

Sistem Informasi Manajemen Pada Penjualan Toko Danthrift Berbasis Web

Management Information System for Web-Based Danthrift Store Sales

¹Herdinanda Deselas, ²Jamaludin Hakim

^{1,2}Program Studi Sistem Informasi Universitas Yapis Papua, Indonesia

*e-mail: herdinandadeselas@gmail.com

Abstrak

Saat ini proses pelayanan pada Toko Danthrift, pelanggan masih harus mengunjungi langsung ke toko untuk bisa dapat membeli pakaian. Penelitian ini menyoroti permasalahan yang dijelajahi, yaitu Toko Danthrift mengalami penjualan yang kurang memuaskan di karenakan proses penjualan dan pemasaran masih di dalam zone toko, yang dimana kurangnya pembeli dan masih sedikit orang yang tahu keberadaan Toko Danthrift. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengatasi tantangan dalam proses pemasaran dan penjualan produk yang masih terbatas, serta membantu bisnis untuk mengontrol dan mengurus informasi yang tertata dengan baik. Hasil penelitian adalah menyediakan sistem penjualan pada Toko Danthrift berbasis site sebagai solusi untuk permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, pelanggan diberikan kemampuan untuk memesan produk secara langsung melalui situs web tanpa perlu mengunjungi toko fisik, dan juga dengan melakukan penjualan berbasis web Toko Danthrift dapat memasarkan toko dengan jangkauan yang lebih luas melalui web. Dalam penelitian ini menggunakan metode perancangan UML yaitu utilize case chart, movement graph dan course chart, serta metode pengembangan waterfall.

Kata Kunci : Sistem Informasi Manajemen (SIM), Penjualan, Thrift, Berbasis Web.

Abstract

Currently in the service process at the Danthrift Store, customers still have to visit the store in person to be able to buy clothes. This research highlights the problem being explored, namely the Danthrift Store is experiencing unsatisfactory sales because the sales and marketing process is still in the shop zone, where there is a lack of buyers and few people know about the existence of the Danthrift Store. The purpose of this research is to overcome the challenges in the process of marketing and selling products that are still limited, as well as helping businesses to control and manage well-organized information. The result of the research is to provide a sales system at a site-based Danthrift Store as a solution to the problems previously described, customers are given the ability to order products directly

through the website without the need to visit a physical store, and also by conducting web-based sales the Danthrift Shop can market the store with wider reach via the web. In this study, the UML design method was used, namely utilizing case charts, movement graphs and course charts, as well as the waterfall development method.

Keywords : Management Information System (SIM), Sales, Thrift, Web Based.

1. Latar Belakang

Toko Danthrift adalah perusahaan yang menjual berbagai macam model pakaian bekas, topi dan aksesoris. Cabang Danthrift diperkirakan akan dibuka pada tahun 2021. Sejauh ini cabang Danthrift belum mengalami proses bisnis yang memuaskan karena internet belum digunakan untuk proses penjualan dan pemasaran. Menghadapi masalah ini, diperlukan sistem informasi online, termasuk pelaporan informasi manajemen. Penggunaan sistem informasi manajemen berbasis web sangat bermanfaat bagi Toko Danthrift karena mencakup berbagai pembeli toko dan pemasar melalui internet untuk memamerkan dan menjual produk yang tersedia di Toko Danthrift [1]. Oleh karena itu, Anda perlu berinovasi untuk meningkatkan penjualan dan kualitas pelayanan Toko Danthrift Anda. Inovasi yang diajukan peneliti adalah merancang sistem informasi pelayanan toko berbasis website [2].

Oleh karena itu, Anda perlu berinovasi untuk meningkatkan penjualan dan kualitas pelayanan Toko Danthrift Anda. Inovasi yang diajukan Peneliti bertujuan untuk merancang sistem informasi layanan toko berbasis website yang akan membantu bisnis dalam mengontrol dan mengelola informasi secara terstruktur dan efisien [4]. Sistem informasi manajemen adalah elemen yang penting dalam rangkaian sistem perencanaan dan pengendalian internal, termasuk dokumen, sumber daya manusia, teknologi, dan proses yang terkait dengan akuntansi manajemen [5]. Sistem informasi manajemen sebagai proses pemrosesan informasi umumnya dapat dilihat sebagai serangkaian proses termasuk perencanaan, pemantauan, pembinaan, dll. Ketika proses ini dikelola dengan baik, mereka menciptakan nilai dan makna bagi organisasi Anda [6]. Pengembangan sistem ini memiliki tujuan utama untuk memecahkan berbagai permasalahan bisnis seperti biaya pelayanan, biaya produk, strategi bisnis. Sistem ini digunakan untuk menganalisis sistem informasi untuk menjalankan kegiatan operasional organisasi [7].

Pembangunan perangkat lunak ini didasarkan pada metode waterfall. Metode waterfall ini dianggap sebanding dengan pengembangan perangkat lunak sederhana [8]. Waterfall adalah model sistematis klasik di mana pengembangan perangkat lunak berurutan. Desain air terjun dimulai dengan fase analisis kebutuhan. Dalam konteks ini, diberikan gambaran mengenai berbagai kebutuhan yang digunakan sebagai solusi untuk mengatasi masalah yang ada [9]. Tahap berikutnya adalah pemodelan, di mana desain dan arsitektur sistem produksi direpresentasikan secara visual untuk mendapatkan

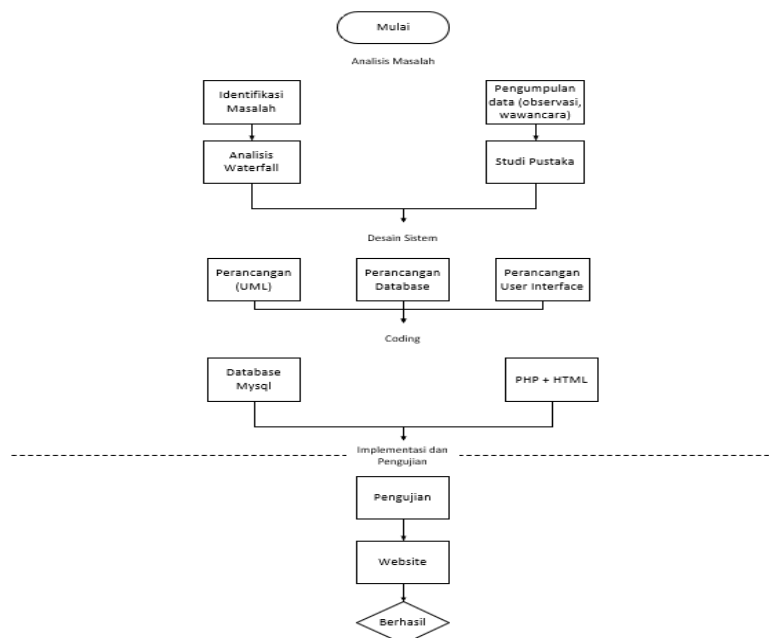
pemahaman yang lebih baik mengenai langkah-langkah yang perlu dilakukan. Proses meliputi implementasi perangkat lunak kepada pengguna, melakukan pemeliharaan rutin, memperbaiki perangkat lunak, mengevaluasi kinerja perangkat lunak, serta mengembangkan perangkat lunak berdasarkan umpan balik yang diterima. Dengan demikian, sistem dapat terus beroperasi dan berkembang sesuai dengan kemampuannya [10].

World Wide Web (WWW) adalah sebuah layanan yang menyajikan informasi dengan menggunakan prinsip link, dengan tujuan untuk memudahkan pengguna dalam mengakses informasi [11]. Fitur ini menjadikan web sebagai layanan dengan pertumbuhan tercepat. Di web, Anda dapat menyorot kata dan gambar dalam dokumen dan menautkan atau merujuk ke media lain seperti dokumen, frasa, klip video, dan file audio [12]. Web dapat terhubung dari satu tempat dalam dokumen atau gambar ke tempat lain. Situs tertaut dapat ditautkan saat diakses melalui browser [13].

Dengan menggunakan pendekatan waterfall untuk membuat sistem informasi manajemen penjualan Danthrift Store berbasis web, diharapkan bisnis berjalan lebih baik dan mengelola informasi lebih mudah.

2. Metode Penelitian

Berikut merupakan pembagian alur penelitian.



Pada gambar diatas, Proses penelitian disajikan dalam bentuk diagram alir. Peneliti menemukan masalah dengan proses manajemen Toko Danthrift. Selanjutnya, langkah pertama adalah mengumpulkan data yang mendukung penelitian. Setelah data yang dibutuhkan terkumpul, peneliti menganalisis data tersebut. Jika hasil analisis tidak memenuhi harapan, maka proses identifikasi

dilakukan kembali. Namun, jika hasil analisis positif, maka tahap selanjutnya adalah desain sistem. Setelah desain sistem selesai, dilakukan proses implementasi. Selanjutnya, sistem yang telah dibuat diuji untuk memastikan fungsionalitasnya.

2.1 Metode Pengumpulan Data

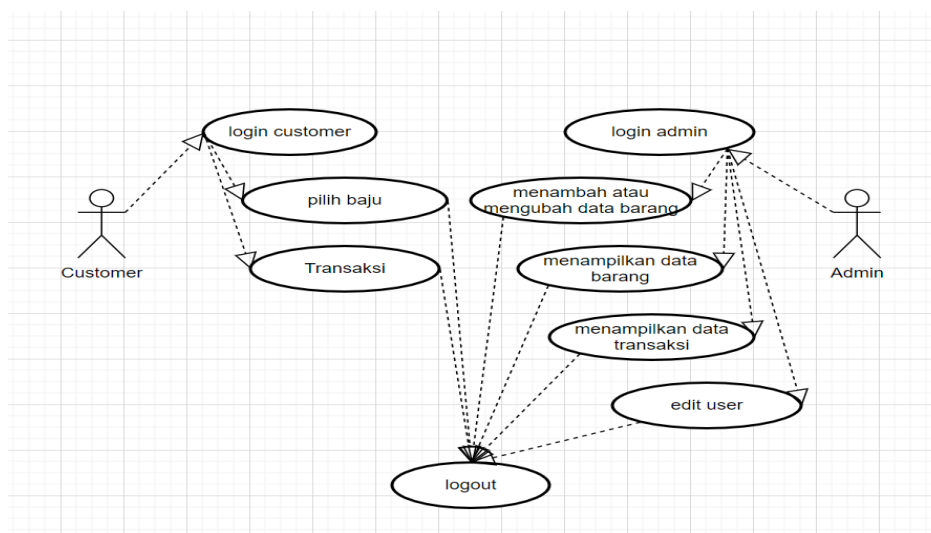
Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data terdiri dari melakukan wawancara dan observasi dengan narasumber yang berada di Toko Danthrift. Observasi dilakukan secara langsung di lokasi penelitian, sementara referensi dari kajian pustaka juga digunakan untuk melihat referensi-referensi sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini.

3. Hasil Dan Pembahasan

Dalam penelitian ini, dikembangkan sebuah sistem informasi penjualan berbasis web untuk Toko Danthrift. Untuk memvisualisasikan cara kerja website yang dibuat, dilakukan deskripsi website dalam bentuk diagram Unified Modeling Language (UML). Diagram UML digunakan sebagai representasi sketsa keseluruhan situs web. Selain itu, diagram use case digunakan untuk menggambarkan interaksi antara komponen/pengguna dengan situs web tersebut.

3.1 Use Case Diagram

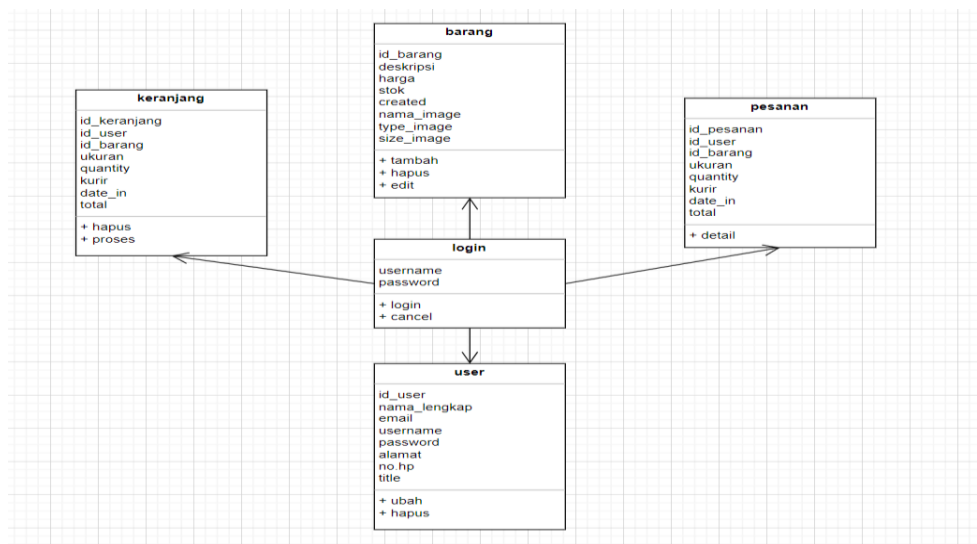
Di bawah ini adalah contoh perancangan diagram use case untuk Toko Danthrift. Pada diagram use case ini, sistem informasi berbasis web di Toko Danthrift memungkinkan pelanggan untuk melakukan langkah-langkah seperti login sebagai pelanggan, memilih pakaian, melakukan transaksi, dan logout. Sedangkan, admin dapat melakukan langkah-langkah seperti login sebagai admin, menambah atau mengubah data barang, menampilkan data barang, menampilkan data transaksi, mengedit pengguna, dan logout.



Gambar 1

3.2 Class Diagram

Diagram kelas adalah representasi visual dari setiap kelas dalam sistem yang memiliki hubungan satu sama lain. Pada gambar 2, dapat dilihat bahwa terdapat hubungan antara kelas login dengan barang, keranjang, pesanan, dan pengguna (user).



Gambar 2

3.3 Tampilan Pada Halaman Login

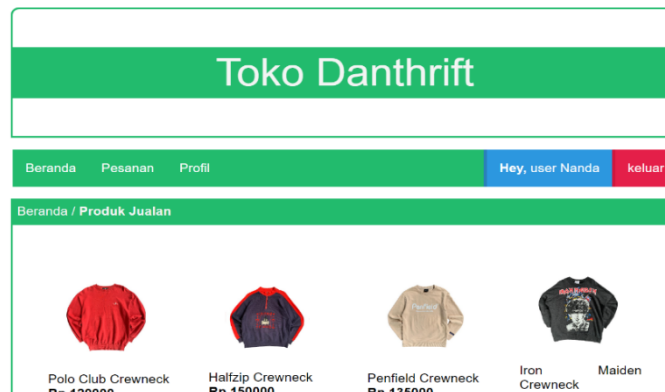
Pada tampilan halaman login Toko Danthrift yang berisikan Username dan Password serta tombol masuk dan kembali, juga tombol yuk daftar.



Gambar 3

3.4 Tampilan Pada Halaman Dashboard User

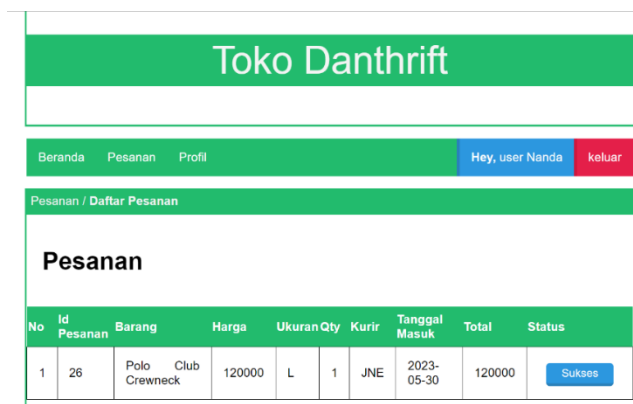
Pada tampilan halaman dashboard user berisikan beberapa menu seperti, pesanan yang berisikan pesanan yang telah kita pesan, lalu ada profil yang berisikan tentang data diri pengguna.



Gambar 4

3.5 Tampilan Pada Halaman Pesanan

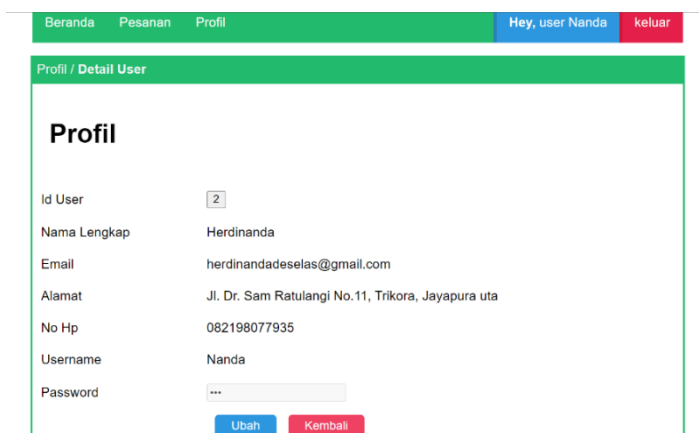
Pada tampilan halaman pesanan berisikan informasi tentang riwayat pesanan yang sudah pernah user pesan sebelumnya.



Gambar 5

3.6 Tampilan Pada Halaman Profil

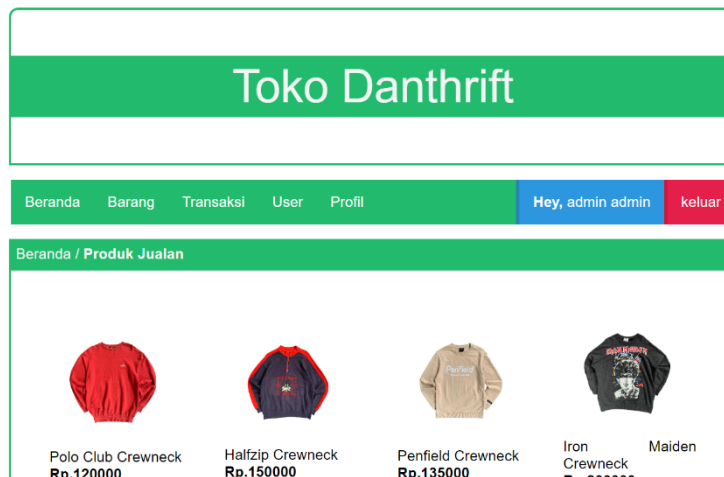
Pada tampilan halaman profil berisikan informasi biodata user seperti id user, nama lengkap, email, alamat, no.hp, username, password dan menu ubah password.



Gambar 6

3.7 Tampilan Pada Halaman Dashboard Admin

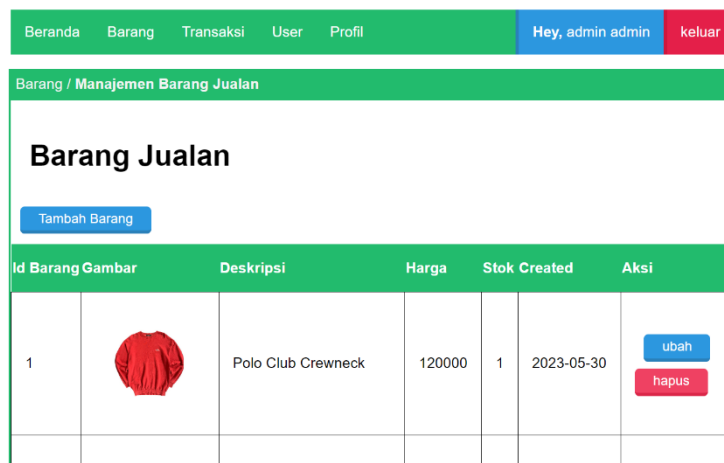
Pada tampilan halaman dashboard admin berisikan beberapa menu seperti, barang yang berisi tentang barang jualan, dimana admin dapat menambahkan edit, dan hapus barang, lalu ada menu transaksi yang berisi tentang informasi penjualan toko, lalu ada menu user yang berisi tentang informasi akun user, kemudian ada menu profil yang berisi biodata admin.



Gambar 7

3.8 Tampilan Pada Halaman Barang Admin

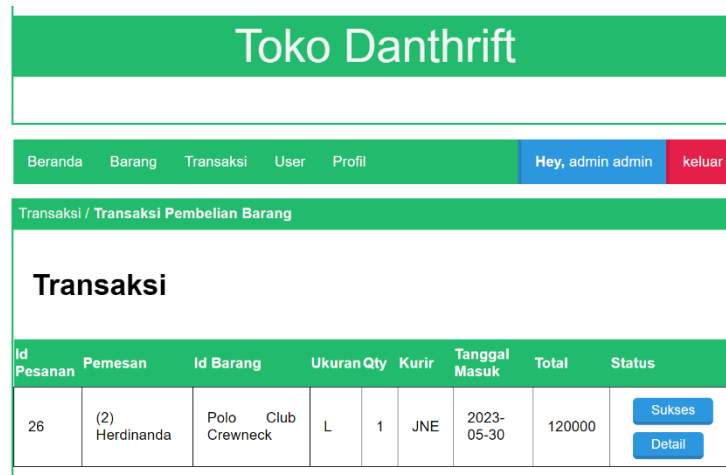
Pada tampilan halaman barang admin berisikan barang-barang jualan serta menu untuk menambahkan barang, mengubah barang, dan menghapus barang.



Gambar 8

3.9 Tampilan Pada Halaman Transaksi Admin

Pada tampilan halaman transaksi admin berisikan informasi transaksi pembelian user.



Id Pesanan	Pemesan	Id Barang	Ukuran Qty	Kurir	Tanggal Masuk	Total	Status
26	(2) Herdinanda	Polo Club Crewneck	L 1	JNE	2023-05-30	120000	Sukses

Gambar 9

4. Kesimpulan

Berikut adalah kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini:

1. Telah dikembangkan sistem informasi manajemen untuk Toko Danthrift dengan tujuan mempermudah proses penjualan di toko tersebut.
2. Sistem informasi manajemen ini memungkinkan pengguna untuk menginput data barang, mengubah data pengguna, dan melakukan transaksi secara online, sehingga memudahkan proses penjualan.
3. Sistem yang diimplementasikan berhasil meningkatkan efisiensi dan kemudahan dalam proses penjualan, serta memudahkan penyimpanan dan pengelolaan data yang terkait.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. P. Dinanti, R. P. Fhonna, and Y. Afrillia, "Sistem Informasi Manajemen Laundry Berbasis Web," *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, vol. 6, no. 1, 2022, doi: 10.29103/sisfo.v6i1.7987.
- [2] S. Robo, Muh Riandi Widiyantoro, Adi Putra Mika Surya Negara, and Trisno, "Sistem Informasi Pelayanan Barberhome Berbasis Website (Studi Kasus : Barbershop D'Goenting)," *JSAI (Journal Scientific and Applied Informatics)*, vol. 5, no. 2, pp. 137–148, Jun. 2022, doi: 10.36085/jsai.v5i2.3436.
- [3] M. Masgo and S. Santoso, "Prototype Sistem Informasi Manajemen Stok Berbasis Web Pada Toko Jasmine," *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, vol. 16, no. 1, 2022, doi: 10.33998/mediasisfo.2022.16.1.1175.
- [4] Wibawanto, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN STOK DAN PENJUALAN BARANG BERBASIS WEB PADA TOKO BANGUNAN NURI JAYA JAMBI," *J Chem Inf Model*, vol. 53, no. 9, 2018.

- [5] R. Setyawan and M. Maryam, “SISTEM INFORMASI PENJUALAN ALAT ELEKTRONIK BERBASIS WEB PADA TOKO MANDIRI ELEKTRONIK PURWANTORO,” *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, vol. 4, no. 1, 2021, doi: 10.32502/digital.v4i1.3071.
- [6] S. Robo, S. N. Alam, and T. D. Julianto, “PENERAPAN METODE PIECES DALAM PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN TUGAS AKHIR (STUDI KASUS : PRODI SISTEM INFORMASI UNIYAP),” *Jurnal Tekno Kompak*, vol. 15, no. 2, 2021, doi: 10.33365/jtk.v15i2.1152.
- [7] I. Rizza, Z. Ritonga, D. Naingolan, and S. Zuhri Harahap, “SITEM INFORMASI PENJUALAN PRODUK PERTANIAN PADA TOKO TRIPUTRI AEK NABARA BERBASIS WEB,” *Journal of Student Development Informatics Management (JoSDIM)*, vol. 1, no. 1, 2021.
- [8] A. S. Kirsan, N. N. Arisa, and A. H. D. Putra, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN BADAN AMAL MENGGUNAKAN METODE WATERFALL,” *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, vol. 16, no. 1, 2022.
- [9] S. Robo, A. Sah, and A. T. Sidarmawan, “PENERAPAN METODE WATERFALL DALAM PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI E-LEARNING (Studi Kasus: SMP NEGERI 5 JAYAPURA),” *JSAI (Journal Scientific and Applied Informatics)*, vol. 4, no. 2, 2021, doi: 10.36085/jsai.v4i2.1618.
- [10] Arizal and Annisa Nurul Puteri, “Sistem Informasi Manajemen Wisuda Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall,” *Jurnal Sistem dan Informatika (JSI)*, vol. 14, no. 2, 2020, doi: 10.30864/jsi.v14i2.309.
- [11] A. Saleh, A. Ariamin, A. Pawennari, and A. Padhil, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN ADMINISTRASI PENJUALAN PADA TOKO LINTANG OUTDOOR BERBASIS WEB,” *Journal of Industrial Engineering Management*, vol. 3, no. 1, 2018, doi: 10.33536/jiem.v3i1.199.
- [12] J. Wandika, “Sistem Informasi Manajemen Aset Pada Kantor Camat Silangkitang Berbasis Web,” *Information Technology Journal*, vol. 2, no. 8.5.2017, 2022.
- [13] R. E. Putri, “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Muncul Komputer,” *OKTAL : Jurnal Ilmu Komputer dan Science*, vol. 1, no. x, 2018.