

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO
BANGUNAN IRSAN JAYA BERBASIS WEB**

PROPOSAL



OLEH :

PAHIRA

(2018040002)

**SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA
DANKOMPUTER (STMIK) HANDAYANI
MAKASSAR**

2022

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Toko Bangunan Irsan Jaya merupakan salah satu usaha yang bergerak di bidang penjualan bahan bangunan yang berlokasi Desa Simbula, Kecamatan Katoi, Kabupaten Kolaka Utara, yang terus berkembang sampai saat ini,. Dengan memulai bisnisnya di Kolaka Utara pada tahun 2011 sampai saat ini.

Toko bangunan Irsan Jaya yang juga menyuplai barang yang dibutuhkan perseorangan, tukang bangunan, maupun usaha bisnis mebel. Kurang lebih 20 (dua puluh) jenis barang yang ada pada toko Irsan Jaya. Penjualan yang dilakukan oleh Toko Irsan Jaya menggunakan metode secara cash yang menunggu pesanan dari calon pelanggan, yang dapat ke tempat secara langsung atau melalui telepon. belum adanya website yang dapat memasarkan produk secara online. Hal ini sangat berpengaruh terhadap tingkat penjualan di Toko Bangunan Irsan Jaya.

Saat ini toko bangunan Irsan Jaya memerlukan suatu sistem informasi terkomputerisasi yang dapat mempermudah proses penjualan dan pemesanan yang ada di toko bangunan Irsan Jaya. dengan adanya jalur perdagangan online memudahkan bagi para calon customer untuk melihat informasi produk, memesan ataupun melakukan transaksi. dengan menyediakan sistem informasi penjualan berbasis web yang dapat mengurangi beberapa resiko yang ada di Toko Irsan Jaya berkurangnya resiko proses transaksi penjualan dapat termonitor sehingga pemilik dapat dengan mudah melihat jika ada

proses transaksi yang janggal/curang. Dirancang menggunakan media web untuk meminimalkan waktu proses dengan tujuan untuk meningkatkan pelayanan bagi para costumer, serta meningkatkan volume penjualan sehingga pendapatan perusahaan mengalami peningkatan.

Oleh karena itu dalam mempelajari kasus tersebut maka penulis akan merancang suatu sistem informasi berbasis Web Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengangkat judul penelitian “**Sistem Informasi Penjualan Barang Pada Toko bangunan Irsan Jaya Berbasis Web**” dengan tujuan memberikan informasi secara lengkap kepada pelanggan.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan Uraian latar Belakang masalah diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang serta membuat sistem informasi penjualan pada toko bangunan irsan Jaya berbasis web
2. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi penjualan dan pelaporan transaksi penjualan hingga menjadi laporan yang relevan pada toko bangunan Irsan Jaya?

C. BATASAN MASALAH

Agar penulis ini tidak mengambang jauh dari topik dan tujuan yang sebenarnya, maka permasalahan kami batasi lebih menfokuskan pada:

1. Hanya data-data penjualan pada Toko Bangunan Irsan Jaya yang diproses hingga menghasilkan laporan yang relavan.
2. Pada sistem informasi ini terdapat 3 aktor yaitu customer, pemilik dan karyawan.
3. Output dari hasil sistem ini adalah laporan transaksi penjualan, laporan data pelanggan, laporan data barang, dan pengolahan data pada toko bangunan irsan jaya.

D. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya, maka tujuan penyusunan dari laporan penelitian yaitu:

1. Untuk mengimplementasikan sistem informasi penjualan dan pelaporan transaksi penjualan hingga menjadi laporan yang relevan pada toko bangunan Irsan Jaya?
2. untuk merancang sistem informasi penjualan barang berbasis Web pada toko bangunan irsan jaya?

E. MANFAAT PENELITIAN

Diharapkan penelitian ini nantinya dapat bermanfaat bagi beberapa pihak yang akan menggunakannya antara lain:

1. Bagi toko irsan jaya

Membantu mempermudah toko bangunan irsan jaya dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat, untuk membuat aplikasi berbasis web yang dapat membantu mengatasi permasalahan yang ada pada toko bangunan irsan jaya dengan tujuan agar meningkatkan proses penjualan membantu manajemen transaksi penjualan, dan data pelanggan.

2. Bagi Penulis

Manfaat bagi penulis adalah sebagai pengaplikasian ilmu atau menerapkan ilmu yang diperoleh selama duduk di bangku pendidikan kuliah, serta menambah wawasan penulis tentang teknologi perancangan suatu sistem informasi dan menjadi bekal dalam menghadapi dunia kerja yang berkaitan dengan perancangan pengolahan data.

3. Bagi Akademik

Manfaat bagi dunia akademik adalah sebagai referensi yang berguna dalam perkembangan akademik, khususnya dalam penelitian-penelitian yang akan datang, dan membantu pemikiran bagi perancangan sistem dalam dunia ilmu pengetahuan tentang pengolahan data dengan menggunakan PHP.

F. PENEGASAN KONSEP

Proposal ini berjudul “Sistem informasi Penjualan barang pada toko bangunan Irsan Jaya”. Penulis membuat sebuah aplikasi berbasis web yang dapat membantu serta memudahkan proses Penjualan transaksi, mengelola data penjualan(pembelian), pelanggan produk/barang serta customer.

G. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan proposal sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi Latar belakang masalah, Perumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan penelitian, hingga Manfaat penelitian

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi pembahasan teori tentang penelitian terkait serta memuat informasi umum tentang Judul yang diangkat.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi Penggambaran sistem berjalan dan sistem yang diusulkan, Analisis kebutuhan, Teknik pengumpulan data, serta Lokasi dan waktu.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. LANDASAN TEORI

1. Definisi Sistem

Menurut (Saputra dan Sudarmaji, 2017). Sistem adalah suatu bentuk jaringan kerja yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain untuk membentuk suatu kesatuan dalam mencapai suatu tujuan.

Sistem didefinisikan sebagai sekumpulan prosedur yang saling berkaitan dan saling terhubung untuk melakukan suatu tugas bersama-sama. Secara garis besar, sebuah sistem informasi terdiri atas tiga komponen utama. Ketiga komponen tersebut mencakup software, hardware dan brainware. Ketiga komponen ini saling terkait satu sama lain. Secara sederhana suatu sistem dapat diartikan sebagai elemen yang digabungkan dimana masing-masing elemennya senantiasa mempunyai hubungan dan saling mempengaruhi satu sama dengan yang lain sehingga merupakan suatu kesatuan yang utuh sebagai sarana untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Menurut yogiyanto H.M. bahwa Sistem System) dapat didefinisikan dengan pendekatan prosedur dan dengan pendekatan komponen. Dengan pendekatan prosedur sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari prosedur prosedur yang mempunyai tujuan tertentu. Dengan pendekatan komponen, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari komponen yang saling berhubungan satu dengan yang

lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu(Shodiq, 2020).

Berdasarkan pernyataan diatas penulis menyimpulkan sistem merupakan sekelompok unsur yang saling berhubungan, saling bergantung antara satu dengan yang lainnya untuk mencapai suatu tujuan.

2. Definisi Informasi

Mengenai informasi tidak akan lepas dengan yang namanya data dan teknologi. Informasi merupakan hasil pengolahan data dari satu atau berbagai sumber, yang kemudian diolah, sehingga memberikan nilai, arti, dan manfaat. Proses pengolahan ini memerlukan teknologi. Berbicara mengenai teknologi memang tidak harus selalu berkaitan dengan komputer, namun komputer sendiri merupakan salah satu bentuk teknologi. Dengan kata lain, alat tulis dan mesin, 5 ketikpun dapat dimasukan sebagai salah satu teknologi yang digunakan selain komputer dan jaringan komputer. Informasi (*information*) adalah data yang diolah menjadi bentuk lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya jadi ada suatu proses transfo rmasi data menjadi suatu informasi. Menurut Sutabri menyatakan bahwa Informasi merupakan istilah yang tepat dalam pemakaian umum. Informasi bisa mengenai data mentah, data tersusun,kapasitas saluran komunikasi, dan sebagainya. Informasi merupakan bahan yang telah diolah menjadi bentuk data,

sehingga dapat menjadi sesuatu yang lebih berguna dan dapat digunakan oleh siapa saja yang membutuhkan data tersebut sebagai pengetahuan atau dapat digunakan dalam pengambilan keputusan.

Jadi, informasi adalah kumpulan fakta (data) yang telah diolah menjadi bentuk yang memiliki arti sehingga dapat digunakan dalam proses pengambilan keputusan oleh penggunanya.

Kualitas dari suatu informasi dapat dilihat dari dimensi-dimensi yang dimiliki oleh informasi. kualitas dari informasi (*quality of information*) tergantung dari tiga hal yaitu :

1. Akurat (*Accurate*)

Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya. Informasi harus akurat karena biasanya dari sumber informasi sampai penerima informasi ada kemungkinan terjadi gangguan yang dapat mengubah atau merusak informasi tersebut.

2. Tepat Waktu (*Timelines*)

Informasi yang datang pada si penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi karena informasi merupakan suatu landasan dalam pengambilan keputusan. Bila pengambilan keputusan terlambat maka dapat berakibat fatal bagi organisasi.

3. Relevan

Informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya, dimana relevansi informasi untuk tiap-tiap individu berbeda tergantung pada yang menerima dan yang membutuhkan. Nilai informasi ditentukan oleh dua hal yaitu manfaat dan biaya.

3. Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut blok bangunan (Building Block), yang terdiri dari blok masukan, blok model, blok keluaran, blok teknologi, blok basis data, dan blok kendali. Sebagai suatu sistem, keenam blok bangunan tersebut masing-masing saling berinteraksi satu dengan yang lain membentuk suatu kesatuan untuk mencapai sasaran.

Komponen sistem informasi tersebut dapat dijelaskan seperti di bawah ini; Blok bangunan itu terdiri dari:

1. Blok Masukan (Input Block)

Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. Input yang dimaksud adalah metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukan, yang dapat berupa dokumen-dokumen Dasar.

2. Blok Model (Model Block)

Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

3. Blok Keluaran (Output Block)

Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

4. Blok Teknologi (Technology Block)

Teknologi merupakan tool box dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian system.

Sistem informasi memberikan nilai tambah terhadap proses, produksi, kualitas, manajemen, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah serta keunggulan kompetitif yang tentu saja sangat berguna bagi kegiatan bisnis.

Kegiatan yang terdapat pada sistem informasi antara lain:

- a. Input menggambarkan suatu kegiatan untuk menyediakan data yang akan diproses.
- b. Menggambarkan bagaimana suatu data diproses untuk menghasilkan suatu informasi yang bernilai tambah.
- c. Output, suatu kegiatan untuk menghasilkan laporan dari proses diatas.
- d. Penyimpanan, suatu kegiatan untuk memelihara dan menyimpan data.
- e. Kontrol, suatu aktifitas untuk menjamin bahwa system informasi tersebut berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

4. Penjualan

Penjualan merupakan pembelian sesuatu (barang atau jasa) dari suatu pihak kepada pihak lainnya dengan mendapatkan ganti uang dari pihak tersebut. Penjualan juga merupakan suatu sumber pendapatan perusahaan, semakin besar penjualan maka semakin besar pula pendapatan yang diperoleh perusahaan.

Penjualan Menurut (Anggraeni, 2020). Penjualan adalah suatu usaha yang terpadu untuk mengembangkan rencana-rencana strategis yang diarahkan pada usaha pemuasan kebutuhan dan keinginan pembeli, guna mendapatkan penjualan yang menghasilkan laba. Penjualan dapat dilakukan dengan berbagai cara, ada penjualan yang dilakukan dengan cara tunai dan ada juga penjualan yang dilakukan dengan cara kredit. Penjualan tunai dilakukan apabila barang yang diberikan oleh penjual langsung saat barang tersebut diterima oleh pembeli dan ini sudah umum dilakukan juga dianggap sebagai penjualan yang lazim, dan penjualan yang dilakukan secara kredit adalah merupakan hal tagihan yang timbul dari transaksi penjualan barang atau jasa.

Penjualan (sales) adalah aktivitas atau bisnis dalam menjual produk atau jasa. Aktivitas penjualan adalah hal yang sangat penting bagi perusahaan, terutama untuk meraih keuntungan. Pengertian penjualan secara umum adalah kegiatan jual beli dijalankan oleh dua belah pihak atau lebih dengan alat pembayaran yang sah. Penjualan ini dapat dilakukan dengan berbagai metode, seperti penjualan langsung

serta agen penjualan. Tujuan utama penjualan adalah mendatangkan keuntungan dari produk atau barang yang dijual. Dalam pelaksanaannya, penjualan tidak dapat dilakukan tanpa adanya kontribusi dari pelaku yang bekerja, seperti pedagang, agen, dan tenaga pemasaran. (Anik Sri Wahyuningsih, 2017)

Penjualan Menurut Basu Swastha dalam Irwan Sahaja(2014) penjualan adalah suatu proses pertukaran barang atau jasa antara penjual dan pembeli.

terdapat beberapa jenis penjualan yang biasa dikenal dalam masyarakat diantaranya adalah:

Adapun jenis-jenis penjualan yang diantaranya yaitu:

1. Trade Selling Jenis penjualan antara pedagang kepada pedagang grosir atau eceran.
2. Tehnical Selling Suatu metode/teknik dimana pedagang memberi informasi berupa masukan dan saran-saran apa saja yang harus dilakukan oleh pembeli agar volume penjualan barang semakin meningkat.
3. missionary Selling Usaha-usaha yang dilakukan perusahaan agar konsumen membeli produk atau jasa yang tersedia di perusahaan dalam rangka meningkatkan volume penjualan perusahaan

4. New Business Selling Merupakan suatu usaha-usaha untuk membuka transaksi baru dengan cara mengubah seorang calon konsumen menjadi konsumen.

Dari definisi para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa penjualan adalah suatu kegiatan bertemunya seorang pembeli dan penjual yang melakukan transaksi, saling mempengaruhi dan mempertimbangkan pertukaran antara barang atau jasa dengan uang.

a) Bentuk-bentuk penjualan adalah sebagai berikut: (Anggraeni, 2020)

1. Penjualan tunai

Penjualan yang bersifat cash and carry dimana penjualan setelah terdapat kesepakatan harga antara penjual dengan pembeli, maka pembeli menyerahkan pembayaran secara kontan dan bisa langsung dimiliki oleh pembeli.

2. Penjualan Kredit

Penjualan non cash, dengan tenggang waktu tertentu, rata-rata diatas satu bulan.

3. Penjualan secara Tender Penjualan yang dilaksanakan melalui prosedur tender untuk memenuhi permintaan pihak pembeli yang membuka tender.

4. Penjualan Ekspor Penjualan yang dilaksanakan dengan pihak pembeli, luar negeri yang mengimpor barang yang biasanya menggunakan fasilitas letter of credit.

5. Penjualan secara Konsinyasi Penjualan barang secara titipan kepada pembeli yang juga sebagai penjual, Apabila barang tersebut tidak terjual maka akan dikembalikan kepada penjual.

6. Penjualan secara Grosir Penjualan yang tidak langsung kepada pembeli, tetapi melalui pedagang perantara yang menjadi perantara pabrik atau importir dengan pedagang eceran.

b) Jenis-Jenis Penjualan

Menurut Murti Sumarni dalam bukunya bauran pemasaran dan loyalitas pelanggan Penjualan dapat di bedakan menjadi :

- a. Penjualan Langsung, yaitu suatu proses membantu dan membujuk satu atau lebih calon konsumen untuk membeli barang atau jasa atau bertindak sesuai ide tertentu dengan menggunakan komunikasi tatap muka.
- b. Penjualan Tidak Langsung, yaitu bentuk presentase dan promosi gagasan barang dan jasa dengan menggunakan media tertentu seperti surat kabar, majalah, radio, televisi, papan iklan, brosur dan lain-lain.

c) Faktor-faktor yang mempengaruhi penjualan:

1. Kondisi dan Kemampuan Penjual Suatu metode yang digunakan penjual agar target penjualan sesuai dengan yang diharapkan, dengan cara meyakinkan sedemikian rupa kepada pembeli untuk membeli produk atau jasanya.

2. Kondisi Pasar Faktor Kondisi Adapun yang dimaksud antara lain : jenis pasar, segmen pasar, daya beli, frekuensi pembelian serta keinginan dan kebutuhan
3. Modal Kebutuhan akan sarana usaha-usaha yang berkaitan dengan kegiatan penjualan, seperti armada transportasi, eventpromosi produk, lokasi pameran produk.
4. Faktor lain Dibutuhkan dana yang tidak sedikit untuk kegiatan-kegiatan dibawah ini yang terkait dengan faktor yang mempengaruhi penjualan, seperti : iklan produk, peragaan, dan bonus kepada pembeli.

d) Tujuan Penjualan

Dari sejumlah pengeritan tentang penjualan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penjualan dalam suatu perusahaan adalah mendapatkan keuntungan atau laba yang sebesar-besarnya dari hasil penjualan produk atau jasa yang ada di perusahaan. Hal tersebut dapat direalisasikan jika proses penjualan berjalan lancar sesuai perencanaan. Adapun tujuan utama perusahaan dalam penjualan produk atau jasanya adalah : meraihnilai penjualan, mendatangkan keuntungan dan mendukung pertumbuhan perusahaan.

5. Web

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait (Masitoh, 2011).

Web adalah fasilitas internet penghubung dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada website disebut dengan web page sementara link dalam website memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu page ke page lain (*hyper text*), baik di antara page yang disimpan dalam *server* yang sama maupun *server* diseluruh dunia, page diakses dan dibaca lewat browser seperti *internet Explorer*, *geoogle chrome* dan aplikasi lainnya.

6. Bahasa Pemrograman

a) *Hypertext Markup Language* (HTML)

Menurut (Rusli et al, 2019), HTML ialah bahasa pemrograman yang sering dimanfaatkan dalam membuat situs website. HTML juga bisa diartikan sebagai struktur dan layout dari dokumen website dengan beragam tag dan attribute.

Dalam mempelajari pemrograman website, yang perlu diketahui didefinisikan sebagai Text Editor. Text Editor ialah software yang dimanfaatkan untuk menulis sintaks atau kode program.

b) Page Hypertext Preprocessor (PHP)

PHP Pertama kali ditemukan pada 1995 oleh seorang Software Developer bernama Rasmus Lerdorf. Ide awal PHP adalah ketika itu Rasmus ingin mengetahui jumlah pengunjung yang membaca resume onlinenya. script yang dikembangkan baru dapat melakukan dua pekerjaan, yakni merekam informasi visitor, dan menampilkan jumlah pengunjung dari suatu website. PHP ialah bahasa scripting dengan sifat open source yang dapat dimanfaatkan dalam merancang web page yang dinamis dan interaktif. PHP juga ialah bahasa pemrograman yang terkenal dan cukup mudah bagi programmer baru. Extensi yang dimiliki oleh pemrograman PHP yaitu “.php” (Rusli et al, 2019). PHP didesain khusus untuk mengisi kesenjangan antara halaman HTML, statis dan halaman penuh dinamis, seperti yang diberikan lewat kode CGI. PHP tertanam langsung dalam kode sumber XHTML. Skrip PHP akan dituliskan dalam editor teks dasar. Editor yang 22 didesain untuk bekerja dengan HTML. Untuk mengoperasikan skrip PHP, akan membutuhkan klien FTP untuk mengunggah file kode sumber PHP ke server Web dan mempunyai akses ke browser untuk mengunjungi web page di internet. Versi PHP yang dimanfaatkan dalam pembuatan aplikasi ini didefinisikan sebagai PHP5

c) *My Structured Query Language (MySQL)*

MySQL didefinisikan sebagai sebuah DBMS (Database Management System) yang memanfaatkan SQL (Structured Query Languages), yang ialah bahasa yang sering dimanfaatkan saat ini dalam pembuatan aplikasi berbasis web. MySQL dibagi menjadi dua lisensi, yang pertama free software, dimana software tersebut dapat diakses oleh siapa saja, dan yang kedua shareware, dimana proprietary software mempunyai keterbatasan dalam pemanfaatannya (Rusli & Rahman, 2019).

MySQL didefinisikan sebagai RDBMS (Relational Database Management System), yang berarti memanfaatkan tabel, kolom, dan baris dalam struktur databasenya. Akibatnya, ketika mengumpulkan data, database relasional dimanfaatkan. Ini juga bertindak sebagai jembatan antara aplikasi dan server database.

d) *Unified Modeling Language (UML)*

Unified Modeling Language (UML) merupakan perhimpunan struktur serta teknik dalam pemodelan desain Object-oriented Program (OOP) (Devinta dkk, 2020) UML merupakan metodologi untuk pengembangan sistem berbasis Object-oriented dan alat-alat demi mendukung mengembangkan tersebut. UML mempunyai berbagai macam diagram untuk mendesain pemodelan aplikasi berorientasi objek diantaranya, yaitu:


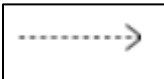
1. Use Case Diagram untuk memodelkan proses bisnis.

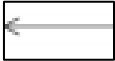


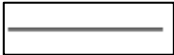
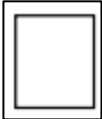

2. Sequence Diagram untuk memodelkan pengiriman pesan (message) antar objects.
3. Activity Diagram untuk memodelkan perilaku Use Cases dan objects di dalam system.
4. Class Diagram untuk memodelkan struktur kelas.

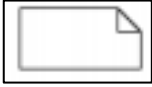
a. Use Case Diagram

Menurut Diagram Use case digunakan guna menjelaskan aktifitas apa saja yang terdapat di sistem dan siapa saja yang terlibat dengan sistem tersebut. Secara garis besar diagram use case dapat dilihat pada gambar dibawah ini Use case diagram memiliki cara mendeskripsikan pandangan eksternal dari sistem serta interaksinya dengan enviroment luar. Dengan ini diagram use case mampu menggantikan diagram konteks dalam pendekatan konvensional. Untuk membuat model use case meliputi pendefinisian sistem, menentukan aktor serta usecase nya.

Tabel 2.1 Simbol Usecase Diagram

NO	GAMBAR	KETERANGAN
1		Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya

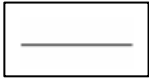

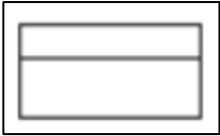
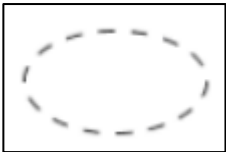
		elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
3		Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
4		Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
5		Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas
8		Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (<i>sinergi</i>).




9		Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi
---	---	---

b. Class Diagram

Sebuah sistem biasa memiliki beberapa class diagram. Class diagram membantu dalam pencitraan struktur kelas dari suatu sistem

Tabel 2.2 Simbol Class Diagram

No.	Gambar	Deskripsi
1.		Hubungan antara Objek anak dengan objek induk, saling berbagi perilaku hingga struktur data
2.		Upaya demi menghindari hubungan dengan lebih dari 2 objek
3.		Perhimpunan dari objek yang terbagi dari atribut hingga operasi yang sama
4.		Deskripsi dari aksi-aksi yang menampilkan sistem yang mempunyai suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor

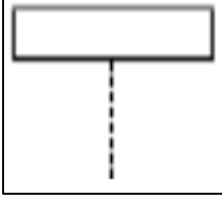
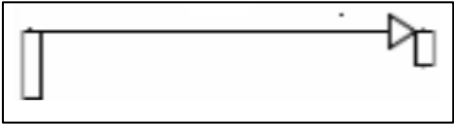
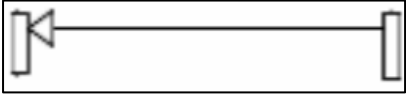
5.		Operasi yang dilakukan suatu objek
6.		Hubungan antara perubahan yang telah terjadi pada elemen independent akan mempengaruhi elemen yang bergantung pada elemen tidak independent
7.		Yang menghubungkan objek satu dengan objek yang lainnya

c. Sequence Diagram

Sequence Diagram dipakai untuk memvisualisasi perilaku dari sebuah scenario. Kegunaan dari Sequence diagram ialah untuk menunjukkan rangkaian-rangkaian pesan yang dikirim dan diterima oleh object juga interaksi antara object, sesuatu yang terjadi pada bagian tertentu saat eksekusi system

Tabel 2.3 Simbol Sequence Diagram

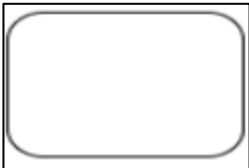




NO	GAMBAR	KETERANGAN
----	--------	------------

1		Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi.
2		Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
3		Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi

d. Activity Diagram

Memvisualisasikan aliran-aliran dari aktivitas, dipakai untuk menampilkan aktifitas yang terbentuk dari suatu operasi.

Tabel 2.4 Simbol Activity Diagram

NO	GAMBAR	KETERANGAN
1		Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5		Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

B. PENELITIAN TERKAIT

Tabel 2.4 Data Penelitian Terkait

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
1.	eni Ahmad Jakaria, Yulia Budiani Sentosa	Sistem informasi penjualan barang pada toko bangunan sribayu berbasis web	sasaran dari website adalah para user yang suka dengan perkembangan terupdate untuk produk bahan bangunan, tetapi kurang mempunyai waktu untuk pergi langsung toko atau adanya jarak yang cukup jauh.Dengan adanya sistem komputer, maka perancangan	Penelitian terdahulu: Merancang dan Membuat aplikasi E-Commerce pada penjualan barang pada toko bangunan Sribayu. Penelitian sekarang: Membuat sistem informasi penjualan bahan

			<p>sistem informasi penjualan online dapat diakses dengan cepat dan akurat, informasi tentang perangkat komputer.</p>	<p>bangunan berbasis web yang mampu manajemen data pelanggan, data barang, dan data transaksi penjualan yang dilakukan dengan cara online.</p>
2.	<p>Budhi Sumboro</p> <p>Anton Respati</p> <p>Pamungkas,</p> <p>Radova Sekar</p> <p>Jagad</p>	<p>Sistem Informasi Penjualan pada Toko Besi dan Bangunan Subur Delanggu</p>	<p>penjualan pada Toko Besi dan Bangunan "Subur" masih dilakukan secara manual, sehingga terjadi keterlambatan dalam penyampaian</p>	<p>Penelitian terdahulu:</p> <p>Sistem yang dibuat dalam penelitian ini masih menggunakan pemrograman desktop.</p>

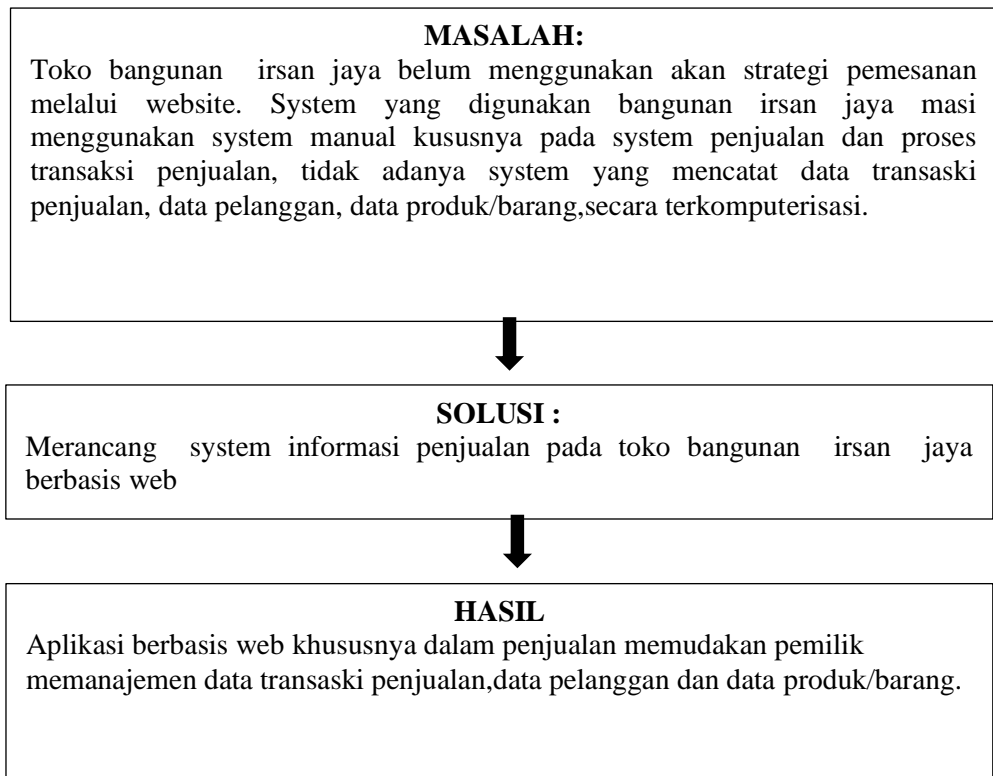
			<p>informasi mengenai data penjualan. Sistem informasi penjualan yang terkomputerisasi dengan aplikasi dalam pengelolaan data penjualan, data pembelian, data pembayaran hutang dan pelaporan sehingga dapat dilakukan lebih mudah, cepat dan akurat.</p>	<p>Penelitian sekarang: Membuat Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Bangunan Irsan Jaya Berbasis web.</p>
--	--	--	---	--

3	Triana Elizabeth, dan Tinaliah	Rancang Bangun Aplikasi Penjualan dan Stok Barang Material (Studi Kasus: Toko Bangunan XYZ)	aplikasi ini dapat meningkatkan kinerja dan efisiensi waktu dalam transaksi penjualan dikarenakan aplikasi ini dapat memberikan informasi mengenai keuntungan penjualan, stok barang terkini, barang- barang yang terlaris atau yang paling banyak terjual dari rentang tanggal, sehingga dapat membantu	Penelitian terdahulu : aplikasi ini dapat memberikan informasi penjualan, stok barang terkini, barang-barang sehingga dapat membantu pemilik toko bangunan XYZ mengambil keputusan dalam barang apa yang perlu distok. Penelitian sekarang :
---	-----------------------------------	--	---	--

			<p>pemilik toko bangunan</p> <p>XYZ mengambil keputusan dalam barang apa yang perlu distok.</p> <p>.</p>	<p>Membuat sistem informasi yang dapat membantu guna, memanajemenkan setiap transaksi pemesanan dan pengelolaan laporan.</p>
--	--	--	--	--

C. KARANGKA PIKIR

Kerangka pikir dari penelitian ini, digambarkan seperti pada gambar berikut:



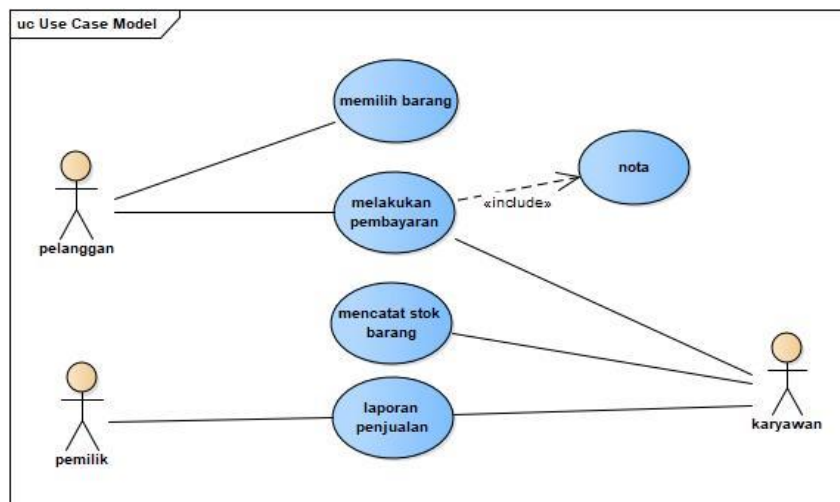
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Penggambaran Sistem

1. Sistem yang sedang berjalan

Berdasarkan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, dapat dianalisa bahwa manajemen penjualan masih dalam proses manual sehingga masih memakan waktu lama untuk memproses data-data penjualan, untuk menjelaskan secara detail system yang berjalan, maka digambarkan sebagai berikut:



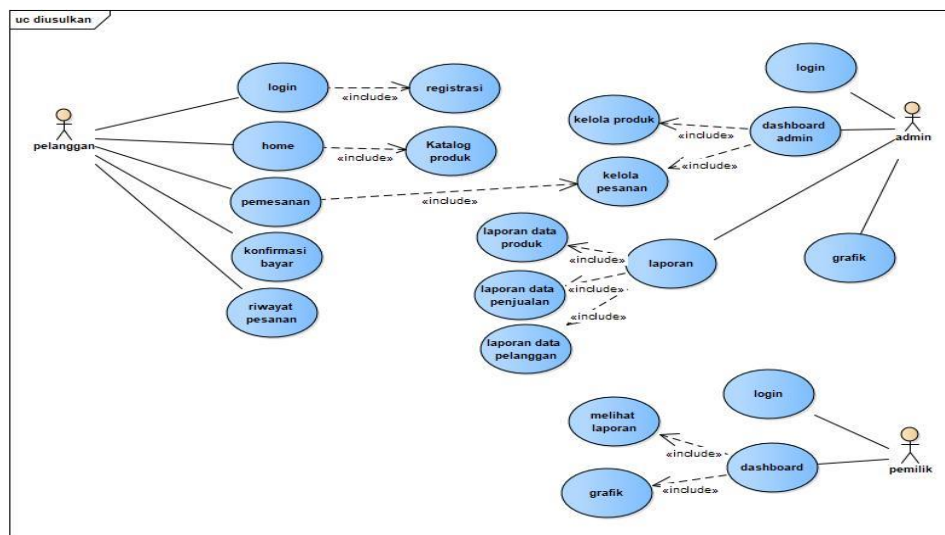
Gambar. 3.1 Usecase diagram sistem yang berjalan

Adapun system yang sedang berjalan pada gambar diatas dalam bentuk table spesifikasi use case yang sedang berjalan menggambarkan kegiatan actor pada system. Pelanggan : memilih barang kemudian melakukan

pembayaran dan dimana karyawan: memberikan nota kepada pelanggan, kemudian karyawan membuat laporan, dan dimana pemilik: melihat laporan yang telah di buat oleh karyawan.

2. Sistem yang diusulkan

Setelah dilakukan pengamatan mengenai perancangan sistem yang telah berjalan maka dilakukan dengan merancang sistem yang di usulkan untuk mempermudah pemahaman mengenai sistem yang akan dibuat nantinya. Berikut gambar sistem yang diusulkan yaitu :



GAMBAR 3.2 Use Case Diagram Sistem yang diusulkan.

Pada sistem ini terdiri 3 aktor yaitu Pelanggan (Costumer), admin dan Pemiliki , dari ketiga aktor tersebut memiliki hal-hal yang dapat dilakukan, yaitu:

- a. Pelanggan

Dimulai dengan melakukan login, lalu registrasi untuk bisa login kedalam sistem. Setelah login pelanggan dapat melihat katalog produk. Dan melakukan pemesanan barang. Kemudian pelanggan melakukan pembayaran. Setelah melakukan pembayaran, pelanggan dapat melakukan konfirmasi pada menu riwayat pemesanan.

b. Admin

Admin melakukan login, kemudian melakukan pengolahan data produk, data pelanggan, data order dan admin juga mengelola laporan penjualan.

c. Pemilik toko bangunan Irsan Jaya

Pemilik login kedalam sistem, kemudian dapat melihat laporan yang telah dikelola oleh admin. Pemilik juga bisa melihat grafik penjualan, serta pemilik dapat mengelola user admin.

B. Analisa Kebutuhan

1. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional yang harus ada dalam sistem yang akan dibangun adalah :

- a. Sistem dapat membantu karyawan dalam mengelola data transaksi hingga data pelanggan agar tidak adanya salah kelola.
- b. Sistem menampung data transaksi penjualan, data barang, dan data pelanggan.
- c. Aktor yang terlibat pada sistem ini:
 - 1) Pemilik sebagai aktor yang dapat mengakses semua laporan yang

dikelola oleh karyawan.

- 2) pegawai toko yang mengelolaa semua transaksi penjualan, membuat laporan data produk, data pemesanan, dan data pelanggan.
- 3) pengunjung sebagai user yang ingin meliat katalog produk, informasi produk.

2. Kebutuhan Non-Fungsional

Kebutuhan non fungsional merupakan bagian yang berisi sifat yang dimiliki oleh sistem.berikut merupakan kebutuhan non fungsional fungsi dari aplikasi yang akan dirancang:

a. Perangkat Keras

1. prosesor intel Pentium silver N5000
2. Ram 4GB
3. sistem operasi Windows 10 64-bit

b. Perangkat Lunak

Software yang digunakan dalam system ini yaitu :

- 1) PHP
- 2) MySQL
- 3) Sublime text 3
- 4) Xampp

C. Sumber data dan teknik pengumpulan data

a. Observasi

Penelitian dilakukan dengan cara mengumpulkan data dan informasi, data penjualan yang dijadikan bahan dasar system informasi

penjualan toko bahan bangunan irsan jaya.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pemilik untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan.

D. Lokasi dan waktu penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada tanggal 7 juni – 7 September 2022 dengan melakukan penelitian di Toko bangunan irsan jaya sebagai pengumpulan data dan interview langsung kepada pemilik Toko bangunan Irsan jaya. Adapun alur kerja waktu penelitian antara lain:

NO	NAMA KEGIATAN	Juni	Juli	Agustus	September
1	Analisis				
2	Pengumpulan Data				
3	Perancangan Sistem				
4	Implementasi Sistem				
4	Testing Sistem				

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, R. M. H. (2020). Pengaruh Penjualan Tunai, Penjualan Kredit, Dan Penetapan Harga Terhadap Laba Penjualan Produk Pipa Set Hd Inverter 1 Pk Pada Pt. Sumber Mandiri Cabang Kenjeran Surabaya. *JEM17: Jurnal Ekonomi Manajemen*, 3(2), 5–29. <https://doi.org/10.30996/jem17.v3i2.3460>.
- Aminudin, M. (2019). *Penentuan Pola Belanja Bahan Bangunan Menggunakan Metode Association Rules dengan Algoritma Apriori*. 6–18.
- Basu Swastha. (2001). Analisis Sistem Penjualan Dan Pengelolaan Saluran Distribusi Dalam Meningkatkan Penjualan Madani Collection Di Kudus. *Penjualan Adalah Ilmu Dan Seni Untuk Mempengaruhi Pribadi Yang Dilakukan Oleh Penjual Untuk Mengajak Orang Lain Untuk Bersedia Membeli Barang Yang Ditawarkan*.
- Ferdika, M., & kuswara, heri. (2020). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT. Cahaya. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 10(2), 1–16.
- Gultom, M. M., & Maryam. (2020). Sistem Informasi Penjualan Material Bangunan Pada Toko Bangunan Berkah. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*,.
- Harahap, S. (2018). *Penjualan Bahan-Bahan Bangunan Berbasis Web*.
- Jinteks, J., No, V., Informatika, D., & Teknologi, U. (2019). *November 2019*. 1(2), 97–103.
- Masitoh, S. (2011). Sistem Informasi E-Commerce Bahan Bangunan. *Sistem Informasi E-Commerce Bahan Bangunan*.
- Mustopa, M., Junaedi, I., & Sianipar, A. Z. (2021). Sistem Informasi Penjualan Dan Pengendalian Stock Barang Bangunan Pada Toko Bangunan Delima. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 1(2), 105.
- Purnomo, S., & Anwar, S. N. (2019). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) dengan API Facebook pada Toko Bangunan Berkah. *Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu*, 236–239. <https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/fti3/article/view/6751>
- Puspita, A., Lestari, A. F., & Amalia, H. (2019). *Sistem Informasi Penjualan Sparepart Mobil Menggunakan Aplikasi Java Berbasis Unified Modeling Language (UML)*. 1.
- Rusli, Ahmar, A. S., & Rahman, A. (2019). Pemrograman Website dengan PHP- MySQL untuk Pemula. Yayasan Ahmad Cendekia Indonesia

Shodiq, R. (2020). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT. Cahaya.
Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia, 10(2), 1–16.