

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN ELEKTRONIK PADA PO KAPUAS INDAH BERBASIS WEB

Yun Yun Maryunni¹, Genrawan Hoendarto², Ricky Imanuel Ndaumanu³

^{1,2,3}Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Widya Dharma Pontianak

e-mail : ¹18412309_yun_y_m@widyadharm.ac.id, ²genrawan@widyadharm.ac.id,

³ricky_im@widyadharm.ac.id

Abstract

PO Kapuas Indah is a PO engaged in electronic retail trade, without an information system that supports ordering products, buyers must come directly to the PO address that long distance away or via chat or telephone. Website-based sales are used to speed the transaction process that occurs, and provide more detailed information to buyers. Data collection methods carried out by the author, namely by interview, observation, and literature study. For system design using Visual Studio Code. The results of this study are in the form of a website-based sales information system design that can convey product information more easily and quickly, the product sales process is faster, and makes it easier for buyers to place product orders more easily without come to the PO address. It can be concluded from this research that with a website-based information system, information results can be obtained that are easier, more precise, faster and more accurate, for example, it can facilitate the process of product payment transactions that can transferred through the bank to owner of PO Kapuas Indah. The author's suggestion is this system needs to carry out system maintenance on the website regularly so that errors do not occur in the system.

Keyword : Sales, Information System, Website, Visual Studio Code

Abstrak

PO Kapuas Indah merupakan PO yang bergerak di bidang perdagangan eceran elektronik, tanpa adanya sistem informasi yang mendukung dalam pemesanan produk, pembeli harus langsung datang ke alamat PO yang jaraknya terhitung jauh atau melalui chat maupun telepon. penjualan berbasis *website* digunakan untuk mempercepat proses transaksi yang terjadi, dan memberikan informasi yang lebih detail kepada pembeli. Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis yaitu dengan wawancara, observasi, dan studi pustaka. Selain itu, untuk perancangan desain sistem menggunakan *Visual Studio Code*. Hasil dari penelitian ini berupa rancangan sistem informasi penjualan berbasis *website* yang dapat melakukan penyampaian informasi produk dengan lebih mudah dan cepat, proses penjualan produk lebih cepat, dan memudahkan pembeli dalam melakukan pemesanan produk akan lebih mudah tanpa harus datang ke alamat PO. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan adanya sistem informasi berbasis *website*, dapat memperoleh hasil informasi yang lebih mudah, tepat, cepat dan akurat, contohnya seperti, dapat mempermudah proses transaksi pembayaran produk yang dapat ditransfer melalui bank ke pemilik PO Kapuas Indah. Saran dari penulis adalah sistem ini perlu melakukan pemeliharaan sistem terhadap *website* secara berkala agar tidak terjadi *error* pada sistem.

Kata Kunci : Penjualan, sistem informasi, website, visual studio code

1. PENDAHULUAN

Sistem informasi merupakan faktor penting yang mempengaruhi berbagai bidang, termasuk bidang penjualan yang memiliki tingkat pengelolaan data yang baik. Sistem informasi digunakan untuk mengumpulkan, mengolah, dan menyediakan informasi bagi pemilik usaha. Sehingga penulis akan membangun sebuah sistem informasi penjualan alat elektronik berbasis *Web* untuk membantu meningkatkan penjualan pada PO Kapuas Indah.

Data penjualan yang berasal dari luar Kota Sintang yang diperoleh dari penjualan PO Kapuas Indah terus-menerus bertambah banyak, sehingga tidak mudah untuk diolah dengan cara manual. PO Kapuas Indah adalah sebuah PO yang bergerak di bidang elektronik yang menjual berbagai kebutuhan elektronik.

Karena semakin banyak PO elektronik di kota Sintang Kabupaten Sintang ini dan pembeli yang semakin ramai berkunjung membuat usaha ini bersaing dalam merebut pembeli sebanyak-banyaknya, maka PO Kapuas Indah harus menerapkan strategi bisnis agar dapat mempertahankan bahkan menambah pembeli baru untuk dapat memperluas penjualan bukan hanya di Kota Sintang dan sekitarnya saja, tetapi seluruh Kalimantan Barat dengan memberikan layanan yang berbeda untuk memuaskan pembelinya. Pencatatan transaksi secara manual juga rentan terhadap *human error* atau kesalahan manusia, oleh karena itu penulis merancang sistem informasi berbasis *website*.

Sistem informasi penjualan berbasis *website* pada PO Kapuas Indah dapat digunakan untuk meningkatkan penjualan, menjangkau pasar penjualan yang lebih luas, mempercepat proses transaksi yang terjadi, memberikan informasi yang lebih detail kepada pembeli dalam penggunaan *website* yang akan dirancang nantinya. Sistem Informasi yang dirancang juga diharapkan dapat membantu PO Kapuas Indah dalam mempromosikan produk secara *online*, *E-commerce* adalah kegiatan-kegiatan bisnis dengan tujuan mengambil keuntungan seperti penjualan, pembelian, pelayanan, informasi, dan perdagangan melalui suatu jaringan komputer terutama internet.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Rancangan Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Pengembangan Sistem, Teknik Analisis dan Perancangan Sistem.

2.1.1. Rancangan Penelitian

Dalam penyusunan ini penulis menggunakan rancangan penelitian deskriptif karena menggambarkan situasi atau kasus objek penelitian penulis.

2.1.2. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam objek penelitian ini adalah, Wawancara dengan pemilik PO Kapuas Indah untuk mendapatkan data dan informasi mengenai sistem penjualan, serta observasi langsung terhadap PO Kapuas Indah, serta melakukan studi pustaka melalui studi literatur yang meliputi, jurnal ilmiah, e-book yang diunduh dari internet, serta sumber-sumber tertulis lainnya yang relevan. Peneliti mengumpulkan dan mempelajari literatur-literatur yang berkaitan dengan objek penelitian dan *web programming*.

2.1.3. Teknik Pengembangan Sistem

Teknik pengembangan sistem yang digunakan untuk membangun sistem informasi penjualan Alat Elektronik Pada PO Kapuas Indah adalah dengan menggunakan program aplikasi Visual Studio Code dan bahasa pemrograman yang digunakan penulis yaitu *Hypertext Preprocessor* (PHP), *Hyper Text Markup Language* (HTML), *Cascading Style Sheet* (CSS), *JavaScript*, *JQuery* serta aplikasi media penyimpanan data menggunakan *Xampp* dan *Mysql*.

2.1.4. Teknik Analisis dan Perancangan Sistem.

Teknik analisis sistem yang digunakan peneliti adalah teknik berorientasi objek dengan alat pemodelan sistem menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) dengan *software Star UML*, yang berperan dalam merancang, menganalisa, mendesain, serta mendefinisikan kebutuhan dalam sistem yang dibuat

2.2. Landasan Teori

2.2.1. Data

Data adalah catatan atas kumpulan fakta yang belum memiliki makna, baik berupa simbol atau lambang, angka, dan lain sebagainya^[1]. Data merupakan hasil pengukuran atau pengamatan suatu variabel yang bentuknya dapat berupa simbol, warna, kata-kata, angka atau citra. Pada dasarnya data berhubungan dengan berbagai aspek kehidupan manusia. Namun, penggunaan istilah data lebih banyak dipakai di bidang teknologi komputer dan juga kegiatan penelitian. Mengacu pada definisi data diatas, dapat dilihat fungsi data adalah :

- a. Data dapat berfungsi untuk acuan dalam pengambilan suatu keputusan dalam pemecahan masalah.
- b. Data bisa dijadikan sebagai pedoman atau dasar dari sebuah penelitian atau perencanaan
- c. Data dapat berfungsi sebagai acuan dalam implementasi sebuah kegiatan.
- d. Data berfungsi sebagai dasar untuk melakukan evaluasi terhadap suatu kegiatan^[2].

Data adalah fakta-fakta tentang segala sesuatu di dunia nyata yang masih mentah, sehingga perlu diolah lebih lanjut menjadi sebuah bentuk yang memiliki makna bagi penerimanya.

2.2.2. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sebuah proses mengumpulkan, mengolah, menyimpan, menganalisa dan menyaring informasi untuk digunakan dalam tujuan tertentu^[3]. Sistem informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang berguna bagi para pemakainnya^[4]. Sistem informasi merupakan sistem yang memiliki fungsi mengatur dan menyediakan akses pada *database* yang berisi informasi dengan tujuan menghasilkan informasi.

2.2.3. Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah strategi untuk memecahkan masalah yang ada untuk mendapatkan solusi terbaik pemecahan masalah dan mencapai tujuan tertentu^[4]. Perancangan sistem merupakan tahapan gambaran yang secara umum menggambarkan tentang kebutuhan informasi kepada pemakai sistem secara logika serta memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada pemrograman komputer^[5].

perancangan sistem adalah salah satu tahapan di dalam siklus pengembangan sistem yang bertujuan menghasilkan rancangan yang memenuhi kebutuhan yang ditentukan selama proses tahapan analisis sistem.

2.2.4. Analisis Sistem

Analisis sistem adalah penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan^[6]. Analisis Sistem merupakan suatu teknik dalam memecahkan suatu masalah dengan cara menguraikan bagian komponen dengan cara mempelajari bagian-bagian tersebut bekerja dan melakukan interaksi untuk mencapai tujuan dari sebuah sistem

yang akan dibangun^[7]. Analisis sistem adalah suatu metode pemecahan masalah dengan teknik menguraikan sistem ke dalam komponen-komponen pembentuknya untuk mengetahui bagaimana komponen-komponen tersebut bekerja dan saling berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan sistem.

2.2.5. Penjualan

Penjualan (*Selling*) berarti proses kegiatan menjual, yaitu dari kegiatan penetapan harga jual sampai produk didistribusikan ke tangan konsumen (pembeli)^[8]. Penjualan merupakan komponen penambah laba bersih dalam laporan laba rugi^[9]. Penjualan adalah kegiatan menjual suatu produk dari distributor sampai ke tangan konsumen yang bertujuan memperoleh laba atau keuntungan bagi penjual.

2.2.6. Web

WWW atau sering disingkat sebagai *web* merupakan kumpulan dokumen *hypertext* yang berada pada komputer-komputer server di seluruh dunia yang saling terhubung dengan internet^[10]. *Website* atau lebih sering dikenal dengan sebutan *web* merupakan kumpulan halaman yang berisikan berbagai informasi agar mudah dibaca dan dilihat oleh semua pengguna internet dengan menggunakan bantuan sebuah mesin pencari, baik yang bersifat statis maupun dinamis.

- website* yang bersifat dinamis merupakan jenis *website* yang *fleksibel* bagi seorang admin, karena seorang admin *website* dapat melakukan pemasukan data atau informasi (*input*), pembaharuan data atau informasi (*update*), dan penghapusan data atau informasi (*delete*) dari konten sebuah *website* setiap saat tanpa melalui pembaruan *website*.
- website* yang bersifat statis cenderung lebih kaku tergantung pada pembuat *website* atau orang yang sangat paham akan *website*, kegiatan pemasukan data atau informasi (*input*), pembaruan data atau informasi (*update*), dan penghapusan data atau informasi (*delete*) dari konten sebuah *website* tidak dapat dilakukan oleh seorang admin secara langsung melainkan harus melalui pembuat *website* itu sendiri^[11].

Web adalah dokumen hyperlink dan program yang dapat diakses via internet.

2.2.7. Visual Studio Code

Visual Studio Code (VSCode) ini adalah sebuah teks editor ringan dan handal yang dibuat oleh *Microsoft* untuk sistem operasi *multi platform*, artinya tersedia juga untuk versi *Linux, Mac*, dan *Window*^[12]. *Visual Studio Code* merupakan sebuah *editor* kode sumber yang dikembangkan oleh *Microsoft* untuk *Windows, Linux*, dan *macOS*. *Software* ini bersifat *open source* dan dirilis dibawah *Lisensi MIT*^[13]. *Visual Studio Code* adalah teks *editor* yang dikembangkan oleh *Microsoft* dan bersifat *open source*.

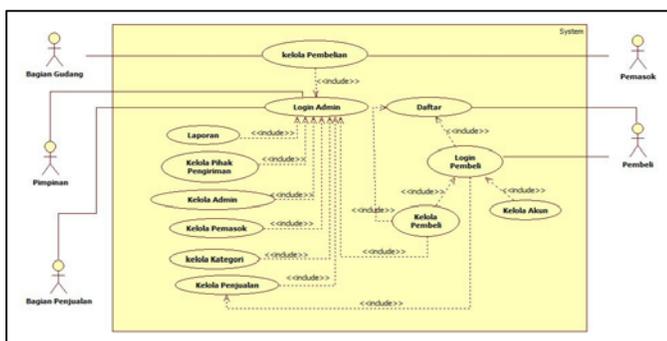
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Perancangan Unified Modelling Language (UML)

3.1.1. Diagram Use case sistem usulan PO Kapuas Indah

Dalam sistem yang dirancang ini terdiri dari lima aktor, yaitu pembeli, pemasok, bagian gudang, bagian penjualan dan pimpinan. Berikut adalah penjelasan mengenai proses-proses yang dilakukan oleh para aktor:

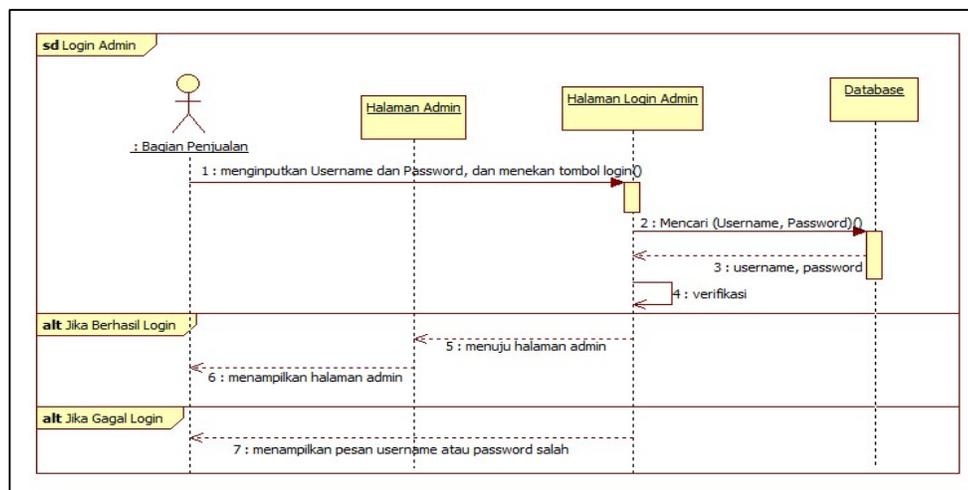
- Aktor bagian penjualan dapat melakukan proses *login* admin, kelola admin, kelola pembeli, kelola pemasok, kelola pembelian, kelola kategori, kelola pihak pengirim, kelola admin, kelola penjualan, dan kelola laporan.
- Aktor pembeli dapat melakukan proses daftar, *login* pembeli, kelola pembeli, kelola penjualan dan kelola akun seperti mengganti profil dan password akun.
- Aktor pemasok bekerja diluar sistem yang telah di buat, hanya sebagai pemasok produk pada saat terjadi proses pembelian produk.
- Aktor bagian gudang bekerja diluar sistem yang telah di buat, bertugas sebagai pengecek persediaan produk fisik yang ada pada PO Kapuas Indah, dan membuat laporan yang akan diserahkan ke pimpinan yang dimana laporan juga harus di ketahui oleh bagian penjualan.
- Aktor Pimpinan tidak terlibat dalam jalannya sistem, hanya mengawasi kinerja bagian penjualan dalam menjalankan sistem, dan menerima laporan persediaan persediaan, laporan penjualan serta laporan pembelian.



Gambar 1. Use Case Diagram Sistem Usulan PO Kapuas Indah

3.1.2. Diagram Sekuensial Login Admin

Pada gambar 2 dapat dilihat diagram sekuensial *login* admin dimulai dari bagian penjualan membuka halaman *login* admin, lalu sistem akan menampilkan halaman *login* admin, pada halaman ini bagian penjualan diminta untuk meng-*input*-kan *username* dan *password* setelah itu mengeklik *button Login*, agar proses *login* dapat dijalankan. Setelah itu *username* dan *password* akan di verifikasi apakah *username* dan *password* terdapat pada *database* jika *username* dan *password* benar maka sistem akan menampilkan halaman admin. Jika *username* atau *password* tidak terdapat pada *database* maka sistem akan menampilkan pesan *username* atau *password* salah.



Gambar 2. Diagram Sekuensial Login Admin

3.1.3. Diagram Sekuensial Kelola Penjualan

Pada diagram sekuensial ini akan dijelaskan mengenai proses penjualan yang terjadi di dalam sistem, pada diagram sekuensial ini sekaligus melibatkan dua aktor didalam satu aktivitas, pada diagram sekuensial ini aktor pembeli akan menambahkan produk ke keranjang pada halaman pembeli. Setelah itu *database* akan menyimpan data keranjang. kemudian sistem akan menampilkan pesan produk berhasil ditambahkan ke keranjang.

Selanjutnya pembeli akan melakukan *check out* produk dengan cara mengeklik halaman keranjang dan *database* akan mencari data keranjang, dan tampilkan data keranjang pada halaman keranjang, kemudian pembeli akan memeriksa kembali alamat lengkap dan produk yang akan dibeli jika sudah, pembeli akan mengeklik *button Check Out* dan sistem akan menyimpan data *check out* penjualan kemudian sistem akan menampilkan pesan pembelian berhasil.

Setelah itu pesanan akan masuk ke halaman admin, bagian penjualan memiliki tugas untuk konfirmasi ongkos kirim yang harus di tanggung oleh pembeli, yang akan di cek manual oleh bagian penjualan, setelah itu untuk meng-*input*-kan informasi ongkir ini bagian penjualan mengeklik menu penjualan pada halaman admin, dan *database* akan mencari data penjualan kemudian sistem akan menampilkan halaman pembelian. Bagian penjualan mengeklik *button* Lihat pada pesanan yang yang berstatus menunggu konfirmasi, *database* akan mencari data penjualan dan tampilkan data penjualan, bagian penjualan menentukan jasa pihak pengirim dan meng-*input*-kan harga ongkir, kemudian sistem akan menampilkan pesan apakah anda yakin ingin melakukan proses ini. bagian penjualan akan mengeklik *button Ok* pada pesan yang di tampilkan dan sistem akan menyimpan data dan menginformasikan kepada bagian penjualan status *update* menjadi menunggu pembayaran.

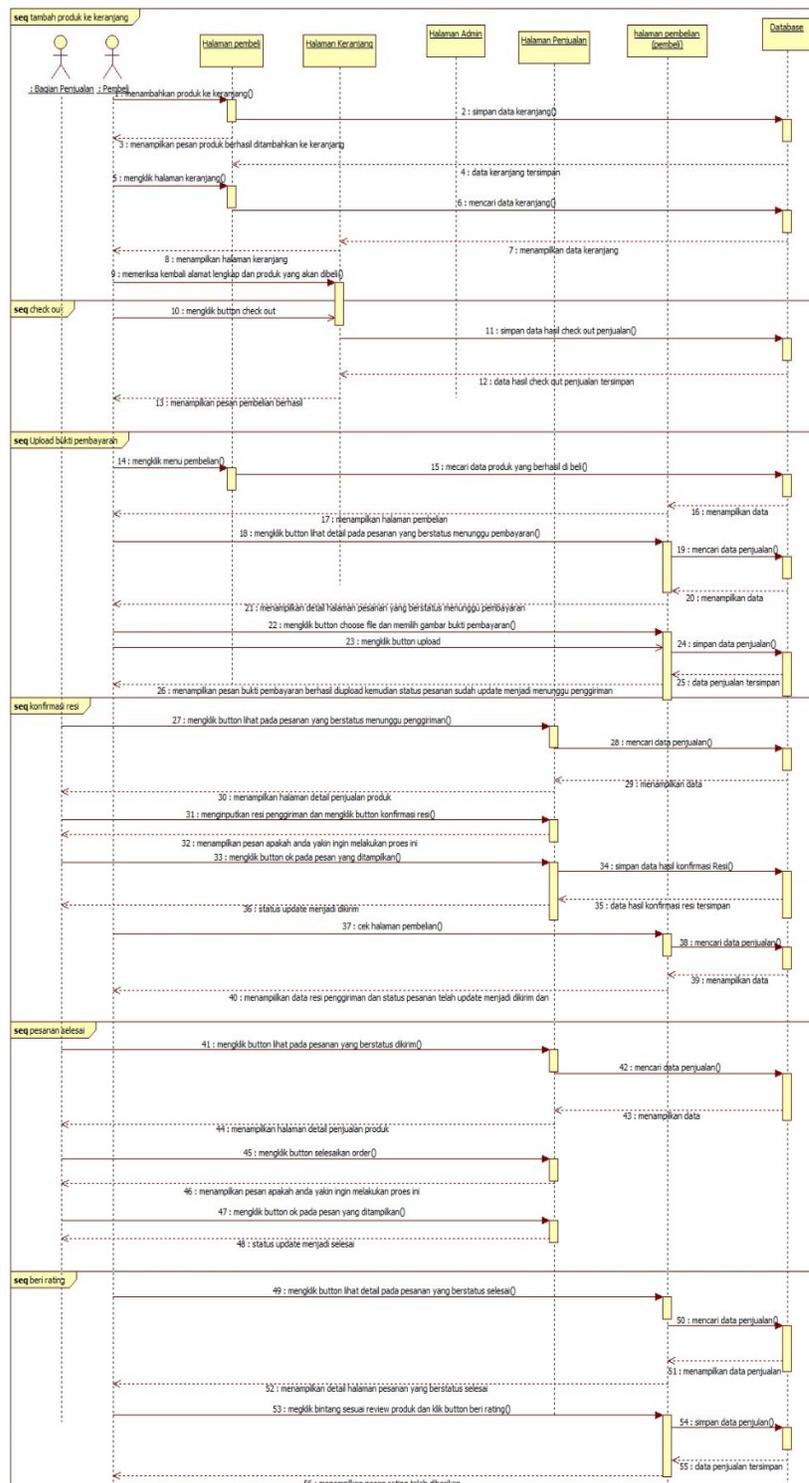
Setelah ongkir di-*input*-kan, pembeli harus meng-*upload* bukti pembayaran agar proses pemesanan produk dapat dilanjutkan, dengan cara mengeklik menu pembelian pada halaman pembeli dan sistem akan mencari data produk yang berhasil dibeli, dan menampilkan halaman pembelian.

Pembeli mengeklik *button* Lihat Detail Pesanan yang berstatus menunggu pembayaran. Sistem mencari data dan menampilkan detail halaman pesanan yang berstatus menunggu pembayaran. Setelah itu pembeli mengeklik *button Choose File* dan memilih gambar bukti pembayaran dan mengeklik *button Upload*. *Database* akan menyimpan data dan menampilkan pesan bukti pembayaran berhasil di-*upload* kemudian status pesanan akan *update* menjadi menunggu pengiriman. Setelah pembeli *upload* bukti pembayaran, bagian penjualan akan mengkonfirmasi resi, dengan cara mengeklik *button* Lihat pada pesanan yang berstatus menunggu pengiriman dan sistem mencari data dan menampilkan halaman detail penjualan produk, bagian penjualan akan meng-*input*-kan resi pengiriman dan mengeklik konfirmasi resi sistem akan menampilkan pesan apakah anda yakin ingin melakukan proses ini. Pembeli akan mengeklik *button Ok* pada pesan yang ditampilkan dan sistem akan menyimpan data kemudian status pesanan akan ter-*update* menjadi dikirim.

Bagian penjualan akan mengecek kembali pesanan setelah beberapa hari, dari hari produk dikirim untuk dapat mengkonfirmasi bahwa pesanan telah selesai, dengan cara mengeklik *button* Lihat pada pesanan yang berstatus dikirim, dan sistem akan mencari data penjualan dan sistem menampilkan pesan apakah anda yakin ingin

melakukan proses ini, bagian penjualan mengklik *button Ok* pada pesan yang ditampilkan dan status akan *update* menjadi selesai.

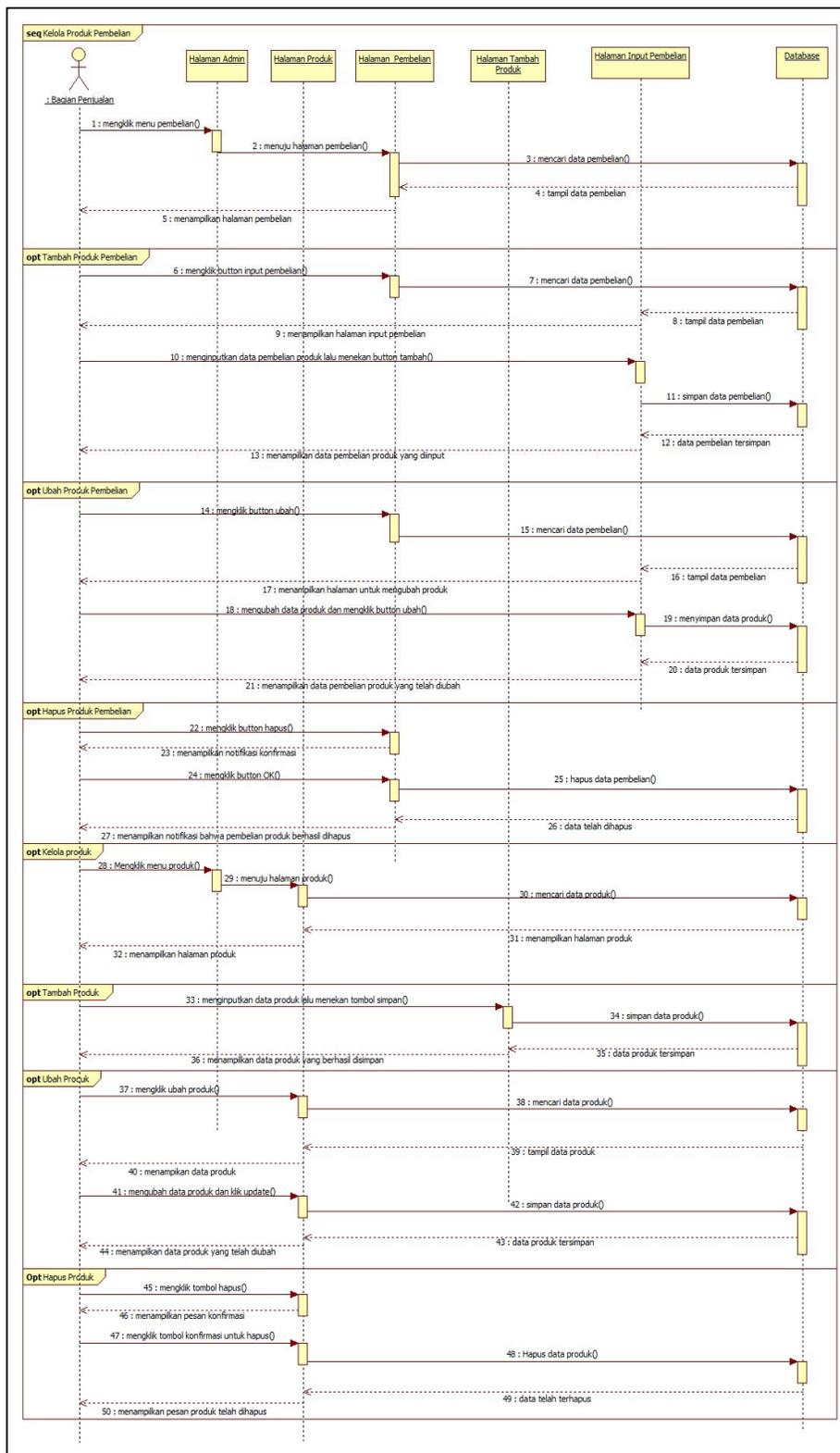
Setelah semua proses telah selesai, pembeli memiliki akses untuk memberi *rating* sesuai dengan produk yang diterima dengan cara mengklik *button* Lihat Detail Pesanan yang berstatus selesai. Kemudian sistem akan mencari data pada *database* dan menampilkan detail halaman pesanan yang berstatus selesai, mengklik bintang sesuai *review* produk dan klik *button* Beri Rating. Sistem akan menyimpan data dan menampilkan pesan *rating* telah diberikan.



Gambar 3. Diagram Sekuensial Kelola Penjualan

3.1.4. Diagram Sekuensial Kelola Pembelian

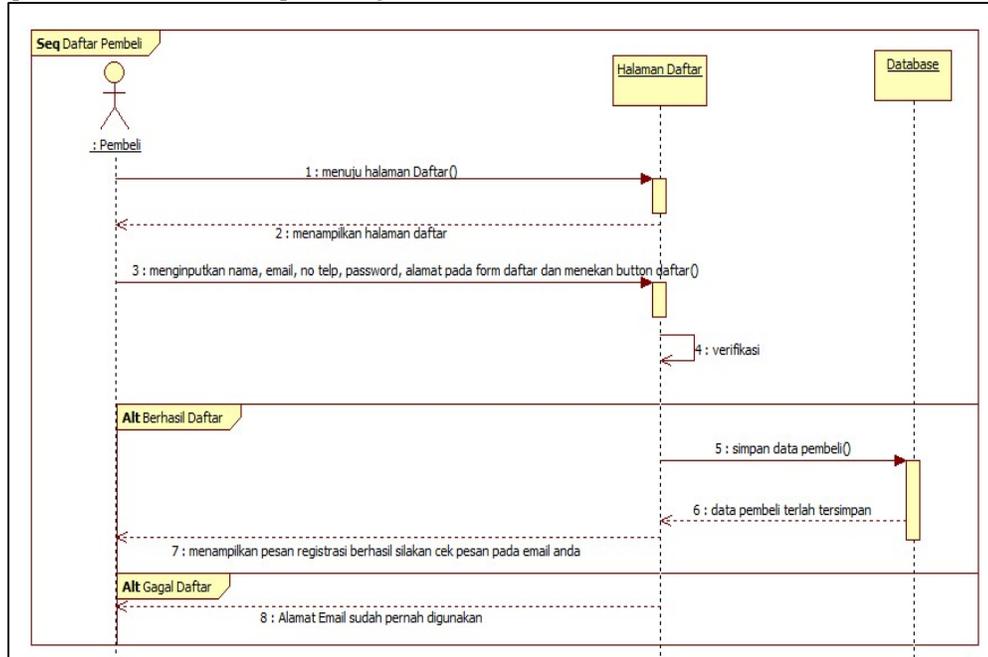
Diagram sekuensial Kelola Pembelian adalah diagram yang menjelaskan mengenai proses pembelian produk dari pemasok ke PO Kapuas Indah. Pada diagram sekuensial kelola pembelian ini aktor bagian admin dapat melakukan proses kelola produk pembelian, melalui halaman pembelian dan melalui halaman produk bagian penjualan dapat menambahkan, mengubah dan menghapus data juga dapat dilakukan oleh bagian penjualan



Gambar 4. Diagram Sekuensial Kelola Pembelian

3.1.5. Diagram Sekuensial Daftar Pembeli

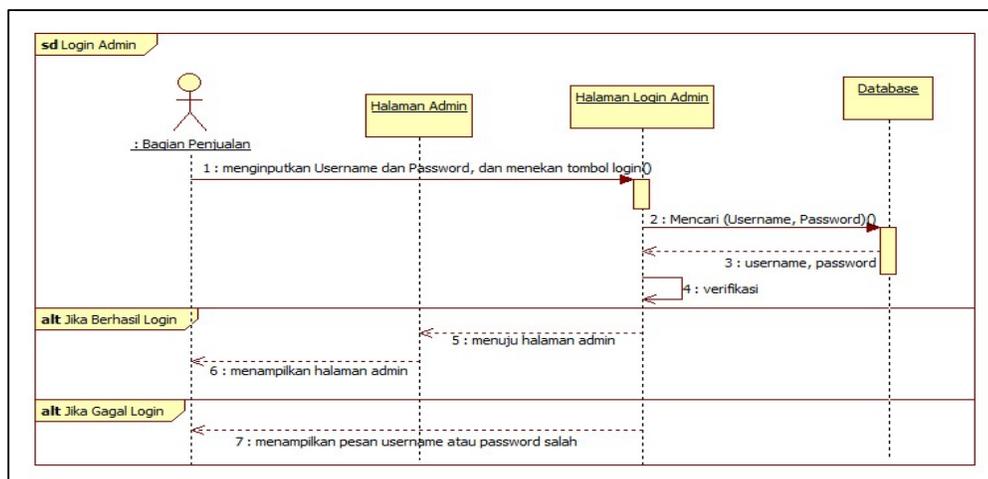
Halaman daftar pembeli adalah halaman yang berfungsi untuk mendaftarkan pembeli ke dalam sistem yang dirancang. Ketika pembeli ingin membeli produk yang ada pada *website* sebelum *login* ke halaman pembeli, pembeli wajib melakukan pendaftaran terlebih dahulu dengan cara mengeklik menu *login* dan meng-*input*-kan data nama, email, nomor telepon, *password* dan alamat, kemudian sistem akan melakukan verifikasi dan menampilkan pesan registrasi berhasil silakan cek pesan pada email anda dan jika gagal daftar sistem akan menampilkan alamat email sudah pernah digunakan.



Gambar 5. Diagram Sekuensial Daftar Pembeli

3.1.6. Diagram Sekuensial Login Pembeli

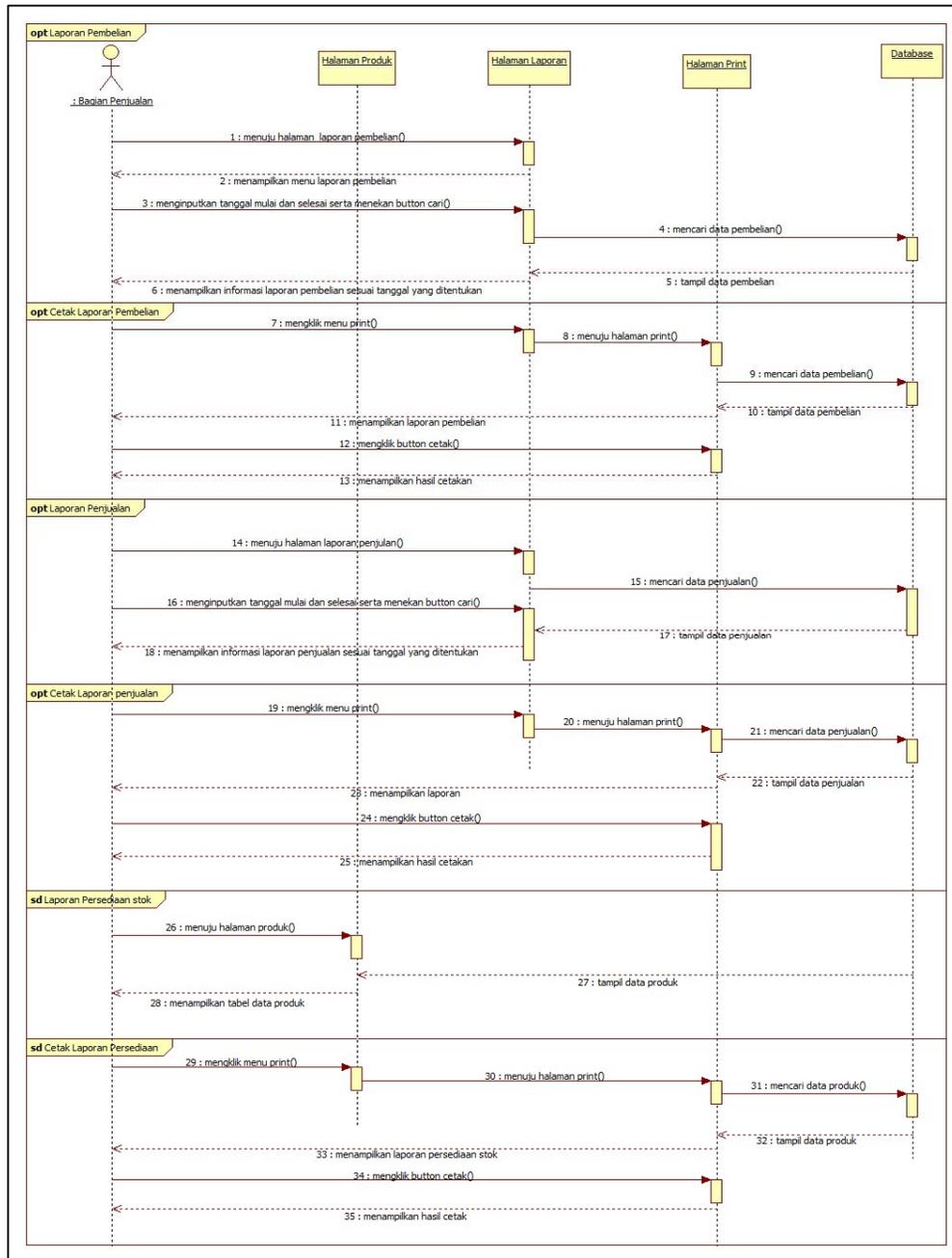
Pembeli dapat melihat daftar produk yang dijual pada PO Kapuas Indah, tetapi jika pembeli ingin melakukan transaksi di dalamnya pembeli wajib *login* terlebih dahulu dengan cara masuk ke halaman utama kemudian mengeklik menu *login* dan sistem akan menuju halaman *login* dan sistem akan menampilkan halaman *login* kemudian pembeli perlu meng-*input*-kan email pembeli dan *password* kemudian mengeklik tombol *Login* dan sistem akan mencari email serta *password* yang ada pada *database* kemudian sistem akan melakukan verifikasi jika berhasil *login* sistem akan menampilkan halaman pembeli, jika pembeli gagal *login* maka sistem akan menampilkan pesan email atau *password* salah.



Gambar 6. Diagram Sekuensial Login Pembeli

3.1.7. Diagram Sekuensial Kelola Laporan

Laporan yang dihasilkan dari sistem yang dibuat adalah laporan pembelian, penjualan dan laporan persediaan produk. Laporan pembelian berfungsi untuk menampilkan informasi data pembelian dalam rentang tanggal jangka waktu yang ditentukan dengan memilih tanggal mulai dan akhir.

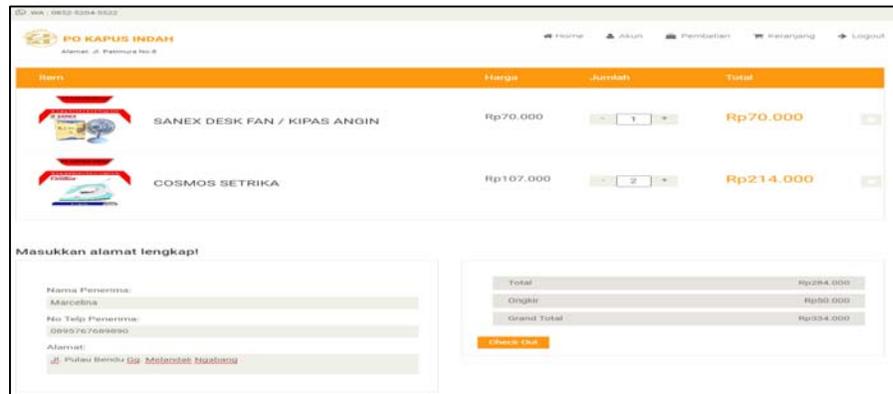


Gambar 7. Diagram Sekuensial Kelola Laporan

3.2. Tampilan Halaman Masukan

3.2.1. Tampilan Halaman Keranjang

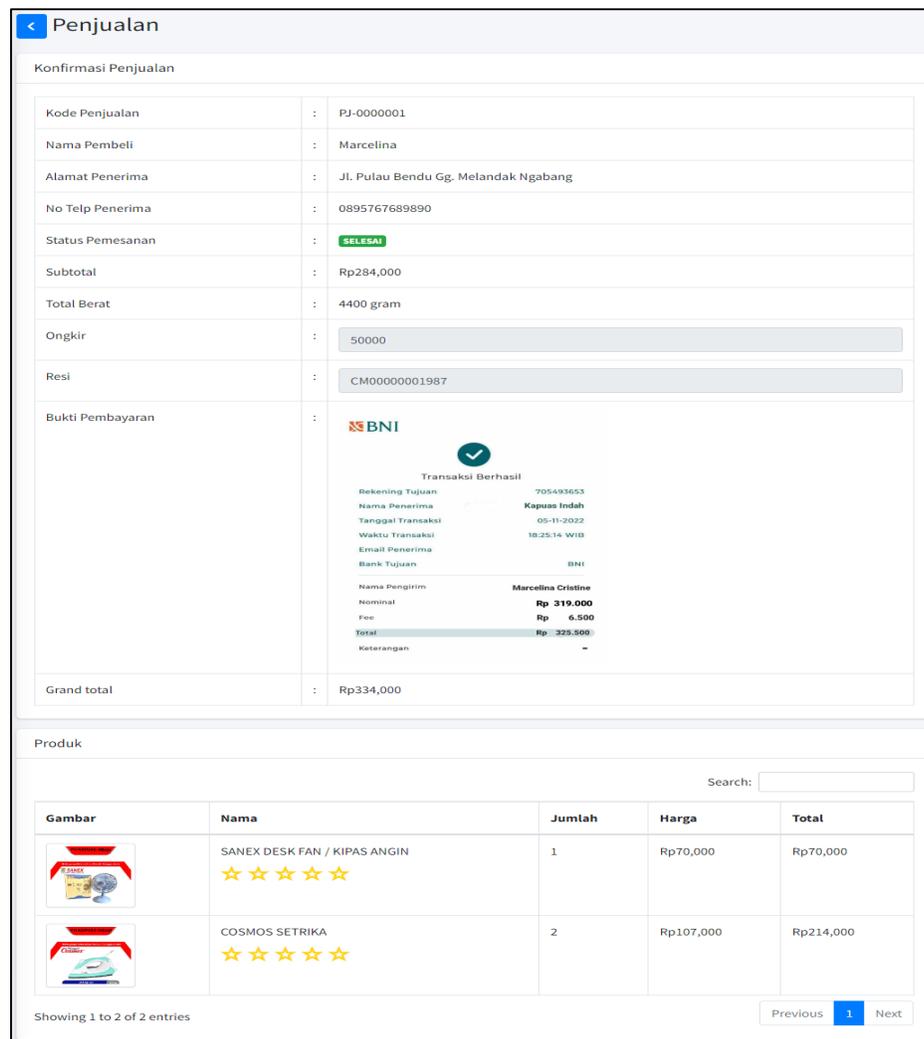
Halaman Keranjang adalah halaman yang akan menampilkan detail produk yang akan pembeli pesan pada saat ingin *check out*. Tampilan halaman ini hanya terdapat *field* total, ongkir yang akan dihitung setelah konfirmasi dari bagian penjualan dan grand total, dan terdapat *button* Satu, yaitu *button Check Out* yang berfungsi untuk melanjutkan pemesanan. Setelah mengklik *button Check Out* pembeli harus menunggu konfirmasi dari bagian penjualan mengenai jasa pihak kirim dan ongkos kirim yang akan ditentukan oleh bagian penjualan. Setelah itu pembeli baru bisa melakukan pembayaran.



Gambar 8. Tampilan Halaman Keranjang

3.2.2. Tampilan penjualan Selesai

Ada lima jenis status pada penjualan, yaitu menunggu pembayaran, menunggu pengiriman, dikirim, selesai dan dibatalkan. Pada saat pembeli *check out* status pemesanan akan *update* menjadi menunggu pembayaran setelah itu pembeli wajib melakukan *upload* bukti pembayaran dan status akan berubah menjadi menunggu pengiriman. Selanjutnya bagian penjualan akan meng-*input*-kan resi pengiriman kemudian status berubah menjadi dikirim. bagian penjualan akan mengecek perjalanan pengantaran produk yang dipesan secara berkala setelah produk dinyatakan sudah diterima pembeli, bagian penjualan akan menyelesaikan pesanan kemudian status akan update menjadi selesai.



Gambar 9. Tampilan Penjualan Selesai

3.2.3. Tampilan Faktur Penjualan

Halaman cetak faktur penjualan digunakan untuk mengganti nota konvensional yang dipakai oleh PO, sehingga pembeli yang telah melakukan pemesanan produk, bagian penjualan dapat mengambil nota penjualan pada halaman data penjualan di halaman admin. Nota faktur penjualan ini disertakan dalam produk yang akan dikirim ke pembeli (tidak terpisah).

Kapus Indah		Tanggal: 18/02/2023		
Dari Kapus Indah Jl. Pattimura No.8 Sintang Sintang-Kalimantan Barat Wa: 0852 5204 5522		Kepada Marcelina Jl. Pulau Bendu Gg. Melandak Ngabang No. Tlpn: 0895767689890 Email: ymaryunni@gmail.com		Kode Penjualan: PJ-0000024
No	Jumlah	Produk	Harga	Total
1	1	SANEX DESK FAN / KIPAS ANGIN	70,000	70,000
2	2	COSMOS SETRIKA	107,000	214,000
Cara Pembayaran: Transfer Ke Rekening : Bank BCA No. Rekening : 5939487 (A.N Kapus Indah)			Jumlah Yang Harus Dibayarkan	
			Subtotal:	Rp284,000
			Ongkos Kirim:	Rp50,000
			Total:	Rp334,000

Gambar 10. Tampilan Faktur Penjualan

3.2.4. Tampilan Laporan Penjualan

Pada halaman laporan penjualan berfungsi untuk menampilkan informasi data penjualan dalam periode tertentu. Terdapat dua kolom yaitu tanggal mulai dan tanggal selesai periode serta satu *button* Cari. Kolom mulai periode untuk memasukkan tanggal awal periode laporan, kolom akhir periode untuk tanggal selesai periode laporan, dan *button* Satu yang berfungsi untuk mencari data berdasarkan tanggal yang dimasukan serta menampilkan jumlah transaksi dalam periode tersebut.

Laporan Penjualan			
Filter Data			
Tanggal Mulai:	<input type="text" value="09/12/2022"/>		
Tanggal Selesai:	<input type="text" value="18/01/2023"/>		
<input type="button" value="Cari"/>			
Table Laporan Penjualan			
<input type="button" value="Copy"/> <input type="button" value="Excel"/> <input type="button" value="PDF"/> <input type="button" value="Print"/> <input type="button" value="Column visibility"/>		Search: <input type="text"/>	
Kode Penjualan	Tanggal	Pembeli	Total
PJ-0000012	07/01/2023	Yun Yun	Rp355,000
PJ-0000009	04/01/2023	Yun Yun	Rp120,000
PJ-0000006	18/12/2022	Andi	Rp337,000
PJ-0000001	16/12/2022	Marcelina	Rp319,000
Showing 1 to 4 of 4 entries			

Gambar 11. Tampilan Laporan Penjualan

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan pada sistem informasi penjualan alat elektronik pada PO Kapuas Indah, maka penulis mengambil kesimpulan diantaranya sebagai berikut :

- a. Sistem yang sedang berjalan pada PO Kapuas Indah memiliki kesulitan dalam penyampaian informasi mengenai produk kepada pembeli yang berada diluar kota untuk dapat melihat dan membeli produk yang dijual oleh PO Kapuas Indah. Oleh karena itu, dengan adanya penambahan sistem penjualan berbasis *website* dapat membantu kegiatan proses pemasaran produk dan meningkatkan pangsa pasar PO Kapuas Indah sehingga dapat dikenal luas oleh masyarakat dan dapat membantu PO Kapuas Indah dalam meningkatkan penjualan dan memberikan informasi yang detail mengenai produk dan sistem pelayanan transaksi yang aman dan cepat direspon serta produk dapat dikirim melalui jasa kirim pihak ketiga agar memudahkan pembeli yang berasal dari luar kota untuk membeli produk elektronik.
- b. Dengan adanya sistem informasi berbasis *website* yang diusulkan pada PO Kapuas Indah mampu mengurangi kekhawatiran akan hilangnya nota penjualan barang karena dapat di *back-up* oleh sistem informasi yang telah terkomputerisasi ini. Sistem informasi yang dirancang ini menghasilkan informasi yang lebih mudah, tepat, dan akurat sehingga dapat membantu penghematan biaya pada PO Kapuas Indah.
- c. Dengan adanya sistem informasi pengolahan laporan penjualan berbasis web pada PO Kapuas Indah dapat memudahkan operasional kerja bagi pemilik PO dan meningkatkan efisiensi waktu dalam melakukan rekapitulasi laporan pada PO Kapuas Indah.

5. SARAN

Saran yang dapat penulis berikan agar dapat membantu pengguna dalam mengelola sistem, sistem ini masih dapat dikembangkan dengan menambahkan beberapa fitur yaitu :

- a. Penambahan fitur seperti, fitur diskon, fitur *live chat*, dan fitur-fitur lainnya.
- b. Verifikasi dalam transaksi penjualan produk dilakukan secara otomatis, seperti verifikasi pembayaran produk dan verifikasi pengiriman barang.
- c. Untuk meningkatkan performa yang lebih cepat, sistem informasi ini dapat dikembangkan lagi menjadi sistem informasi berbasis *android*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penelitian ini, peneliti banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak berupa bimbingan, petunjuk, dorongan moril, data, informasi, saran, maupun masukan, maka pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada civitas akademika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Widya Dharma Pontianak, kepada Bapak Suriyanto selaku pemilik PO Kapuas Indah, dan kepada keluarga dan rekan-rekan mahasiswa yang telah banyak memberikan bantuan dan dorongan selama penulis menjalani penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Yusuf, Muhammad, dan Lukman Daris.(2019). *Analisis Data Penelitian : Teori & Aplikasi dalam Bidang Perikanan*. PT Penerbit IPB Press. Bogor.
- [2] Pane, Syafriah Fachri, Wahyu Kurnia Sari dan Zanwar Arif Wicaksono.(2020). *Membuat Aplikasi Pengolahan Data Administrasi Barang Menggunakan Aplikasi Apex Online*. Kreatif Industri Nusantara. Bandung.
- [3] Hasanudin, Dadi, Roni Andarsyah dan Cahyo Prianto.(2020). *Sistem pendukung keputusan tentang beasiswa menggunakan metode Fuzzy MADM dan SAW*. Kreatif Industri Nusantara. Bandung.
- [4] Rusmawan, Uus. (2019). *Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemrograman*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- [5] Pujiastuti, Lise, Sri Wulandika, dan Solikhun.(2020). *Tuntunan Praktis Membangun Sistem Informasi dengan Macromedia Dreamweaver CS 6, PHP5 dan MySql*. Yayasan Kita Menulis. Medan.
- [6] Rahayu, Woro Isti, Ravi Rahmatul Fajri, dan Parhan Hambali.(2019). *Rancang Bangun Aplikasi Penentuan Dan Share Promo Produk Kepada Pelanggan Dari Website Ke Media Sosial Berbasis Desktop*. Kreatif Industri Nusantara. Bandung.
- [7] Prianto, Cahyo, Harun Ar-Rasyid, dan Nico Ekklesia Sembiring. (2020). *Rancang Bangun Sistem Pergudangan Semudah Menyeduh Secangkir Kopi*. Kreatif Industri Nusantara. Bandung.
- [8] Manalu, Sahala, dan Stevi Jimry Poluan. (2019). *Cara Akurat Menyusun Penganggaran Perusahaan Manufaktur*. Cv.Seribu Bintang. Malang.
- [9] Hery. (2021). *Akuntansi Keuangan Menengah*. Gramedia Widiasarana Indonesia. Jakarta.
- [10] Arifin, Dadang. (2019). *Pengenalan WEB GIS Menggunakan Geoserver*. CV Cendekia Press. Bandung.
- [11] Simanjuntak, Mariana. Agus Setiawan, Nasrullah, Leon A.Abdillah, Nina Mistriona, Jenner Simarmata, Dvid Tjahjana, Ovi Hamidah Sari, Astri R.Banjarnahor, B.Agus Triharjoni, Bonaraja Purba, dan Devi Yendrianof. (2021). *Pemasaran Digital Pariwisata Indonesia*. Yayasan Kita Menulis. Medan.

- [12] Salamah, Umyy Gusti. (2021). *Tutorial Visual Studio Code*. Media Sains Indonesia. Bandung.
- [13] Fadila, dan Mohammad Harry Saputra. (2020). *Panduan Pembuatan Aplikasi Monitoring Dan Penilaian Kinerja Pengembangan Talent Pada Perusahaan*. Kreatif Industri Nusantara. Bandung.