

# RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN ONLINE BERBASIS WEB PADA TOKO SENENG TANI

Frisca Avril Puspita<sup>1</sup>, Aini Shofi Achsanti<sup>2</sup>, Helena Happy Aprilia<sup>3</sup>,  
Moch Hari Purwiantoro<sup>4</sup>

STMIK Amikom Surakarta  
Sukoharjo, Jawa Tengah

Email: [1friscaavril@gmail.com](mailto:friscaavril@gmail.com), [2achsantis@gmail.com](mailto:achsantis@gmail.com), [3helenaapril24@gmail.com](mailto:helenaapril24@gmail.com),  
[4hariamikom@gmail.com](mailto:hariamikom@gmail.com).

## Abstract

*Seneng Tani Shop is an agricultural shop that provides various pesticides, agricultural tools, non-subsidized fertilizers, agricultural seeds and seedlings. The ongoing business processes at the Seneng Tani Shop start from sales transactions which are still manual by carrying out calculations using a calculator, making notes which are still handwritten. This causes the time it takes for store managers to serve old customers, as well as the absence of sales reports. This research aims to create a Website-Based Sales Information System that facilitates sales transactions and produces sales reports. The prototype method is used for system development, by collecting data through interviews and literature study. The result is a website-based information system that allows customers to make purchases online, find out stock and prices of goods and generate sales reports for shop owners.*

**Keywords:** *Happy tani shop, Information system, Web, Prototype*

## Abstraksi

*Toko Seneng tani merupakan toko pertanian yang menyediakan berbagai obat pestisida, alat-alat pertanian, pupuk non subsidi, benih dan bibit pertanian. Proses bisnis yang sedang berjalan di Toko Seneng Tani mulai dari transaksi penjualan masih manual dengan melakukan perhitungan menggunakan kalkulator, pembuatan nota yang masih tulis tangan. Hal tersebut menyebabkan waktu yang diperlukan pengelola toko untuk melayani pelanggan lama, serta belum adanya laporan penjualan. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website yang memudahkan transaksi penjualan, dan menghasilkan laporan penjualan. Metode prototype digunakan untuk pengembangan sistem, dengan mengumpulkan data melalui wawancara. Hasilnya adalah sistem informasi berbasis website yang memungkinkan pelanggan untuk melakukan pembelian secara online, mengetahui stok dan harga barang dan menghasilkan laporan penjualan bagi pemilik toko.*

**Kata Kunci:** *Toko seneng tani, Sistem informasi, Web, Prototype*

## 1. PENDAHULUAN

Pada perkembangan teknologi saat ini, teknologi informasi memiliki peran penting, khususnya dalam sektor ekonomi dan bisnis. Teknologi berdampak di berbagai macam hal seperti menaikkan efektivitas serta efisiensi pengolahan administrasi dan data yang cepat. Kebutuhan teknologi informasi sangat penting sebagai salah satu faktor bersaing [2]. Teknologi informasi menuntut setiap Perusahaan untuk memiliki sistem informasi. Sistem informasi ini berfungsi untuk menyimpan setiap transaksi sehingga membantu kelancaran proses dan menghasilkan informasi yang berkualitas [3]. Salah satu contoh penerapan teknologi informasi yang banyak dilakukan di bidang bisnis adalah penerapan sistem informasi penjualan berbasis web [4]. Penjualan merupakan suatu fungsi dari pemasaran yang sangat penting dan menentukan bagi perusahaan untuk mencapai tujuan dari perusahaan tersebut [5]. Sistem informasi penjualan dibuat dengan berbasis website agar lebih fleksibel dalam penggunaannya [6]. Dengan segala fitur yang disediakan, web dapat menampung dan menyajikan berbagai macam informasi yang dibutuhkan pengguna [7]. Dengan adanya sistem tersebut, pelanggan dapat melakukan pembelian dan mengetahui harga barang tanpa harus pergi ke toko [8].

Toko Seneng Tani merupakan toko pertanian yang menyediakan berbagai obat pestisida, alat-alat pertanian, pupuk non subsidi, benih dan bibit pertanian. Saat ini, proses bisnis yang sedang berjalan di Toko Seneng Tani mulai dari transaksi penjualan barang dan pembuatan nota pembelian yang masih manual yang rawan dengan kesalahan. Selain itu belum adanya pendataan terkait stok barang sehingga membuat penjaga toko tidak dapat memberikan informasi akurat terkait stok barang yang ada dan kosong serta membuat para pengunjung yang sudah datang ke toko untuk mencari suatu barang akan merasa kecewa saat mengetahui barang yang dicarinya tidak memiliki stok di toko dan belum adanya laporan penjualan.

Untuk menyelesaikan permasalahan di atas maka diusulkan sebuah sistem informasi penjualan yang diharapkan dapat memudahkan dalam pengolahan data, penjualan serta pembuatan laporan pada Toko Seneng Tani. Dengan mempunyai sistem informasi penjualan berbasis web sendiri, Toko Seneng Tani akan terlihat lebih profesional dan terpercaya. Untuk itu penulis mengangkat jurnal yang berjudul "RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN ONLINE BERBASIS WEB PADA TOKO SENENG TANI".

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data dan pengembangan system adalah sebagai berikut :

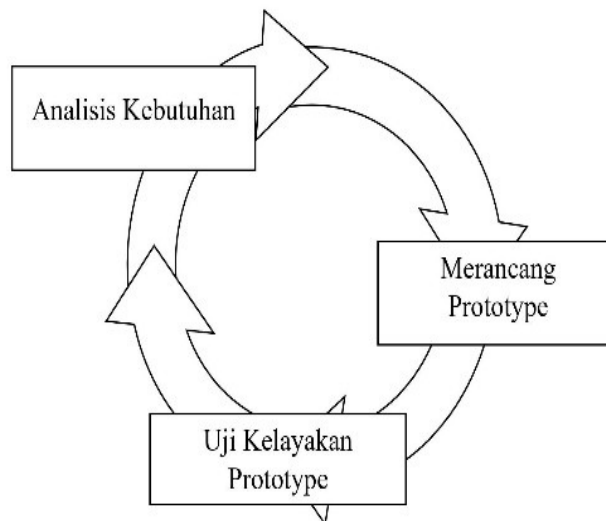
### 2.1. Metode Pengumpulan Data

Dalam proses pengumpulan data penulis menggunakan metode wawancara. Penulis melakukan wawancara dengan saudari Marinta selaku pengelola toko. Pada

wawancara ini penulis menyiapkan beberapa pertanyaan mengenai proses bisnis yang ada di toko seneng tani. Hasil dari wawancara yang penulis dapatkan adalah saat ini, proses bisnis yang sedang berjalan ditoko mulai dari transaksi penjualan barang masih manual. Selain itu belum adanya pendataan terkait stok barang sehingga membuat penjaaga toko tidak dapat memberikan informasi akurat terkait stok barang yang ada dan kosong serta membuat para pengunjung yang sudah datang ke toko untuk mencari suatu barang akan merasa kecewa saat mengetahui barang yang dicarinya tidak memiliki stok di toko dan belum adanya laporan penjualan.

## 2.2. Metode Pengembangan Sistem

Dalam perancangan pengembangan sistem informasi penjualan ini menggunakan metode *prototype*. Metode *prototype* merupakan suatu teknik pengumpulan data tertentu mengenai kebutuhan-kebutuhan informasi pengguna secara cepat [9]. Alasan menggunakan metode *prototype* karena penulis dapat menentukan kebutuhan pengguna secara cepat dan tepat. Prototipe tersebut akan dievaluasi oleh pelanggan atau pengguna dan dipakai untuk menyesuaikan kebutuhan pengembangan system [10]. Berikut ini alur dari metode *prototype* yang akan dibuat tersaji pada gambar 1.



Gambar 1. Metode *Prototype*

Dalam metode *prototype* terdapat tiga tahapan yaitu, Analisis kebutuhan dimana penulis mengumpulkan data kebutuhan pengguna dan kebutuhan sistem melalui pengelola toko yang nantinya dijadikan dasar pembuatan sistem. Tahap kedua Merancang *Prototype* yaitu penulis merancang desain interface menggunakan figma untuk system yang dikembangkan. Terakhir Uji *Prototype* dilakukan untuk mengetahui apakah *prototype* yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan toko dan layak digunakan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Analisis Kebutuhan

##### 3.1.1. Kebutuhan Pengguna

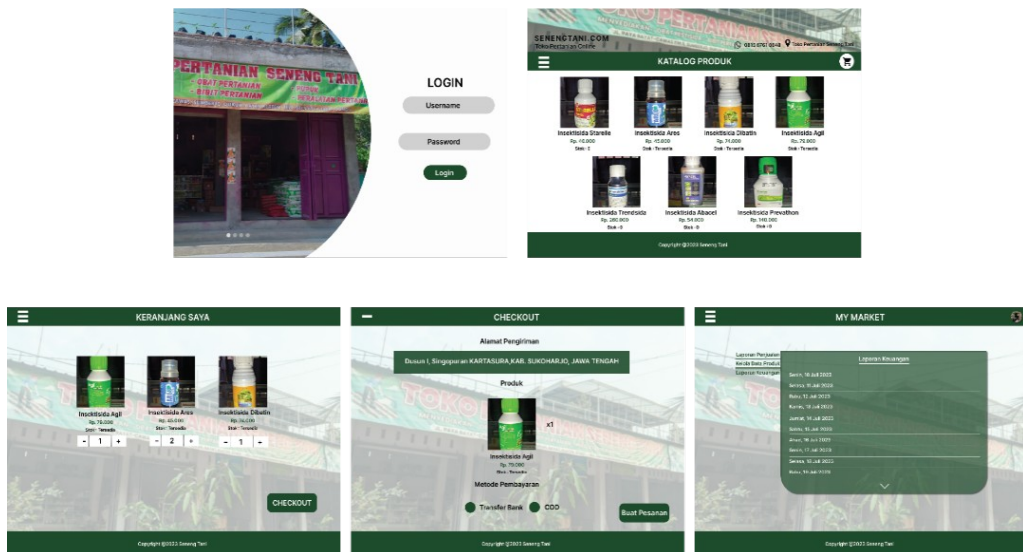
Pengguna dari perancangan sistem informasi penjualan perlengkapan pertanian pada Toko Seneng Tani memiliki dua pengguna yaitu Owner dan Pelanggan. Untuk owner nantinya bisa melakukan login, mengelola pesanan, dan dapat mengakses laporan penjualan. Sedangkan untuk pelanggan dapat melakukan login, pendaftaran, melihat katalog produk, melakukan pemesanan produk, mengisi data pesanan, dan dapat melakukan pembayaran.

##### 3.1.2. Kebutuhan Sistem

Sistem memberikan hak akses kepada setiap user. Pengguna sistem harus mengisi username dan password untuk melakukan proses login, jika berhasil maka pengguna bisa mengakses sistem sesuai dengan pembagian user-nya. Stok barang otomatis berubah saat produk telah terjual. Laporan dapat diakses berdasarkan data penjualan yang telah pengguna lakukan.

#### 3.2. Merancang Prototype

##### 3.2.1. Design Interface

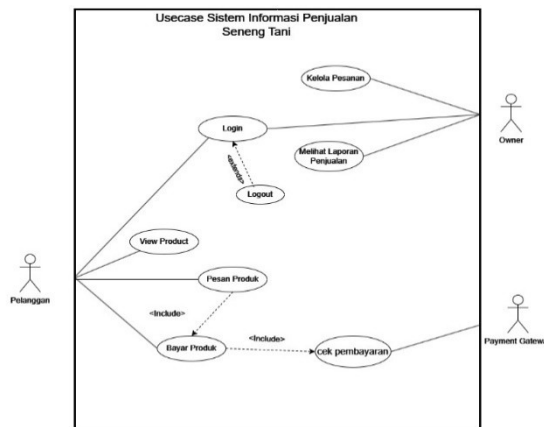


Gambar 2. Design Interface

Rancangan design interface dari Toko Seneng Tani terlihat pada gambar 2. Halaman Login, Katalog Produk, Keranjang, Checkout, serta halaman My Market bagi admin/owner. Seluruh pengunjung website dapat melihat katalog produk yang ada, namun hanya pengunjung yang sudah Log In saja yang dapat memesan produk pada halaman Keranjang dan checkout. Pada halaman My Market yang hanya dapat diakses oleh owner Toko Seneng Tani, terdapat beberapa menu yang menampilkan data rekapitulasi dari administrasi toko.

### 3.2.2. Use Case Diagram

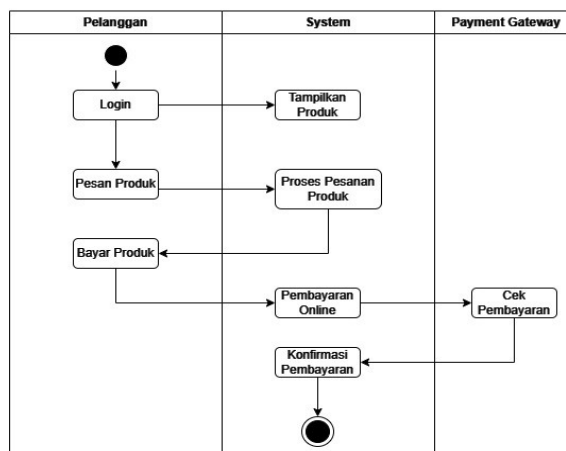
Pada Gambar 3 adalah *use case diagram* yang terdapat 3 aktor yaitu Pelanggan, Owner dan Payment. Pelanggan adalah yang melakukan pemesanan produk. Owner adalah pengelola toko. Untuk menggunakan sistem ini setiap aktor, pelanggan dan owner harus memiliki akun untuk login agar dapat memperoleh hak akses yang sesuai. Sedangkan Payment tidak perlu akun karena bertuas sebagai cek pembayaran. Pelanggan dapat melihat katalog produk, memesan produk dan melihat detail transaksi. Sedangkan owner dapat mengakses pesanan produk dan melihat laporan penjualan. *Use case diagram* terlihat pada gambar 3.



Gambar 3. Use Case Diagram

### 3.2.3. Activity Diagram

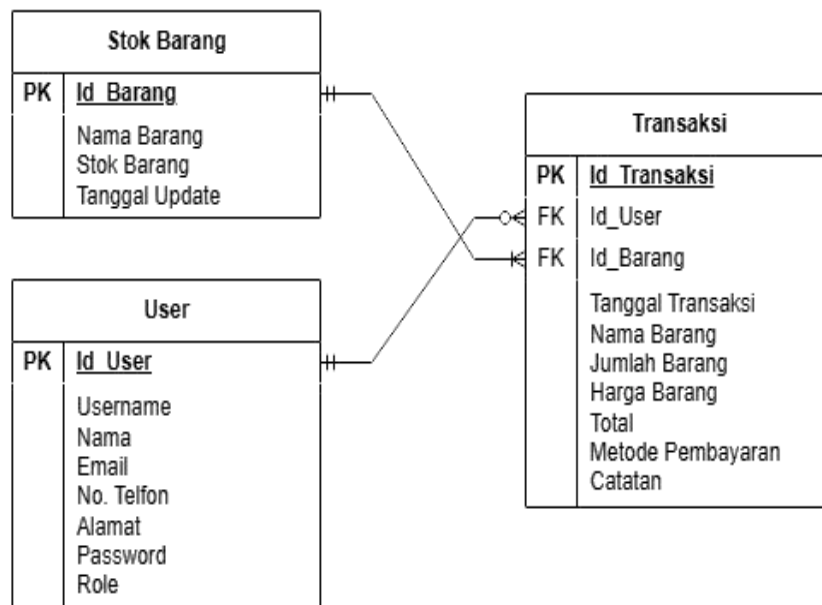
*Activity diagram* transaksi dimana pelanggan login pada sistem lalu sistem menampilkan katalog produk. Kemudian pelanggan masuk ke halaman pemesanan produk kemudian sistem akan memproses permintaan pelanggan. Setelah itu pelanggan melakukan pembayaran online di sistem dan Payment akan mengecek pembayaran dan mengkonfirmasi pembayaran ke sistem lalu proses selesai. *Activity diagram* terlihat pada gambar 4.



Gambar 4. Activity Diagram

### 3.2.4. Entity Relationship Diagram (ERD)

Relasi antar table database yang digunakan untuk sistem ini. *Primary Key* adalah kunci utama yang berfungsi sebagai nilai unik untuk memastikan setiap baris tabel memiliki nilai yang berbeda pada kolom *primary key*. Sedangkan *Foreign key* adalah kunci yang digunakan untuk merujuk ke kolom *primary key* melalui tabel lainnya. Fungsi dari setiap tabel diantaranya tabel user untuk menampung semua data pengguna sistem dengan dibatasi hak akses setiap pengguna sesuai dengan *role* masing-masing user, tabel stok barang digunakan untuk menampung data jumlah stok barang dan tabel transaksi untuk menampung data transaksi barang. Tabel-tabel tersebut memiliki atribut relasi diantaranya *zero to many*, dan *one to many*. Berikut ini *Entity Relationship Diagram* tersaji pada gambar 5.



Gambar 5. Entity Relationship Diagram

## 4. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang dapat diperoleh dari perancangan sistem informasi ini antara lain :

1. Dengan adanya Sistem informasi penjualan berbasis website pada Toko Seneng Tani memudahkan pemilik toko dalam mengelola proses penjualan serta memudahkan pelanggan untuk mengetahui stok barang.
2. Dengan sistem ini waktu yang diperlukan untuk proses transaksi lebih cepat karena tidak perlu lagi tulis tangan di bon faktur.
3. Dengan adanya sistem ini, pembuatan laporan bisa dengan mudah dan data yang dihasilkan akurat.

## 5. SARAN

Berdasarkan hasil kesimpulan yang diambil dari uraian penulis diatas, maka penulis sampaikan saran-saran untuk penelitian lebih lanjut. Dengan itu diharapkan sistem ini dapat menjadi masukan pada pengelola toko pada pengembangan selanjutnya, yaitu sebagai berikut :

1. Diharapkan dapat ditambahkan sistem kasir agar dapat mempermudah transaksi jual-beli.
2. Diharapkan bisa mengembangkan fitur-fitur baru yang semakin memudahkan pengguna dimasa mendatang.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Y. Siringoringo, "SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PERSEDIAAN PRODUK PERALATAN PERTANIAN BERBASIS WEB," vol. 4, 2021.
- [2] A. Y. Permana, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PERUMAHAN MENGGUNAKAN METODE SDLC PADA PT. MANDIRI LAND PROSPEROUS BERBASIS MOBILE," vol. 10, no. 2, 2019.
- [3] E. Damayanti, "Sistem Informasi Penjualan Obat Pertanian Berbasis Web pada Toko BUTANI Blora," *Walisongo Journal of Information Technology*, vol. 1, no. 2, p. 161, Dec. 2019, doi: 10.21580/wjit.2019.1.2.4520.
- [4] H. I. T. Simamora, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN CV MITRA TANI MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE," *JURTEKSI (Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi)*, vol. 6, no. 2, pp. 173–178, Apr. 2020, doi: 10.33330/jurtekxi.v6i2.552.
- [5] M. A. Rizal, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis Web Pada Toko Uj Outlet," vol. 7, 2018.
- [6] Y. Firmansyah, R. Maulana, and D. O. Hutagalung, "Impelementasi Model Prototipe Dalam Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Sparepart Sepeda Motor," 2021.
- [7] R. Triyanto, J. Stekpi, / Trilogi, T. Kalibata, and J. Selatan, "Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Berbasis Website (Studi Kasus : Toko Waroeng Bola)," *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi*, vol. 2, no. 1, 2020.
- [8] E. S. Susanto, "SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO JILBAB RJS KABUPATEN SUMBAWA BERBASIS WEB," vol. 1, 2019.
- [9] E. W. Fridayanthie, H. Haryanto, and T. Tsabithah, "Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan (Persis Gawan) Berbasis Web," *Paradigma - Jurnal Komputer dan Informatika*, vol. 23, no. 2, Sep. 2021, doi: 10.31294/p.v23i2.10998.
- [10] P. Dokumen, K. Kecamatan, and L. Kurniati, "Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem," 2021. [Online]. Available: <https://journal-computing.org/index.php/journal-sea/index>

