

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA
MINI MARKET HARAPAN BARU BERBASIS WEB**

SKRIPSI



**Oleh
Monalisa
171510038**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTRA BATAM
TAHUN 2023**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA
MINI MARKET HARAPAN BARU BERBASIS WEB**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
Memperoleh gelar sarjana**



**Oleh
Monalisa
171510038**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTRA BATAM
TAHUN 2023**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Monalisa
NPM : 171510038
Fakultas : Teknik dan Komputer
Program Studi : Sistem Informasi

Menyatakan bahwa “Skripsi” yang saya buat dengan judul:

Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Mini Market Harapan Baru Berbasis Web

Adalah hasil karya sendiri dan bukan “duplikasi” dari karya orang lain. Sepengetahuan saya, didalam naskah Skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip didalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia naskah Skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari siapapun

Batam, 27 Januari 2023



Monalisa
171510038

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
PADA MINI MARKET HARAPAN BARU BERBASIS
WEB**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
guna memperoleh gelar Sarjana**

**Oleh
Monalisa
171510038**

**Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal
seperti dibawah ini**

Batam, 27 Januari 2023



**Muhammat Rasid Ridho, S.Kom., M.MSI
Pembimbing**

ABSTRAK

Saat ini penerapan teknik informasi sebagai pengolah data yang paling sering dan banyak dipakai salah satunya mengolah, mengumpulkan data, penyusunan data, penyimpanan data dan mengubahnya dengan banyak cara untuk memperoleh yang paling baik yaitu data yang paling penting. Akurasi yang tepat serta cepat. Ketika kita berbicara tentang teknologi, tentunya kita akan membicarakan semua tentang hal yang berkaitan dengan elektronik yang dinamakan sebagai komputer. Komputer adalah alat komputasi umum yang digunakan orang. Komputer tidak hanya sebagai kalkulator, tetapi dengan menggunakan alat ini juga dapat berguna untuk mengelola informasi, sehingga dapat digunakan sebagai alat fungsional seperti ukuran perusahaan atau organisasi. Mini Market Harapan Baru membutuhkan sistem untuk memudahkan pemilik mengelola inventaris, membuat laporan penjualan, dan menjual produk. Untuk penjualan produk yang dijual di Mini Store Pasar Harapan Baru. Karena dengan adanya aplikasi sistem informasi online ini memudahkan penjualan produk, penawaran, stok produk dan laporan penjualan produk bagi Mini Market Harapan Baru untuk mengelola barang dengan lebih efektif dan efisien. Terjual Juga diharapkan dengan adanya website penjualan online ini akan memudahkan konsumen dalam mencari produk di website Mini Market Harapan Baru tanpa harus datang langsung ke toko. Adapun metode yang diterapkan pada kegiatan penelitian ini menerapkan metode SDLC yaitu model Waterfall.penerapan model waterfal ini juga digunakan pada penelitian yang dilakukan oleh. Metode waterfall ini adalah metode yang sangat terstruktur dan mudah dipahami, karena sifatnya yang seperti air terjun yang menurun ke bawah secara bertingkat. hasil analisis yang telah dilakukan, perancangan yang telah dilakukan, dan pembuatan code program sistem ini menggunakan aplikasi yang telah dijelaskan. Basis data diperlukan karena mendukung semua data sistem informasi tertanam dan perangkat lunak pendukung seperti XAMPP, jadi kita perlu menguji program kita melalui *localhost* pada XAMPP, dan menggunakan *visual studio code*.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Penjualan, Online, Stok

ABSTRACT

At present the application of information engineering as a data processor is most often and widely used, one of which is processing, collecting data, compiling data, storing data and changing it in many ways to get the best, namely the most important data. Precise accuracy and fast. When we talk about technology, of course we will talk about all things related to electronics which are called computers. Computers are common computing tools that people use. The computer is not only a calculator, but using this tool can also be useful for managing information, so that it can be used as a functional tool such as the size of a company or organization. Harapan Baru Mini Market requires a system to make it easier for owners to manage inventory, create sales reports, and sell products. For sales of products sold at Harapan Baru Mini Store. Because with this online information system application it makes it easier to sell products, offers, product stock and product sales reports for Harapan Baru Mini Market to manage goods more effectively and efficiently. Sold It is also hoped that the existence of this online sales website will make it easier for consumers to find products on the Harapan Baru Mini Market website without having to come directly to the store. The method applied to this research activity applies the SDLC method, namely the Waterfall model. The application of the Waterfal model is also used in research conducted by. This waterfall method is a method that is very structured and easy to understand, because it is like a waterfall that descends downward in stages. the results of the analysis that has been carried out, the design that has been carried out, and the creation of the system program code using the application that has been described. Database is needed because it supports all embedded information system data and supporting software like XAMPP, so we need to test our program via localhost on XAMPP, and using visual studio code.

Keywords: Information Systems, Sales, Online, Stock

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Subhanahu Wata'alla yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata \satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi di Universitas Putera Batam.

Penulis meyakini skripsi ini masih memiliki banyak kesalahan dan jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran dari pembaca. Dengan keterbatasan yang dimiliki oleh penulis, maka penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud dan selesai tepat pada waktunya tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari beberapa pihak. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Putera Batam, Ibu Dr.Nur Elfi Husda, S.Kom., M.SI.
2. Ketua Program Studi Sistem Informasi, Muhammad Rasid Ridho, S.Kom., M.SI.
3. Bapak Muhammad Rasid Ridho, S,Kom., M.MSI selaku pembimbing Skripsi pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Putera Batam
4. Dosen dan Staff Universitas Putera Batam
5. Kedua orangtua tercinta yang selalu mendoa'kan disetiap sujudnya, adik yang membantu penulis dalam mengetik Skripsi.
6. Sahabat-sahabat penulis yang memberi motivasi dan do'a.
7. Untuk semua keluarga besar yang senantiasa memberi semangat dan dukungan.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayahnya serta taufik-Nya. Amin.

Batam, 27 Januari 2023

Monalisa

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS 8.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Pembatasan Masalah.....	3
1.4 Perumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat penelitian	4
1.6.1 Secara Teoritis	4
1.6.2 Secara Praktis.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2. 1. Tinjauan Teori Umum	6
2.1.1. Sistem	6
2.1.2. Informasi	6
2.1.3. Sistem Informasi	7
2.1.4. Perancangan Sistem	9
2.1.5. Aliran Sistem Informasi.....	9
2.1.6. Software Development Life Cycle (SDLC)	11
2.1.7. Toko Hewan Peliharaan.....	14
2.1.8. Website	15
2. 2. Tinjauan Teori Khusus	15
2.2.2. Pelayanan	16
2.2.3. PHP	16
2.2.4. CodeIgniter	17
2.2.5. HTML	18
2.2.6. MySQL	18
2.2.7. XAMPP	19
2.2.8. UML	19
2.2.9. CSS	20
2.2.10. <i>Kode Studio Visual</i>	20
2.3. Penelitian Terdahulu.....	21
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1. Desain Penelitian	23
3. 2. Objek Penelitian	24
3.2.1. Gambaran Umum Mini Market Harapan Baru	24
3.2.2. Struktur Organisasi.....	24

3. 3.	Analisis SWOT Program	25
3. 4.	Analisa sistem yang sedang berjalan	26
3. 5.	Aliran Sistem Informasi yang Sedang Berjalan.....	27
3. 6.	Permasalahan yang Sedang Dihadapi	28
3. 7.	Usulan Pemecahan Masalah	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		30
4.1	Analisa Sistem Yang Baru.....	30
4.1.1.	Aliran Sistem Informasi Baru.....	31
4.1.2.	<i>Use Case</i> Diagram	32
4.1.3.	Activity Diagram	33
4.1.4.	Sequence Diagram.....	44
4.1.5.	Class Diagram.....	49
4.2	Disain Terrinci.....	51
4.2.1	Rancang Layar Masukan	51
4.2.2	Rancangan Tabel	60
4.3	Rencana Implementasi.....	62
4.3.1	Jadwal Implementasi	62
4.3.2	Perkiraan Biaya Implementasi.....	64
4.4	Perbandingan Sistem	64
4.5	Analisa Produktifitas	65
4.5.1.	Segi dari Efisiensi.....	65
4.5.2.	Segi Efektivitas.....	65
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		66
5.1	Simpulan.....	66
5.2	Saran	66
DAFTAR PUSTAKA		67
LAMPIRAN.....		75
Lampiran 1. Pendukung Penelitian		75
Lampiran 2. Daftar Riwayat Hidup.....		101
Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian		102

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Tanda Dokumen	9
Gambar 2. 2 Tanda sebuah Proses.....	10
Gambar 2. 3 Tanda input secara Manual.....	10
Gambar 2. 4 Tanda Penyimpan data	10
Gambar 2. 5 Tanda penampil	10
Gambar 2. 6 Tanda Koneksi.....	10
Gambar 2. 7 Tanda <i>Database</i>	11
Gambar 2. 8 Tanda Garis Alir	11
Gambar 3. 1 Metode pengembangan <i>System</i>	23
Gambar 3. 2 Struktur Organisasi Mini Maket Harapan Baru.....	25
Gambar 3. 3 Aliran Sistem Program Penjualan	28
Gambar 4. 1 Aliran Program Baru	31
Gambar 4. 2 Rancang Use Case	32
Gambar 4. 3 Log in akses	33
Gambar 4. 4 Diagram activity Data Barang.....	34
Gambar 4. 5 Aktivitas dari transaksi	35
Gambar 4. 6 Aktivitas dari laporan	36
Gambar 4. 7 Aktivitas dari user	37
Gambar 4. 8 Aktivitas Fropil.....	38
Gambar 4. 9 Aktivitas Log in Pengguna	39
Gambar 4. 10 Aktivitas Beli.....	40
Gambar 4. 11 Aktivitas Menu Pesan.....	41
Gambar 4. 12 Aktivitas Propil.....	42
Gambar 4. 13 Aktivitas Menu tentang	43

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	21
Tabel 4. 1 Rancang dari Tabel Barang	61
Tabel 4. 2 Rancangan Tabel Keranjang	61
Tabel 4. 3 Rancang Tabel Pesanan.....	61
Tabel 4. 4 Rancang Tabel dari Users.....	62
Tabel 4. 5 Waktu melaksanakan penelitian	63
Tabel 4. 6 Rincian Dana Penelitian	64

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Saat ini penerapan teknik informasi sebagai pengolah data yang paling sering dan banyak dipakai salah satunya mengolah, mengumpulkan data, penyusunan data, penyimpanan data dan mengubahnya dengan banyak cara untuk memperoleh yang paling baik yaitu data yang paling penting. Akurasi yang tepat serta cepat. Ketika kita berbicara tentang teknologi, tentunya kita akan membicarakan semua tentang hal yang berkaitan dengan elektronik yang dinamakan sebagai komputer. Komputer adalah alat komputasi umum yang digunakan orang. Komputer tidak hanya sebagai kalkulator, tetapi dengan menggunakan alat ini juga dapat berguna untuk mengelola informasi, sehingga dapat digunakan sebagai alat fungsional seperti ukuran perusahaan atau organisasi.

Semua ini menjadi dasar mengapa komputer dapat dianggap sebagai metode pengolahan data terbaik dan paling efisien dalam satu kelompok organisasi. Digunakan sebagai salah satu alat untuk mengolah dan menghasilkan hasil yang tepat, cepat dan akurat, komputer sangat berguna bagi dunia usaha untuk mendapatkan informasi yang bermanfaat.

Mini Market Harapan Baru Ini adalah *petshop* atau retailer yang berdiri sejak Januari 2020 dan terus berkembang di kota Batam dengan penjualan yang meningkat setiap bulannya. Keberhasilan bisnis retail tidak terlepas dari peran konsumen. Oleh karena itu, pedagang harus menciptakan suasana yang kondusif untuk memudahkan jual beli produk yang dijual di toko retail tersebut. Saat ini sistem penjualan Mini Market Harapan Baru masih menggunakan sistem tradisional dimana konsumen harus mendatangi Mini Market Harapan Baru untuk

memilih dan membeli produk yang diinginkan, terkadang staff harus menanyakan ke bagian gudang terlebih dahulu sebelum ketersediaan stok. produk yang akan dicari oleh pembeli, dimana pembeli akan harus menyediakan dan menunggu lebih lama dalam hal ini. Ketika produk yang dicari konsumen telah diterima, konsumen melakukan pembayaran di tempat yang telah ditentukan untuknya, yaitu kasir. Kasir meringkas informasi penjualan dengan menyalin kuitansi pembayaran ke dalam buku catatan yang berfungsi sebagai laporan kepada pemilik.

Mini Market Harapan Baru membutuhkan sistem untuk memudahkan pemilik mengelola inventaris, membuat laporan penjualan, dan menjual produk. Untuk penjualan produk yang dijual di Mini Market Harapan Baru. Karena dengan adanya aplikasi sistem informasi online ini memudahkan penjualan produk, penawaran, stok produk dan laporan penjualan produk bagi Mini Market Harapan Baru untuk mengelola barang dengan lebih efektif dan efisien. Terjual Juga diharapkan dengan adanya website penjualan online ini akan memudahkan konsumen dalam mencari produk di website Mini Market Harapan Baru tanpa harus datang langsung ke toko.

Berdasarkan penjelesan dari masalah diatas, penulis berkeinginan tertarik untuk dapat membuat sebuah sistem informasi yg digunakan sebagai penjualan dilakukan online melalui pemrograman online, dan cara penyimpan datanya dilakukan menggunakan basisdata yaitu MySQL yang merupakan salah satu teknologi dari sebuah informasi yang sangat banyak digunakan saat ini. Oleh karena itu penulis menamai skripsi ini **“Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Mini Market Harapan Baru Berbasis Web”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan masalah diatas, maka teridentifikasi beberapa permasalahan yang terdapat pada penelitian yang dilakukan ini, yaitu:

1. Belum adanya sistem informasi penjualan dilakukan secara online yang

mengharuskan pembeli untuk datang ke toko dan mengenal produk akan dibelinya.

2. Tidak ada informasi ketersediaan barang yang telah habis dijual, sehingga pegawai mengecek stok yang dicari oleh konsumen.
3. belum ada wadah promosi tersendiri yang digunakan untuk barang yang akan dijual, promosi hanya akan dilakukan di toko-toko saja.
4. Belum tersedianya cara pembayaran secara online karena pembeli hanya dapat membayar tunai.
5. Belum adanya sistem notifikasi di internet, sehingga notifikasi *event* untuk pemilik saat ini masih dalam bentuk fisik berupa sebuah buku catatan.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah ditentukan dari hasil pendefinisian masalah. Jadi tampilannya seperti ini:

1. Pembangunan sistem informasi online Mini Market Harapan Baru memakai bahasa program PHP serta basisdatanya memakai MySQL.
2. Sistem penjualan ini merupakan sarana mengiklankan produk yang dijual belikan.
3. Sistem informasi menyediakan keterangan tentang ketersediaan produk.
4. Sistem informasi mengumpulkan data berdasarkan dengan produk yang dibeli untuk melakukan pelaporan.

1.4 Perumusan Masalah

Pada permasalahan yang sedang dihadapi, munculah perumusan masalah pada penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun Sistem Informasi penjualan berbasis *Web* pada Mini Market Harapan Baru?
2. Bagaimana menangani pendataan ketersediaan produk yang dijual?
3. Bagaimana membuat sebuah sistem pelaporan penjualan?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diraih dalam studi Sistem Informasi Penjualan

Berbasis *Web* yaitu:

1. Untuk merancang dan membangun sistem informasi penjualan berbasis *web* agar informasi yang dihasilkan lebih akurat, cepat, dan efisien.
2. Memberi kemudahan kepada pembeli untuk melihat informasi tentang stok barang.
3. Memudahkan tugas pegawai dalam melaporkan transaksi kepada pemilik.

1.6 Manfaat penelitian

Dari penjelasan yang diberikan oleh peneliti tentang landasan tersebut, dapat kami jelaskan dan tegaskan bahwa tujuan penggunaan penelitian ini dapat dipisahkan menjadi beberapa bagian, tujuan pertama adalah penggunaan teori dan tujuan kedua adalah penggunaan praktis:

1.6.1 Secara Teoritis

Berdasarkan teori diharapkan hasil penelitian ini dapat menaikkan produktivitas sistem informasi penjualan pet supply berbasis web secara tepat waktu, akurat, dan efisien.

1.6.2 Secara Praktis

Adapun manfaat penelitian secara praktis yang didapat yaitu:

1. Bagi perusahaan:

Dapat memberikan solusi pada Mini Market Harapan Baru dalam menyebarkan produk secara online, menjual dan buat lapora.

2. Bagi Universitas Putra Batam:

Bisa untuk acuan atau bahan rujukan ulang untuk penelitian berikutnya pada bidang yang sama.

3. Bagi peneliti itu sendiri:

Dijasikan sebagai sumber pengetahuan bagi peniliti dalam sebuah kasus ataupermasalahan suatau berbasis *Web*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2. 1. Tinjauan Teori Umum

2.1.1. Sistem

Sistem ialah kumpulan dari beberapa elemen yang saling berhubungan, dengan subsistem yang lebih kecil seringkali memberikan lebih banyak dukungan untuk sistem yang lebih besar (Elisa, 2021). sistem

Seperangkat elemen saling bekerja sama dalam mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem dasar adalah sistem yang terdiri dari banyak elemen yang saling berinteraksi. Bersama-sama mereka membentuk satu kesatuan (Tsukino, 2018).

Sistem adalah sekumpulan elemen yang tersusun secara harmonis dan saling terkait. Anda dapat membuat apa saja. Sistem dapat dihubungkan untuk mendapatkan sistem yang saling menguatkan sehubungan dengan persyaratan proses untuk menggunakan sistem tersebut (Pintubipar, 2021).

Secara keseluruhan, penulis simpulkan bahwa sistem ialah kumpulan elemen-elemen yang saling berkaitan yang bekerja sama dalam mencapai suatu tujuan tertentu.

2.1.2. Informasi

Dalam sebuah penelitian (Dinh Tran Ngoc Huy, 2021), perhatian eksternal terhadap efektivitas interpretasi informasi, khususnya arketipe Sistem Informasi Manajemen (MIS) (OS, RM), dikaitkan dengan inovasi, kreativitas, penetapan tujuan , dan Rencana untuk meningkatkan produktivitas tugas dan model efisiensi MIS proses internal (IP) yang berdampak negatif terhadap produktivitas.

Sumber adalah data. Fakta adalah fakta yang menggambarkan peristiwa atau entitas yang sebenarnya. Peristiwa adalah yang berkenaan dan akan terjadi

pada titik waktu terpilih. Data tersebut belum diolah dan belum bisa mengenai sesuatu hal yang memiliki banyak serta perlu diproses lebih dalam. Data diproses sedemikian rupa sehingga menghasilkan informasi. Data dapat berupa simbol seperti huruf, angka, pola bunyi, sintaksis, dan gambar. Data diproses oleh model informasi, dan penerima menerima informasi, adanya putusan, dan tindakan. Membuat sebuah putusan serta juga mengambil sikap. Buat putusan yang lain yang mampu membalikkan sebuah data. Data dijadikan sebagai nilai awal untuk input dan diolah ulang melalui sebuah bentuk. membentuk sebuah putaran.

Informasi dapat dipelelaskan sebagai hasil data olahan menjadi sebuah info yang memberi banyak manfaat bagi penguanya. Yang menjadi nilai awal dari informasi merupakan sebuah data, dan bentuk awal itu sendiri merupakan kumpulan fakta yang menggambarkan peristiwa dan entitas dunia nyata. Sebuah insiden terjadi pada waktu yang ditentukan (Tukino, 2019)

Suatu sistem informasi dapat diartikan sebagai sesuatu sistem dalam sebuah kelompok. Ini termasuk menggunakan *human*, peralatan, teknologi, media, proses, dan kendali dalam mempertahankan jalur komunikasi penting, untuk memproses dan mengelola jenis transaksi sehari-hari tertentu, dan untuk mengumpulkan informasi lain dari kejadian internal, termasuk perilaku. Kelola informasi Anda. Faktor eksternal sangat penting dan memberikan dasar yang baik untuk pengambilan keputusan (Tukino, 2020). Penulis dapat memberi kesimpulan bahwa istilah informasi ialah memproses data dalam format yang *realtime* dan sesuai dalam mendukung penentuan sebuah putusan serta bermanfaat bagi penerimanya..

2.1.3. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sistem yang memenuhi kebutuhan pemrosesan transaksi sehari-hari, mendukung manajemen organisasi dan aktivitas strategis dalam suatu organisasi, serta memberikan laporan yang diperlukan ke berbagai pihak eksternal (Erlin Elisa, 2020). Pandangan ini didukung oleh penelitian

sebelumnya tentang desain sistem ilmiah. Selanjutnya, Loudon C. Kenneth dan Loudon P. Jane menjelaskan sistem informasi secara teknis sebagai:

Sistem informasi adalah kombinasi terorganisir dari orang, perangkat keras, perangkat lunak, dan jaringan yang menyimpan, mengubah, dan mendistribusikan informasi untuk komunikasi, sumber daya data, kebijakan, dan prosedur organisasi." (Erlin Elisa, 2020)

Teknologi pencarian informasi adalah teknologi yang menemukan informasi berharga bagi pengguna dari basis data yang berisi data dalam jumlah besar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Ambil sistem e-commerce pariwisata pedesaan sebagai contoh. Pengguna dapat e Saat menggunakan platform perdagangan, masukkan kata kunci yang sesuai, idealnya terkait dengan tempat wisata. -e Indeks katalog informasi produk yang telah ditentukan sebelumnya dalam database sistem e-commerce membantu pengguna dengan cepat mengambil informasi yang mereka butuhkan. Pada dasarnya, pemfilteran informasi adalah pemfilteran informasi dinamis, sementara pencarian informasi bekerja di sekitar penyimpanan informasi statis. Dalam aplikasi dunia nyata, pemfilteran informasi memiliki persyaratan kedekatan yang tinggi dan membantu pengguna untuk menghapus informasi yang tidak berharga. Meskipun kedua metode untuk memperoleh teknologi tersebut serupa, tujuan keseluruhan dari pekerjaan tersebut sangat berbeda (Zhao, 2021).

Sistem informasi adalah koneksi data yang didukung oleh perangkat lunak dan perangkat keras untuk mengumpulkan informasi, berkomunikasi dan melakukan aktivitas lain dalam jangka pendek, menengah dan panjang. Bagi sebuah organisasi, semua faktor tersebut saling bergantung dan mendukung kegiatan bisnis organisasi tersebut (Harman, 2021).

Penulis dapat menyimpulkan bahwa sistem informasi adalah suatu sistem buatan yang terdiri dari komponen-komponen dalam suatu organisasi untuk menyajikan informasi yang berguna untuk pengambilan keputusan..

2.1.4. Perancangan Sistem

Penelitian ini (Sitinjak, 2020) menjelaskan bahwa perencanaan adalah suatu jenis perencanaan, yang dapat dipahami sebagai suatu bentuk penyajian, perencanaan dan pembuatan suatu proses atau perencanaan dari banyak hal yang berbeda dalam satu proyek. Lebih lanjut (Sitinjak, 2020) menjelaskan bahwa dalam merancang sebuah sistem adalah sebuah proses yang harus dilakukan sesuai menganalisis proses pengembangan sistem, menentukan kebutuhan secara tertentu, dan menyiapkan karya desain yang akan diterima.

2.1.5. Aliran Sistem Informasi

Dalam catatan penelitian yang diadaptasi dari (Yonky Fernando, 2019), proses pencetakan adalah proses yang cair dengan informasi terkini ketika pengetahuan tentang proses sebelumnya digunakan untuk membuat proses baru. Jenis sistem informasi ini berisi modifikasi atau bagiannya yang ditentukan dalam Peraturan atau dalam Masuk Area Layanan yang relevan. Semua langkah dilacak dalam diagram alur kerja. Sistem menampilkan instruksi proses yang menunjukkan fungsionalitas sistem (Tukino MD, 2021). Simbol-simbol yang digunakan pada saat mengoperasikan sistem adalah:

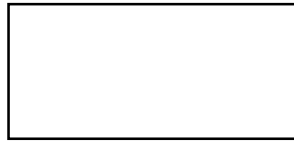
1. Simbol Dokumen

Simbol dibawah ini adalah tanda input dari sebuah dokumen dan digunakan juga sebagai bentuk dokumen *output* baik sebagai peoses yang dilakukan secara konvensional maupun menggunakan sistem.



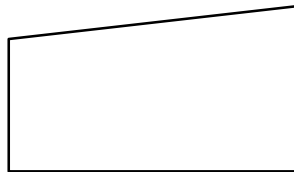
Gambar 2. 1 Tanda Dokumen
Sumber : (Tukino M. D., 2021)

2. Tanda sebuah Proses



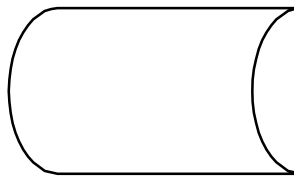
Gambar 2. 2 Tanda sebuah Proses
Sumber : (Tukino M. D., 2021)

3. Tanda input secara Manual



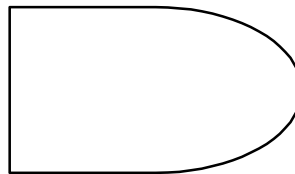
Gambar 2. 3 Tanda input secara Manual
Sumber : (Tukino, 2021)

4. Tanda tempat penyimpanan data



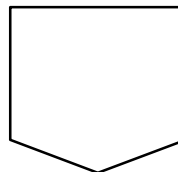
Gambar 2. 4 Tanda Penyimpanan data
Sumber : (Tukino, 2021)

5. Tanda penampil



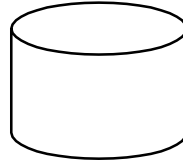
Gambar 2. 5 Tanda penampil
Sumber : (Tukino, 2021)

6. Tanda Koneksi



Gambar 2. 6 Tanda Koneksi
Sumber : (Tukino, 2021)

7. Tanda Basis Data



Gambar 2. 7 Tanda *Database*

Sumber : (Tukino, 2021)

8. Tanda Garis Alir



Gambar 2. 8 Tanda Garis Alir

Sumber : (Tukino, 2021)

2.1.6. Software Development Life Cycle (SDLC)

SDLC (Software Development Life Cycle) atau biasa dikenal dengan System Development Life Cycle. Ini termasuk siklus hidup pengembangan perangkat lunak, model aliran, dan berbagai cara dalam pengelompokan data dan pengelompokan data yang dibutuhkan oleh proses penelitian yang saat ini digunakan untuk membuat sistem berfungsi. Langkah-langkah yang diselesaikan menunggu penyelesaian langkah-langkah sebelumnya melalui analisis, desain, pengkodean, dan pengujian untuk membiasakan peneliti dengan desain sistem. (Rosiska, 2020):

1. Pengenalan

Fase ini digunakan dalam membuat sebuah bentuk proposal dari proyek *software*.

2. Mengembangkan Konsep

Menentukan ruang lingkup yang akan dikembangkan. Dokumentasi cakupan sistem konsep, analisis biaya dari manfaat, menspekulasi dari rencana, dan mempelajari cara menggunakan sistem.

3. Membuat Rencana

Pembuatan serta melakukan penganalisa rencana dari manajemen proyek dan

data. Ini adalah dasar sebagai pengadaan tenaga yang diperlukan untuk mengimplementasikan solusi.

4. Membentuk Keperluan

Melakukan analisa dari keperluan dari pengguna dari *software* dan merumuskan apa yang menjadi keperluan untuk pengguna. Buat dokumen sebagai syarat persyaratan fungsional.

5. Membuat Rancangan

Untuk mengubah kebutuhan rinci menjadi salah satu persyaratan komplit, dokumen dari desain sistem dan menitik beratkan pada bagaimana memenuhi fungsionalitas yangsesuai untuk diperlukan.

6. Pengembang

Implementasi Rancangan dari yang sangat lengkap termasuk pengadaan dan pemasangan lingkungan dari sistem dibutuh. Buat databased system dan siapkan langkah-langkah kasus uji. Membuat file atau file uji, pengkodean, kompilasi,perbaikan dan pembersihan program. tinjauan.

7. Ujicoba dan keterkaitan

Membuktikan jika sistem perangkat lunak telah memenuhi persyaratan yang ditentukan dalam dokumen persyaratan fungsional. Laporan analisis pengujian dibuat di bawah arahan staf Penjaminan Mutu (Jaminan Mutu) dan pengguna.

8. Implementasi

Ini termasuk mempersiapkan implementasi, mengimplementasikan perangkat lunak di lingkungan produksi (pengguna), dan mengimplementasikan solusi untuk masalah yang diidentifikasi selama integrasi sistem informasi yang berlangsung.

9. Pemeliharaan

Penjelasan tugas-tugas yang terkait dengan pengoperasian dan pemeliharaan sistem informasi dalam lingkungan operasional (pengguna).

Fase ini merupakan ujicoba tahap akhir yang dilakukan dan masuk ke dalam proses peninjauan.

10. Tindakan

Tetapkan biro peluasan perkara pengaruh dan buat masukan jasmaniah bersandarkan biro pengguna.

SDLC memiliki beberapa model untuk aplikasi dalam proses, dan setiap model SDLC memiliki kekuatan dan kelemahannya masing-masing. Model SDLCnya adalah: (Tukino, 2020):

1. *Waterfall*

Model Waterfall SDLC juga dikenal sebagai model Linear Sequential atau Classic Life Cycle. Model fluida mewakili proses langkah demi langkah yang dimulai dengan proses analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan dukungan. tahap pengembangan.

2. *Prototype*

Mengumpulkan keperluan pengguna untuk sistem yang akan dikembangkan. Program ini dirancang untuk membantu Anda lebih memahami apa yang benar-benar diinginkan pelanggan Anda. Program prototipe biasanya merupakan program setengah jadi dan belum selesai. menggunakan prototipe untuk mengklarifikasi kesalahpahaman, Menentukan istilah pelanggan dan teknis serta kebutuhan pelanggan untuk pengembangan perangkat lunak.

3. *Rapid Application Development (RAD)*

Adalah proses tambahan digunakan untuk langkah berikut dalam meningkatkan perangkat lunak, digunakan waktu pemrosesan yang singkat. Model RAD merupakan bagian dari gaya model waterfall dalam

pengembangan elemen dari perangkat lunak.

4. *Iteratif*

Model iteratif menggabungkan proses model air terjun dengan proses iteratif dari prototipe. Model inkremental menghasilkan versi perangkat lunak dengan fungsionalitas tambahan pada setiap inkremen (kenaikan).

5. *Spiral*

Model ini menggabungkan model dari iteratif dan prototipe yang menggunakan aspek kontrol dan sistem dari model berjenjang. Model spiral memberikan beberapa cara dalam mengembangkan perangkat nya sendiri dengan segera menggunakan versi alat bantu tambahan.

2.1.7. Toko Hewan Peliharaan

Merawat hewan yang sangat penting bagi kelangsungan hidup dan kesejahteraannya tidaklah mudah. Grooming adalah cara bagi pemilik hewan peliharaan untuk memberikan perhatian dan kasih sayang kepada hewan peliharaannya. Karena hewan peliharaan juga memiliki kemampuan mengolah pengetahuan dan emosi. Pemilik hewan peliharaan harus bisa menabung

Ada sedikit waktu untuk banyak kegiatan, seperti memandikan hewan, berjalan untuk berolahraga, mengunjungi dokter hewan untuk kesehatan. Oleh karena itu, untuk menjaga kesehatan dan kebersihan hewan peliharaan serta menghindari malnutrisi, pemilik hewan peliharaan harus lebih bertanggung jawab dalam menjaga kesehatan dan kondisi hewan peliharaannya. , Minuman dan Gaya Hidup (Tanuwijaya, 2018). Dilihat dari bahasanya, pet store adalah tempat atau tas tempat menjual produk hewan peliharaan, sehingga penulis menyimpulkan bahwa butik adalah tempat yang dirancang untuk memenuhi beberapa kebutuhan hewan peliharaan. Hal-hal penting termasuk perawatan hewan peliharaan, perawatan, mandi, makanan hewan, dan persediaan hewan peliharaan. Ada juga toko hewan peliharaan yang tidak hanya melayani kebutuhan tersebut, ada juga yang menjual jenis hewan peliharaan.

2.1.8. Website

Menurut (Sitinjak, 2020), website adalah suatu sistem dirancang untuk berbagi informasi secara efektif dan efisien sehingga dapat dijalankan oleh siapapun, dan dimanapun dia berada dengan jaringan internet. Website ini merupakan bagian dari kumpulan website atau halaman (Maida Napitupulu, 2021).

2. 2. Tinjauan Teori Khusus

2.2.1. Sistem Informasi Penjualan

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Sinaga, 2018), sistem informasi perusahaan merupakan bagian dari sistem informasi bidang perusahaan dan terdiri dari rangkaian prosedur yang berkaitan dengan pelaksanaan, penulisan, pengendalian persediaan, penyusunan dokumen penjualan, dan informasi untuk administrasi tujuan. digambarkan sebagai mengandung Lainnya berhubungan dengan item terkait, dari pesanan penjualan hingga memasukkan faktur dan piutang. Dari uraian di atas dapat ditarik beberapa kesimpulan tentang bagian-bagian sistem informasi penjualan total.:

1. Rekam transaksi bisnis
2. Periksa kualitas produk
3. Jumlah dan harga total
4. Membuat dan mencetak bukti penjualan
5. Membuat dokumen penjualan untuk keperluan manajemen

Saat membuat sistem, bagian tersebut mendaftarkan transaksi pasar, memeriksa kesesuaian produk, menghitung jumlah dan menghitung harga, dan kemungkinan mengidentifikasi laporan pasar, termasuk ruang lingkup subsistem sistem. Sedangkan materi pemasaran yang digunakan untuk keperluan administrasi akan menjadi tulang punggung sistem informasi yang dibangun.

2.2.2. Pelayanan

Berdasarkan Surat Keputusan Pemerintah Republik Indonesia (1995), bentuk asli Pos Indonesia diubah dari Perusahaan Gabungan (Perum) menjadi Perusahaan Gabungan (Perum). Sasarannya adalah PT. Pos Indonesia adalah perusahaan publik yang bertanggung jawab atas pengelolaan dan verifikasi akun yang sesuai aturan yang berlaku. PT. Pos Indonesia (Persero) menawarkan berbagai layanan pengiriman surat, dokumen, uang, kargo dan parcel. Salah satu layanan berupa barang dan parcel memiliki prospek pengiriman yang baik. Dengan munculnya kompetitor sejenis, PT. Pos Indonesia telah kehilangan daya saing dan pangsa pasarnya. Tapi PT. Pos Indonesia masih hidup di pasar dan kompetitif. PT menawarkan sejumlah layanan. Pos Indonesia Kebonrojo Surabaya memiliki pelayanan lokal, pelayanan internasional dan jasa keuangan. Berikut adalah layanan pengiriman paket lokal, yaitu Surat Prioritas, Surat Prioritas Khusus, Surat Tambahan Langsung, Surat Hari Yang Sama, Layanan Q9 Hari yang Sama, Paket Ekonomi Jumbo dan paket logistik terintegrasi pos domestik standar. Paket luar negeri termasuk paket ekspor, paket EMS (Express Mail Service), surat tercatat, paket reguler luar negeri, dan paket udara luar negeri. Beberapa produk tersebut telah berevolusi dengan munculnya berbagai keinginan dan kebutuhan konsumen untuk mengirimkan barang, dokumen, dan uang (Wlansari, 2022).

2.2.3. PHP

PHP, atau singkatan dari Hypertext Preprocessor, ialah bahasa pemrograman sumber terbuka yang bagus dalam mengembangkan web dan dapat dimuat ke dalam skrip HTML. Sistem operasi PHP diawali dengan permintaan halaman web yang dikirim oleh browser. Berdasarkan URL atau alamat halaman web di Internet, browser menemukan alamat web server, menentukan halaman yang diinginkan dan mengirimkan semua informasi yang diperlukan ke web server (Tukino, 2018).

Saat itu PHP disebut Form Interpreter. Saat itu, PHP juga disebut sebagai kumpulan script yang digunakan untuk mengolah data dari halaman web. Penerjemah rumahan/gaya. Karena kode sumber ini dirilis sebagai sumber terbuka, banyak pemrogram yang tertarik dengan pengembangan PHP. Pada tahun 1997, sebuah perusahaan bernama Zend menulis ulang interpreter PHP menjadi lebih bersih, lebih baik, dan lebih cepat. Kemudian, pada bulan Juni 1998, perusahaan merilis juru bahasa baru untuk PHP, yang ditingkatkan menjadi PHP 3.0. Pada pertengahan tahun 1999, Zend merilis interpreter PHP baru yang paling banyak digunakan. Jenis ini sering digunakan karena memungkinkan pembuatan aplikasi web yang kompleks, tetapi terorganisir dengan baik dan stabil. dalam 200 tahun

Zend telah merilis PHP 5. Interpreter PHP utama telah berubah dalam rilis ini. Rilis ini mengintegrasikan program berbasis objek ke dalam PHP sambil terus mengembangkan bahasa program berbasis objek. Bagian 5. ditambah server web terintegrasi, memungkinkan pengembang menjalankan kode PHP dengan cepat tanpa menginstal perangkat lunak server. Di penghujung tahun 2019, kita memiliki versi PHP 7.3.9 alias PHP 7. Saat ini versi terbaru dan paling stabil dari bahasa pemrograman PHP adalah 8.0..

2.2.4. CodeIgniter

CodeIgniter adalah kerangka bahasa pemrograman yang dikembangkan oleh Rick Ellis tahun 2006. CodeIgniter memiliki banyak keunggulan dalam membantu mengembangkan PHP sehingga menjadi lebih cepat dalam membuat aplikasi yang dapat dibangun di web, dari desktop, hingga tabel dan . seluler. Peralatan. CodeIgniter berbasis *Model-View-Controller* untuk menyederhanakan kode. CodeIgniter adalah kode yang digunakan sebagai basis sumber daya yang terhubung dengan layanan untuk mendukung pembuatan dan pengembangan aplikasi, dan menyediakan penerapan yang fleksibel di seluruh web, desktop, dan perangkat seluler. Sekarang CodeIgniter sudah memasuki versi keempat yang

akan dirilis di tahun 2020 ini, versi ini memiliki banyak keunggulan dibandingkan dengan versi sebelumnya, dimana kelebihanannya adalah instalasi aplikasi ini harus diinstal pada web server dan menggunakan server komunitas pengembang. PHP. Versi 7.2, sistem pendaftaran yang berbeda, memiliki login dan akses otomatis berbasis nama, serta fitur terminasi dan antarmuka baris. (Kharisma, 2022).

2.2.5. HTML

diperlukan untuk membangun laman web, untuk menayangkan bermacam berita di web browser, dan untuk mendeskripsikan format hypertext sederhana dalam file ASCII untuk membuat keluaran layar yang konsisten. Yaitu, file yang dibuat dalam pengolah kata dan disimpan dalam format ASCII standar yang berfungsi sebagai halaman beranda untuk perintah HTML. Versi HTML terbaru hingga saat ini adalah HTML 5. HTML 5 adalah bahasa markup yang menambahkan banyak fitur ke HTML biasa dan menghilangkan beberapa kekakuan yang ada pada HTML sebelumnya. (Rosiska, 2020).

2.2.6. MySQL

Pada studi yang dikerjakan oleh (Fairoz Q. Kareem, 2021), ditemukan cara menjalankan database di belakang layar mengeksploitasi salah ketik. Secara teori, serangan injeksi SQL sangat berbahaya karena penyerang yang membobol server database akan mengakses data yang sudah ada di database. Akses penyerang ke data dapat memengaruhi kredensial masuk pemilik situs web. Membocorkan data dan informasi sangat berbahaya. Anggota dapat menyalahgunakan data tanpa tanggung jawab keanggotaan aktif.

Kompatibel dengan penggunaan GPL. Sistem Manajemen Basis Data Relasional "RDBMS". MySQL adalah sistem manajemen basis data relasional 'RDBMS' yang didistribusikan secara bebas di bawah GPL (Lisensi Publik Umum). Setiap orang bebas menggunakan MySQL, tetapi tidak boleh digunakan sebagai produk komersial. MySQL diturunkan dari SQL (Structured Query Language) yang telah menjadi salah satu konsep terpenting dalam database. MySQL pada awalnya

dikembangkan oleh MySQL AB, didanai oleh Sun Microsystems, dan akhirnya dikelola oleh Oracle Corporation. MySQL adalah database utama yang kompatibel dengan bahasa pemrograman PHP. MySQL menggunakan SQL (Structured Query Language), bahasa standar untuk bekerja dengan database. Secara umum perintah yang paling sering digunakan di MySQL adalah SELECT (get), INSERT (import), UPDATE (modify) dan DELETE (delete). Selain itu, perintah SQL untuk membuat database, bidang, atau indeks untuk menambah atau menghapus data. Ada banyak alasan mengapa programmer membutuhkan database MySQL. Setelah diakuisisi oleh SUN dan ORACLE, MySQL merilis versi baru pada tahun 2002, MySQL 4.0 beta, yang kemudian diperbarui menjadi 4.1 beta. Setahun kemudian, MySQL merilis MySQL 5.0 dan versi 5.1 untuk terus menerima perbaikan dan penyempurnaan.

2.2.7. XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak gratis yang mendukung banyak sistem operasi. XAMPP adalah singkatan dari Apache, MySQL, PHP, Perl, dan X artinya adalah dari perangkat lunak yang mampu dijalankan pada berbagai sistem operasi. XAMPP adalah alat distribusi perangkat lunak lengkap dalam satu paket. paket XAMPP termasuk Apache (web server), MySQL (database), PHP (server sidebar), Perl, FTP, Server, PHPMyAdmin dan banyak library pendukung lainnya. Jika Anda menggunakan XAMPP, Anda tidak perlu lagi menginstal dan mengkonfigurasi server web Apache, PHP, dan MySQL secara manual. XAMPP akan menginstalnya secara otomatis dan mengkonfigurasinya untuk Anda, karena (Sari, 2017: 3) di bawah ini memiliki detail yang berbeda menurut beberapa sumber:

2.2.8. UML

UML muncul dari kebutuhan untuk memodelkan, mendeskripsikan, membuat, dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak. UML hanya untuk pemodelan. UML adalah bahasa visual untuk merancang dan mendiskusikan sistem yang menggunakan gambar dan menyampaikan teks. UML hanya untuk

desain. Dengan demikian, UML yang lebih sering digunakan dalam sistem berbasis objek, dalam mengimplementasikannya tidak dibatasi di sistem apa pun. UML adalah perancang sistem berorientasi objek. Alat ini digunakan di banyak bidang, termasuk mempelajari aplikasi elektronik, buku ini menerangkan teori UML (Unified Modeling Language). Ini adalah "bahasa pemodelan" untuk sistem "berorientasi objek" atau perangkat keras dan perangkat lunak. Contoh yang baik digunakan dalam meringkas permasalahan yang kompleks dan membuatnya lebih mudah untuk dipelajari dan dimengerti (Erlin Elisa, 2020).

2.2.9. CSS

CSS dapat ditulis atau ditulis dalam program yang dapat digunakan untuk web dan memisahkan elemen penting dan sumber daya lain dari jenis yang berbeda untuk meningkatkan halaman web. Oleh karena itu, berbagai jenis digunakan untuk menciptakan budaya. Beberapa orang tidak menganggap CSS sebagai bahasa pemrograman berdasarkan strukturnya yang sederhana. Saat ini versi terbaru dari CSS adalah CSS 3 yang dikembangkan oleh W3C. Namun, tidak semua web browser mendukung CSS 3. CSS 2 didukung dengan baik oleh CSS 3 karena banyak penambahan, sehingga ketika pengguna mengupgrade dari CSS 2 ke CSS 3, tidak ada yang berubah. (Nopriadi, 2021).

2.2.10. Kode Studio Visual

Visual Studio Code (VS Code) adalah pengeditan teks yang mudah dan mudah untuk dikembangkan oleh Microsoft untuk sistem operasi lintas platform dan plugin yang dapat Anda instal dari Visual Studio Code Market. Banyak fitur yang disediakan oleh Visual Studio Code, termasuk IntelliSense, integrasi Git, debugging, dan banyak fitur editor teks tambahan. Fitur-fitur ini akan terus berkembang seiring peningkatan rilis Visual Studio Code. (Permana, 2019).

Tabel berikut menjelaskan sumber yang digunakan tentang sistem informasi penjualan.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	NOMOR ISSN	JUDUL PENELITIAN	NAMA PENELITI	METODELOGI PENELITIAN	HASIL PENELITIAN
1.	2549 - 2837	Rancangan Aplikasi Penitipan Hewan Berorientasi Objek Pada Juanda Petshop And Clinic Depok	Ika Mei Lina	<i>grounded (grounded research)</i>	Meningkatkan kualitas mutu pelayanan pada petshop dan klinik dari perancangan yang dibuat agar dijadikan sebagai solusi
	2443-2229	Rancang Bangun Aplikasi Penitipan Hewan Peliharaan Berbasis Android	Evan Tanuwijaya	<i>Usability testing</i>	membantu dalam pencarian tempat penitipan hewan secara efisien
3.	1412-5455	Perancangan Sistem Informasi Persediaan Stock Parfum Dengan Menggunakan Bahasa Pemograman Visual Basic.Net Dan Database Access Pada Toko Gofha Perfume	Eko Amri Jaya	metode SDLC tradisional	Agar bias membantu dalam mengatur stock parfum dengan database yang sudah disediakan.

Lanjutan

4	2599-3089	Sistem Informasi Penjualan pada Karo Rumah Mode di Simalingkar berbasis Web	Mariani Sinaga	SDLC	Membantu memecahkan masalah dengan solusi yang ringkas menggunakan internet untuk konsumen dalam memesan produk
5	2337-8794	Rancang Bangun Sistem Informasi E-Marketing Pada Pt Pulau Cahaya Terang	Tukino	Air Terjun	mode <i>waterfall</i> perancangan ini dirancang sesuai kebutuhan perusahaan agar mudah di implementasikan agar memudahkan pelanggan menelusuri produk dengan menghemat biaya dan tenaga
6	2656-9957	Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Jasa Penitipan Hewan Berbasis Web	Hesti Rian, Jidan Altama Nugraha	Air Terjun	Memonitor dalam proses manajemen data layanan perawatan hewan konsumen mulai proses pendaftaran hingga pengambilan hewan agar data yang disimpan tidak berantakan

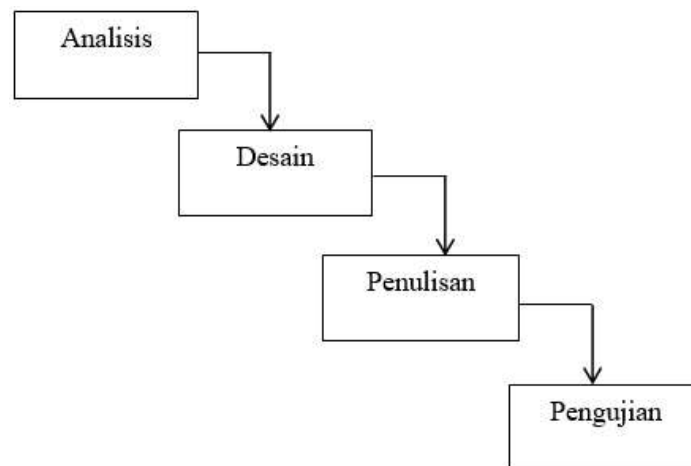
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Pada desain penelitian ini menggunakan sebuah metode yang mudah untuk diterapkan, pada kegiatan penelitian ini menerapkan metode SDLC yaitu model Waterfall. Penerapan model waterfall ini pertama digunakan oleh Herbet D Benington.

Metode waterfall ini ialah metode yang sangat terstruktur dan tidak sulit untuk dimengerti, memiliki sifat seperti air terjun yang air nya dari atas jatuh ke bawah secara bertingkat, berikut bentuk metodenya dapat dilihat seperti gambar di bawah ini:



Gambar 3.1 Metode pengembangan *System*
(Sumber: Penelitian Elisa, 2021)

Berikut adalah deskripsi alur kerja model air terjun:

1. Proses Analisis

Selama proses ini, penulis mewawancarai pemilik Mini Market Harapan Baru untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk penelitian dan proses yang diperlukan untuk pasar tersebut.

2. Proses Desain

Proses ini ditujukan untuk mendapatkan hasil yang jelas tentang sistem

yang akan dibuat sebelum dilaksanakannya proses coding, peneliti membuat struktur yang akan dibangun.

3. Proses menulis program

Proses ini merupakan bagian penting dari bekerja dengan sistem. Dengan kata lain, penggunaan komputer meningkat selama proses ini. Pada proses ini, penulis menyiapkan program yang nantinya akan diuji.

4. Pengujian

Proses ini merupakan bagian terakhir untuk menguji keefektifan sistem yang baru agar kelemahan sistem dapat diketahui untuk perbaikan selanjutnya.

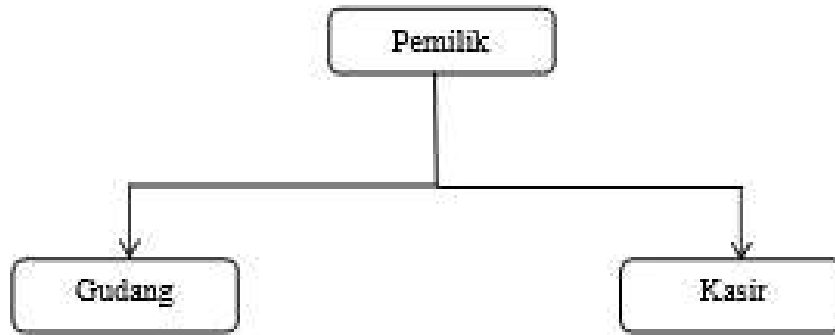
3. 2. Objek Penelitian

3.2.1. Gambaran Umum Mini Market Harapan Baru

Mini Market Harapan Baru yang merupakan mitra dagang atau toko retail yang menawarkan produk hewan peliharaan, berlokasi di JL Letjen R. Suprpto, Komplek Sabulung Mas Indah Blok B No. 10-11, Kota Batam, Kepulauan. Riau. Mini market Harapan Baru mulai beroperasi sejak Januari 2020 dan berkembang pesat hingga saat ini, omsetnya terus meningkat setiap bulannya, meskipun mini market Harapan Baru baru beroperasi kurang lebih 2 tahun..

3.2.2. Struktur Orgnisasi

Struktur Merupakan hal yang paing penting. Struktur itu sendiri dirancang untuk menciptakan pembagian tanggung jawab atau tanggung jawab masing-masing individu agar operasional bisnis berjalan sebagai mana mestinya. Struktur setiap perusahaan tentunya memiliki bentuk yang berbeda-beda. Untuk itu pada Mini Market Harapan Baru mempunyai struktur seperti berikut:



Gambar 3. 2 Struktur Organisasi Mini Maket Harapan Baru

(Sumber: Penelitian, 2022)

Berikut ini merupakan fungsi-fundi dari bagan diatas adalah:

1. Pemilik
 - a. Mengawasi dan bertindak dalam mengambil keputusan segala aktivitas penjualan yang terjdaidi toko tersebut.
 - b. Pastikan toko berjalan sebagaimana mestinya.
 - c. Pemilik bertanggung jawab atas kerugian yang terjadi dan menyediakan jalan keluar untuk mencegah kerugian di kemudian hari.
 - d. Melakukan pembelian dan penjualan dengan distributor berkaitan dengan produk yang hendak dibeli sesuai harga yang telah ditentukan.
2. Kasir
 - a. Adanya laporan dari penjualan.
 - b. membuat bisnis secara langsung terhadap konsumen.
3. Gudang
 - a. Mencantumkan barang-barang yang harus dijual pemilik.
 - b. Periksa barang-barang di lemari serta menambahkan produk yang akan dijual bila tersedia.

3. 3. Analisis SWOT Program

Pada penelitian yang dilakukan di Mini Market Harapan Baru, penulis dapat menyimpulkan bahwa hasil analisis SWOT ialah:

1. Kekuatan (*Strenght*)

- a. Tempat pemasaran sangat penting.
- b. Metode pembayaran langsung.

2. Kelemahan (*Weakness*)

- a. Sebuah informasi berupa data inventaris tidak diketahui karena pemilik tidak memiliki data inventaris yang baik.
- b. Proses penjualan yang konvensional memaksa pembeli secara langsung ke toko.
- c. Kurang profesionalnya karyawan tentang teknologi.

3. Peluang (*Opportunities*)

- a. Dengan semakin berkembangnya teknologi yang terus meningkat mengharuskan SDM untuk menambah kemampuannya dalam menggunakannya.

4. Ancaman (*Threat*)

- a. Terjadinya Bencana alam, seperti tsunami.
- b. Kerusakan komputer

3. 4. Analisa sistem yang sedang berjalan

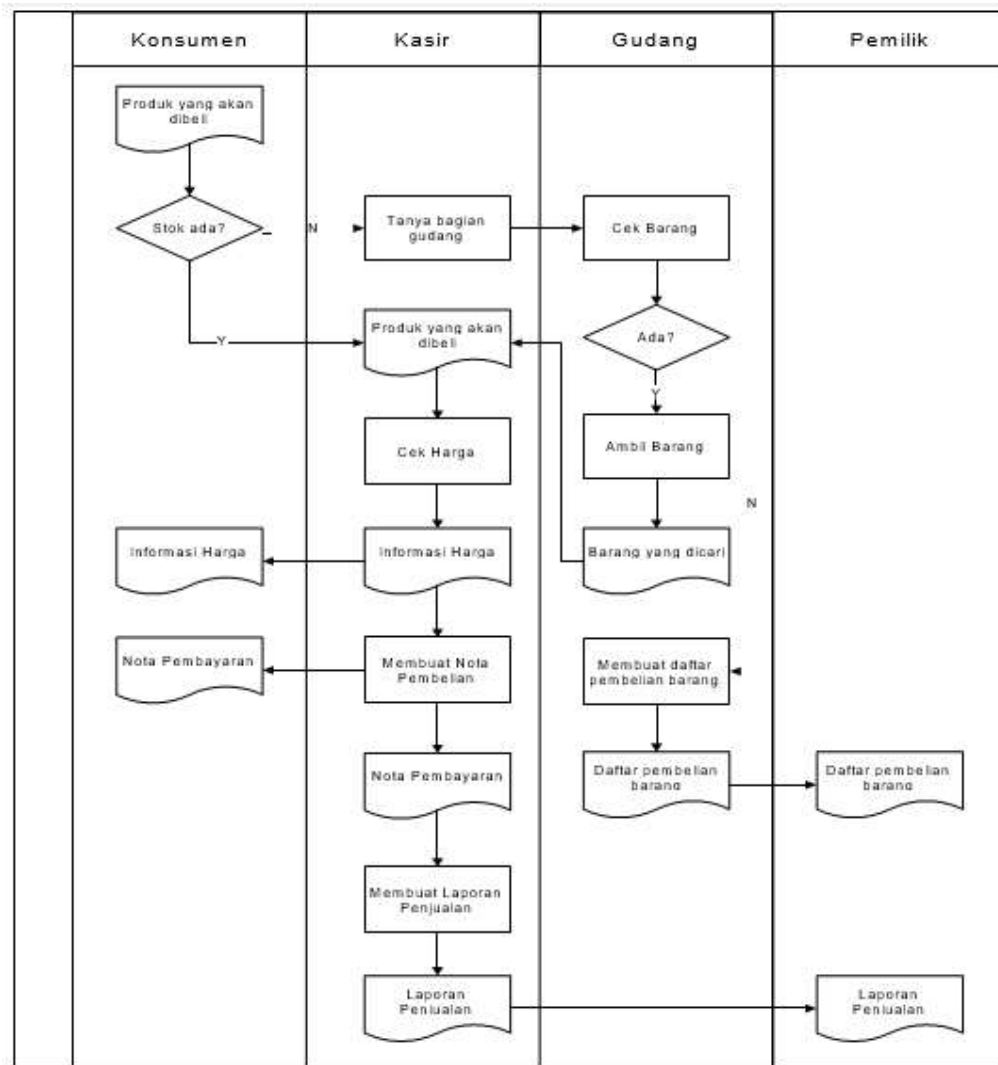
Adapun hasil analisa dari sistem saat ini pada Mini Market Harapan Baru tersebut yakni:

1. Cara layanan dan jenis rutinitas yang ada pada Mini Market Harapan Baru masih manual. Ini berarti Anda akan dibayar langsung untuk pembelian produk..
2. Pembeli mengunjungi tempat, mencari barang yang akan dibeli, pergi ke kasir dan membayar..
3. Kasir memeriksa harga produk dan mengirimkan harganya ke konsumen. Kasir kemudian mencatat transaksi yang dikirimkan ke pemilik.

4. Ketika ada produk yang diperlukan oleh pelanggan dan pelanggan tidak dapat menemukan hasil pencarian, pembayar akan menghubungi departemen yang menyediakan produk tersebut. Dalam hal ini gudang mengirimkan produk ke kasir. Jika tidak, gudang menyimpan produk di kartu produk, tetapi tidak ada produk yang dijual.

3. 5. Aliran Sistem Informasi yang Sedang Berjalan

Pada sub ini peneliti mencoba untuk membahas sistem penjualan yang sedang berlangsung di Mini Market Harapan Baru, dan proses pengerjaannya yaitu:



Gambar 3.3 Aliran Sistem Program Penjualan

(Sumber: Data Peneliti 2022)

3.6. Permasalahan yang Sedang Dihadapi

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan, ada masalah yang dijumpai, yaitu:

1. Dengan proses trading manual, sering terjadi kesalahan saat pencatatan data.
2. Pelanggan sulit mencari barang karena belum ada info produk yang memadai untuk mencari produk tersebut.
3. Banyaknya pembeli yang duduk di rumah karena pandemi Covid-19.
4. Resiko kehilangan informasi sebagai proses registrasi selalu menjadi pedoman.

3. 7. Usulan Pemecahan Masalah

Banyak permasalahan yang ditemukan di Mini Market Harapan Baru. Maka dari itu peneliti merekomendasikan untuk membuat sebuah sistem informasi berdasarkan web di minimarket Harapan Baru dengan tujuan :

1. Bantu pelanggan menemukan produk untuk dibeli dengan cepat.
2. Melalui sistem ini, konsumen dapat mengecek informasi.
3. Bisa mengurangi kesalahan dalam proses bisnis.
4. Pelanggan yang tidak bisa keluar rumah tetap bisa mendapatkan produk yang mereka butuhkan..