6i2.673

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](#).

b. Flowchart Super Admin



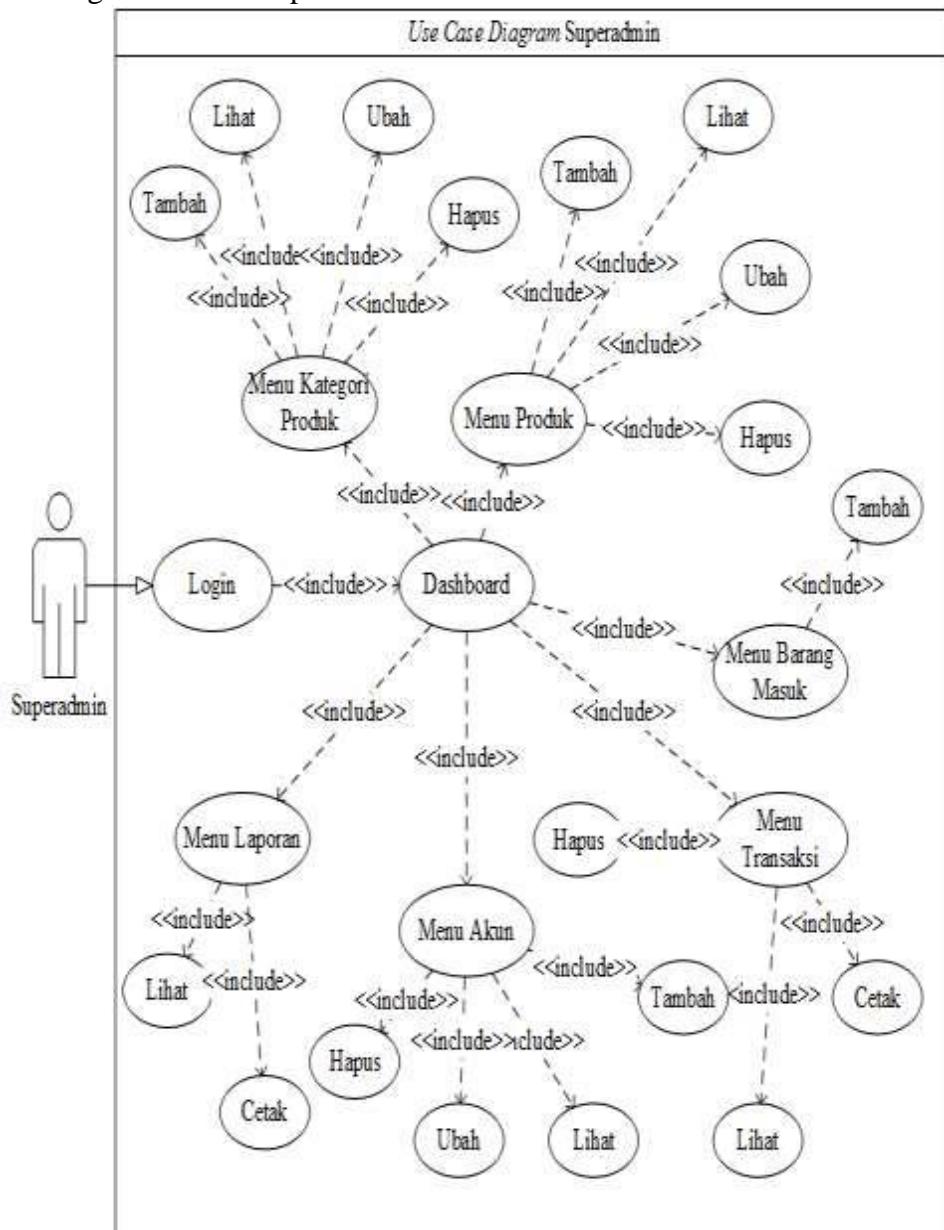
DOI: 10.52362/jisicom.v6i2.673

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](#).

Gambar 2. Flowchart Super Admin

Pada gambar 2. merupakan penjelasan alur *flowchart* superadmin dalam menentukan proses *login* yang digunakan oleh admin agar masuk kedalam sistem program, dengan melakukan verifikasi *username* dan *password*, merupakan proses untuk hak akses pada sistem sehingga admin dapat menggunakan sistem tersebut untuk melakukan tugas sebagai superadmin.

c. Use Case Diagram Sistem Super Admin



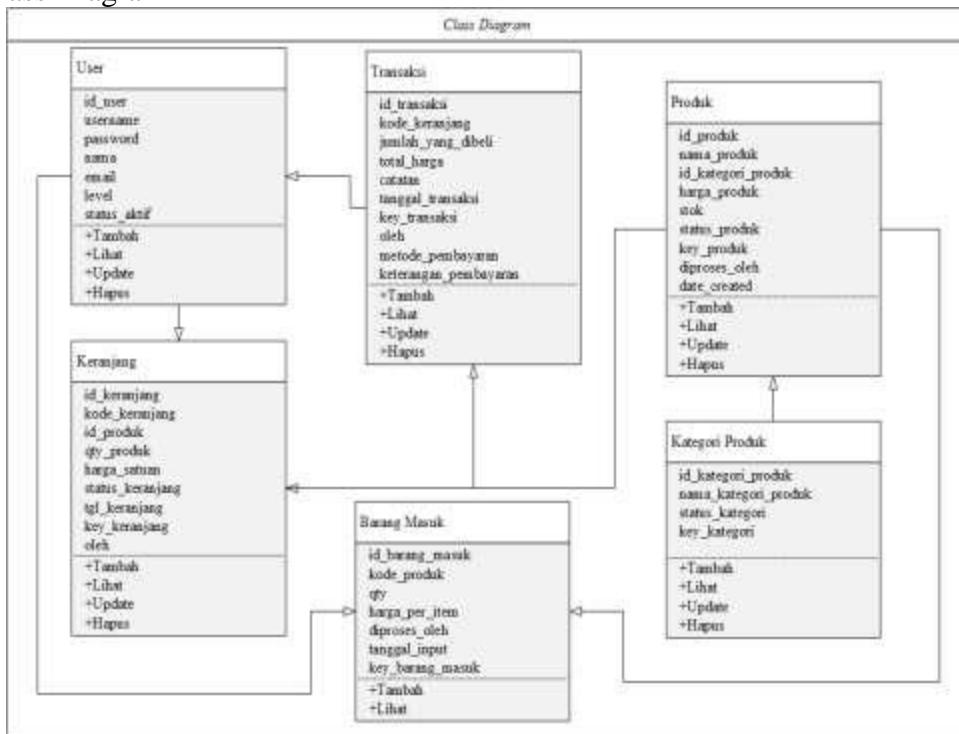
DOI: 10.52362/jisicom.v6i2.673

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Gambar 3. Use Case Diagram Super Admin

Use case diagram diatas menggambarkan interaksi antara superadmin dan sistem. *Use case* ini menggambarkan proses-proses dan hubungan yang terjadi antara superadmin dan sistem program di dalam sistem yang diusulkan. Diagram *use case* sistem yang diusulkan melakukan aktifitas seperti menambah produk, melakukan laporan dan melakukan transaksi.

d. Class Diagram



Gambar 4. Class Diagram

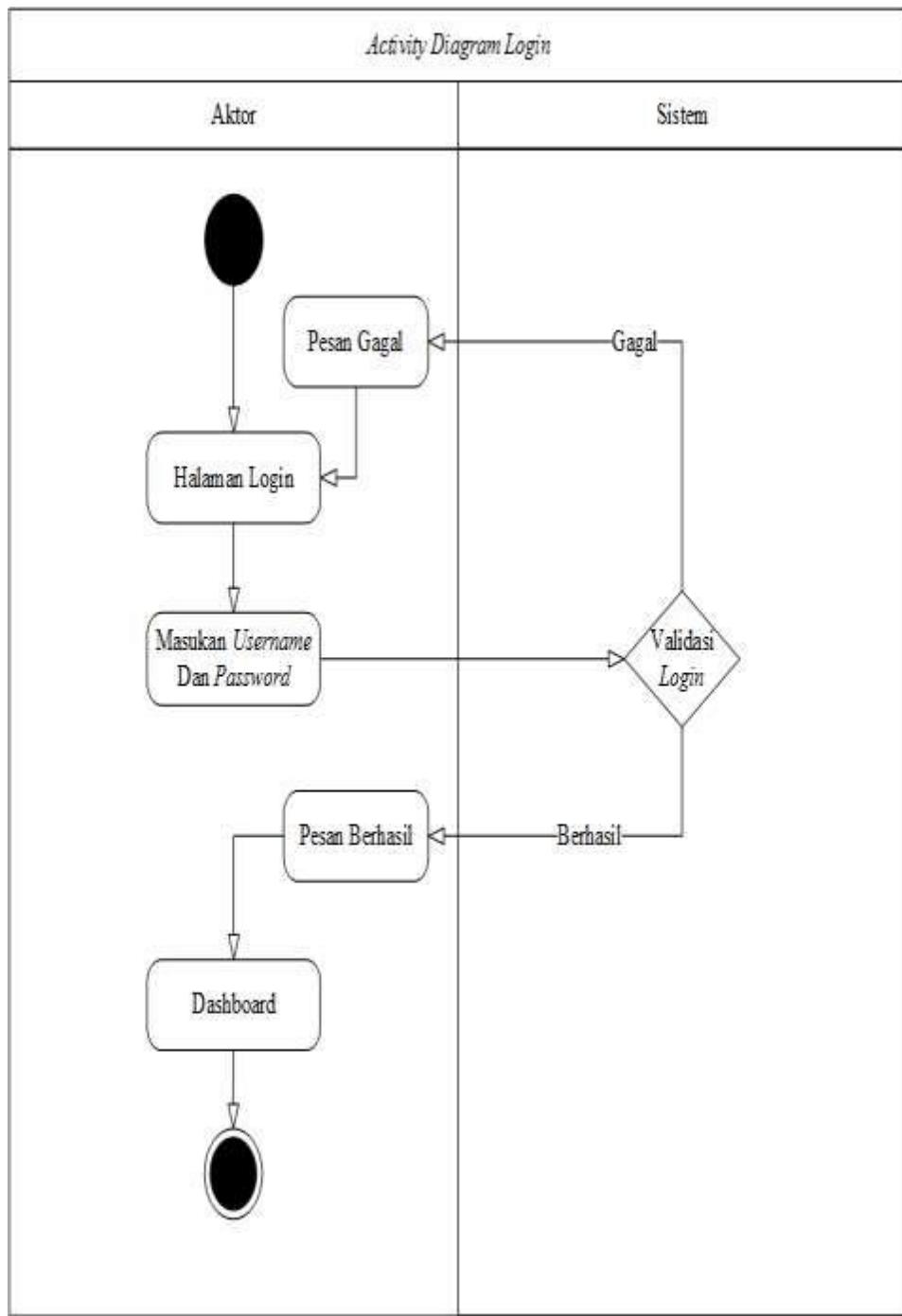
Berdasarkan gambar 4. adalah gambar *Class diagram*, *Class diagram* merupakan gambaran struktur yang terlihat dari sistem. Seperti gambar 4. terdapat 5 tabel yaitu *user*, *transaksi*, *produk*, *katagori produk*, *barang masuk* dan *keranjang*.

e. Activity Diagram Login



DOI: 10.52362/jisicom.v6i2.673

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Gambar 5. Activity Diagram Login



DOI: 10.52362/jisicom.v6i2.673

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](#).



User melakukan login, kemudian sistem akan memverifikasi *username* dan *password* yang di masukan user sebagai aktor. Seperti pada gambar 5. ini adalah *Activity Diagram login* yang diusulkan *login* untuk semua aktor untuk masuk ke dalam sistem program.

f. Rancangan Tampilan Login

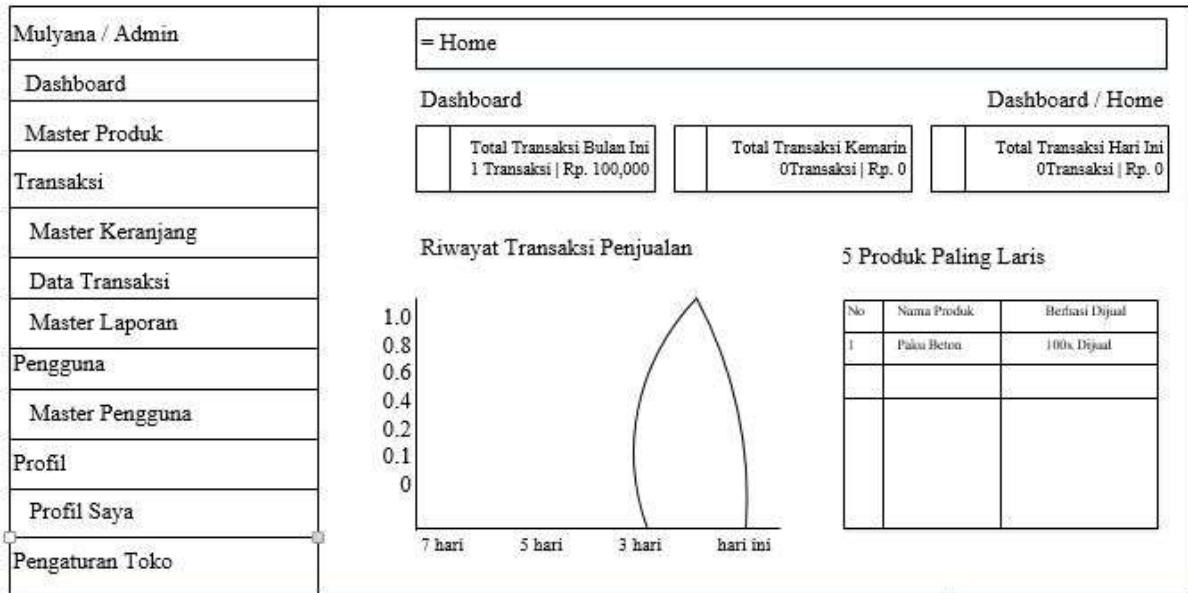


Gambar 6. Rancangan Tampilan Login

Rancangan tampilan login digunakan untuk pada saat pertama kali user menjalankan sistem maka terlebih dahulu harus melakukan login dengan mengisi username dan password masing-masing. Jika username dan password yang diisi benar, maka sistem akan menampilkan menu utama sesuai dengan hak akses.

g. Rancangan Tampilan Dashboard Superadmin





Gambar 7. Rancangan Tampilan Dashboard Superadmin

Rancangan tampilan *Dashboard* superadmin digunakan untuk pada saat pertama kali *user* menjalankan sistem maka terlebih dahulu harus melakukan login dengan mengisi *username* dan *password* masing-masing. Jika *username* dan *password* yang diisi benar, maka sistem akan menampilkan menu utama sesuai.

h. Rancangan Tampilan Data Produk

The figure shows a wireframe design of a product data page. On the left is a vertical sidebar menu with the same items as in Figure 7. The main area is divided into several sections:

- A top header bar labeled "Home / Produk".
- A "Master Produk" section with a button "+ Tambah Produk Baru".
- Search and filter controls: "Show" (dropdown), "Entries" (dropdown), and "Search" (text input).
- A table listing products with columns: No, Nama Produk, Kategori Produk, Harga Jual, Stok, and Di Proses.

No	Nama Produk	Kategori Produk	Harga Jual	Stok	Di Proses
1	Semen	Semen Sekete	Rp. 1,000	200	Mulyana

Gambar 8. Rancangan Tampilan Data Produk



DOI: 10.52362/jisicom.v6i2.673

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](#).

Berdasarkan gambar 8. Halaman ini adalah halaman rancangan master produk, halaman yang menampilkan menu yang dapat diakses oleh semua *user*. Hasil dari rancangan halaman ini akan dapat menambahkan produk baru.

i. Rancangan Tampilan Barang Masuk

Mulyana / Admin		Home / Barang Masuk																						
Dashboard		Master Barang Masuk																						
Master Produk		+ Tambah Barang Masuk																						
Transaksi		Show <input type="text"/> Entries <input type="text"/> Search <input type="text"/>																						
Master Keranjang		<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th><th>Nama Produk</th><th>Banyaknya</th><th>Harga Beli Satuan</th><th>Di Proses Oleh</th><th>Tgl Input</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td><td>Semen</td><td>100</td><td>1,000</td><td>Mulyana</td><td>20 Juni 2022</td></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					No	Nama Produk	Banyaknya	Harga Beli Satuan	Di Proses Oleh	Tgl Input	1	Semen	100	1,000	Mulyana	20 Juni 2022						
No	Nama Produk	Banyaknya	Harga Beli Satuan	Di Proses Oleh	Tgl Input																			
1	Semen	100	1,000	Mulyana	20 Juni 2022																			
Data Transaksi																								
Master Laporan																								
Pengguna																								
Master Pengguna																								
Profil																								
Profil Saya																								
Pengaturan Toko		<p>Show 1 to 4 of entries Previous <input type="button" value="1"/> Next</p>																						

Gambar 9. Rancangan Tampilan Barang Masuk

Tampilan gambar 9. adalah rancangan tampilan barang masuk berisi tentang tampilan penambahan barang yang baru masuk dari luar.

Gambar 9. Rancangan Tampilan Barang Masuk

j. Rancangan Tampilan Keranjang

Mulyana / Admin		Home / Keranjang Belanja					
Dashboard		Keranjang Belanja 120003					
Master Produk		+ Tambah Produk Baru Ke Keranjang					
Transaksi							
Master Keranjang		<div style="background-color: #ff8c00; color: white; padding: 5px;"> Info Konfirmasi bahwa pemesanan kepada pelanggan sebelum menekan tombol bayar </div>					
Data Transaksi							
Master Laporan							
Pengguna							
Master Pengguna							
Profil							
Profil Saya							
Pengaturan Toko		<p>Show 1 to 4 of entries Previous <input type="button" value="1"/> Next</p> <p>Total Pembayaran <input type="button" value="Check Out"/></p>					

Gambar 10. Rancangan Tampilan Keranjang



DOI: 10.52362/jisicom.v6i2.673

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](#).

Pada tampilan ini terdapat rancangan tampilan keranjang, *form* ini berfungsi untuk aktor menambahkan barang yang sesuai pilihan *customer* atau pembeli.

k. Rancangan Tampilan Transaksi

Mulyana / Admin Dashboard Master Produk Transaksi Master Keranjang Data Transaksi Master Laporan Pengguna Master Pengguna Profil Profil Saya Pengaturan Toko	<div style="background-color: #f2f2f2; padding: 5px;"> = Home </div> <div style="background-color: #f2f2f2; padding: 5px;"> Master Transaksi </div> <div style="background-color: #0070C0; color: white; padding: 5px;"> + Tambah Transaksi Baru </div> <div style="background-color: #f2f2f2; padding: 5px;"> Show <input type="text"/> Entries Search <input type="text"/> </div> <div style="background-color: #f2f2f2; padding: 5px;"> <small>Info</small> Cetak: Untuk mencetak berdasarkan E-rekomendasi saja. </div> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Tgl Transaksi</th> <th>Kode Keranjang</th> <th>Qty Yang dibeli</th> <th>Total Harga</th> <th>Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>22 Juni 2022</td> <td>0211</td> <td>40</td> <td>Rp. 10.000</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> Show 1 to 4 of entries Previous <input type="button" value="1"/> Next </div>	No	Tgl Transaksi	Kode Keranjang	Qty Yang dibeli	Total Harga	Aksi	1	22 Juni 2022	0211	40	Rp. 10.000	
No	Tgl Transaksi	Kode Keranjang	Qty Yang dibeli	Total Harga	Aksi								
1	22 Juni 2022	0211	40	Rp. 10.000									

Gambar 11. Tampilan Transaksi

Berdasarkan gambar 11. terdapat rancangan tampilan master transaksi. *Form* ini berfungsi untuk superadmin dan kasir menambahkan transaksi baru. *Form* ini dapat melihat invoice ataутanda bukti melakukan manajemen uang masuk.

l. Rancangan Master Laporan Penjualan

Mulyana / Admin Dashboard Master Produk Transaksi Master Keranjang Data Transaksi Master Laporan Pengguna Master Pengguna Profil Profil Saya Pengaturan Toko	<div style="background-color: #f2f2f2; padding: 5px;"> = Home </div> <div style="background-color: #f2f2f2; padding: 5px;"> Master Laporan Penjualan </div> <div style="background-color: #f2f2f2; padding: 5px;"> Home / Laporan Penjualan </div> <div style="background-color: #f2f2f2; padding: 5px;"> Laporan Penjualan Harian </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <input type="text"/> Lihat dan cetak data </div> <div style="background-color: #f2f2f2; padding: 5px;"> Laporan Penjualan Bulanan </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <input type="text"/> Lihat dan cetak data </div>
---	---

Gambar 12. Rancangan Master Laporan

Pada gambar 12 merupakan perancangan halaman tampilan laporan penjualan. Halaman ini berisi data data laporan yang akan dicetak oleh superadmin dan kasir tersebut. Superadmin dan kasir tersebut juga dapat mencetak laporan tersebut berupa pfd atau lainnya.



m. Rancangan Master Laporan Barang Masuk



The screenshot shows a user interface for managing reports. On the left, there's a sidebar with various menu items. The main area is titled 'Master Laporan Barang Masuk'. It contains two sections: 'Laporan Barang Masuk Harian' and 'Laporan Barang Masuk Bulanan'. Each section has a date input field ('Hh / bb / tttt') and a blue button labeled 'Lihat dan cetak data'.

Gambar 13. Master Laporan Barang Masuk

Gambar 13 merupakan perancangan halaman master laporan barang masuk. Halaman ini berisi data laporan barang masuk yang akan dicetak oleh superadmin dan kasir pada perhari dan perbulan.

3. User Interface

a. Layout Login



Gambar 14. Layout Login

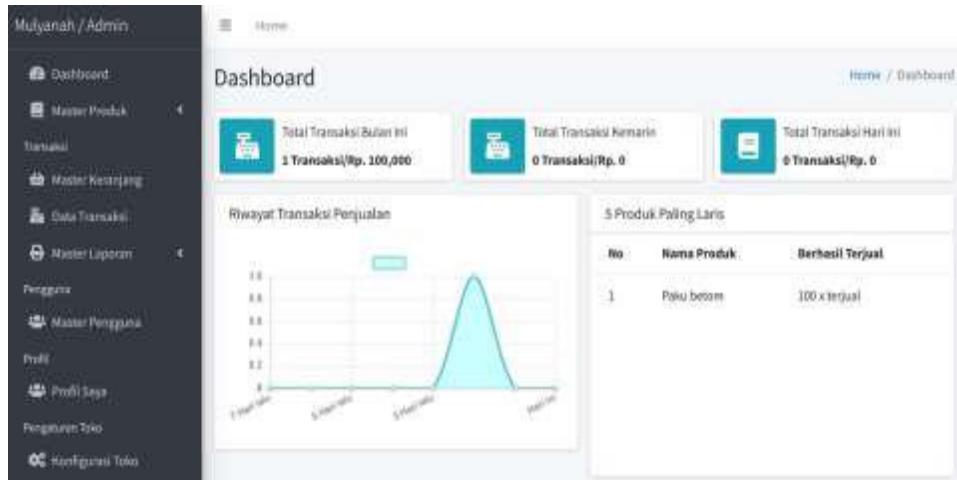


DOI: 10.52362/jisicom.v6i2.673

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](#).

Layout halaman *login* merupakan halaman utama user (superadmin dan kasir) sebelum menggunakan sistem. Halaman ini berisi halaman *username* dan *password* yang harus diisi dengan benar. Halaman *login* dapat dilihat pada gambar 14.

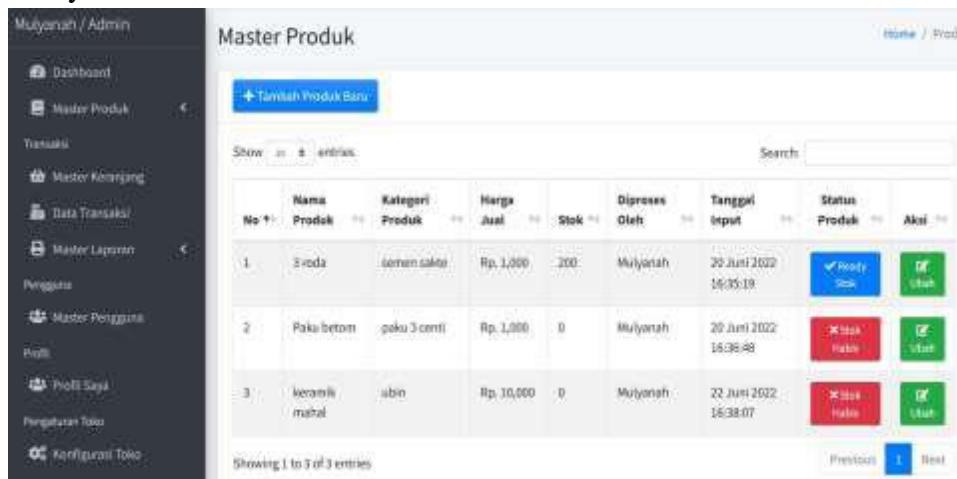
b. Layout Dashboard SuperAdmin



Gambar 15. *Layout Dashboard* Superadmin

Tampilan *dashboard* superadmin pada gambar 15. yang akan sering digunakan meliputi menu master produk, master keranjang, data transaksi, menambahkan user baru dan master laporan. Menu tersebut dapat berfungsi untuk mengatur produk atau transaksi secara lengkap dengan tampilan yang ada.

c. Layout Data Produk



The screenshot shows the 'Master Produk' table with columns: No., Nama Produk, Kategori Produk, Harga Jual, Stok, Diproses Oleh, Tanggal Input, Status Produk, and Aksi. The data is as follows:

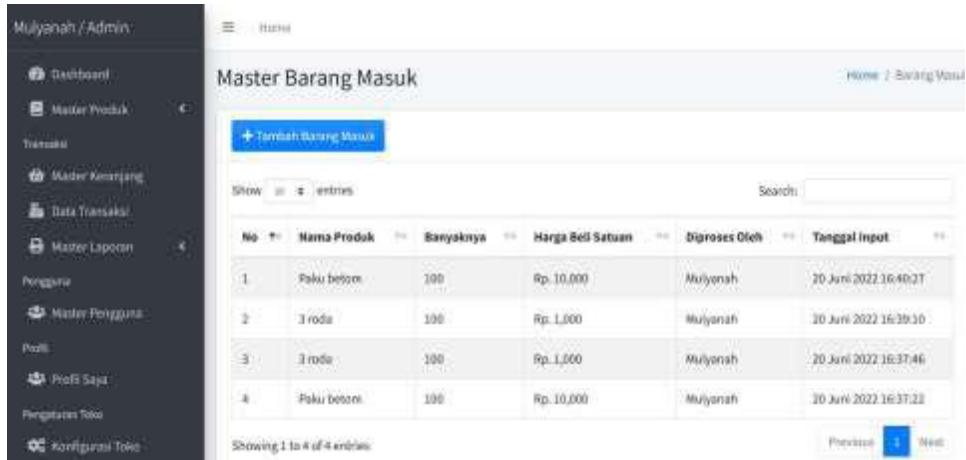
No	Nama Produk	Kategori Produk	Harga Jual	Stok	Diproses Oleh	Tanggal Input	Status Produk	Aksi
1	Benda	german salte	Rp. 1,000	200	Mulyanah	29 Juni 2022 16:35:19	✓ Ready Stock	Edit
2	Paku besam	paku 3 cm	Rp. 1,000	0	Mulyanah	29 Juni 2022 16:36:48	X Stock Habis	Edit
3	Keramik matal	abin	Rp. 10,000	0	Mulyanah	29 Juni 2022 16:38:07	X Stock Habis	Edit

Gambar 16. *Layout Data Produk*



Pada gambar 16.berisi tentang data produk yang menjelaskan tentang setiap *user* dapat menambahkan nama produk, katagori produk, harga jual produk, status produk. Untuk tampilan setiap user dapat melihat tampilan tanggal *input*, diproses oleh dan aksi untuk merubah jika terjadi kesalahan saat *input* awal.

d. Layout Data Barang Masuk

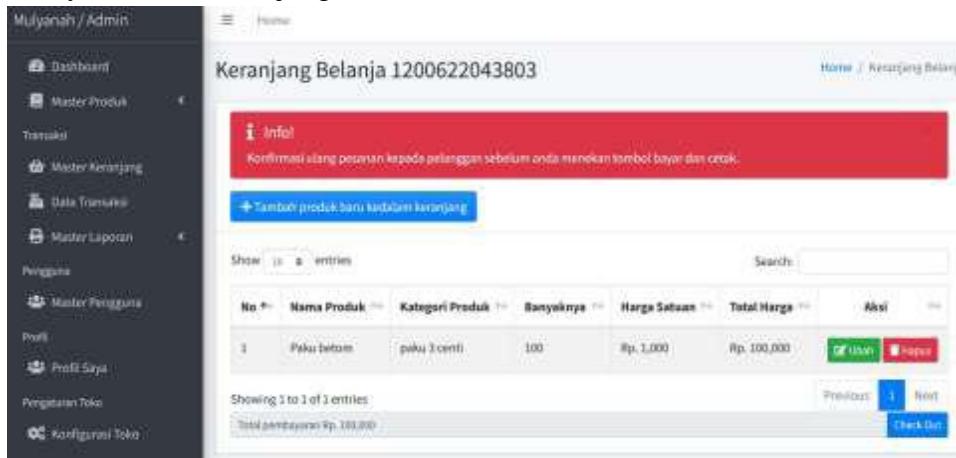


No	Nama Produk	Banyaknya	Harga Beli Satuan	Diproses Oleh	Tanggal Input
1	Paku besi	100	Rp. 10,000	Mulyanah	20 Juni 2022 16:40:27
2	3 roda	100	Rp. 1,000	Mulyanah	20 Juni 2022 16:38:30
3	3 roda	100	Rp. 1,000	Mulyanah	20 Juni 2022 16:37:46
4	Paku besi	100	Rp. 10,000	Mulyanah	20 Juni 2022 16:37:22

Gambar 17. *Layout Master Barang Masuk*

Gambar 17. berisi tentang data barang masuk yang menjelaskan tentang setiap user dapat menambahkan barang masuk. Yang berisikan nama katagori, nama produk, banyaknya produk, harga beli sartuan, diproses oleh dan tanggal *input*.

e. Layout Data Keranjang



No	Nama Produk	Kategori Produk	Banyaknya	Harga Satuan	Total Harga	Aksi
1	Paku besi	paku 3 centi	100	Rp. 1,000	Rp. 100,000	<button>Checkout</button> <button>Remove</button>

Gambar 18. *Layout Data Keranjang*

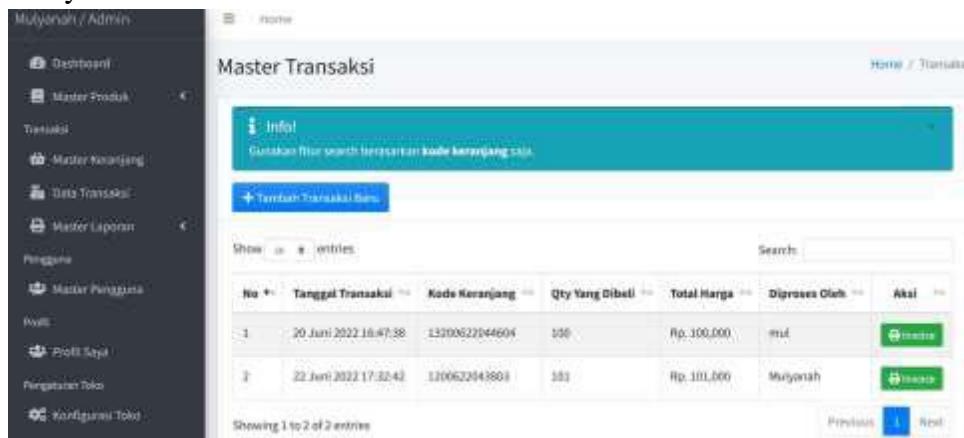


DOI: 10.52362/jisicom.v6i2.673

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](#).

Halaman master keranjang gambar 18. ini merupakan halaman yang akan muncul jika *user* mengklik buat keranjang baru. Dihalaman ini *user* dipersilahkan untuk mengisi barang apa saja yang dipilih atau beli oleh pelanggan.

f. Layout Data Transaksi

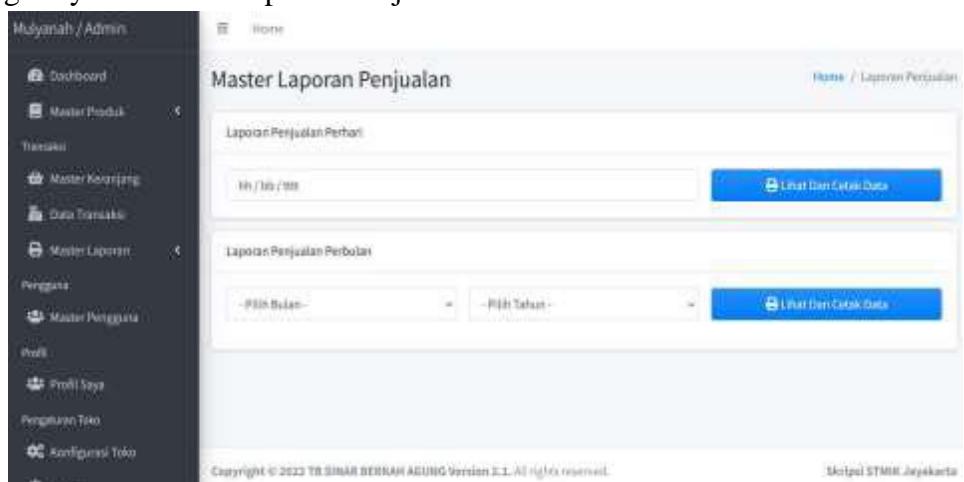


No	Tanggal Transaksi	Kode Keranjang	Qty Yang Dibeli	Total Harga	Diproses Oleh	Aksi
1	20 Juni 2022 10:47:38	13200623044694	100	Rp. 100,000	Mulyannah	<button>Detail</button>
2	22 Juni 2022 17:32:43	13200623044380	100	Rp. 100,000	Mulyannah	<button>Detail</button>

Gambar 19. Layout Data Transaksi

Pada halaman master transaksi gambar 19. ini merupakan halaman yang akan muncul jika user mengklik *check out* pada saat master keranjang. Dihalaman ini user dipersilahkan untuk melihat tanggal transaksi, kode keranjang, *qty* yang dibel, total harga, diproses oleh dan melihat *invoice* barang.

g. Layout Master Laporan Penjualan



Laporan Penjualan Perhari
Tgl / 10 / 2022

Laporan Penjualan Perbulan
-Pilih Bulan- -Pilih Tahun-

Gambar 20. Layout Master Laporan Penjualan



DOI: 10.52362/jisicom.v6i2.673

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](#).



Halaman gambar 20 menu *layout* master laporan yang berisi tentang data dari laporan penjualan perhari dan perbulan. Laporan ini bisa disimpan dan dicetak untuk setiap *user* dalam bentuk file pdf.

4. Pembahasan Dan Analisis

Pada bab ini peneliti akan menguraikan mengenai hasil penelitian dan pembahasan melalui analisis dan pembahasan. Hasil pembahasan dan analisis penelitian ini diperoleh dengan wawancara yang mendalam dengan informan dalam bentuk observasi langsung dan apabila datanya sudah terkumpul kemudian dianalisis. Dalam proses pengembangan untuk mendapatkan pembahasan dan analisis yang ektif, untuk itu peneliti melakukan kegiatan seperti analisis pada setiap uji coba dengan menggunakan perangkat sistem yang telah disusun dan dikembangkan serta instrumen-instrumen sebagai alat ukur keefektifan perangkat pembelajaran dengan aturan dan kriteria sistem yang cocok untuk program ini.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan penerapan dan pengujian aplikasi pada Toko Bangunan Sinar Berkah Agung pada proses pembelian dan data pelanggan dapat disimpulkan bahwa :

1. Dengan adanya sistem ini dapat mempermudah proses penjualan karena transaksi yang dilakukan di bantu dengan system yang terkomputerisasi.
2. Dengan adanya sistem ini membuat admin menjadi lebih mudah dalam membuat laporan.
3. Dengan adanya sistem ini dapat membuat kasir mengetahui jumlah stok yang tersedia secara cepat dan realtime.

REFERENSI

- [1] A. C. Nasution, V. Yasin, M. Zarlis, and E. Elwiwani, “Manajemen Sistem Pengolahan Data Akademik Terintegrasi Berbasis Business Inteligence Dengan Metode Grid Data,” in *Prosiding Seminar Nasional Riset Information Science (SENARIS)*, 2022, vol. 4, no. 2, pp. 251–258. doi: <http://dx.doi.org/10.30645/senaris.v4i2.234>.
- [2] F. Kesumaningtyas and R. Handayani, “Perancangan Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Ayam Dengan Metode Forward Chaining,” *J I M P - J. Inform. Merdeka Pasuruan*, vol. 1, no. 2, pp. 59–63, 2020, doi: 10.37438/jimp.v1i2.21.
- [3] T. Hidayat and M. Muttaqin, “Pengujian Sistem Informasi Pendaftaran dan Pembayaran Wisuda Online menggunakan Black Box Testing dengan Metode Equivalence Partitioning dan Boundary Value Analysis,” *J. Tek. Inform. UNIS JUTIS*, vol. 6, no. 1, pp. 2252–5351, 2018.



DOI: 10.52362/jisicom.v6i2.673

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](#).



e-ISSN : 2597-3673 (Online) , p-ISSN : 2579-5201 (Printed)

Vol.6 No.2, Desember 2022

Journal of Information System, Informatics and Computing

Website/URL: <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisicom>

Email: jisicom@stmikjayakarta.ac.id ,jisicom2017@gmail.com

- [4] P. E. S. dan L. S. Sudjiman, “KOMPUTER DALAM PROSES PENGAMBILAN KEPUTUSAN Paul Eduard Sudjiman dan Lorina Siregar Sudjiman COMPUTER BASED MANAGEMENT INFORMATION SYSTEM,” *J. TeIKA*, vol. 8, pp. 55–67, 2018.
- [5] M. R. Yanuarsyah, M. Muhaqiqin, and ..., “Arsitektur Informasi Pada Sistem Pengelolaan Persediaan Barang (Studi Kasus: Upt Puskesmas Rawat Inap Pardasuka Pringsewu),” *J. Teknol. dan ...*, vol. 2, no. 2, pp. 61–68, 2021.
- [6] M. A. Swasono and A. T. Prastowo, “Pengendalian Persediaan Barang,” vol. 2, no. 1, pp. 134–143, 2021.
- [7] M. F. Zulkarnaen, M. R. Artawan, and M. T. A. Zaen, “Jurnal Ilmiah IKIP Mataram,” *J. Ilm. IKIP Mataram* /, vol. 8, no. 1, p. 2021, 2021.
- [8] A. Sitorus, Maria Christina & Kuriawan, “Pengaruh Penjualan Tunai Dan Penjualan Kredit Terhadap Profitabilitas Perusahaan Pada PD Gloria Bandung,” *J. Financ.*, vol. 2, no. 1, pp. 13–23, 2021.
- [9] M. Sholeh, R. Y. Rachmawati, and E. Susanti, “Pemodelan Basis data Graph dengan Neo4j (Studi Kasus : Basis Data Sistem Informasi Penjualan pada UMKM),” *J. Teknol. Inf. dan Terap.*, vol. 7, no. 1, pp. 25–32, 2020, doi: 10.25047/jtit.v7i1.129.
- [10] M. Septiani, R. Aulianita, V. Sofica, and N. Hasan, “Sistem Informasi Penjualan Kayu Kusen Berbasis Website,” *Bianglala Inform.*, vol. 9, no. 2, pp. 103–107, 2021, doi: 10.31294/bi.v9i2.11603.
- [11] E. N. Hartiwati, “Aplikasi Inventori Barang Menggunakan Java Dengan Phpmyadmin,” *Cross-border*, vol. 5, no. 1, pp. 601–610, 2022.
- [12] M. Angelin and H. P. Prasetya, “Sistem Informasi Manajemen pada Toko Bangunan (Studi Kasus: TB Al-haidar Kabupaten Malang),” *Pros. Semin. Nas. Univ. Ma Chung*, vol. 1, pp. 44–60, 2021, doi: 10.33479/snumc.v1i.223.
- [13] Sudaria, A. S. Putra, and Y. Novembrianto, “Sistem Manajemen Pelayanan Pelanggan Menggunakan PHP Dan MySQL (Studi Kasus pada Toko Surya),” *Tekinfo*, vol. 22, no. 1, pp. 100–117, 2021.
- [14] Aipina D and Witriyono H, “Pemanfaatan Framework Laravel Dan Framework Bootstrap Pada Pembangunan Aplikasi Penjualan Hijab Berbasis Web,” *J. Media Infotama*, vol. 18, no. 1, pp. 18–87, 2021.



DOI: 10.52362/jisicom.v6i2.673

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](#).