

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN KUE BERBASIS WEBSITE
PADA TOKO CAHAYA SNACK**

NASKAH PUBLIKASI



diajukan oleh

Mufid Chariri Afnan

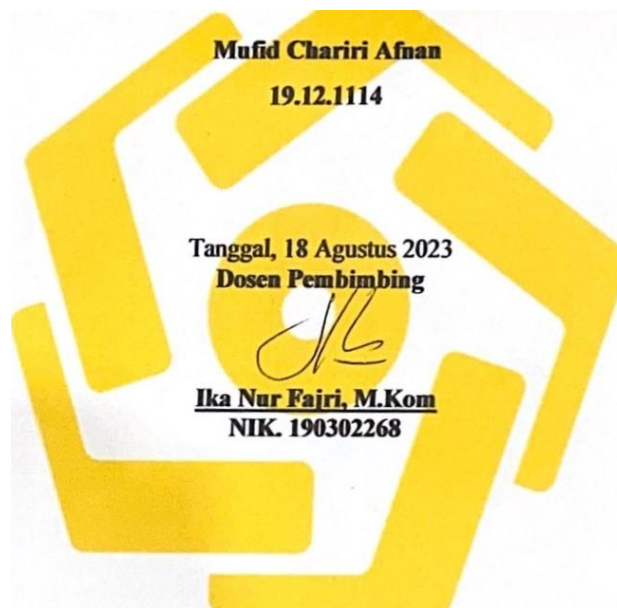
19.12.1114

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

NASKAH PUBLIKASI

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN KUE BERBASIS WEBSITE PADA TOKO
CAHAYA SNACK**

yang dipersiapkan dan disusun oleh



SISTEM INFORMASI PENJUALAN KUE BERBASIS WEBSITE PADA TOKO CAHAYA SNACK

Mufid Chariri Afnan ¹⁾

¹⁾ Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta
email : mufid.afnan@students.amikom.ac.id

Abstraksi

Pemanfaatan teknologi khususnya E- commerce diharapkan dapat membawa manfaat yang besar bagi dunia bisnis yang kompetitif. Toko yang dapat bersaing adalah yang dapat membawa teknologi kedalam bisnisnya. Electronic eommerce didefinisikan sebagai proses pembelian dan penjualan antara dua pihak di suatu perusahaan atau toko yang bertukar barang, jasa, atau informasi melalui media internet. Toko kue cahaya snack merupakan toko yang terletak di Jl. Susukan 1, Desa Margokaton, Kec. Seyegan, Kab. Sleman, Prov. Yogyakarta. Toko kue cahaya snack menjual berbagai macam kue, tapi sebagian proses penjualannya masih manual, mulai dari pembayaran, perhitungan stok kue, pencatatan jumlah kue yang terjual dan laporan penjualan hariannya belum terkomputerisasi. Maka dari itu agar semua proses lebih mudah perlu di rancang Sistem Informasi Penjualan

Kata Kunci :

Sistem Informasi, Penjualan Online, Toko Kue Cahaya Snack

Abstract

The use of technology, especially E-commerce, is expected to bring great benefits to the competitive business world. Stores that can compete are those that can bring technology into their business. Electronic e-commerce is defined as a buying and selling process between two parties in a company or store that exchanges goods, services or information via the internet. Light snack cake shop is a shop located on Jl. Susukan 1, Margokaton Village, Kec. Seyegan, Kab. Sleman, Prov. Yogyakarta. The light snack cake shop sells various kinds of cakes, but most of the sales process is still manual, starting from payment, calculating cake stock, recording the number of cakes sold and daily sales reports are not yet computerized. Therefore, in order to make all processes easier, it is necessary to design a Website- Based Cake Sales Information System at Cahaya Snack Shop to improve service..

Keywords :

Information System, Online Sales, Light Snack Cake Shop

1. Pendahuluan

Toko kue Cahaya Snack ini adalah usaha menengah dan bergerak dalam bidang kuliner yaitu seperti macam-macam kue kering. Dalam penjualannya Cahaya Snack sendiri sampai saat ini masih menggunakan cara yang manual. Yaitu seperti segala proses penjualan masih menggunakan cara manual yang belum terkomputerisasi[1].

Pada toko Cahaya Snack ini ditemukan permasalahan dalam sistem penjualan, pembayaran, perhitungan stok kue, pencatatan jumlah kue yang terjual dan laporan penjualan bulanan yang masih manual sehingga memungkinkan resiko terjadinya kesalahan. Perhitungan masih dilakukan dengan kalkulator, sehingga ketika karyawan sedang sibuk, karyawan sering kesulitan untuk mengumpulkan data dan memproses perhitungan saat bekerja, yang menyebabkan penumpukan konsumen.

Berdasarkan permasalahan di atas pada toko kue kering Cahaya Snack, maka peneliti ingin membantu toko dalam mengelola data penjualan, pembelian, dan persediaan kue sehingga perhitungan dan pencatatan

data oleh perusahaan dengan konsumen bebas dari kesalahan. Mereka lebih efektif dan efisien. Ini juga membantu karyawan mengelola data mereka dan memberikan informasi yang cepat dan akurat kepada mereka yang membutuhkannya.

Berkaitan dengan uraian diatas maka penulis telah memberikan sebuah sistem informasi kepada toko Cahaya Snack untuk mengatasi masalah pengolahan data penjualan, pembelian, dan persediaan serta untuk membantu karyawan bekerja secara optimal dan meningkatkan penjualan. dan pembelian. Sehingga judul dari penelitian ini adalah "Sistem Informasi Penjualan Kue Berbasis Website Pada Toko Cahaya Snack".

Sistem yang dibangun menggunakan metode Waterfall, kenapa memilih metode waterfall, karena metode ini memiliki alur yang jelas, membuat pengerjaan proyek akan semakin mendetail. Dengan begitu, kesalahan bisa dikurangi. Semakin terperinci tugas yang akan dikerjakan, maka semakin kecil juga potensi kesalahan yang akan dilakukan. dimana metode ini menggambarkan pendekatan perangkat lunak, dimulai dengan perencanaan sistem dan

kebutuhan pengguna, dengan tahapan-tahapan perencanaan sistem, yaitu Analisa Sistem, Desain Sistem, Implementasi Sistem dan Pengujian Sistem. Dengan menggunakan metode Waterfall pada penjualan berbasis web ini dapat memudahkan pelayanan dalam stok, pembayaran dan pemilihan produk[2].

2. Metode Penelitian

2.1 Objek Penelitian

Objek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Toko Cahaya Snack. Toko Cahaya Snack merupakan salah satu toko yang menjual makanan ringan..

2.2 Alur Penelitian

Alur penelitian meliputi identifikasi masalah, pengumpulan data, studi literatur, analisis kebutuhan, desain sistem, pembuatan kode, pengujian sistem, pembuatan laporan.

2.3 Analisis Sistem berjalan

Untuk analisis sistem berjalan pada penelitian ini menggunakan analisis *PIECES*. Analisis ini mencerminkan gambaran sistem yang akan dikembangkan di masa depan, dimana perbedaan antara keduanya ditentukan disini.

Tabel 2.1 Analisis Pieces

No	Jenis Analisis	Sistem Lama
1.	<i>Performance</i> (Kinerja) Analisis kinerja merujuk pada kapabilitas atau peningkatan kualitas kerja dari suatu sistem baru agar menjadi lebih efisien. Evaluasi kinerja ini dapat dilakukan dengan mengukur Throughput dan Response time.	Sistem produktivitas berbasis manual berisiko mengakibatkan kesalahan dalam mengolah data dan juga memerlukan waktu yang cukup lama untuk pemrosesan.
2.	<i>Information</i> (Informasi) Sebuah informasi yang berkualitas dianggap baik ketika mampu memenuhi kebutuhan pengguna. Beberapa faktor yang menetapkan standar kualitas informasi termasuk keakuratan,	Penggunaan sistem penjualan secara manual mengakibatkan lamanya proses perpindahan informasi.

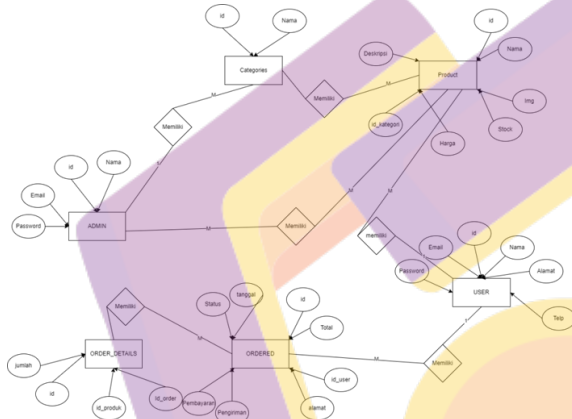
	ketepatan, dan relevansi.	
3.	<i>Economy</i> (Ekonomi) Saat ini, sistem yang digunakan masih bersifat manual. Dari sisi ekonomi, sistem ini menghabiskan biaya yang cukup besar setiap kali melakukan pencatatan transaksi pembayaran.	Memperpanjang durasi penggunaan komputer dapat dicapai dengan mengurangi pengeluaran listrik melalui penggunaan ulang data yang telah dicatat, mirip dengan proses mbgetik ulang, sehingga biaya listrik yang lebih efisien bisa dihasilkan.
4.	<i>Control</i> (Kontrol) Pengendalian dalam sistem sangat penting karena berperan dalam meningkatkan performa sistem, mendeteksi penyalahgunaan atau kesalahan, dan menjaga keamanan data dan informasi.	Kendali dalam sistem penjualan manual sulit dijaga karena segala prosesnya dilakukan secara manual, yang berpotensi menyebabkan banyak kesalahan akibat dari pemrosesan data secara manual
5.	<i>Efficiency</i> (Efisiensi) Perbedaan antara efisiensi dan ekonomis terletak pada fokusnya. Ekonomis berkaitan dengan mencapai keuntungan dengan menggunakan sumber daya seefisien mungkin. Sementara itu, efisiensi berfokus pada penggunaan yang optimal dari sumber daya yang tersedia.	Penggunaan sistem penjualan secara manual kurang efisien karena memerlukan proses dokumentasi yang dilakukan secara manual.
6.	<i>Service</i> (Pelayanan) Pelayanan yang diberikan sangat mendukung dalam peningkatan profit. Suatu toko akan meningkatkan pelayanannya terhadap konsumen yaitu masyarakat	Pelayanan kepada pelanggan akan memerlukan banyak waktu karena harus menunggu pembuatan nota secara manual.

	yang membeli sehingga konsumen merasa puas. Hal ini menjadi tujuan utama bagi penjual.	
--	--	--

2.4 Permodelan

Entity Relationship Diagram (ERD) dibuat dengan tujuan untuk menghubungkan antara satu tabel dengan yang lainnya yang masih saling berhubungan, sehingga nantinya dapat terlihat batasan-batasan hubungan dari semua tabel yang dibuat. ERD dapat memanfaatkan sejumlah perangkat konsep menjadi diagram data. Entity Relationship Diagram.

Gambar 2.1 ERD

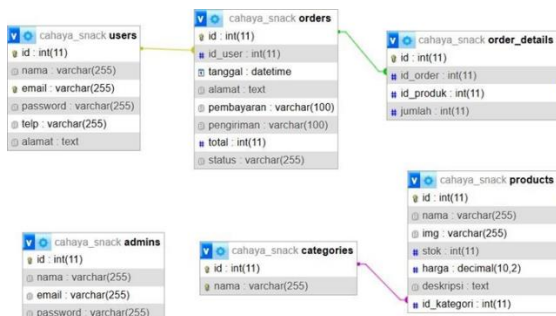


Berikut penjelasan mengenai Gambar 2.1 yang menunjukkan Entity Relationship Diagram dan memiliki :

1. User
2. Produk
3. Kategori
4. Admin
5. Order
6. Detail Order

Pada entitas *user* memiliki relasi dengan entitas produk artinya setiap produk dibeli oleh user. Entitas produk memiliki relasi dengan entitas kategori artinya setiap produk memiliki kategori.

Gambar 2.2 Relasi Antar Tabel



2.5 Rancangan Struktur Tabel User

Tabel users berfungsi untuk menyimpan data users, adapun struktur dari tabel users seperti yang ditunjukkan pada Tabel.

Kunci Utama : id

Tabel 2.2 Tabel User

Field	Type	Lebar
Field	Type	Lebar
Field	Type	Lebar
email	Varchar	255
Password	Varchar	255
Telp	Bigint	20
Role	Int	11

2.6 Rancangan Struktur Tabel Produk

Tabel 2.3 Tabel Produk

Field	Type	Lebar
id	int	11
nama	varchar	255
img	varchar	255
stok	int	11
Harga	Decimal	(10,2)

2.7 Rancangan Struktur Tabel Ordered

Tabel Ordered berfungsi untuk menyimpan data Ordered, adapun struktur dari tabel Ordered seperti yang ditunjukkan pada Tabel.

Kunci Utama : id

Kunci Tamu : id_produk

Kunci Tamu: id_users

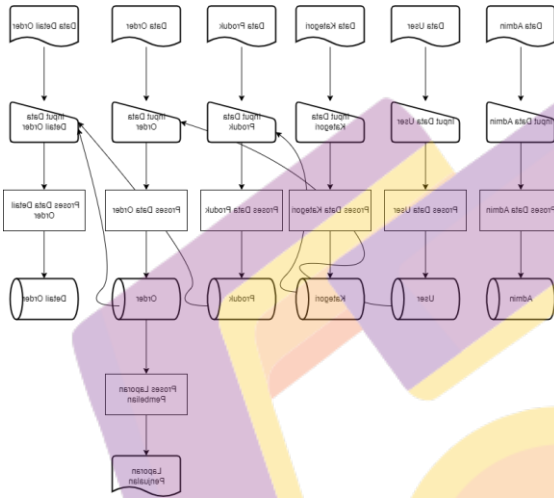
Tabel 2.4 Struktur Tabel Ordered

Field	Type	Lebar
id	int	11
Id_produk	Int	11
Id_user	Int	11
alamat	Varchar	255
tanggal	datetime	
jumlah	Int	11

pembayaran	varchar	100
Total	Int	11
status	Varchar	255

2.7 Flowchart

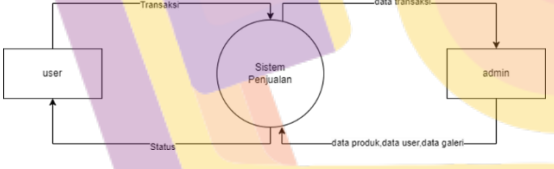
Gambar 2.3 Flowchart Sistem



2.8 Data Flow Diagram

1. Diagram Context

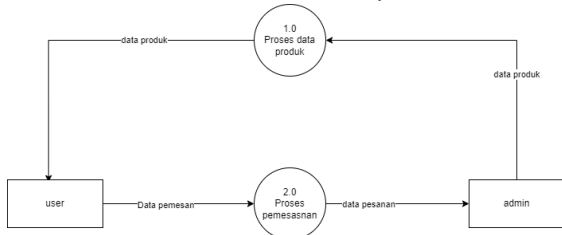
Gambar 2.5 Diagram Context



2. DFD level 0

Data Flow Diagram digunakan untuk menggambarkan aliran data yang berjalan dalam Cahaya Snack. Aliran data yang keluar Cahaya Snack merupakan informasi yang dihasilkan oleh Cahaya Snack, sedangkan aliran data yang masuk ke Cahaya Snack merupakan data yang dibutuhkan oleh Cahaya Snack untuk menghasilkan informasi tersebut. Informasi dan aliran informasi yang lebih detail akan digambarkan dengan data flow diagram (DFD). DFD Level 0 Cahaya Snack digambarkan pada Gambar 2.6

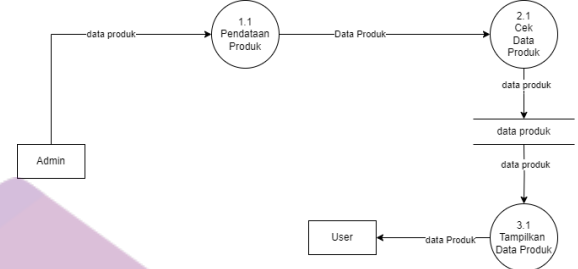
Gambar 2.6 DFD level 0 Cahaya Snack



3. DFD level 1

DFD Level 1 merupakan penjabaran dari DFD Level 0. Dimana dari semua proses yang ada di dalamnya masih terdapat detail yang nantinya akan dijabarkan lagi ke dalam DFD Level 2. Gambar DFD Level 1 Cahaya Snack diperlihatkan pada Gambar 2.7

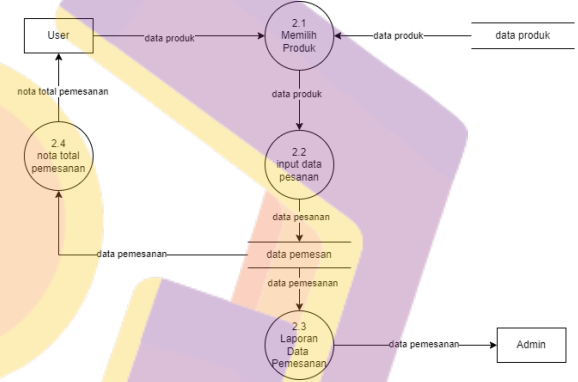
Gambar 2.7 DFD level 1 Cahaya Snack



4. DFD level 1 proses 2

DFD Level 1 proses 2 merupakan penjabaran dari DFD Level 1 proses 1. Dimana dari semua proses yang ada di dalamnya. Gambar DFD Level 1 proses 1 Cahaya Snack diperlihatkan pada Gambar 2.8

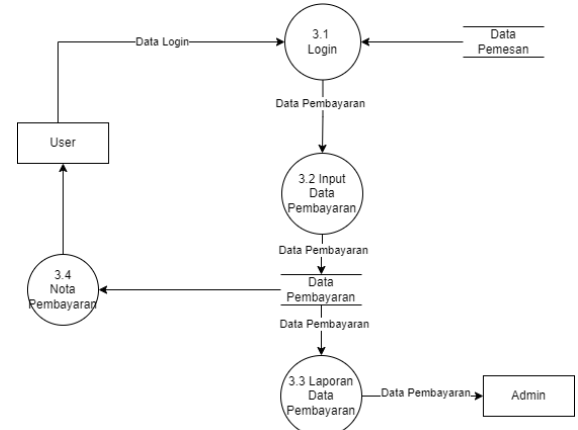
Gambar 2.8 DFD level 1 proses 2



5. DFD level 1 proses 3

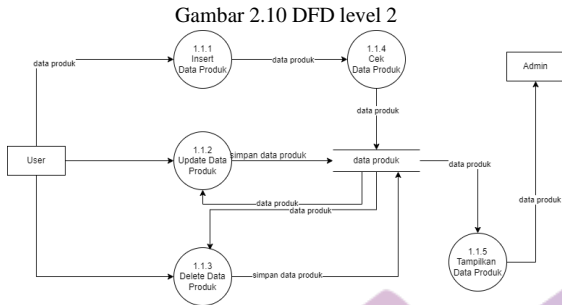
DFD Level 1 proses 3 merupakan penjabaran dari DFD Level 1 proses 3. Dimana dari semua proses yang ada di dalamnya. Gambar DFD Level 1 proses 3 Cahaya Snack diperlihatkan pada Gambar 2.9

Gambar 2.9 DFD level 1 proses 3



6. DFD level 2

DFD Level 2 Cahaya Snack yaitu proses mengelola data utama. Adapun gambaran proses mengelola data utama sesuai pada Gambar 2.10



Gambar 2.10 DFD level 2

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Analisis Data

Pada pengembangan sistem informasi penjualan Cahaya Snack berbasis website ini menggunakan metode waterfall. Untuk pengembangan penelitian ini dapat dilihat secara rinci. Tujuan Perancangan Sistem Pada tahap ini peneliti akan melakukan perancangan aplikasi pengelolaan pemesanan pada Cahaya Snack. Dari hasil analisis tersebut peneliti dapat mengambil kekurangan dan kelebihan dari sistem yang sedang berjalan sehingga dapat dilakukan perbaikan - perbaikan agar sistem yang telah ada dirubah agar lebih baik lagi.

3.2 Penentuan Kebutuhan Pengguna

Penentuan Kebutuhan pengguna untuk mengidentifikasi kebutuh dalam pembuatan website yang meliputi dalam website. Kebutuhan analisis data, analisis design dan alat analisis yang digunakan dalam membuat website.

3.3 Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan permasalahan yang diteliti oleh peneliti. Objek penelitian dalam pembuatan dalam Cahaya Snack yang terletak jl. Sono Kulon Merdikorejo, Kec Tempel, Kab Sleman.

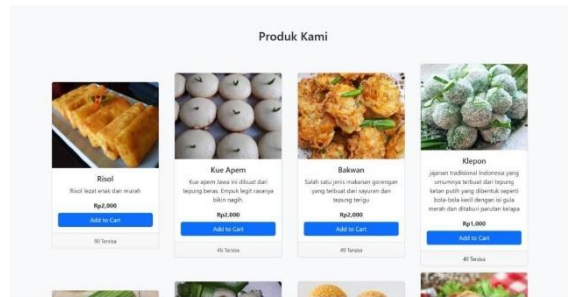
3.4 Implementasi Tampilan

1. Tampilan Home

Gambar 3.1 Halaman Home

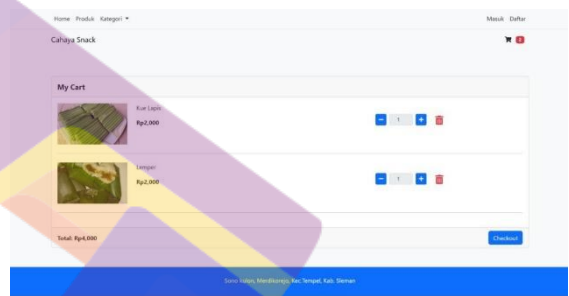


Gambar 3.2 Halaman Home Produk



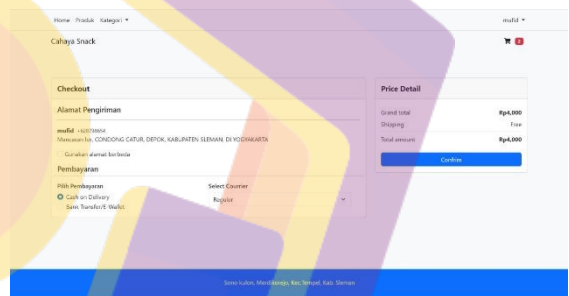
2. Tampilan Keranjang

Gambar 3.3 Tampilan Keranjang



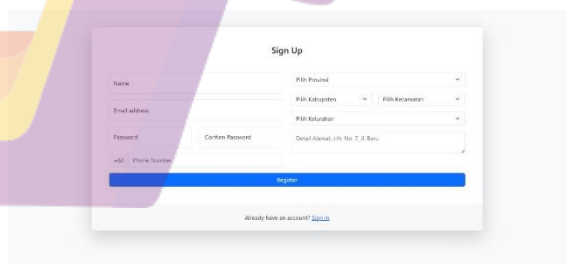
3. Tampilan Checkout

Gambar 3.4 Halaman Checkout

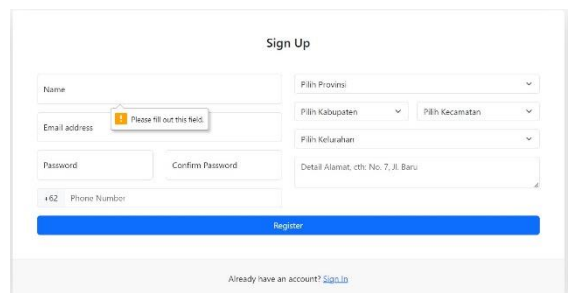


4. Tampilan Menu Registrasi

Gambar 3.5 Halaman Registrasi

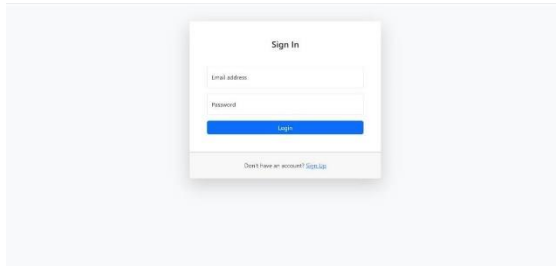


Gambar 3.6 Halaman Registrasi invalid

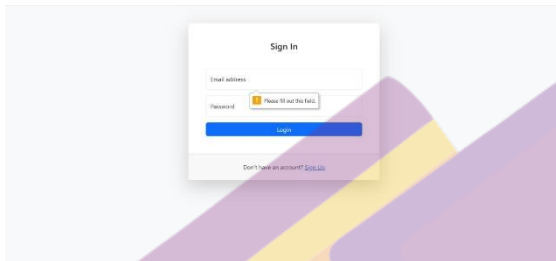


5. Tampilan Menu Login

Gambar 3.7 Halaman Menu Login

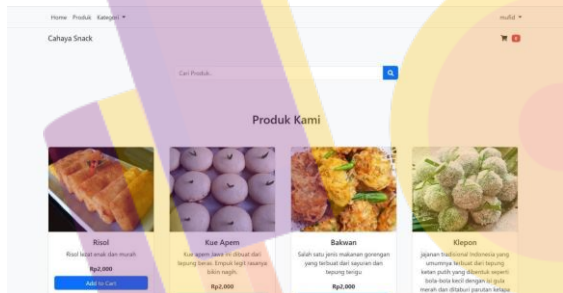


Gambar 3.8 Halaman Login Invalid

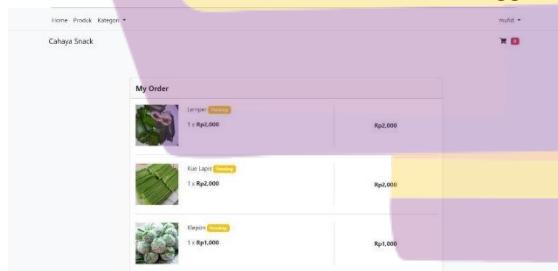


6. Tampilan Dashboard Customer

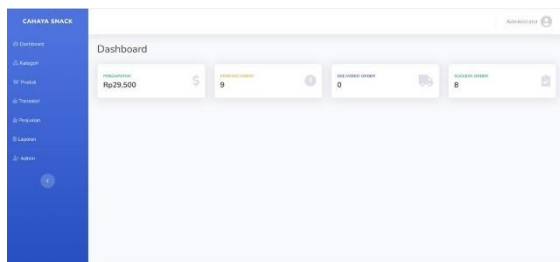
Gambar 3.9 Halaman Dashboard Customer



Gambar 3.10 Halaman Transaksi Pengguna

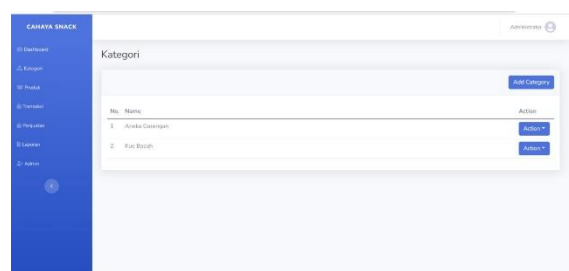


Gambar 3.11 Halaman Dashboard Admin

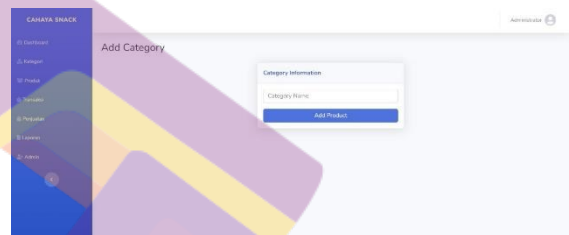


8. Halaman Kategori Produk

Gambar 3.12 Halaman Kategori Produk

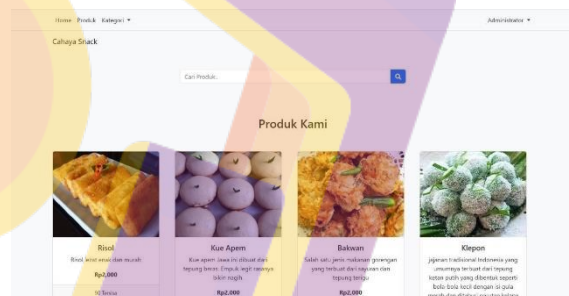


Gambar 3.13 Halaman Tambah Kategori

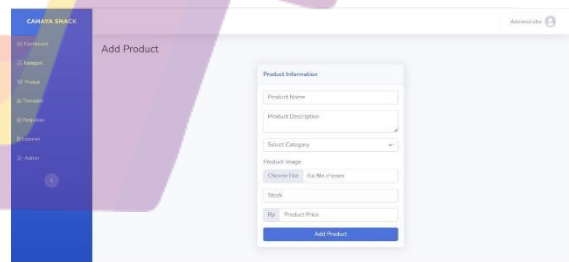


9. Tampilan Halaman Produk

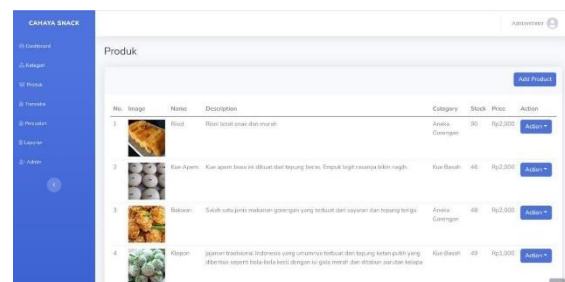
Gambar 3.14 Halaman Produk



Gambar 3.15 Halaman Tambah Produk



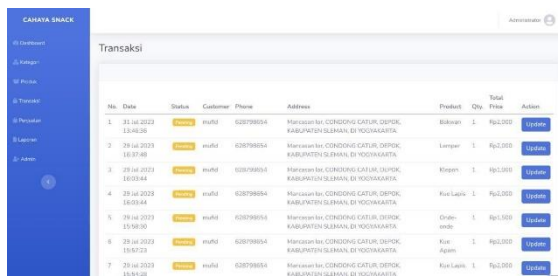
Gambar 3.16 Halaman Detail Produk



Gambar 3.17 Halaman Update Produk

10. Tampilan Transaksi

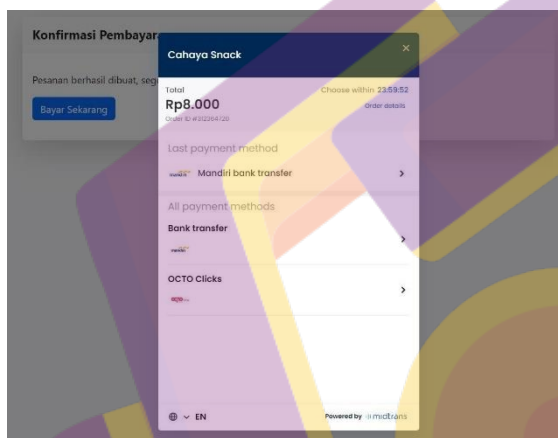
Gambar 3.18 Halaman Transaksi



No.	Date	Status	Customer	Phone	Address	Product	Qty	Total	Price
1	31 Jul 2023 16:05:20	Bayar	Muti	628798654	Makassar km. 02KORONGO GATUR, DEPOK, KABUPATEN SLEMAN, DI YOGYAKARTA	Biskuit	1	Rp2.000	
2	28 Jul 2023 16:07:49	Bayar	Muti	628798654	Makassar km. 02KORONGO GATUR, DEPOK, KABUPATEN SLEMAN, DI YOGYAKARTA	Lempeng	1	Rp2.000	
3	28 Jul 2023 16:03:44	Bayar	Muti	628798654	Makassar km. 02KORONGO GATUR, DEPOK, KABUPATEN SLEMAN, DI YOGYAKARTA	Kue Lada	1	Rp2.000	
4	28 Jul 2023 15:58:05	Bayar	Muti	628798654	Makassar km. 02KORONGO GATUR, DEPOK, KABUPATEN SLEMAN, DI YOGYAKARTA	Orto- ment	1	Rp2.000	
5	28 Jul 2023 15:57:23	Bayar	Muti	628798654	Makassar km. 02KORONGO GATUR, DEPOK, KABUPATEN SLEMAN, DI YOGYAKARTA	Kue Agam	1	Rp2.000	
6	28 Jul 2023 15:57:23	Bayar	Muti	628798654	Makassar km. 02KORONGO GATUR, DEPOK, KABUPATEN SLEMAN, DI YOGYAKARTA	Kue Lada	1	Rp2.000	
7	28 Jul 2023 15:57:23	Bayar	Muti	628798654	Makassar km. 02KORONGO GATUR, DEPOK, KABUPATEN SLEMAN, DI YOGYAKARTA	Kue Lada	1	Rp2.000	

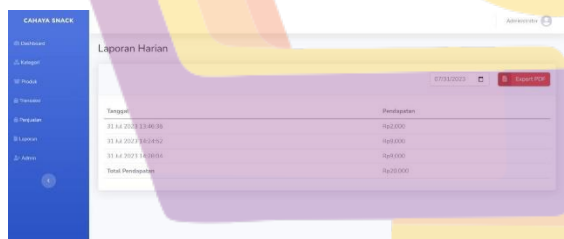
11. Tampilan Halaman Pembayaran

Gambar 3.19 Halaman Pembayaran



12. Tampilan Laporan Harian

Gambar 3.20 Halaman Laporan Harian



Tanggal	Penjualan
31 Jul 2023 13:46:36	Rp2.000
31 Jul 2023 16:03:42	Rp2.000
31 Jul 2023 15:57:17	Rp2.000
Total Penjualan	Rp6.000

4. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian mendalam yang dilakukan peneliti dalam rangka membangun “Sistem Informasi Penjualan Kue Berbasis Website Pada Toko Cahaya Snack” maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya sistem Informasi penjualan berdasarkan website ini dapat memindai sistem Informasi mengenai penjualan awal masih dilakukan seperti biasa menjadi terkomputerisasi. Sistem yang terintegrasi ini dapat memudahkan pemilik usaha dalam kinerja layanan, mengelola stok, pelaporan transaksi, dan untuk meningkatkan penjualan. Sistem ini telah diuji dengan metode pengujian Blackbox dan mampu memenuhi tujuan penelitian ini yaitu membangun sistem informasi penjualan kue

memudahkan admin dalam berjualan, mengelola data dan laporan transaksi, meningkatkan penjualan, serta memudahkan pelanggan dalam membeli produk.

Daftar Pustaka

- [1] P. Manullang dan Sondang, “sistem informasi manajemen,” *Bumi Aksara*, 2005.
- [2] M. Ihsan, N. Wulandari, dan Winarti, “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Toko Campus Mart Unimuda Sorong dengan PHP Dan MySql.”
- [3] A. Maulana, Sidik, dan B. Abdul Wahid, “Penerapan Model Waterfall Pada Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web,” 2020.
- [4] N. Iriadi dan N. Rosdiana, “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Minuman Kemasan Berbasis Web Pada Toko Bambu Sejahtera Bekasi,” 2017.
- [5] F. Ramadhan dan N. Purwandari, “Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT. Mustika Jati,” 2018.
- [6] Y. Fadillah dan Suprianto, “SISTEM INFORMASI PENJUALAN PRODUK KRUPUK BERBASIS WEB RESPONSIVE (STUDI KASUS : UD. SUMBER MAKMUR),” 2017.
- [7] D. Lesmono, “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEPATU BERBASIS WEBSITE DENGAN METODE WATERFALL,” 2018, [Daring]. Tersedia pada: <http://www.ejournal.unsa.ac.id/diunduh:19->
- [8] Yakub, “Pengantar sistem informasi,” *Graha Ilmu*, 2012.
- [9] G. Murdick, “Sistem informasi untuk manajemen modern,” *Erlangga*, 1997.
- [10] R. Hidayat, S. Marlina, dan L. Dini Utami, *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Handmade Berbasis Website Dengan Metode Waterfall*. 2017.
- [11] A. Abdurrahman dan S. Masripah, “Metode Waterfall Untuk Sistem Informasi Penjualan,” *INFORMATION SYSTEM FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS*, vol. 2, no. 1, hlm. 95–104, 2017.
- [12] D. Zaliluddin dan Rohmat, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS PADA NEWBIESTORE),” 2018.

[13] M. Ahmadar, P. Perwito, dan C. Taufik, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA RAHAYU PHOTO COPY DENGAN DATABASE MySQL," *Dharmakarya*, vol. 10, no. 4, hlm. 284, Des 2021, doi: 10.24198/dharmakarya.v10i4.35873.

KASUS AA BAKERY)," *Just TI (Jurnal Sains Terapan Teknologi Informasi)*, vol. 12, no. 1, hlm. 17, Jan 2020, doi: 10.46964/justti.v12i1.180.

[14] S. Mariko, "APLIKASI WEBSITE BERBASIS HTML DAN

JAVASCRIPT UNTUK MENYELESAIKAN FUNGSI INTEGRAL

PADA MATA KULIAH KALKULUS," *Jurnal Inovasi Teknologi*

Pendidikan, vol. 6, no. 1, hlm. 80–91, 2019, doi: 10.21831/jitp.v6.1.22280.

[15] A. K. Rahmatika, F. Pradana, dan F. Abdurrachman Bachtiar,

"Pengembangan Sistem Pembelajaran HTML dan CSS dengan Konsep

Gamification berbasis Web," 2020. [Daring]. Tersedia pada: <http://j-ptiik.ub.ac.id>

[16] I. Ketut Aditya Herdinata Putra, D. Pramana, dan N. Luh Putri Srinadi,

"Sistem Manajemen Arsip Menggunakan Framework Laravel dan Vue.js (Studi Kasus : BPKAD Provinsi Bali)," 2019.

[17] A. Mubarak, J. J. Metro, dan K. T. Selatan, "RANCANG BANGUN

APLIKASI WEB SEKOLAH MENGGUNAKAN UML (UNIFIED

MODELING LANGUAGE) DAN BAHASA PEMROGRAMAN PHP

(PHP HYPERTEXT PREPROCESSOR) BERORIENTASI OBJEK,"

2019.

[18] A. Syah Putra dan Y. Novembrianto, "Sistem Manajemen Pelayanan Pelanggan Menggunakan PHP Dan MySQL (Studi Kasus pada Toko

Surya)," 2021.

[19] M. N. Ilmi dan F. Metandi, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI

PRODUKSI DAN PENJUALAN PADA UMKM BAKPIA (STUDI