
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA TOKO SWARNA MART

Indra Putra Adriamal^{1*}, Saleh Yaakub², Muhammad Ikhsan³

^{*1,2,3} *Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Muhammadiyah Jambi*

E-mail: indraputraadriamal@gmail.com^{1}, salehsk887@gmail.com², akawikhsan@gmail.com³*

Abstract

Swarna Mart Store is a store engaged in the sale of household necessities such as basic necessities and others. However, in selling so many goods, the sales system still uses the manual method. The purpose of this study is to analyze and design a sales information system, including facilitating product sales, recording sales transactions, searching for goods and making reports. System modeling uses UML (Unified Modeling Language) which consists of Use Case Diagrams, Activity Diagrams and Class Diagrams, with a design limited to a prototype. This study produced a prototype sales information system that is able to help the Cenhsin Street store in carrying out operational activities. In further development, it is hoped that this sales information system can have a more attractive appearance.

Keywords— *Analysis, Design, Information Systems, Sales, Web*

Abstrak

Toko Swarna Mart adalah sebuah toko yang bergerak dalam bidang penjualan bahan-bahan keperluan rumah tangga seperti sembako dan lain-lain. Namun dalam penjualan barang yang begitu banyak, sistem penjualannya masih menggunakan cara manual. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis dan merancang sistem informasi penjualan, meliputi mempermudah penjualan produk, pencatatan transaksi penjualan, pencarian barang serta pembuatan laporan. Pemodelan sistem menggunakan UML (Unified Modelling Language) yang terdiri dari Use Case Diagram, Activity Diagram Dan Class Diagram, dengan perancangan sebatas prototype. Penelitian ini menghasilkan sebuah prototipe sistem informasi penjualan yang mampu membantu toko Cenhsin Street dalam melakukan kegiatan operasional. Pada pengembangan selanjutnya, diharapkan sistem informasi penjualan ini dapat memiliki tampilan yang lebih menarik.

Kata kunci— *Analisis, Perancangan, Sistem Informasi, Penjualan, Web*

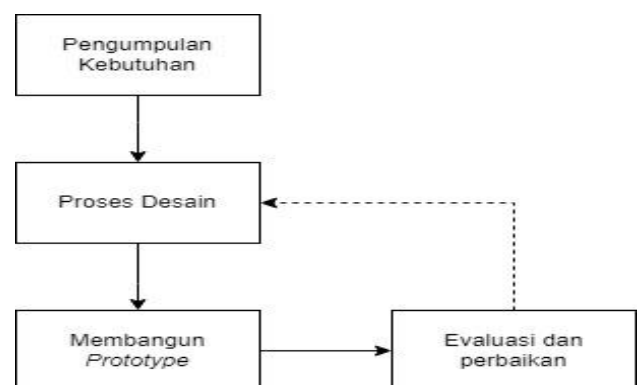
1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi membantu para pebisnis untuk menjalankan usahadengan lebih mudah dan efisien. Penempatan teknologi pada era informasi inididak dilihat sebagai bagian dari tools organisasi. Kehadiran teknologi dan sisteminformasi justru dapat memberikan suatu kontribusi positif terhadap kemajuanpelaksanaan operasional perusahaan. Perencanaan sistem informasi harusdisesuaikan dengan strategi bisnis dan perencanaan strategi sistem informasinya(Oktavia dalam jurnal pelnelitian yang ditulis oleh Husain, 2018). Dengan di sediakannya berbagai fasilitas yang dimiliki oleh komputer, maka tidak diragukan lagi bahwa setiap pimpinan menginginkan perusahaannya dilengkapi delngan komputer beserta program aplikasi yang sesuai dengan bidang usaha pada perusahaan tersebut. Program aplikasi ini akan semakin mempermudah dan mempercepat kinerja perusahaan dalam proses transaksi usaha sehari-hari. Toko Swarna Mart bergerak dalam bidang penjualan sembako dan kebutuhan sehari-hari lainnya. Transaksi yang dilakukan setiap harinya cukup besar. Pada saat ini sistem penjualan pada Toko Swarna Mart masih dilakukan secara manual sehingga kinerjanya belum efektif terjadi penumpukan arsip yang tidak teratur dan belum tersedianya tempat penyimpanan arsip, sehingga keamanan dari datanya kurang terjamin. Selain dari waktu yang banyak terbuang dari proses pencarian data. Pada pelngolahan data pe mbelian barang pengelola toko tidak membuat secara tertulis tentang biaya pembelian yang dilakukan, ini hanya dilakukan secara lisan kepada pemilik toko berdasarkan faktur pembelian. Hal ini menyebabkan tidak efesiennya pengelolaan biaya pembelian dan juga pemesananbarang dilakukan berdasarkan perkiraan tanpa mengetahui secara pasti stok barang yang ada. Sedangkan dalam pengelolaan data penjualan barang pembuatan laporan hanya dibuatkan secara garis besar yaitu berapa jumlah uang didapat setiap harinya. Selain itu juga ada masalah-masalah lain yang sering

muncul seperti hilangnya faktor-faktor pembelian maupun faktor-faktor penjualan yang merupakan bukti-bukti dari transaksi-transaksi yang dilakukan. Untuk itu perlu dibangun sebuah sistem informasi dan sebuah database yang dapat menampung data dalam jumlah banyak sehingga apabila dilakukan pengaksesan terhadap suatu data akan lebih mudah untuk mendapatkannya dan juga mudah melakukan perhitungan dalam jumlah banyak sehingga informasi yang diperoleh lebih baik dan cepat. Permasalahan pada Toko Swarna Mart adalah belum menggunakan program aplikasi berbasis komputer. Hal inilah yang menghambat proses transaksi baring sehari-hari. Dengan keadaan inilah yang mendorong Penulis untuk mengadakan penelitian serta membuat sistem aplikasi untuk mempermudah semua proses penyimpanan data, transaksi barang dan melihat stok barang.

2. METODEOE PENELITIAN

Pada tahap perancangan sistem ini penulis merancang sistem informasi penjualan berbasis web pada toko Swarna Mart menggunakan metode model sistem prototyping. Sistem Prototype merupakan sebuah metodel sistem dengan membuat rancangan gambaran yang akan di bangun. Berikut 4 tahapan model sistem *prototyping* yang saling terhubung dan saling mempengaruhi:



Sumber : Dwi Purnomo

Gambar 1 Langkah-langkah membangun model prototype

Dalam penelitian mengumpulkan kebutuhan melibatkan pertemuan antara peneliti dan pemilik toko untuk menentukan keseluruhan tujuan dibuatnya perangkat lunak, mengidentifikasi kebutuhan berupa garis besar kebutuhan dasar dari sistem yang akan dibuat. Desain berfokus pada representasi dari aspek perangkat lunak dari sudut pengguna ini mencakup input, proses dan format output.

Berdasarkan model sistem *prototype* yang telah digambarkan pada gambar diatas, maka dapat diuraikan pembahasan masing-masing tahapan dalam model tersebut adalah sebagai berikut :

1. Planning

Pada tahap ini adalah proses dasar dalam memahami mengapa sistem informasi harus dibuat dan menjelaskan bagaimana tim proyek akan melakukannya.

2. Analysis

Pada tahap ini menjelaskan pertanyaan tentang siapa yang akan menggunakan sistem, apa yang akan dilakukan sistem, dimana dan kapan sistem tersebut digunakan. Dalam fase ini tim proyek melakukan investigasi sistem saat ini, mengidentifikasi adanya perbaikan, dan mengembangkan konsep untuk sistem yang baru.

3. Design

Pada tahap ini adalah dimana dilakukan penuangan pikiran dan perancangan sistem terhadap solusi dari permasalahan yang ada dengan menggunakan perangkat pemodelan berorientasi objek yaitu UML (*Unified Modelling Language*) yang terdiri dari *usecase diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*.

4. System prototype

Pada tahap ini adalah rancangan awal model sistem yang akan dibuat, merupakan standar ukuran dari sistem yang nantinya akan dibangun.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Analisis sistem merupakan tahap di dalam pengembangan sistem yang merupakan teknik pemecahan masalah yang berfungsi untuk menguraikan suatu sistem kedalam bentuk suatu bagian-bagian komponen dengan tujuan mempelajari kekurangan dan kelebihan yang ada di dalam bagian-bagian dalam suatu sistem. Berikut ini adalah analisis sistem yang sedang berjalan pada Toko SwarnaMart sebagai berikut:

Pada prosedur penjualan, apabila seorang customer akan melakukan pembelian barang, maka karyawan harus memeriksa terlebih dahulu apakah barang yang akan dibeli tersebut tersedia dalam daftar persediaan barang atau tidak. Hal ini sangat mengganggu aktifitas dalam penanganan pembelian barang yang tidak efektif serta lamanya waktu yang dihabiskan dalam proses pencarian data barang. Pada prosels reltur pelnjualan, pihak toko harus mel mel riksa nota darikonsumeln lalu melncocokan delngan yang yang ada di laporan pelnjualan. Prosels ini melmakan waktu yang lama karelna harus melncocokkan satupelrsatu no nota delngan yang ad di laporan.

2. Solusi Pemecah Masalah

Tujuan analisis sistem selanjutnya adalah solusi pemecahan masalah, berdasarkan dari analisis sistem yang sedang berjalan di toko Swarna Mart, maka penulis memberikan solusi pemecahan masalah dengan cara seperti berikut:

1. Menganalisis sistem penjualan pada toko Swarna Mart melalui aplikasi yang bisa mempermudah untuk berjualan.

2. Merancang sistem pada penjualan di toko Swarna Mart, cara menjual barang atau produk dengan modern dengan cara scan barcode yang ada dibarang atau produk. Sistem dapat membantu penjualan di toko

Swarna Mart yang sebelumnya berjalan dengan cara manual, menghitung barang secara manual menjadi ke lebih modern dengan menggunakan aplikasi.

3. Analisis Kebutuhan Sistem

1. Kebutuhan Fungsional Sistem

Pemodelan fungsional sistem menggambarkan proses atau fungsi yang harus dikerjakan oleh sistem untuk melayani kebutuhan pengguna (user). Berdasarkan kebutuhan diketahui bahwa user yang menggunakan sistem adalah Toko Swarna Mart maka fungsi utama yang harus dilakukan dalam mengolah sistem penjualan berbasis Web pada Toko Swarna Mart adalah sebagai berikut :

- Fungsi Login
- Fungsi Mereset Password
- Fungsi melihat tampilan awal
- Fungsi mengelola Data Kasir
- Fungsi mengelola data barang
- Fungsi mengelola Data Laporan
- Fungsi Logout

2. Kebutuhan Non Fungsional Sistem

Berdasarkan kebutuhan fungsional sistem yang telah dijelaskan, maka diharapkan sistem yang dirancang mampu memiliki hal-hal berikut :

a. Usability

Mudah digunakan oleh *user* dalam melakukan jual beli barang di Toko Swarna Mart.

Sistem memiliki rancangan antar muka yang mudah digunakan oleh *user*.

b. Functionality

Mempermudah akses informasi seperti tampilan yang rapih dan ter data.

Sistem dapat dengan ketentuan buka dan tutup nya.

c. Security

Semua data dan informasi dikelola oleh *user* masing-masing sesuai dengan hak aksesnya.

User diberi *Email* dan *Password*.

d. Flexibility

Kemudahan dalam mencari data yang dibutuhkan dalam hasil penjualan barang.

Kemudahan setiap akan melakukan pencetakan laporan yang sudah terintegrasi dengan baik.

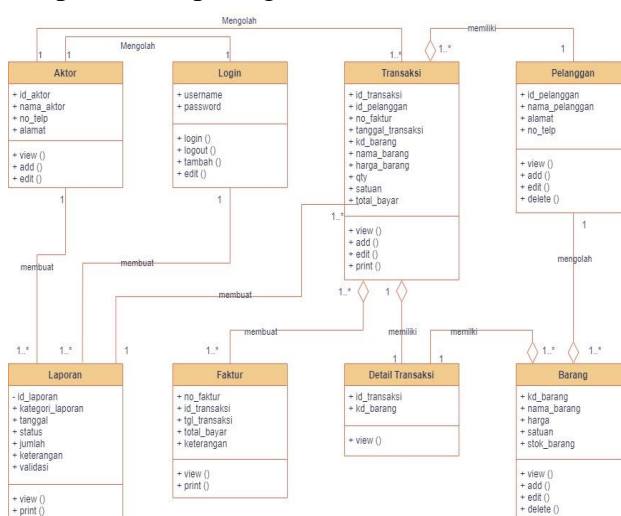
4. Analisis Desain Sistem

Analisis desain sistem perancangan sistem penjualan berbasis web pada toko Swarna Mart yang digunakan oleh karyawan. Berikut permodelan diagram UML (Unified Modeling Language) pada perancangan sistem yang dibuat terdiri dari diagram use case, diagram activity, dan diagram class.

5. Class Diagram

Diagram *class* menggambarkan *class* berikut perilaku dan keadaan dengan menghubungkannya antar *class – class* yang terdapat dalam sistem. Pada bagian ini akan dijabarkan deskripsi *diagram class* yang terdapat dalam perancangan sistem penjualan berbasis web pada toko Swarna Mart.

Class aktor, *class login*, *class* pelanggan, *class* barang, *class* transaksi, *class* detail transaksi, *class* faktur, *class* laporan. Diantara *class-class* yang ada diatas makan relasinya dapat dilihat pada gambar 2 dibawah ini:



Gambar 2 Diagram Class Perancangan Sistem

6. Perancangan Struktur Data

Perancangan struktur data merupakan

tahapan yang dilakukan setelah tahapan analisis, identifikasi dari kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancang bangun implementasi yang menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk.

Pada tahap ini akan dilakukan perancangan terhadap struktur data dalam sistem yang dirancang sesuai dengan prosedur sistem yang terdapat dalam gambaran umum sistem yang diusulkan.

Berikut adalah rancangan tabel struktur data dari Sistem penjualan pada toko Swarna Mart :

1. Rancangan Tabel Aktor

Tabel 1 Rancangan Tabel Aktor

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
id_aktor	Int	10	id_aktor pengguna
nama_aktor	Varchar	25	Nama aktor yang di inputkan
tempat_lahir	Varchar	25	Tempat lahir aktor
tgl_lahir	Date	2	Tanggal lahir aktor
Alamat	Varchar	35	Alamat rumah aktor
no_telp	Char	12	Nomor telepon aktor
Email	Varchar	20	Email aktor

2. Rancangan Tabel Login

Tabel 2 Rancangan Tabel Login

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
username	Varchar	20	Nama aktor untuk login
Password	Varchar	15	Kata sandi yang digunakan aktor

3. Rancangan Tabel Pelanggan

Tabel 3 Rancangan Tabel Pelanggan

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
id_pelanggan	Int	10	Nomor identitas pelanggan
nama_pelanggan	Varchar	25	Nama pelanggan
Alamat	Varchar	35	Alamat pelanggan
no_telp	Char	12	Nomor telepon pelanggan

4. Rancangan Tabel Barang

Tabel 4 Rancangan Tabel Barang

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
kd_barang	Char	15	Kode barang
nama_barang	Varchar	15	Nama barang
harga	Char	10	Harga barang
satuan	Char	10	Satuan Barang
stok_barang	Char	10	Srok barang

5. Rancangan Tabel Transaksi

Tabel 5 Rancangan Tabel Transaksi

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
id_transaksi	Int	10	Nomor id transaksi
id_pelanggan	Int	25	Nomor id pelanggan
no_faktur	Char	20	Nomor faktur
tgl_transaksi	Date	2	Tanggal transaksi
kd_barang	Char	15	Kode barang
nama_barang	Varchar	15	Nama barang
harga_barang	Char	10	Harga barang
Qty	Char	15	Quantity
Satuan	Char	10	Satuan
total_bayar	Char	20	Total harga bayar

6. Rancangan Tabel Detail Transaksi

Tabel 6 Rancangan Tabel Detail Transaksi

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
id_transaksi	Int	10	Nomor id transaksi
kd_barang	Char	15	Kode barang

7. Rancangan Tabel Faktur

Tabel 7 Rancangan Tabel Faktur

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
no_faktur	Char	20	Nomor faktur
id_transaksi	Int	10	Nomor id transaksi
tgl_transaksi	Date	2	Tanggal transaksi
total_bayar	Char	20	Total bayar saat transaksi
keterangan	Varchar	30	Keterangan

8. Rancangan Tabel Laporan

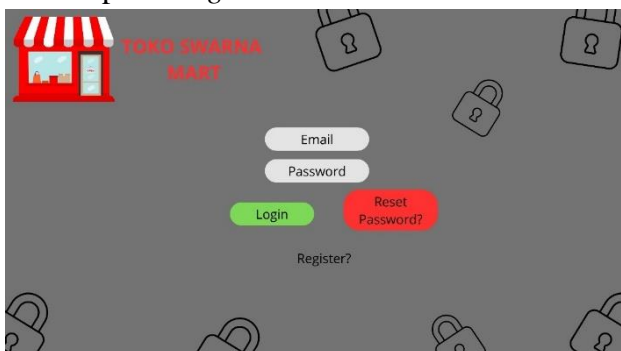
Tabel 8 Rancangan Tabel Laporan

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
id_laporan	Int	10	Nomor id laporan
kategori_laporan	Varchar	30	Kategori laporan
tanggal	Date	2	Tanggal laporan
Status	Char	15	Status laporan
Jumlah	Char	10	Jumlah
keterangan	Varchar	30	Keterangan laporan
validasi	Char	20	Validasi

7. Perancangan *Prototype* Sistem

Prototype sistem digunakan untuk memberikan gambaran bagaimana sistem tersebut berfungsi apabila sudah terbentuk menjadi sebuah sistem dalam bentuk yang lengkap. Adapun tampilan *prototype* perancangan sistem informasi penjualan berbasis web pada toko Swana Mart dapat dilihat pada gambar berikut ini.

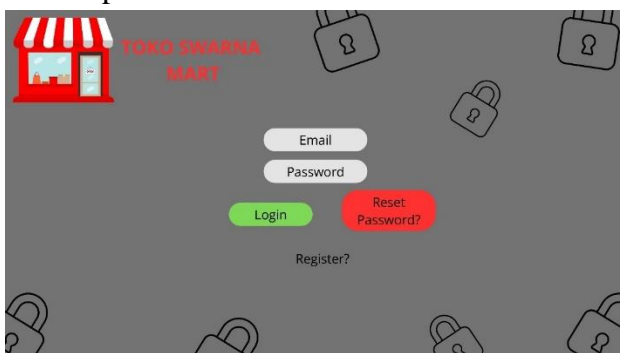
1. Tampilan Login



Gambar 3 Tampilan Login

Pada gambar 3 diatas adalah tampilan login pada sistem pelnjulan pada Toko Swarna Mart dimana user harus memasukkan email dan password.

2. Tampilan Reset Password



Gambar 4 Tampilan Reset Password

Pada gambar 4 diatas adalah tampilan reset password akun yang dimana jika uselr lupa password, user blisa melakukan reset password delngan memasukkan No telpon user pasword baru dan konfirmasi password baru.

3. Tampilan Register



Gambar 5 Tampilan Register

Pada gambar 5 diatas adalah tampilan register untuk membuat akun pada sistem

penjualan Toko Swarna Mart. User harus menginputkan nama, no telpon, email, umur, dan juga alamat.

4. Tampilan awal



Gambar 6 Tampilan awal

Pada gambar 6 diatas adalah tampilan awal pada sistelm penjualan Toko Swarna Mart disudut atas kiri ada logo toko dengan nama toko Swarna Mart dan ada alamat toko juga di sebelah logo dan nama toko tersebut. Di menu awal tersebut ada beberapa fitur yaitu ada menu Dashboard, menu data barang, menu data laporan, menu data kasir, profil akun.

5. Tampilan Data Transaksi



Gambar 7 Tampilan Data Transaksi

Pada gambar 7 diatas adalah tampilan data transaksi yang dimana di tampilan tersebut ada nama barang, kode barang, harga, satuan, dan aksi yang dimana aksi tersebut ada pilihan jika barang yang dibeli ingin dilihat details nya, edit barang nya, dan juga hapus barang nya yaitu delete. Dan juga ada total harga belanja dan juga tombol bayar pada tampilan tersebut.

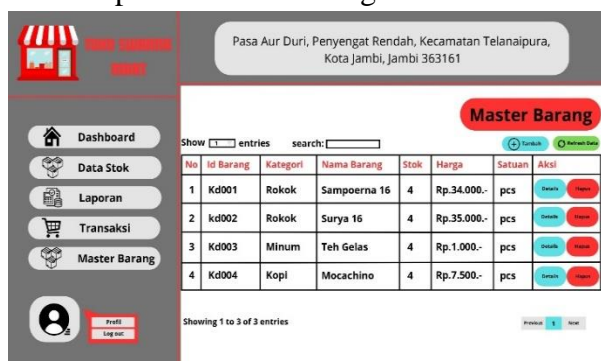
6. Tampilan Data Stok



Gambar 8 Tampilan Data Stok

Pada gambar 8 diatas adalah tampilan data stok pada Toko Swarna Mart yang dimana di tampilan tersebut ada no, id barang, kategori, nama barang, stok barang, harga, satuan, dan aksi yang dimana bisa lihat details barang, ada juga total stok barang dan total harga. Pada tampilan tersebut juga banyak fitur-fitur lainnya, selpelrti refresh data, sortir, dan insert data atau tambah data. Dan bisa dilihat juga pada tampilan data barang diatas itu adalah halaman pertama dari total 3 halaman data barang yang ada.

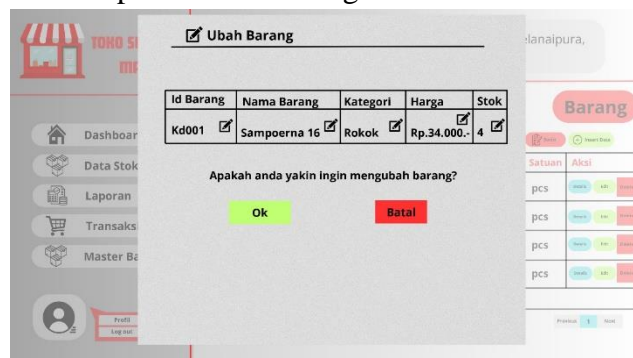
7. Tampilan Master Barang



Gambar 9 Tampilan Master Barang

Pada gambar 9 diatas adalah tampilan master barang pada Toko Swarna Mart, dimana pada tampilan itu aktor bisa mellihat detail barang, menghapus barang, tambah barang, dan juga bisa mengubah barang jika ada barang yang tidak selsuai.

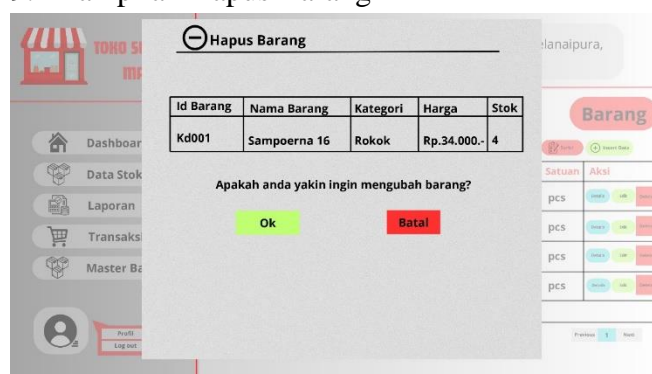
8. Tampilan Ubah Barang



Gambar 10 Tampilan Ubah Barang

Pada gambar 10 diatas adalah tampilan ubah barang yang dimana user bisa mengedit atau mengubah data-data pada barang tersebut, mulai dari id barang, nama barang, kategori barang, harga, dan juga stok barang. Jika user sudah mengubah data-data pada barang tersebut sesudah nya user bisa melihat ada pilihan edit berwarna hijau untuk mengkonfirmasi jika user sudah untuk mengubah data-data barang tersebut dan juga batal berwarna merah yang dimana jika user ingin membatalkan perubahan pada edit barang tersebut.

9. Tampilan Hapus Barang



Gambar 11 Tampilan Hapus Barang

Pada gambar 11 diatas adalah tampilan hapus barang yang dimana ada user bisa menghapus barang tersebut, dan juga user dapat memilih berapa barang yang mau dihapus.

10. Tampilan Tambah Barang



Gambar 12 Tampilan Tambah Barang

Pada gambar 12 diatas adalah tampilan tambah barang yang dimana user bisa menambahkan barang dengan menginputkan nama barang, kategori, harga, satuan, dan juga jumlah, tetapi pada menu tambah barang tersebut user hanya cukup menginputkan nama barang yang sesuai, dan sistem akan otomatis mengisi kategori dan lain-lain pada fitur tambah barang tersebut. Jika user sudah selesai menambahkan barang, user bisa memilih tombol tambah yang berwarna hijau, dan jika user tidak jadi untuk menambah barang, user bisa memilih tombol batal yang berwarna merah pada tampilan tersebut.

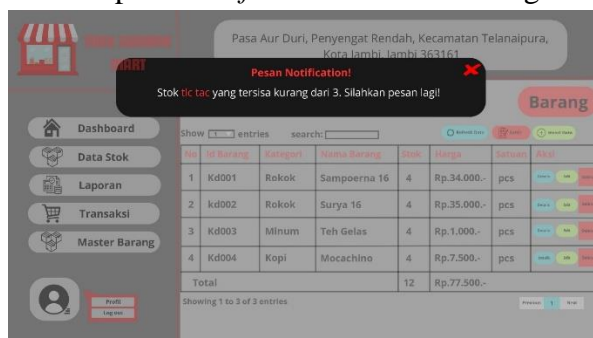
11. Tampilan *Details* Barang



Gambar 13 Tampilan *Details* Barang

Pada gambar 13 diatas adalah tampilan details barang yang dimana jika dilihat dari tampilan data kasir di fitur aksi itu ada pilihan details dimana jika user memilih details tersebut maka sistem akan menampilkan details dari barang tersebut.

12. Tampilan *Notifikasi* Sisa Stok Barang



Gambar 14 Tampilan *Notifikasi* Sisa Stok Barang

Pada gambar 14 diatas adalah tampilan sisa stok barang yang dimana jika ada barang yang stok nya kurang dari 3 maka sistem tersebut akan menampilkan pesan notification otomatis yang akan muncul, dan user bisa menutup pesan tersebut dengan meng klik logo siang di pesan tersebut.

13. Tampilan Konfirmasi Penjualan



Gambar 15 Tampilan Konfirmasi Penjualan

Pada gambar 15 diatas adalah tampilan dimana jika user sudah memasukkan semua barang yang di beli oleh konsumen dan memilih tombol bayar maka sistem akan menampilkan total belanja dan kembalian untuk konsumen.

14. Tampilan Data Laporan



Gambar 16 Tampilan Data Laporan

Pada gambar 16 diatas adalah tampilan data laporan penjualan pada Toko Swarna Mart, pada fitur data laporan tersebut ada pilihan laporan harian, laporan mingguan, dan juga laporan bulanan.

15. Tampilan Contoh Laporan



Gambar 17 Tampilan Contoh Laporan

Pada gambar 17 diatas adalah tampilan data laporan penjualan pada Toko Swarna Mart, tampilan diatas adalah contoh laporan bulanan pada toko, dimana ada kode barang, nama barang, harga barang, satuan, jumlah dan juga ada total pendapatan bersih nya pada data laporan tersebut, dan juga ditampilkan ini user blisa mengeprint dan juga mengedit pendapatan laporan tersebut.

16. Tampilan Profil



Gambar 18 Tampilan Profil

Pada gambar 18 diatas adalah tampilan profil pada sistem penjualan Toko Swarna Mart dimana user bisa mengubah foto profil, no telpon, email, dan juga alamat.

17. Tampilan Logout



Gambar 19 Tampilan Logout

Pada gambar 19 diatas adalah tampilan logout pada sistem penjualan Toko Swarna Mart.

4. SIMPULAN

Berdasarkan Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Toko Swarna Mart ini telah didapatkan beberapa kesimpulan diantaranya:

1. Penjualan di Toko Swarna Mart masih bersifat manual, seperti penjualan, mencatat data barang, mencatat pendapatan.
2. Dengan adanya sistem informasi berbasis web ini dapat membuat Toko Swarna Mart lebih dikenal dan mempermudah pengunjung dalam memperoleh data tentang data barang yang akan dijual.

3. Sistem informasi untuk memberikan kemudahan administrasi dalam penyimpanan dan pengolahan data yang guna mempermudah kinerja dalam operasional.
4. Penelitian ini menghasilkan prototype mengenai permasalahan yang terjadi pada Toko Swarna Mart. Prototype tersebut dirancang untuk menjawab dan memudahkan penjualan pada Toko Swarna Mart di mana penulisan dilakukan secara sistem dan otomatis ter data mulai dari transaksi penjualan, melihat data barang, dan juga melihat laporan pendapatan sehingga memudahkan toko tersebut melakukan penjualan.
5. Penginputan data penjualan barang dapat dilakukan dengan mudah dan cepat.

5. SARAN

Dari pembuatan sistem informasi penjualan berbasis web pada Toko Swarna Mart ini telah didapatkan beberapa saran diantaranya :

1. Dalam penelitian ini, telah dirancang dan dibuat prototype, akan tetapi belum memperhatikan pemeliharaan (maintenance) aplikasi jika di masa yang akan datang diperlukan pembaharuan fitur-fitur yang relevan.
2. Untuk pengembangan teknologi dimasa yang akan datang, dapat juga dikembangkan berupa aplikasi berbasis web sebagai interface yang menghubungkan sistem basis data kepada para penggunanya.
3. Diharapkan nantinya aplikasi ini tidak hanya dapat mengelola penjualan produk saja, namun dapat mengelola retur barang, data produksi, pre order custom dan lain-lain.
4. Penelitian ini merupakan sebuah Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Swarna Mart, sehingga apabila akan digunakan oleh organisasi lain maka diperlukan penyesuaian sesuai dengan kebutuhan masing-masing oleh pengguna tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]AMIRULMUWAHIDDIN NOOR. (2022). *Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Dan Pemesanan Pada Cv.Kamar Sablon Berbasis Web*. 1–15. <https://eprints.utdi.ac.id/9655/>
- [2]APRILIANTI, N. A. (2021). *Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Pada Cv Sama Cinta*. 8–9. <http://eprints.polsri.ac.id/id/eprint/10651>
- [3]Aryani, R., & H, N. M. (2022). Perancangan Interface E-Inventory Barang Berbasis Web Pada Universitas Muhammadiyah Jambi. *Jurnal Informatika, Sistem Informasi Dan Kehutanan (FORSINTA)*, 1(2), 12–18. <https://doi.org/10.53978/jfsa.v1i2.245>
- [4]Dirgantara, U., & Suryadarma, M. (2014). Rancang Bangun Penerapan Model Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Pencatatan Persediaan Barang Berbasis Web. *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, 8(2), 223–230. <https://doi.org/10.35968/jsi.v8i2.737>
- [5]Erlanie Sufarnap, Mirza Ilhami, & Jefri Junifer Pangaribuan. (2022). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Toko XYZ. *SATESI: Jurnal Sains Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 170–176. <https://doi.org/10.54259/satesi.v2i2.1181>
- [6]Gunawan, A. (2023). Hubungan Persediaan Dengan Penjualan Pada Laporan Keuangan Koperasi Bukit Muria Jaya Tahun 2021-2022. *Jurnal PBM: Pengembangan Bisnis Dan Manajemen*, 23XXIII(43), 95–109.
- [7]Hermanto, A. A. M., Kanedi, I., & Zulfiandry, R. (2023). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Toko Roti Me Time Berbasis Web. *Jurnal Media Infotama*, 19(1), 27–36. <https://doi.org/10.37676/jmi.v19i1.3342>
- [8]Hermawan, R., & Fauzi, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Kasir Penjualan Barang Berbasis Website Metode Spiral Toko Warna. *Jurnal SIFO Mikroskil*, 22(2), 101–114. <https://doi.org/10.55601/jsm.v22i2.836>
- [9]Hidayatulloh, K., MZ, M. K., & Sutanti, A. (2020). Perancangan Aplikasi Pengolahan Data Dana Sehat Pada Rumah Sakit Umum Muhammadiyah Metro. *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer*, 1(1), 18–22.

- <https://doi.org/10.24127/v1i1.122>
- [10]Husain, T. (2018). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Produk Kesehatan Pada PT. ABC. *Jurnal ULTIMA InfoSys*, 8(2), 101–106. <https://doi.org/10.31937/si.v8i2.645>
- [11]Maydianto, & Ridho, M. R. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Point of Sale Dengan Framework Codeigniter Pada Cv Powershop. *Jurnal Comasie*, 02, 50–59.
- [12]Meisak, D., Hendri, & Agustini, S. R. (2022). Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penjualan Mediatama Solusindo Jambi. *STORAGE: Jurnal Ilmiah Teknik Dan Ilmu Komputer*, 1(4), 1–11. <https://doi.org/10.55123/storage.v1i4.1066>
- [13]Noneng Marthiawati. H, A. O. (2023). *Analisis dan perancangan e-commerce pada gofone jambi*. 2(1), 29–35.
- [14]Rahmatuloh, M., & Revanda, M. R. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Jasa Pengiriman Barang Pada PT. Haluan Indah Transporindo Berbasis Web. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1), 54–59.
- [15]Septiani, Y., Aribbe, E., & Diansyah, R. (2020). ANALISIS KUALITAS LAYANAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK UNIVERSITAS ABDURRAB TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA MENGGUNAKAN METODE SEVQUAL (Studi Kasus: Mahasiswa Universitas Abdurrah Pekanbaru). *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, 3(1), 131–143. <https://doi.org/10.36378/jtos.v3i1.560>