

# **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN MOTOR LISTRIK PADA PT. SCOOLIC MOTORS INDUSTRIES BERBASIS WEB**

Niky Sianipar <sup>1</sup>, Thommy Willay <sup>2</sup>, Amok Darmianto <sup>3</sup>

<sup>1</sup>Sistem Informasi <sup>2</sup>Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Widya Dharma Pontianak  
e-mail: <sup>1</sup>18412362\_niky\_s@widyadharma.ac.id, <sup>2</sup>twillay@widyadharma.ac.id, <sup>3</sup>amok\_d@widyadharma.ac.id

## ***Abstract***

*Information technology is a combination of computerization and communication technologies. It consists of systems made up of software and hardware used to process, manage, retrieve, organize, store, and manipulate data in various ways to produce quality information. Information systems are highly important and useful in today's digital globalization era. The development of computer technology also influences daily lifestyle and work habits. This progress also affects the use of technology in the field of buying and selling. PT. Scoolic Motors Industries was established on March 3, 2023, and is located at Jalan Veteran No. 10, Pontianak, West Kalimantan. PT. Scoolic Motors Industries is one of the pioneering companies in the distribution of more environmentally friendly electric-powered motorcycles. The company sees an opportunity to improve its sales system to expand its target market coverage. Therefore, PT. Scoolic Motors Industries needs a sales website to reach more customers. The system analysis and design technique used is object-oriented modeling with Unified Modeling Language (UML). The system design applications used include Visual Studio Code, XAMPP Control Panel, HTML, CSS, PHP, and Balsamiq. This research aims to develop a web-based sales information system that can assist the company in its business processes. The conclusion of this system design is that it provides price and inventory information, processes sales data, and generates sales reports.*

**Keywords:** System design, Sales, Website.

## **Abstrak**

Teknologi informasi merupakan suatu gabungan dari teknologi komputerisasi dan komunikasi. Teknologi tersebut berbentuk sistem dari perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan untuk mengolah, memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas. Sistem informasi merupakan suatu hal yang sangat penting dan berguna di era globalisasi digital saat ini. Perkembangan teknologi komputer juga berpengaruh pada gaya hidup sehari-hari ketika melakukan pekerjaan. Perkembangan ini juga berpengaruh pada pemanfaatan teknologi dalam bidang jual-beli. PT. Scoolic Motors Industries didirikan pada tanggal 3 Maret 2023, berlokasi di Jalan Veteran nomor 10 Pontianak, Kalimantan Barat. PT. Scoolic Motors Industries merupakan salah satu perusahaan yang menjadi pelopor dan perintis pada usaha yang bergerak dibidang pendistribusian motor bertenaga listrik yang lebih ramah lingkungan. Perusahaan melihat peluang untuk melakukan penyempurnaan sistem penjualan agar perusahaan dapat memperluas cakupan target pasarnya. Untuk itu, PT. Scoolic Motors Industries membutuhkan website penjualan untuk menjangkau lebih banyak pelanggan. Teknik analisis dan perancangan sistem yang digunakan adalah teknik berorientasi objek dengan permodelan *Unified Modeling Language* (UML). Aplikasi perancangan sistem yang digunakan adalah *Visual Studio Code*, *XAMPP Control Panel*, *HTML*, *CSS*, *PHP*, dan *Balsamiq*. Harapan penelitian ini adalah sebuah sistem informasi penjualan berbasis *web* yang dapat digunakan oleh perusahaan dalam membantu proses bisnisnya. Kesimpulan dari perancangan sistem informasi ini adalah memberikan informasi harga dan persediaan, mengolah data penjualan, dan menghasilkan laporan penjualan.

**Kata kunci:** Perancangan sistem, Penjualan, *Website*.

## **1. PENDAHULUAN**

Teknologi informasi merupakan suatu gabungan dari teknologi komputerisasi dan komunikasi. Teknologi tersebut berbentuk sistem dari perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan untuk mengolah, memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas. Tujuannya agar dapat menghasilkan informasi untuk pengambilan keputusan.

Sistem informasi merupakan suatu hal yang sangat penting dan berguna di era globalisasi digital saat ini. Perkembangan teknologi komputer juga berpengaruh pada gaya hidup sehari-hari ketika melakukan pekerjaan. Perkembangan ini juga berpengaruh pada pemanfaatan teknologi dalam bidang jual-beli. PT. Scoolic Motors Industries didirikan pada tanggal 3 Maret 2023, berlokasi di Jalan Veteran nomor 10 Pontianak, Kalimantan Barat

PT. Scoolic Motors Industries merupakan salah satu perusahaan yang menjadi pelopor dan perintis pada usaha yang bergerak dibidang pendistribusian motor bertenaga listrik yang lebih ramah lingkungan. Perusahaan melihat peluang untuk melakukan penyempurnaan sistem penjualan agar perusahaan dapat memperluas cakupan target pasarnya.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka yang menjadi permasalahan yang ada di dalam penelitian ini adalah “Bagaimana cara untuk merancang sistem informasi penjualan untuk memperluas kegiatan penjualan pada PT. Scoolic Motors Industries.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1. Metode penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

#### 2.1.1. Rancangan Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan adalah metode observasi yaitu metode penelitian yang dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap objek penelitian.

#### 2.1.2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 2.1.2.1. Metode Observasi

Metode observasi adalah metode penelitian yang melakukan pengamatan secara langsung pada objek atau sistem yang sedang berjalan pada PT. Scoolic Motors Industries

##### 2.1.2.2. Metode Wawancara

Metode wawancara adalah proses tanya jawab antara peneliti dan narasumber untuk memperoleh informasi yang berhubungan dengan kegiatan penelitian.

##### 2.1.2.3. Metode Studi Kepustakaan

Metode studi kepustakaan merupakan metode pengumpulan data dan informasi melalui pembahasan penelitian terdahulu dan referensi yang terkait dengan penelitian.

##### 2.1.3. Teknik Analisis dan Perancangan Sistem

Teknik analisis sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis sistem berorientasi objek menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) sebagai teknik pemodelan dalam menggambarkan aliran atau proses sistem dalam program.

##### 2.1.4. Teknik Perancangan Website

Teknik perancangan aplikasi yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian yaitu menggunakan teknik berorientasi objek, perancangan model *Unified Modeling Language* (UML) dengan *StarUML*. Aplikasi perancangan sistem yang digunakan adalah *Visual Studio Code* dengan bahasa pemrograman *PHP*, *HTML*, *CSS* dan *JavaScript*. *Database* yang digunakan adalah *MySQL*.

### 2.2. Landasan Teori

Teori-teori yang mendukung dalam penelitian ini sebagai berikut:

#### 2.2.1. Sistem Informasi

Sistem informasi dapat diartikan sebagai bagian dari sistem organisasi yang merupakan gabungan pengguna dan sumber daya seperti teknologi dan media untuk mendapatkan jalur komunikasi, memproses tipe transaksi, menyampaikan sinyal kepada tingkat manajemen sebagai dasar informasi dalam pengambilan keputusan <sup>[1]</sup>. Sistem informasi merupakan kumpulan berbagai komponen yang saling bekerja sama mengerjakan suatu proses untuk mencapai tujuan tertentu <sup>[2]</sup>.

#### 2.2.2. Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah strategi untuk memecahkan masalah yang ada untuk mendapatkan solusi terbaik pemecah masalah dan mencapai tujuan tertentu <sup>[3]</sup>. Perancangan sistem adalah suatu pendekatan yang sistematis dan terarah, untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan serta tahap perancangan sistem informasi sehingga nantinya sistem informasi yang dihasilkan dapat sesuai dengan keinginan pengguna <sup>[4]</sup>.

#### 2.2.3. Penjualan

Penjualan adalah pengalihan kepemilikan barang milik daerah kepada pihak lain dengan menerima pengganti berupa uang <sup>[5]</sup>. Penjualan (*selling*) berarti proses kegiatan menjual, yaitu kegiatan penetapan harga jual sampai produk didistribusikan ke tangan konsumen <sup>[6]</sup>.

#### 2.2.4. E-commerce

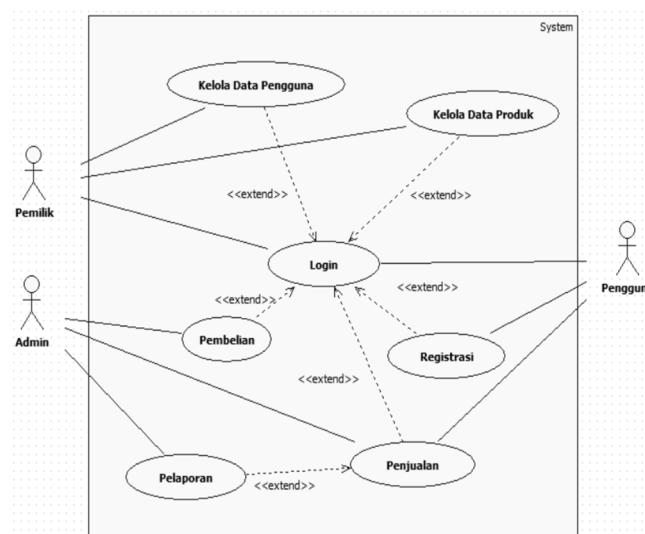
*E-commerce* adalah sebuah layanan berbasis elektronik untuk bertransaksi atau berdagang secara *online* <sup>[7]</sup>. *E-commerce* adalah penyebaran, pembelian penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sarana elektronik seperti *internet* atau televisi, *www*, atau jaringan komputer <sup>[8]</sup>.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Use Case Diagram

Diagram *use case* yang menjelaskan aktivitas yang terjadi pada sistem usulan ini diagram *use case* terdapat tiga actor yaitu Pengguna, Admin, dan Pemilik. Pada *use case* diagram di atas menjelaskan proses

transaksi penjualan, transaksi pembelian, mengelola data dan pelaporan. Admin harus melakukan *login* terlebih dahulu ke dalam sistem. Dalam melakukan *login* terdapat pemberitahuan bahwa *login* berhasil atau *login* gagal. Apabila *login* berhasil maka akan tampil halaman utama. Apabila *login* gagal maka akan muncul pesan kesalahan. Pengguna harus melakukan registrasi terlebih dahulu untuk membuat akun agar dapat melakukan *login* ke dalam sistem. Admin dapat mengolah data produk seperti mengubah data, dan menghapus data, data yang dikelola akan diproses dan disimpan dalam *database*. Admin dapat mengolah data pengguna seperti mengubah data, dan menghapus data, data yang dikelola akan diproses dan disimpan dalam *database*. Pada Pembelian terjadi ketika Admin membeli produk baru lalu akan menambahkan produk ke dalam sistem, maka proses penambahan stok atau barang baru ke dalam sistem ini disebut pembelian. Pada Transaksi Penjualan terjadi ketika Pengguna memesan Produk, membayar pesanan lalu admin menerima pesanan, mengirim pesanan sampai pesanan diterima oleh Pengguna. Proses mencetak laporan Admin dapat mencetak laporan penjualan ketika dibutuhkan, transaksi dapat dicetak berdasarkan periode.



Gambar 1. Use case Diagram

### 3.1.1. Proses login

Admin harus melakukan *login* terlebih dahulu ke dalam sistem. Dalam melakukan *login* terdapat pemberitahuan bahwa *login* berhasil atau *login* gagal. Apabila *login* berhasil maka akan tampil halaman utama. Apabila *login* gagal maka akan muncul pesan kesalahan.

### 3.1.2. Proses registrasi

Pengguna harus melakukan registrasi terlebih dahulu untuk membuat akun agar dapat melakukan *login* ke dalam sistem.

### 3.1.3. Proses Mengolah Data Produk

Admin dapat mengolah data produk seperti mengubah data, dan menghapus data, data yang dikelola akan diproses dan disimpan dalam *database*.

### 3.1.4. Proses Mengolah Data Pengguna

Admin dapat mengolah data pengguna seperti mengubah data, dan menghapus data, data yang dikelola akan diproses dan disimpan dalam *database*.

### 3.1.5. Proses Pembelian

Pada Pembelian terjadi ketika Admin membeli produk baru lalu akan menambahkan produk ke dalam sistem, maka proses penambahan stok atau barang baru ke dalam sistem ini disebut pembelian.

### 3.1.6. Proses Transaksi Penjualan

Pada Transaksi Penjualan terjadi ketika Pengguna memesan Produk, membayar pesanan lalu admin menerima pesanan, mengirim pesanan sampai pesanan diterima oleh Pengguna.

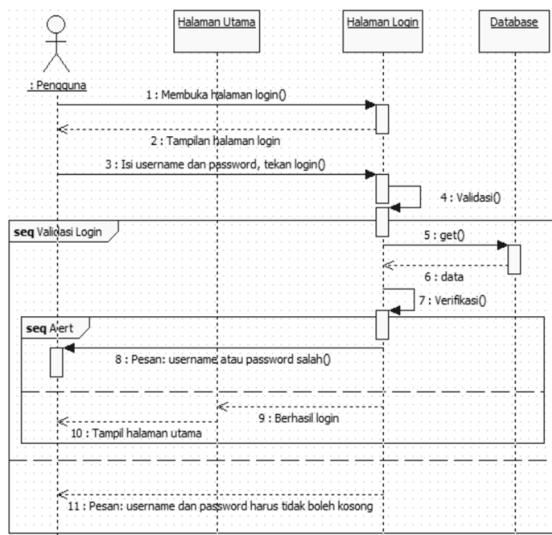
### 3.1.7. Proses Mencetak Laporan

Proses mencetak laporan Admin dapat mencetak laporan penjualan ketika dibutuhkan, transaksi dapat dicetak berdasarkan periode.

## 3.2. Sequence Diagram Sistem Susulan

### 3.2.1. Diagram Sekuensial *Login*

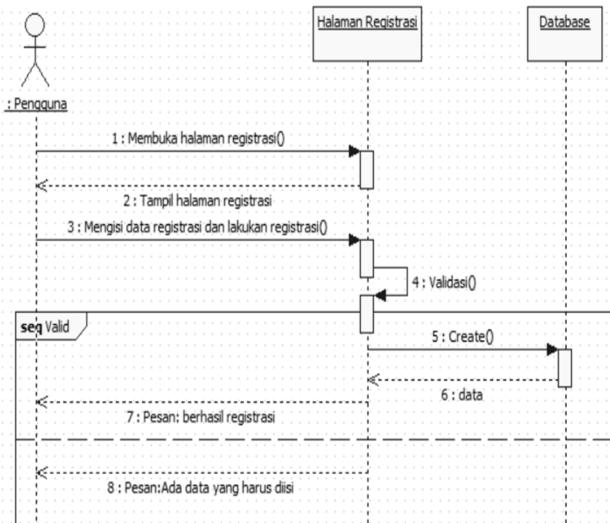
Diagram ini memodelkan interaksi yang terjadi ketika admin atau Pengguna dalam mengakses tampilan *Login*. Admin atau Pengguna akan memasukan *username* dan password, kemudian klik tombol *Login*, halaman *Login* akan mengambil data dari *database*, *database* akan mengembalikan data, halaman *Login* melakukan validasi data, jika data ada maka akan diteruskan ke halaman utama, jika data tidak ada maka akan mengembalikan pesan *username* atau password salah.



Gambar 2. Diagram Sekuensial Login

### 3.2.2. Diagram Sekuensial Registrasi

Diagram sekuensial Registrasi memodelkan interaksi yang terjadi ketika Pengguna mengakses tampilan Registrasi. Pengguna akan membuka halaman Registrasi tampil halaman Registrasi, Pengguna mengisi data akun dan meneklik tombol Registrasi, halaman Registrasi melakukan validasi data, jika valid maka data akan disimpan di *database*, jika tidak valid maka akan tampil pesan ada data yang harus dilengkapi.



Gambar 3. Diagram Sekuensial Registrasi

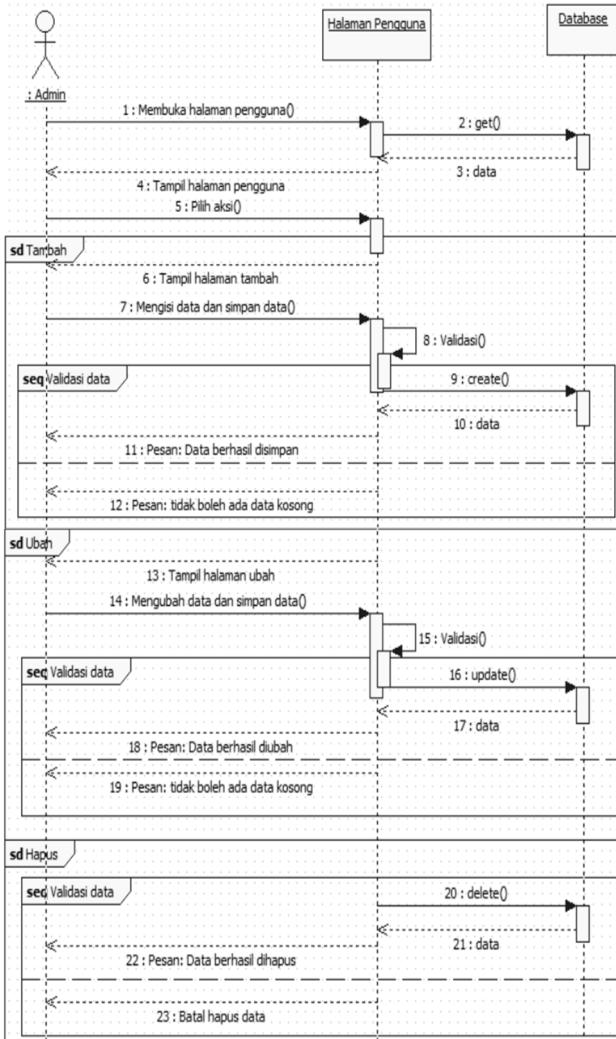
### 3.3.3. Diagram Sekuensial Mengolah Data Produk

Diagram sekuensial mengolah data Produk memodelkan interaksi yang terjadi ketika admin dalam mengakses halaman Produk. Pada halaman Produk admin dapat menambah, mengubah atau menghapus data. Admin membuka halaman Produk, tampil halaman Produk, halaman Produk akan mengambil data dari *database*, *database* mengembalikan data, halaman Produk menampilkan data Produk, Admin menambah data, halaman Produk menyimpan data ke *database*, *database* mengembalikan data, pesan data berhasil ditambahkan, Admin mengubah data, halaman Produk mengubah data di *database*, *database* mengembalikan data, pesan data berhasil diubah, Admin menghapus data, halaman Produk menghapus data di *database*, *database* mengembalikan data, pesan data berhasil dihapus.

### 3.3.4. Diagram Sekuensial Mengolah Data Pengguna

Diagram sekuensial mengolah data Pengguna memodelkan interaksi yang terjadi ketika admin dalam mengakses halaman Pengguna. Pada halaman Pengguna admin dapat menambah, mengubah atau menghapus data. Admin membuka halaman Pengguna, tampil halaman Pengguna, halaman Pengguna akan mengambil data dari *database*, *database* mengembalikan data, halaman Pengguna menampilkan data Pengguna, Admin menambah data, halaman Pengguna menyimpan data ke *database*, *database* mengembalikan data, pesan data berhasil ditambahkan, Admin mengubah data, halaman Pengguna mengubah data di *database*, *database* mengembalikan data, pesan data berhasil diubah, Admin menghapus data, halaman Pengguna menghapus data di *database*, *database* mengembalikan data, pesan data berhasil dihapus.

data, pesan data berhasil diubah, Admin menghapus data, halaman Pengguna menghapus data di *database*, *database* mengembalikan data, pesan data.



Gambar 4. Diagram Sekuensial Mengolah Data Pengguna

### 3.3.5. Diagram Sekuensial Transaksi Pembelian

Diagram sekuensial transaksi pembelian memodelkan interaksi yang terjadi ketika Pengguna mengakses tampilan halaman Pembelian. Diagram ini diharapkan agar dapat memberikan penjelasan sederhana tentang bagaimana alur dari proses yang nantinya akan dijalankan dalam sistem terjadi. Nantinya pengguna akan dapat melihat secara sederhana bagaimana proses tersebut dalam bentuk diagram sekuensial. Pengguna membuka halaman Pembelian, tampil halaman Transaksi Pembelian, tambah Produk ke keranjang, membuka halaman keranjang tekan tombol *Checkout*, halaman keranjang melakukan proses *Checkout*, tampil halaman *Checkout*, mengisi data alamat pengiriman dan tekan lanjut, halaman *Checkout* memproses pembayaran, tampil halaman Pembayaran, Pengguna meng-*upload* bukti pembayaran, Halaman pembayaran menyimpan bukti pembayaran ke *database*, *database* mengembalikan data, halaman Pembayaran mengirim pesan berhasil melakukan pembayaran.

### 3.3.6. Diagram Sekuensial Transaksi Penjualan

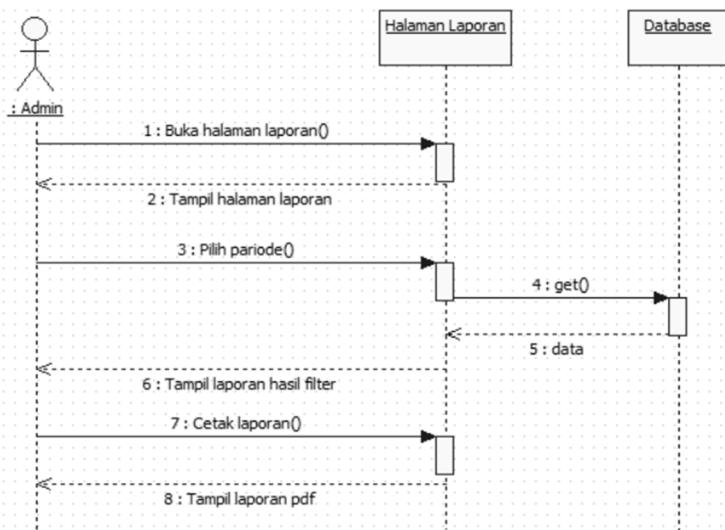
Diagram sekuensial transaksi penjualan memodelkan interaksi yang terjadi ketika admin mengakses tampilan pesanan masuk, admin melakukan konfirmasi pesanan yang masuk, untuk memastikan apakah pembayaran sesuai dengan nominal belanja. Pada bagian ini, pihak admin juga nantinya dapat melakukan konfirmasi dengan melihat bukti transaksi yang akan dilampirkan. jika sesuai admin akan mengkonfirmasi terima pesanan, melanjutkan dengan mengatur resi pesanan.

### 3.3.7. Diagram Sekuensial Mencetak Laporan Penjualan

Diagram sekuensial mencetak laporan nantinya akan digunakan untuk melakukan proses pencetakan laporan bagi perusahaan sesuai kebutuhan. Menu ini akan menjadi menu kunci dalam sistem yang nantinya akan dijalankan. Interaksi yang nantinya akan dilakukan oleh admin akan memodelkan interaksi yang terjadi ketika admin mengakses tampilan Laporan Penjualan. Admin membuka halaman Laporan, halaman Laporan mengambil data data *database*, *database* mengembalikan data, tampil halaman Laporan, halaman Laporan mengambil data data *database* berdasarkan filter, *database* mengembalikan data, tampil data laporan berdasarkan filter.

### 3.3.8. Diagram Sekuensial Mencetak Laporan Pembelian

Diagram sekuensial mencetak laporan pada Gambar 4.9, memodelkan interaksi yang terjadi ketika admin mengakses tampilan Laporan Pembelian. Admin membuka halaman Laporan, halaman Laporan mengambil data data *database*, *database* mengembalikan data, tampil halaman Laporan, halaman Laporan mengambil data data *database* berdasarkan filter, *database* mengembalikan data, tampil data laporan berdasarkan filter.

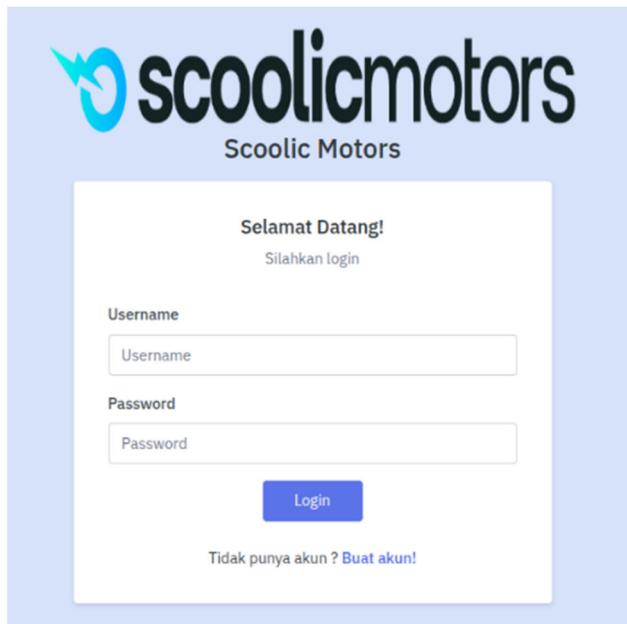


Gambar 5. Diagram Sekuensial Mencetak Laporan Pembelian

### 3.4. Rancangan dan Tampilan Website Scoolic Motors Industries

#### 3.4.1. Halaman Login

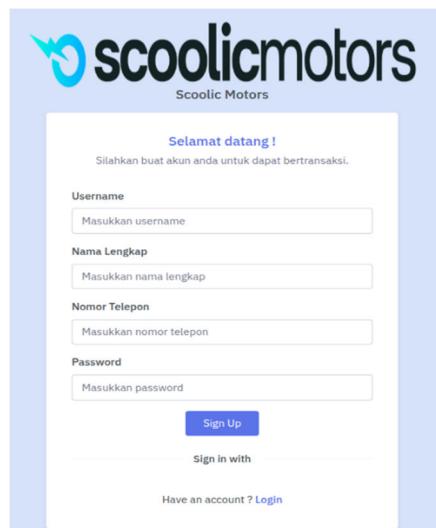
Tampilan halaman *Login* adalah tampilan *Login* pada website Toko Scoolic Motors, pada halaman *Login* terdapat input-an *username* dan password, yang harus diisi oleh user agar dapat masuk ke dalam sistem, setelah mengisi *username* dan password user mengeklik tombol *Login*, maka sistem akan mengecek data pada *database* jika data sesuai maka akan diarahkan ke halaman Dashboard jika salah maka akan muncul pesan *username* atau password salah.



Gambar 6. Tampilan Halaman Login

#### 3.4.2. Halaman Registrasi

Tampilan halaman *Login* adalah tampilan *Login* pada website Toko Scoolic Motors, pada halaman *Login* terdapat input-an *username* dan password, yang harus diisi oleh user agar dapat masuk ke dalam sistem, setelah mengisi *username* dan password user mengeklik tombol *Login*, maka sistem akan mengecek data pada *database* jika data sesuai maka akan diarahkan ke halaman Dashboard jika salah maka akan muncul pesan *username* atau password salah.



Gambar 7. Tampilan Halaman Registrasi

### 3.4.3. Halaman Pengguna

Halaman pengguna adalah bagian dimana admin dapat memperhatikan dan bertindak langsung dalam proses pengelolaan pengguna. Pada bagian ini, admin memiliki wewenang penuh. Tampilan halaman Pengguna adalah tampilan pada website Toko Scoolic Motors yang menampilkan data Pengguna, pada halaman Pengguna akan menampilkan data Pengguna, *username*, nama, jk, email, telp, alamat dan aksi.

Data Pengguna								
<a href="#">+Tambah</a> <span style="float: right;">Search: <input type="text"/></span>								
No	Username	Nama	Jenis Kelamin	Nomor Telepon	Alamat	Aksi		
1	handoko	Handoko	Laki-laki	098899776543	Jalan Mangga no 10	<a href="#">Ubah</a> <a href="#">Hapus</a>		
2	budi	budi	Laki-laki	098899776543	Jalan Mawar no. 90	<a href="#">Ubah</a> <a href="#">Hapus</a>		
3	boni	Boni	Laki-laki	08123234547685	Jalan Pipit no. 5	<a href="#">Ubah</a> <a href="#">Hapus</a>		
4	seto	seto	Laki-laki	097485736473	Jalan Kuda Biru no 8	<a href="#">Ubah</a> <a href="#">Hapus</a>		

Gambar 8. Tampilan Halaman Pengguna

### 3.4.4. Halaman Ubah Pengguna

Pada tampilan halaman ini, admin akan memiliki akses wewenang penuh terhadap para pengguna yang terdaftar. Tampilan halaman Ubah Pengguna adalah tampilan yang ditampilkan ketika akan mengubah data Pengguna, pada halaman Ubah Pengguna adalah bagian dari menu admin, admin harus mengisi data Pengguna dan mengeklik tombol Simpan untuk meng-update data Pengguna, jika validasi sesuai data akan tersimpan di *database*, jika tidak valid maka akan muncul pesan error.

### 3.4.5. Halaman Produk

Tampilan halaman Produk adalah tampilan pada website Toko Scoolic Motors yang menampilkan data Produk, pada halaman Produk akan menampilkan data Produk.

### 3.4.6. Halaman Ubah Produk

Tampilan halaman Ubah Produk adalah tampilan yang ditampilkan ketika akan mengubah data Produk, pada halaman Ubah Produk adalah bagian dari menu admin, admin harus mengisi data Produk dan mengeklik tombol Simpan untuk meng-update data Produk, jika validasi sesuai data akan tersimpan di *database*, jika tidak valid maka akan muncul pesan error.

### 3.4.7. Halaman Tambah Produk

Tampilan halaman Tambah Produk adalah tampilan yang ditampilkan ketika akan menambahkan data Produk, pada halaman Tambah Produk adalah bagian dari menu admin, admin harus mengisi data Produk dan mengeklik tombol Simpan untuk menyimpan data Produk, jika validasi sesuai data akan tersimpan di *database*, jika tidak valid maka akan muncul pesan error.

The screenshot shows a 'Tambah Produk' (Add Product) form. It contains the following fields:

- Nama Produk**: Input field for product name.
- Kategori**: A dropdown menu labeled 'Pilih' (Select).
- Harga**: Input field for price.
- Stok**: Input field for stock.
- Keterangan**: Text area for notes.
- Foto**: A file input field with 'Choose File' and 'No file chosen' options.
- Buttons**: 'Simpan' (Save) and 'Kembali' (Back).

Gambar 9. Tampilan Halaman Tambah Produk

#### 3.4.8. Halaman Pesanan Masuk

Tampilan halaman pesanan masuk adalah tampilan yang menampilkan pesanan yang masuk, pada halaman ini admin dapat melakukan konfirmasi pesanan diterima atau pesanan ditolak, jika pesanan diterima akan masuk ke pesanan diterima lalu dilanjutkan pada pengiriman pesanan, sedangkan jika ditolak pesanan akan masuk ke pesanan ditolak.

#### 3.4.9. Halaman Pesanan Diterima

Tampilan halaman pesanan diterima adalah tampilan yang menampilkan pesanan yang sudah diterima admin, pada halaman ini admin dapat melakukan penetapan nomor resi pengiriman.

#### 3.4.10. Halaman Pesanan Dikirim

Tampilan halaman pesanan dikirim adalah tampilan yang menampilkan pesanan yang sudah diterima dalam proses pengiriman, pada halaman ini admin dapat melakukan konfirmasi pesanan jika pesanan sudah selesai atau sudah diterima.

#### 3.4.11. Halaman Pesanan Selesai

Tampilan halaman pesanan selesai adalah tampilan yang menampilkan pesanan yang sudah selesai dalam proses pengiriman atau sudah diterima oleh pemesan.

#### 3.4.12. Halaman Keranjang

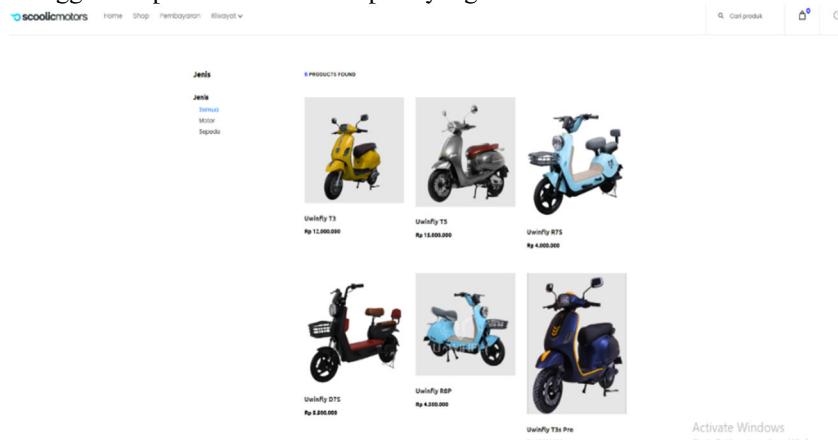
Tampilan halaman Keranjang adalah tampilan yang ditampilkan ketika Pengguna mengakses halaman keranjang, pada halaman ini Pengguna terdapat Produk yang telah dimasukkan ke keranjang belanja Pengguna, Pengguna dapat mengubah jumlah Produk dan membuang Produk dari keranjang. Halaman Ubah Produk

#### 3.4.13. Halaman Checkout

Tampilan halaman Checkout adalah tampilan yang ditampilkan ketika Pengguna mengakses halaman Checkout, pada halaman ini Pengguna terdapat pembelian dan daftar Produk yang akan di Checkout oleh Pengguna, pada halaman ini Pengguna akan mengisi alamat pengiriman.

#### 3.4.14. Halaman Shop

Tampilan halaman Shop adalah tampilan yang ditampilkan ketika Pengguna mengakses halaman Shop, pada halaman ini Pengguna dapat mencari Produk pada yang tersedia.



Gambar 10. Tampilan Halaman Shop

### 3.4.15. Halaman Pembayaran

Tampilan halaman Pembayaran nantinya akan berfungsi sebagai tempat dimana calon konsumen yang sudah melakukan pemesanan untuk melanjutkan ke proses transaksi. Pada halaman ini calon konsumen akan sekali lagi diminta untuk melakukan pengecekan terhadap detail dari pesanan yang dilakukan. Halaman ini nantinya akan menampilkan data seperti nama produk, total yang harus ditampilkan, nama penerima, nomor telepon, jenis pembayaran, dan juga alamat konsumen. Halaman ini akan ditampilkan ketika Pengguna mengakses halaman pembayaran, pada halaman ini Pengguna akan meng-upload bukti pembayaran.

**Pembayaran**

Detail Pesanan

PRODUK	TOTAL
UWINFLY T5	X 1 RP 15.000.000
UWINFLY R7S	X 1 RP 4.000.000
<b>TOTAL YANG HARUS DIBAYAR</b>	<b>RP 19.000.000</b>

PENERIMA : FRANS

TELP : 082158252231

PEMBAYARAN : TRANSFER

ALAMAT : DS. KETANDAN NO. 98

Bukti Pembayaran \*

Choose File No file chosen

BCA 678236211 an Niki.

**UPLOAD**

Gambar 11. Tampilan Halaman Pembayaran

### 3.4.16. Halaman Diproses

Tampilan halaman Diproses adalah tampilan halaman yang akan menunjukkan status pesanan konsumen. Halaman ini adalah halaman yang akan menampilkan pesanan yang sudah dibayar dan menunggu pihak admin untuk melakukan konfirmasi, pada halaman ini Pengguna hanya dapat melihat status pesanan.

#### 3.4.17 Halaman Dikirim

Tampilan halaman Dikirim adalah tampilan yang ditampilkan ketika Pengguna mengakses halaman pembelian yang sudah dilakukan pengiriman atau disetujui oleh admin, pada halaman ini Pengguna dapat melihat pembelian yang sudah disetujui dan dikirim.

#### 3.4.18 Halaman Laporan Penjualan

Tampilan laporan penjualan adalah tampilan laporan penjualan, pada halaman tampilan ini terdapat button cetak pdf, filter tanggal mulai, filter tanggal akhir.

No	ID	Total	Biaya Kirim	Total Harga	Tanggal	Alamat	Jenis Pembayaran	Bukti Pembayaran	Aksi
9	TRX-9	Rp 12.000.000	Rp 0	Rp 12.000.000	2025-06-24	Psr. Bata Putih No. 65	Transfer	<a href="#">Klik</a>	<a href="#">Nota</a>
8	TRX-8	Rp 31.000.000	Rp 0	Rp 31.000.000	2025-06-24	Psr. Bata Putih No. 65	Transfer	<a href="#">Klik</a>	<a href="#">Nota</a>
7	TRX-7	Rp 10.000.000	Rp 0	Rp 10.000.000	2025-06-23	Psr. Bata Putih No. 65	Transfer	<a href="#">Klik</a>	<a href="#">Nota</a>

Gambar 12. Tampilan Laporan Penjualan

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, hasil dari penelitian Perancangan Sistem Informasi Penjualan Motor Listrik Pada PT. Scoolic Motors Industries Berbasis Web, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa:

- a. PT. Scoolic Motors Industries menggunakan sistem manual untuk melakukan kegiatan penjualan.
- b. Pembuatan laporan penjualan masih menggunakan metode manual dengan mencatat semua penjualan ke dalam buku.
- c. Sistem informasi penjualan PT. Scoolic Motors Industries merupakan website penjualan online yang dapat dijalankan pada PC desktop, laptop dan smartphone.
- d. Website digunakan untuk melakukan penjualan dan mencetak laporan penjualan.

## 5. SARAN

Penulis menyadari bahwa sistem informasi penjualan pada PT. Scoolic Motors Industries berbasis web ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis memiliki harapan agar para pembaca atau programmer lainnya dapat mengembangkan dan memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada sistem ini. Agar penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca atau programmer, maka penulis akan memberikan beberapa saran, sebagai berikut:

- a. Memberikan fitur tracking pada sistem penjualan PT. Scoolic Motors Industries agar dapat lebih mudah melacak lokasi pengiriman barang pesanan konsumen.
- b. Membuat fitur e-receipt agar nantinya konsumen yang sudah menyelesaikan proses pemesanan produk dapat menerima bukti pembelian yang akan dikirim langsung melalui e-mail.
- c. Menambahkan fitur pengecekan otomatis dengan memanfaatkan virtual account agar pesanan barang dari konsumen dapat dikonfirmasi secara otomatis ketika konsumen mengirimkan uang.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu peneliti dalam memperoleh data, petunjuk, saran dan dorongan moril yang membangun. Pada kesempatan ini peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Civitas Akademika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Widya Dharma Pontianak dan kepada Bapak Tonny dan Bapak Mardzul, selaku pemilik dan pengelola PT. Scoolic Motors telah memberikan kesempatan kepada peneliti dalam melakukan penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nugroho, Ariandi., Untung Supriadi., dan Arief Jaenul. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Toko Online Berbasis Web Codeigniter 3 Untuk Usaha Mikro Dan UMKM. Media Sains Indonesia. Bandung.
- [2] Hidayat, Fendi. (2020). Konsep Pengembangan Sistem Informasi Kesehatan. Deepublish. Yogyakarta.
- [3] Rusmawan, Uus. (2019). Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemrograman. Elex media komputindo. Jakarta.
- [4] Agustiono, Wahyudi, Yudha Dwi Putra N, dan Doni Abdul Fatah. (2019). Analisis dan Desain Sistem Informasi. Media Nusa Creative. Malang.
- [5] Suryadharma dan Triyani Budayastuti. (2019). Sistem Informasi Manajemen. Uwais Inspirasi Indonesia. Ponorogo. Jambi.
- [6] Rusmawan, Uus. (2019). Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemrograman. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- [7] Bastian, Indra. (2021). MANAJEMEN KEUANGAN PUBLIK. Penerbit Andi. Yogyakarta.
- [8] Dale, J. (2021). Pengantar Interaksi Manusia Komputer. PT. RajaGrafindo Persada. Depok.
- [9] Elgamar. (2020). Buku Ajar Konsep Dasar Pemrograman Website Dengan Php. Ahlimedia Book. Malang.