

## Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Lincuh Variasi Store

Susanto Hertio Bagus Saputro<sup>1</sup>, Amroni<sup>2</sup>, Dwi Ayu Gusriyanti<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Dinamika Bangsa, Jambi, Indonesia  
Email: <sup>1</sup>susanto.hertio.bagus.saputro@gmail.com, <sup>2</sup>bh36be@gmail.com, <sup>3</sup>ayumahadi29@gmail.com

Artikel Info :

Artikel History :

Submitted : 06-03-2024

Accepted : 12-03-2024

Published : 30-04-2024

Kata Kunci :

Sistem, Informasi, Web, Lincuh Variasi Store

**Abstrak**— Pengaruh teknologi pada kehidupan manusia sehari-hari pada saat ini memberi dampak yang sangat besar. Salah satu teknologi informasi yang ramai dibicarakan saat ini adalah internet, yang sudah menjadi suatu kebutuhan bagi masyarakat dan banyak digunakan oleh perusahaan ataupun toko dalam melakukan pemasaran maupun pengolahan data. Lincuh Variasi Store merupakan sebuah usaha bisnis yang bergerak di bidang penjualan aksesoris dan peralatan mobil. Seiring berkembangnya waktu, permintaan konsumen tentang aksesoris dan peralatan mobil pun semakin meningkat, akan tetapi saat ini sistem yang ada di Lincuh Variasi Store masih secara konvensional. Ini sering menimbulkan kesalahan dalam pengolahan data transaksi. Oleh karena itu diperlukan suatu sistem yang dapat meningkatkan keefektifitas dan efisiensi kerja. Tujuan penelitian menganalisa sistem penyampaian informasi, promosi, penjualan, dan transaksi penjualan yang sedang berjalan pada Lincuh Variasi Store, kemudian mengevaluasi dan menentukan kendala dan kekurangan dari sistem yang sedang berjalan. Pada penelitian ini penulis mencoba merancang suatu sistem informasi penjualan berbasis web. Dimana penulis melakukan pengembangan sistem menggunakan metode *waterfall* dan *UML (Unified Modelling Language)* dalam pemodelannya. Sistem ini memberikan solusi baru untuk melakukan pengolahan data transaksi penjualan pada Lincuh Variasi Store.

**Abstract**— *The influence of technology on everyday human life at this time has a very large impact. One of the information technology that is being discussed at this time is the internet, which has become a necessity for the community and is widely used by companies or shops in marketing and data processing. Lincuh Variation Store is a business venture engaged in the sale of car accessories and equipment. Over time, consumer demand for car accessories and equipment has also increased, but currently the system at the Lincuh Variations Store is still conventional. This often causes errors in processing transaction data. Therefore we need a system that can increase the effectiveness and efficiency of work. In this study, the author tries to design a web-based sales information system. Where the author develops the system using the waterfall method and UML (Unified Modeling Language) in the modeling. This system provides a new solution for processing sales transaction data at the Lincuh Variations Store.*

Keywords:

System, Information, Web, Lincuh Variasi Store

### 1. PENDAHULUAN

Lincuh Variasi Store merupakan sebuah usaha bisnis yang bergerak di bidang penjualan aksesoris yang berhubungan dengan mobil, serta menjual berbagai macam stiker mobil yang bisa dicustom sesuai keinginan,serta menyediakan berbagai macam alat-alat berbagai macam merk mobil. Lincuh Variasi Store terletak di Jl. Lingkar Timur II, Rt.04, No.23, Kel. Payo Selincih Kec.Paal Merah, Kota Jambi, Jambi.

Perancangan sistem adalah penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru. Tujuan dari perancangan sistem adalah untuk memenuhi kebutuhan pemakai sistem serta untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap [1]. Sistem informasi penjualan adalah sistem informasi yang menyangkut pengolahan data penjualan. Dengan demikian, sistem informasi penjualan mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu sistem penjualan dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan [2]. disimpulkan bahwa komponen-komponen dari sistem informasi penjualan secara umum terdiri dari [3]: Pencatatan transaksi penjualan, Pengecekan stok barang, Kalkulasi jumlah dan harga, Pembuatan dan pencetakan nota penjualan, Pembuatan dokumen atau informasi penjualan untuk keperluan manajemen

Seiring berkembangnya Lincuh Variasi Store, permintaan konsumen tentang aksesoris mobil pun semakin meningkat, akan tetapi saat ini sistem yang ada di Lincuh Variasi Store masih konvensional, Lincuh Variasi Store masih menjalankan bisnis secara *offline*. Dengan sistem yang berjalan pada Lincuh Variasi Store sekarang memiliki beberapa kekurangan yaitu, terkadang terjadi kesalahan dalam pengelolaan data pemesanan dan penjualan seperti kesalahan dalam perhitungan total belanja, kesalahan dalam pencatatan nama pesanan dan harga

pesanan. Oleh karena itu dibutuhkan suatu sistem pengolahan data dengan menggunakan komputerisasi untuk mempermudah dalam melakukan transaksi penjualan pada Lincuh Variasi *Store*.

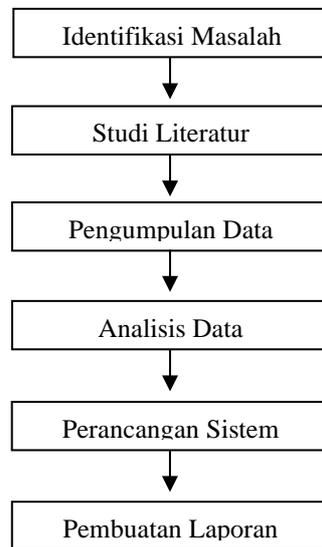
Beberapa penelitian sejenis yang dijadikan referensi penulis yaitu Astri Wardani, Retno Sari [5] hasilnya Pemasaran suku cadang pada Kreasi Auto Parts semakin luas, Dalam melakukan perhitungan dan proses data penjualan semakin cepat dan tidak terjadi kesalahan dalam pencatatan transaksi, Dapat memberikan informasi tentang produk dan informasi terbaru. Yanike Anastasya, Sukatmi, Aliy Hafiz [6] hasilnya Dengan Aplikasi penjualan berbasis web ini, dapat membantu perusahaan dalam memasarkan produk dengan jangkauan pasar yang lebih luas, mempromosikan produk bisa lebih cepat, dapat mempermudah laporan penjualan karena sudah otomatis terinput ke database. Maruloh, Sriyadi, Agustina Afriani, Muhammad Adi Chandra [7] hasilnya Sistem baru dipersiapkan sesuai kebutuhan pengguna dalam mendukung kegiatan operasi anl Mawar Car Audio, Data dapat terintegrasi melalui manajemen sistem basis data, Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat dikembangkan sistem berbasis layanan web service

Tujuan penelitian Menganalisa sistem penyampaian informasi, promosi, penjualan, dan transaksi penjualan yang sedang berjalan pada Lincuh Variasi *Store*, kemudian mengevaluasi dan menentukan kendala dan kekurangan dari sistem yang sedang berjalan. Merancang sebuah sistem informasi yang mampu membantu menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh para konsumen mengenai Lincuh Variasi *Store* yang interaktif, dinamis serta mudah diakses sehingga para konsumen mendapatkan pelayanan yang memuaskan.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

### 2.1 Kerangka Kerja Penelitian

Untuk membantu penelitian ini, diperlukan susunan kerangka kerja (*framework*) yang jelas tahapan-tahapannya. Kerangka kerja ini merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penyelesaian masalah yang dibahas. Adapun kerangka kerja yang digunakan dapat dilihat pada Gambar 1:



**Gambar 1.** Kerangka Kerja Penelitian

Berdasarkan kerangka kerja penelitian pada Gambar. 1 maka dapat diuraikan pembahasan masing-masing tahap dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan tahapan yang sangat penting dalam penelitian, Pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah pada sistem yang sedang berjalan guna mengetahui kebutuhan yang harus dipenuhi. Dengan cara melihat/mengamati, meneliti, dan mengkaji lebih dalam lagi masalah apa yang dihadapi oleh Lincuh Variasi *Store*

2. Studi Literatur

Pada tahap studi literatur ini, dilakukan studi pustaka yaitu mencari informasi dengan cara membaca dan mengambil data melalui berbagai sumber buku, jurnal dan situs-situs di internet yang berhubungan dengan masalah yang akan dijadikan penelitian sebagai dasar dalam melakukan penelitian.

### 3. Pengumpulan Data

Pada tahap ini melakukan pengumpulan data, pengumpulan data merupakan tahapan dalam proses penelitian yang penting, karena hanya dengan mendapatkan data yang tepat, maka proses penelitian akan berlangsung sampai penulis mendapatkan jawaban dari perumusan masalah yang telah ditetapkan. Adapun metode pengumpulan data sebagai berikut:

#### a. Pengamatan Langsung (*Observation*)

Penelitian dengan metode observasi ini dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti yang bertujuan untuk memperkuat data, mengetahui serta mendapatkan informasi secara langsung.

#### b. Wawancara (*Interview*)

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan kegiatan wawancara atau tanya jawab secara langsung dengan owner Lincah Variasi *Store* untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

### 4. Analisis Data

Setelah pengumpulan data diatas selesai dilanjutkan analisis terhadap data-data yang telah dikumpulkan dari berbagai literature yang telah dilakukan sebelumnya. Hal ini untuk melakukan pengelompokan terhadap data-data apa saja yang dibutuhkan dalam perancangan sistem berbasis web.

### 5. Perancangan Sistem

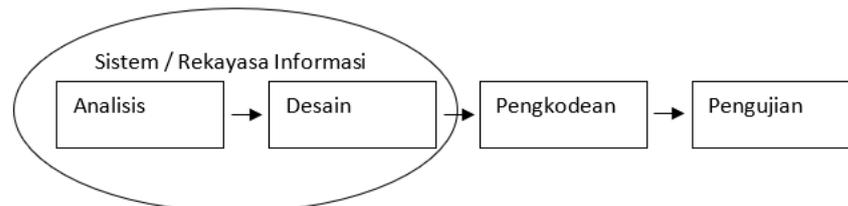
Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem yang sesuai dengan kebutuhan, menggunakan model air terjun (*Waterfall*). Metode *waterfall* merupakan model pengembangan sistem informasi yang sistematis dan sekuensial [8].

### 6. Pembuatan Laporan

Penyusunan laporan merupakan metode penelitian yang relevan dari penelitian yang dilakukan berdasarkan hasil penelitian dalam *Format* laporan yang dapat dipergunakan yaitu untuk mendapatkan kritik dan saran perbaikan dari orang lain. Laporan penelitian juga dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya. Kerangka laporan hasil dari penelitian yang akan dibuat yaitu : Pendahuluan, Landasan Teori, Metodologi Penelitian, Analisa dan Perancangan Sistem, Implementasi dan Pengujian Sistem, dan Penutup.

## 2.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah model *waterfall*. Model ini biasanya juga disebut siklus hidup klasik. Penulis menggunakan model *waterfall* karena pengaplikasiannya mudah dan kelebihan dari model ini adalah ketika semua sistem dapat didefinisikan secara utuh dan benar di awal pembuatan project, maka *software engineering* dapat berjalan dengan baik tanpa ada masalah.



Gambar 2. Model *Waterfall* [9]

Berdasarkan model *waterfall* pada Gambar 2. maka dapat diuraikan pembahasan masing-masing tahap dalam model tersebut adalah sebagai berikut :

#### 1. Analisis

Analisa kebutuhan ini yaitu dengan melakukan analisis terhadap kebutuhan sistem baru yang merupakan jalan keluar dari permasalahan yang terjadi pada sistem yang berjalan. Pada tahap ini dilakukan analisa kebutuhan dari sistem yang berjalan dan kebutuhan sistem yang akan dikembangkan seperti sifat dari sistem yang dibangun, tingkah laku sistem terhadap suatu input tertentu. Dalam hal ini dilakukan pengumpulan hal-hal yang dibutuhkan oleh sistem seperti data produk, data promosi, data pelanggan sehingga sistem yang dibuat dapat menjadi solusi permasalahan yang dihadapi Lincah Variasi *Store*

#### 2. Desain

Pada proses *design* penulis akan menterjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus pada : struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirment*. Dokumen inilah yang akan digunakan programmer untuk melakukan aktivitas pembuatan sistemnya.

3. Pengkodean

Dalam tahap ini dilakukan proses *coding* atau pembuatan perangkat lunak. Pembuatan perangkat lunak dipecah menjadi modul transaksi, modul pelanggan, modul produk, modul pembayaran, modul laporan, master data dan modul pengguna yang memenuhi fungsi yang diinginkan. Adapun bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan perangkat lunak yaitu menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan DBMS MySQL. HTML adalah bahasa markup yang umum digunakan. Kepopuleran HTML disebabkan karena HTML ini mudah digunakan [10]. *Xampp* berfungsi untuk memudahkan instalasi lingkungan PHP, di mana biasanya lingkungan pengembangan web memerlukan *PHP*, *Apache*, *MySQL* dan *PhpMyAdmin* [11]. MySQL adalah salah satu aplikasi DBMS yang sudah banyak digunakan oleh para pemrograman aplikasi web [12]. MySQL adalah RDBMS yang cepat dan mudah digunakan, serta sudah banyak digunakan untuk berbagai kebutuhan [13].

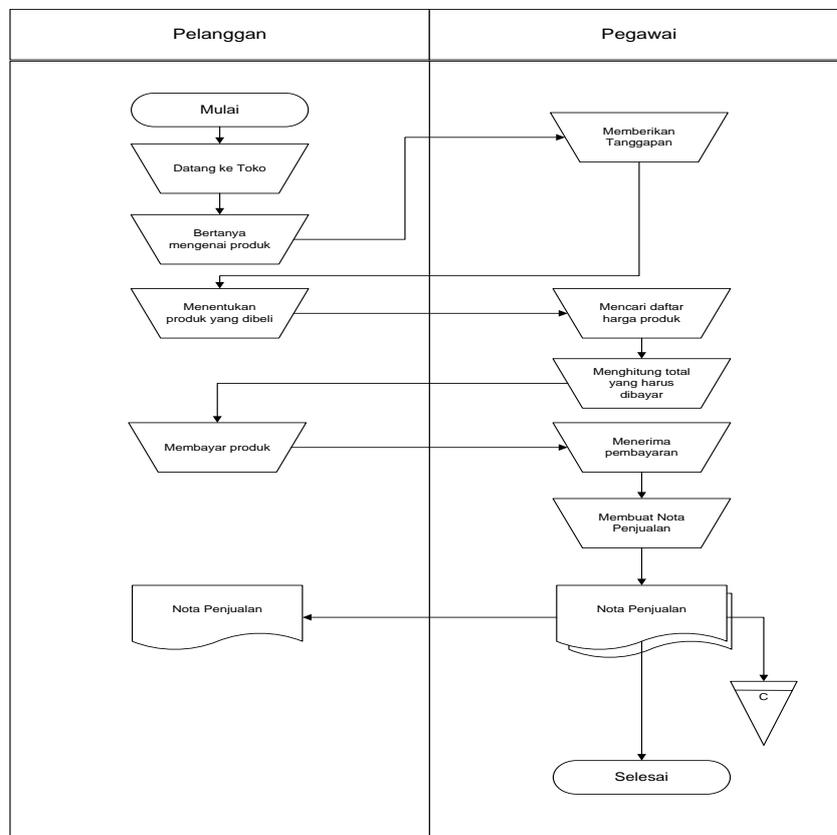
4. Pengujian Sistem

Setelah proses pengkodean selesai, selanjutnya penulis akan melakukan pengujian (*testing*) terhadap sistem yang telah dibangun melalui metode *Black Box Testing*. Metode *Blackbox Testing* adalah sebuah metode yang dipakai untuk menguji sebuah *software* tanpa harus memperhatikan detail *software*. Pengujian ini hanya memeriksa nilai keluaran berdasarkan nilai masukan masing masing [14]. dengan tujuan menemukan kesalahan dalam pembuatan sistem. Jika terdapat kesalahan dalam pembuatan sistem maka akan dilakukan perbaikan sistem hingga sistem tidak terjadi kesalahan

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Analisis Sistem Yang Berjalan

Pada penelitian ini penulis perlu mengetahui bagaimana proses yang sedang berjalan mengenai sistem penjualan yang ada di Lincih Variasi Store yang digambarkan dalam *Flowchart*. *Flowchart* adalah untuk menyederhanakan rangkaian proses atau prosedur untk memudahkan pemahaman pengguna terhadap informasi tersebut [15]. Berikut *Flowchart* dokumen dari sistem penjualan yang sedang berjalan :



Gambar 3. Flowchart Dokumen sistem penjualan pada Lincih Variasi

Dari *Flowchart* dokumen pada Gambar 3. dapat dijelaskan bahwa pembeli langsung datang ke toko untuk melihat-lihat terlebih dahulu dengan didampingi oleh pegawai yang bertujuan untuk memberi tanggapan bila ada pertanyaan-pertanyaan dari pengunjung. Selanjutnya setelah Pengunjung menentukan barang yang dibeli, lalu pegawai menghitung total harga dari barang yang dibeli Pelanggan. Pelanggan langsung membayar dan menerima nota dari pegawai toko.

### 3.2 Kelemahan Sistem Yang Berjalan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan terhadap sistem yang berjalan, maka terdapat beberapa kelemahan sistem yang sedang berjalan, antara lain :

1. Kesulitan pelanggan dalam mencari informasi produk yang tersedia karena sarana promosi hanya dengan menggunakan *banner* saja.
2. Promosi hanya dilakukan dengan pemasangan spanduk di toko itu sendiri, sehingga sedikitnya jangkauan pemasaran produk.
3. Tidak adanya sebuah sistem yang memudahkan pelanggan untuk memilih barang tanpa harus ketoko.
4. Sistem pencatatan akhir bulan masih menggunakan penghitungan nota untuk pembuatan laporan.

### 3.3 Solusi Pemecahan Masalah

Berdasarkan analisis permasalahan yang dihadapi, maka penulis merancang solusi pemecahan masalah dengan cara sebagai berikut :

1. Merancang sebuah aplikasi berbasis web hanya menyajikan informasi dan melakukan transaksi penjualan pada Lincuh Variasi.
2. Sistem pembelian barang dan pembayaran dapat langsung dilakukan secara online dengan melalui rekening bank yang telah di tentukan pihak Lincuh Variasi.
3. Sistem informasi penjualan yang terhubung dengan jaringan internet sehingga dapat di akses oleh seluruh pengguna internet dimanapun. Bagi pelanggan yang berada diluar kota jambi.

### 3.4 Kebutuhan Fungsional Sistem

Pemodelan fungsional sistem menggambarkan proses atau aktivitas layanan yang diberikan oleh sistem berdasarkan prosedur atau fungsi bisnis yang harus dikerjakan oleh sistem untuk melayani kebutuhan pengguna (*user*). Pada penelitian ini berdasarkan kebutuhan, maka fungsi utama yang harus di lakukan oleh sistem pada Lincuh Variasi sebagai berikut :

1. Admin
  - a. Fungsi *Login*  
Fungsi admin untuk mengakses sistem
  - b. Fungsi Mengelola Data Admin  
Fungsi ini digunakan oleh admin untuk menambah, mengubah dan menghapus data admin sesuai dengan kebutuhannya
  - c. Fungsi Mengelola Data Ongkos Kirim  
Digunakan oleh admin untuk menambah, mengubah dan menghapus data Ongkos Kirim sesuai dengan kebutuhannya.
  - d. Fungsi Mengelola Data Pelanggan  
Digunakan oleh admin untuk menambah, mengubah dan menghapus data Pelanggan sesuai dengan kebutuhannya.
  - e. Fungsi Mengelola Data Kategori  
Fungsi ini digunakan oleh admin untuk menambah, mengubah dan menghapus data kategori sesuai dengan kebutuhannya.
  - f. Fungsi Mengelola Data Barang  
Fungsi ini digunakan admin untuk menambah, mengubah dan menghapus data Barang sesuai dengan kebutuhannya
  - g. Fungsi Mengelola Data Informasi Web  
Fungsi ini digunakan admin untuk menambah, mengubah dan menghapus data Informasi Web sesuai dengan kebutuhannya
  - h. Fungsi Mengelola Data Pemesanan  
Digunakan oleh admin untuk mengubah data pemesanan dari sistem.
  - i. Fungsi Melihat Laporan  
Digunakan oleh admin untuk melihat laporan transaksi pemesanan pada sistem.
  - j. Fungsi *Logout*  
Digunakan oleh pelanggan untuk keluar dari sistem
2. Pengunjung
  - a. Fungsi Melihat Informasi *Website*  
Digunakan oleh pengunjung untuk melihat data informasi yang ada pada *Website*
  - b. Fungsi Melakukan Pendaftaran

- 3. Digunakan oleh pengunjung untuk mendaftarkan diri menjadi pelanggan
- 3. Pelanggan
  - a. Fungsi *Login*  
Fungsi pelanggan untuk masuk kedalam sistem dan mengakses sistem
  - b. Fungsi mengubah profil  
Fungsi yang dapat digunakan pelanggan untuk merubah profil
  - c. Fungsi Melakukan Pemesanan  
Digunakan oleh pelanggan untuk menambah, mengubah dan menghapus data pemesanan barang
  - d. Fungsi Mengelola Konfirmasi Pembayaran  
Digunakan oleh pelanggan untuk mengkonfirmasi pemesanan barang yang telah dibayar
  - e. Fungsi *Logout*  
Digunakan oleh pelanggan untuk keluar dari sistem

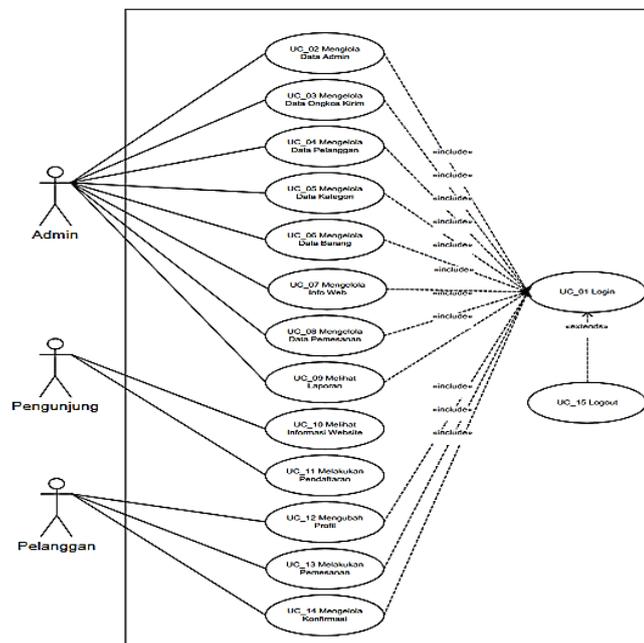
### 3.5 Kebutuhan Non Fungsional Sistem

Kebutuhan non fungsional sistem mendefinisikan properties dan constraints dari sistem. Kebutuhan non fungsional sistem dapat menjadi lebih kritis dari fungsional sistem, dimana jika tidak terpenuhi maka sistem tidak dapat digunakan. Berdasarkan kebutuhan fungsional sistem yang telah dijelaskan sebelumnya, maka diharapkan sistem yang dirancang mampu memiliki hal-hal tersebut berikut:

1. *Usability*
  - a. Mudah digunakan oleh pengunjung, pelanggan dan admin dalam mengakses.
  - b. Informasi yang ditampilkan selalu diupdate oleh admin, sehingga mampu menampilkan informasi yang *uptodate*.
2. *Functionality*
  - a. Mempermudah akses informasi berdasarkan kata kunci (*keyword*)
  - b. Sistem mudah diakses oleh pengguna
  - c. Sistem dapat diakses dalam 24 jam sehari
3. *Security*
  - a. Informasi pelanggan bersifat privasi dan tidak ditampilkan ke *public* (umum)
  - b. Setiap admin dan pelanggan diberi *Username* dan *Password*

### 3.6 Use Case Diagram

*Use case Diagram* yaitu deskripsi fungsi dari sebuah sistem dari persepektif pengguna. *Use case* bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antara *user* (pengguna) sebuah sistem dengan sistem sendiri melalui sebuah cerita bagai mana sistem dipakai [16]. Dibawah ini merupakan *Diagram Use Case* penjualan pada lincih variasi dari *Use Case* ini terdapat Aktor dan *Use Case* fungsi fungsi sistem. Admin, Pengunjung dan Pelanggan yang merupakan aktor yang berinteraksi dengan sistem secara langsung. Seperti terlihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Diagram Use Case Penjualan Lincih Variasi



## 2. Halaman *Form Login*

Untuk dapat login kedalam sistem, pertama-tama *user* harus memasukan *username* dan *password* terlebih dahulu. *Form menu login* digunakan untuk menampilkan menu-menu di dalam program. Seperti terlihat pada gambar 7.

Gambar 7. *Form Login*

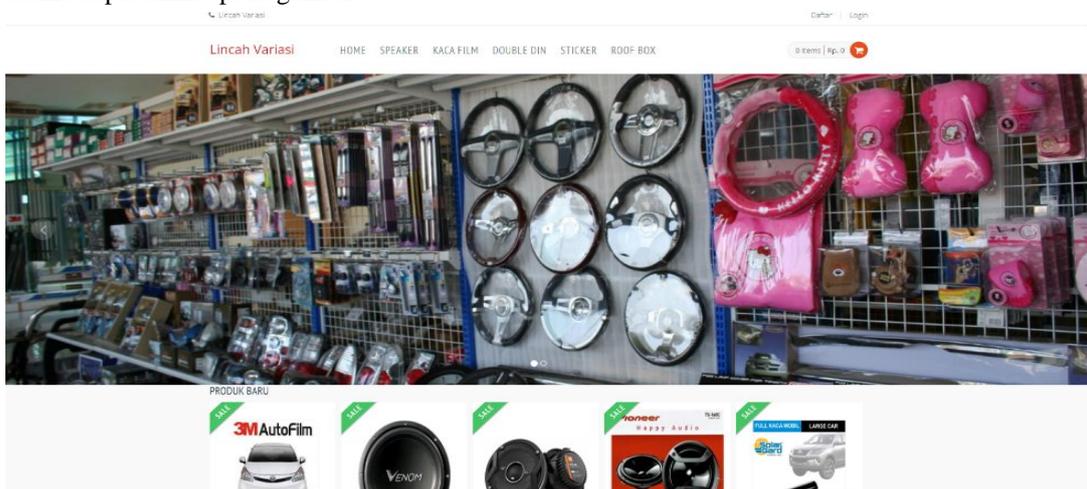
## 3. Halaman *Form Tambah Barang*

Tampilan *Form* tambah Barang digunakan untuk menambah data barang yang dilakukan oleh admin. Seperti terlihat pada Gambar 8.

Gambar 8. *Form Tambah Barang*

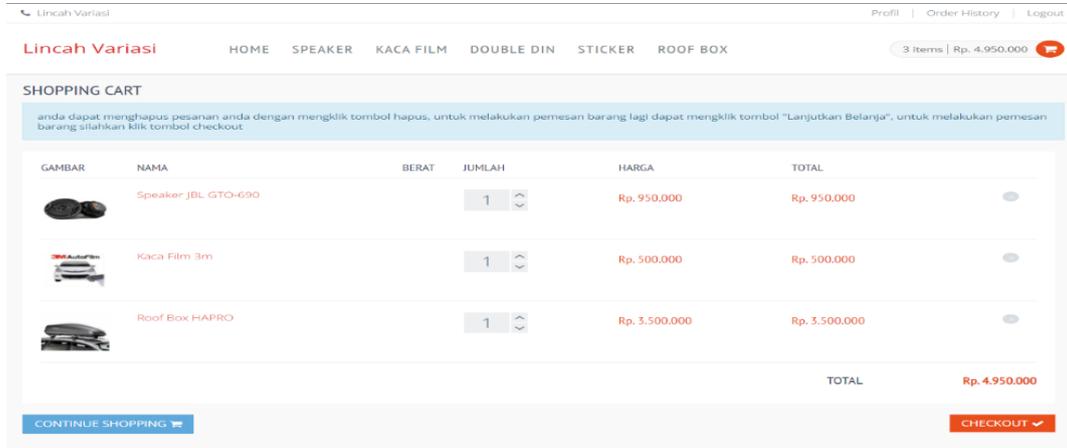
## 4. Halaman Utama *Website*

Halaman utama *website* merupakan tampilan pertama pengunjung saat mengakses *website*. Tampilan halaman utama dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9. Halaman Utama *Website*

- Halaman Keranjang Belanja  
Halaman Keranjang Belanja merupakan tampilan yang digunakan oleh pelanggan untuk memasukan Barang yang akan dibeli ke keranjang belanja.



Gambar 10. Halaman Keranjang Belanja

- Halaman Data Laporan Perbulan  
Halaman Data Laporan Perbulan merupakan laporan keseluruhan data pembelian dalam periode satu bulan yang ada pada Lincah Variasi. Seperti terlihat pada Gambar 11.

**Lincah Variasi**  
Lincah Variasi Store terletak di Jl. Lingkar Timur II,Rt.04.No.23,Kel. Payo Selincah Kec.Paal Merah, Kota Jambi, Jambi.

**LAPORAN DATA PEMESANAN**  
BULAN : 1 2022

No	Tanggal Pesan	Kode Pemesanan	Nama Pelanggan	Total
1	19-Jan-2022	00001	Mawan	580000
2	19-Jan-2022	00007	Arif	4546000
3	22-Jan-2022	00014	Vina Febriyola	450000
4	19-Jan-2022	00012	Rizky Rachmadyanto	1046000
5	19-Jan-2022	00013	tyo	1046000
<b>Total</b>				<b>Rp. 7.668.000</b>

Jambi, 22-Jan-2022  
Mengetahui

Lincah Variasi

Gambar 11. Laporan perbulan

- Halaman Data Laporan Perbarang  
Halaman Data Laporan perbarang merupakan laporan keseluruhan data pembelian perbarang yang ada pada Lincah Variasi. Seperti terlihat pada gambar 12.

**Lincah Variasi**  
Lincah Variasi Store terletak di Jl. Lingkar Timur II,Rt.04.No.23,Kel. Payo Selincah Kec.Paal Merah, Kota Jambi, Jambi.

**LAPORAN DATA PEMESANAN PEBARANG**  
Barang : Speaker Venom

No	Tanggal Pesan	Kode Barang	Kode Pemesanan	Nama Barang	Harga	Jumlah	Total
1	2022-01-19 13:38:04	101	00012	Speaker Venom	Rp. 1.000.000	1	Rp. 1.000.000
2	2022-01-19 13:49:55	101	00013	Speaker Venom	Rp. 1.000.000	1	Rp. 1.000.000
<b>Total</b>							<b>Rp. 2.000.000</b>

Jambi, 22-Jan-2022  
Mengetahui

Lincah Variasi

Gambar 12. Laporan perbarang

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, implementasi, dan pengujian yang telah dilakukan peneliti, maka peneliti dapat mengambil beberapa kesimpulan, yaitu sistem penjualan berbasis web dibuat dengan Bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. Setelah dilakukan analisa terhadap sistem yang berjalan pada Lincah Variasi, maka dapat disimpulkan bahwa sistem yang berjalan masih memiliki kelemahan seperti penjualan secara konvensional (*direct selling*), pengolahan data dan laporan masih dilakukan secara manual. Dengan dibangunnya sistem ini maka diharapkan juga pemasaran produk semakin luas dan berdampak volume penjualan Lincah Variasi. Penelitian ini menghasilkan sebuah solusi berupa sistem penjualan berbasis web pada Lincah Variasi yang dapat memberikan informasi tentang produk secara detail kepada pelanggan dan dapat melakukan transaksi pembelian yang bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja.

Adapun beberapa saran untuk perbaikan *website* di masa mendatang agar sistem ini tetap terus digunakan yaitu sistem yang diimplementasikan sebaiknya dilakukan pelatihan terlebih dahulu untuk *Admin* yang akan mengoperasikan sistem ini, serta sistem yang telah dirancang sebaiknya dikembangkan sesuai dengan perkembangan yang ada agar dapat memenuhi kebutuhan yang diperlukan.

## REFERENCES

- [1] S. Mulyani, *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*, ISBN: 978-979-19906-2-2, vol. Edisi Ke-2. Bandung: Abdi Sistematika, 2016.
- [2] A. Furqon, *Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Berbasis Microsoft Access 2007 pada Toko Syafa Collections*. Laporan Akhir Politeknik Negeri Sriwijaya, 2013.
- [3] M. Sinaga and E. P. Malau, "Sistem Informasi Penjualan pada Karo Rumah Mode di Simalingkar berbasis Web," *MEANS (Media Inf. Anal. dan Sist.*, vol. 3, no. 1, pp. 49–56, 2018.
- [4] R. Abdulloh, *Easy dan Simple Web Programming*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2016.
- [5] A. Wardani and R. Sari, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Suku Cadang Mobil Berbasis Web Studi Kasus : Kreasi Auto Parts," *J. Ilmu Pengetah. Dan Tenologi Komput.*, vol. 3, no. 1, pp. 145–152, 2017.
- [6] Y. Anastasya, Sukatmi, and A. Hafiz, "Membangun Aplikasi Berbasis Web Untuk Penjualan Sparepart Mobil Pada CV. Graha Auto Natar Lampung Selatan," vol. 21, no. 2, pp. 17–21, 2021.
- [7] Maruloh, Sriyadi, Agustina Afriani, and Muhammad Adi Chandra, "Penerapan Sistem Informasi Penjualan Aksesoris Mobil pada Toko Mawar Car Audio dengan Metode Waterfall," *J. Insa.*, vol. 1, no. 1, pp. 28–36, 2021.
- [8] G. W. Sasmito, "Penerapan metode Waterfall pada desain sistem informasi geografis industri kabupaten Tegal," *J. Inform. Pengemb. IT*, vol. 2, no. 1, pp. 6–12, 2017.
- [9] R. A. Sukamto and M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung, 2018.
- [10] Adrianto, "Rancang bangun aplikasi wedding organizer bandung online," *J. Tek. Inform.*, vol. 13, no. 1, pp. 43–47, 2021.
- [11] F. Ayu and N. Fitri, "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Wedding Organizer Online," *J. Intra-Tech*, vol. 3, no. 2, pp. 92–104, 2019.
- [12] P. Hidayatullah and J. K. Kawistara, *Pemrograman Web*. Bandung: Informatika Bandung, 2017.
- [13] J. Enterprise, *HTML, PHP, dan MySQL untuk Pemula*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2018.
- [14] F. C. Ningrum, D. Suherman, S. Aryanti, and H. A. Prasetya, "Pengujian Black Box pada Aplikasi Sistem Seleksi Sales Terbaik Menggunakan Teknik Equivalence Partitions," vol. 4, no. 4, pp. 125–130, 2020.
- [15] F. Wongso, "Perencanaan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Java Studi Kasus Pada Toko Karya Gemilang Pekanbaru," *J. Ilm. Ekon. dan Bisnis*, vol. 12, no. 1, pp. 46–60, 2015.
- [16] Munawar, *Analisis perancangan sistem berorientasi objek dengan UML(Unified Modeling Language)*. Bandung: Informatika Bandung, 2018.
- [17] M. Muslihudin and Oktafianto, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML*. Yogyakarta: Andi Offset, 2016.