

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN MINI MARKET HUTASOIT BERBASIS WEB

Tutur Martabe Silaban¹, Muhamad Taufik Syastra²

Alumni Program Studi Sistem Informasi, Universitas Putera Batam

Dosen Program Studi, Universitas Putera Batam

e-mail : silabantutur15@gmail.com

ABSTRACT

Internet users in Indonesia experienced a significant increase, namely from the total Indonesian population in 2017 amounting to 262 Million People and Internet users 143.26 Million, while in 2018 there was an increase in population and Internet users, with a total population of 264,16 Million People and Internet users 171.17 million. The use of the internet to merchants has reached a maximum percentage of 100%, so it can be concluded to buy and sell in 2018 the population in Indonesia is more utilizing online information media. Web-based media is one of the technological solutions that can be implemented for the process of selling goods. With the existence of information technology, it can be developed in any field according to user needs. The information system developed is a web-assisted information system, android. In the study there are several stages that must be completed and these stages refer to existing theories in previous studies is to use the Waterfall method which consists of Analysis, Design, Coding, and Testing. SDLC is a stage in developing or editing a software system by implementing models and methods that people use in developing previous software based on best practice or well-tested ways. With opportunities like this, the internet can be used as a platform to build a system, specifically for the sales system at the Minimarket Hutasoit.

Keywords: Internet, Information Systems, Minimarket, Web

PENDAHULUAN

Untuk implementasi sistem tersebut maka dibutuhkan *internet* sebagai salah satu penunjang yang akan menghubungkan antara pengguna dan pengelola sistem tersebut secara *online*. Agar lebih jelasnya berapa jumlah pemakai *Internet* khusus di Indonesia bisa kita lihat pada hasil survey yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia) pada tahun 2017-2018, yaitu:



Gambar 1. APJII

Berdasarkan dari gambar 1 dapat disimpulkan bahwa peningkatan pengguna *Internet* di Indonesia mengalami peningkatan yang cukup besar yaitu dari total populasi penduduk Indonesia pada Tahun 2017 sebesar 262 Juta Orang dan pengguna *Internet* 143,26 Juta Jiwa sedang pada Tahun 2018 mengalami kenaikan jumlah penduduk dan pengguna *Internet* yaitu dengan jumlah penduduk 264,16 Juta Orang dan Pengguna *Internet* 171,17 Juta jiwa. Maka berdasarkan hasil survei tersebut bisa kita simpulkan bahwa *Internet* menjadi salah satu solusi untuk dimanfaatkan sebagai media informasi yang tepat.

Sedangkan untuk pengelompokkan pemanfaatan *internet* tersebut bisa kita lihat pada survei gambar 1.2, agar kita bisa mengetahui seberapa besar pemanfaatan

internet sebagai salah satu media promosi ataupun penjualan produk secara *online* dapat kita lihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Pengguna Internet

Jika dilihat dari gambar 2 untuk hasil survei pemanfaatan *internet* pada pedagang sudah mencapai persentasi yang maksimal yaitu 100%, maka dapat kita simpulkan untuk jual beli pada tahun 2018 penduduk di Indonesia lebih memanfaatkan media informasi secara *online*.

Sistem Informasi berbasis *web* menjadi salah satu solusi teknologi yang bisa di implementasikan untuk proses penjualan barang. Dengan adanya teknologi informasi bisa dikembangkan pada bidang apapun sesuai dengan kebutuhan pengguna. Beberapa contoh sistem informasi yang dikembangkan adalah sistem informasi berbantuan *web*, android dan lain-lain. Dengan adanya peluang seperti ini, *internet* bisa dijadikan sebagai wadah untuk membangun sebuah sistem, khususnya untuk sistem penjualan pada Minimarket Hutasoit.

Sebuah sistem informasi penjualan berbasis *web* bisa dijadikan sebagai salah satu program untuk transaksi jual beli pada Minimarket atau swalayan. karena sebuah sistem berbasis *web* dan memiliki *database* sehingga memudahkan pengguna untuk menyimpan, mengedit dan menghapus data dari program tersebut. Kelebihan dari *website* ini bisa dijadikan sebuah solusi untuk penjualan pada sebuah Minimarket ataupun swalayan dan halaman *web* didukung dengan bahasa pemrograman PHP (*Personal Home Page*).

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Sistem

Sistem memiliki arti dan makna tersendiri seperti yang dikemukakan oleh

Tata Sutabri (2012 : 6) dalam Iswandi, 2015 menjelaskan bahwasanya pengertian dasar dari sistem adalah terdiri dari beberapa kelompok unsur yang ada hubungannya antara satu dengan unsur lainnya dengan mempunyai maksud dan tujuan yang sama. Menurut Prof. Dr. Mr. S. Prajudi Atmosudirjo (2012: 7) dalam (Iswandi, 2015) menyatakan bahwa suatu sistem terdiri atas objek-objek atau unsur-unsur atau komponen-komponen yang berkaitan atau berhubungan satu sama lainnya sedemikian rupa sehingga unsur-unsur tersebut merupakan satu kesatuan pemrosesan atau pengolahan yang tertentu.

Sedangkan menurut Menurut Jogiyanto (2003 : 36) dalam (Iswandi, 2015) menyatakan bahwa informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang berguna bagi para pemakainya. Data yang diolah saja tidak cukup dapat dikatakan sebagai sistem informasi. Untuk menjadi suatu informasi, maka data yang diolah tersebut harus berguna bagi pemakainya.

2.2. Elemen Sistem informasi

Elemen Sistem adalah suatu sistem yang terdiri dari sejumlah elemen yang saling berinteraksi yang artinya untuk membentuk suatu kesatuan. Pendekatan suatu sistem yang merupakan suatu jaringan prosedur lebih menekankan pada urutan-urutan operasi didalam sistem, sedangkan pendekatan yang lebih menekankan pada elemen-elemen atau komponen merupakan interaksi antar elemen atau komponen atau mencapai sasaran atau tujuan sistem. (Jogiyanto) dalam (Nore, 2013).

2.3. Sistem Informasi

Dalam sebuah Sistem informasi perpustakaan menurut Harmawan (2009:1) dalam (Kuswidiardi, 2015), adalah sistem automasi manajemen yang terjadi di perpustakaan. Menurut Beiling Siregar (2007:137) dalam jenar, didalam sebuah sistem informasi perpustakaan adalah sebuah sistem yang didalamnya bersifat suatu kebutuhan pengguna publik dimana didalam sistem informasi perpustakaan tersebut berhubungan dengan kebutuhan pengolahan proses peminjaman buku, perpanjangan peminjaman buku dan pengembalian buku. Pada sistem tersebut juga mencakup untuk pembuatan laporan peminjaman buku harian,

bulanan sampai tahunan tergantung dari pengelola sistem informasi tersebut untuk mendukung operasi yang bersifat manajerial dan kegiatan dari sebuah organisasi yang menyediakan untuk pihak luar dalam mendapatkan laporan-laporan tertentu

Definisi sistem informasi perpustakaan menurut Lutfian Software (2009:1) dalam (Kuswidiardi, 2015), adalah “Sistem Informasi Perpustakaan merupakan perangkat lunak yang didesain khusus untuk mempermudah pendataan koleksi perpustakaan, katalog, data anggota atau peminjam, transaksi dan sirkulasi koleksi perpustakaan. Keseluruhannya bekerja secara sistematis sehingga dapat memperbaiki 15 administrasi dan operasional perpustakaan serta dapat menghasilkan bentuk-bentuk laporan yang efektif dan berguna bagi manajemen perpustakaan”.

2.4. Konsep Dasar Informasi

Informasi adalah sebuah data yang keberadaannya sangat penting bagi seseorang yang membutuhkan data tersebut seperti yang dikemukakan oleh (Astuti, 2013), informasi merupakan hasil pengolahan data sehingga menjadi bentuk yang penting bagi penerimanya dan mempunyai kegunaan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan yang dapat dirasakan akibatnya secara langsung saat itu juga atau secara tidak langsung pada saat mendatang.

Menurut (Husda, 2013), sebuah yang terdiri dari beberapa komponen tersebut atau sistem informasi bisa diartikan sebagai sebuah sistem didalam organisasi yang terdiri dari beberapa kelompok yang didalamnya ada orang, fasilitas, media prosedur, teknologi dan untuk mengendalikan yang ditunjukkan agar bisa mendapatkan tujuan yang diharapkan. Sehingga jalur komunikasi penting, proses tipe transaksi rutin tertentu bisa memberi sinyal terhadap manajemen dan kelompok lainnya terhadap insiden baik secara didalam maupun diluar yang penting dan menyediakan sustu dasar informasi dalam mengambil keputusan.

a. Sifat-sifat Sistem Informasi

Menurut (Husda, 2013), ada sifat didalam sebuah sistem informasi seperti:

- 1) Tahapan proses informasi yang efektif.

Dalam masalah ini mempunyai kaitan dengan pengujian data yang masuk, penggunaan perangkat dan perangkat lunak yang cocok

- 2) Rincian informasi yang efektif.

Yang dimaksud dengan manajemen atau rincian informasi yang efektif adalah dengan pengertian lainnya pengoperasian sebuah sistem, keamanan informasi dan memberikan kecocokan data yang utuh harus diperhatikan.

- 3) Keluasan informasi.

Sebuah sistem informasi yang luas di maksud adalah agar mudah dimengerti dan dipahami orang lain dalam menangani macam-macam operasi sebuah sistem informasi.

- 4) Kepuasan pengguna.

Pada bagian ini, yang sangat diperhatikan adalah pengguna dapat manfaat dan kepuasan dalam menggunakan sistem.

b. Komponen Sistem Informasi

(Husda, 2013), didalam sebuah *Information System* mempunyai enam buah komponen atau biasa disampaikan dengan juga dengan *building block*, yaitu:

- 1) *Input Block*, blok masukan ini merupakan data yang masuk kedalam sebuah sistem informasi sehingga informasi tersebut bisa dimanfaatkan dengan maksimal.

- 2) *Model Block*, campuran tata cara, logiika, dan model sebuah

- matematika yang bertujuan untuk menukar atau manipulasi dari data masukan yang sudah disimpan pada sebuah *database* dengan cara yang sudah diaturnya dan memperoleh *output* yang diinginkan.
- 3) *Output Block*, pada tahapan keluaran ini merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang bermanfaat bagi semua level manajemen sistem informasi serta semua pengguna sistem.
 - 4) *Technology Block*, dalam penjelasan dari blok teknologi ini adalah kotak alat pada sebuah sistem informasi. Teknologi tersebut berguna untuk menerima masukan, *running*, simpan dan akses data kemudian menghasilkan dan mengirim data keluaran dan juga membantu kendali dari sistem secara keseluruhannya
 - 5) *Database Block*, pada blok basis data ini adalah terdiri dari data atau komponen yang saling terkoneksi antara satu dengan lainnya, disimpan di perangkat keras sebuah komputer dan menggunakan *software* untuk merubah data tersebut.
 - 6) *Control Block*, untuk pengertian blok pengontrolan ini adalah didesain secara lebih efektif dalam menanggulangi gangguan terhadap sistem yang akan dioperasikan.

2.5. Penjualan

Pengertian penjualan menurut (Kotler, 2010) : "Penjualan merupakan sebuah proses dimana kebutuhan pembeli dan kebutuhan penjualan dipenuhi, melalui antar pertukaran informasi dan kepentingan", jika dilihat dari pengertian dasar penjualan maka dapat diartikan sebagai sebuah cara dalam mempengaruhi pengguna untuk mengkonsumsi sebuah produk yang sudah ditawarkan kepada pengguna. Secara konsepnya penjualan adalah sebuah ide bahwa pengguna tidak akan membeli produk perusahaan apabila sebuah perusahaan tersebut melaksanakan promosi dan penjualan dengan jumlah yang besar

Pada proses penjualan sangat penting promosi penjualan karena didalam promosi sebuah penjualan produk memiliki pengertian dan makna tentang proses kegiatan penjualan, promosi melalui iklan dan publis yang akan membantu untuk dorongan efektifitas proses transaksi jual beli sebuah produk dengan dibantu dengan alat praktek, pajangan, simulasi produk dan lain sebagainya dengan tujuan meningkatkan hasil penjualan barang yang dimaksudkan

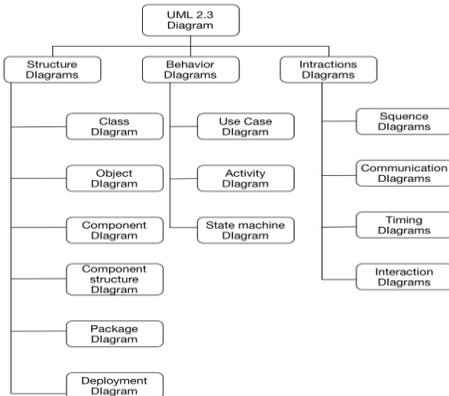
Secara umum pelaksanaan penjualan terdiri dari beberapa jenis metode penjualan yaitu:

1. Penjualan *Cash*
Di dalam sebuah transaksi jual beli ada yang namanya penjualan *cash* atau tunai dimana sipemebeli melakukan pembayaran barang secara langsung atau dilunasi barang yang dibeli oleh konsumen dari sipenjual.
2. Penjualan *Credit*
Penjualan kredit juga biasa diartikan sebagai pembayaran yang dilakukan oleh sipemebeli secara bertahap kepada sipenjual. Proses ini biasanya melalui beberapa tahapan yaitu dengan memulai pesanan kepada penjual dan kemudian sipemebeli akan melakukan proses pembayaran kredit dengan cara dicicil kepada sipenjual melalui kesepakatan tertentu.

2.6. UML (Unified Modeling Language)

Rosa (2011: 120) *Unified Modeling Language* merupakan beberapa point kriteria yang *Object Management Group* (OMG) yang terdiri dari *Unified Modeling Language Superstructure*, dan *Object Constraint Language* (OCL).

Secara umum diagram *Unified Modeling Language* terdiri dari tiga belas macam diagram yang dikelompokkan dalam 3 subdiagram. Pembagian kategori dan macam-macam diagram tersebut dapat dilihat pada gambar 3 dibawah ini:



Gambar 3. Struktur UML

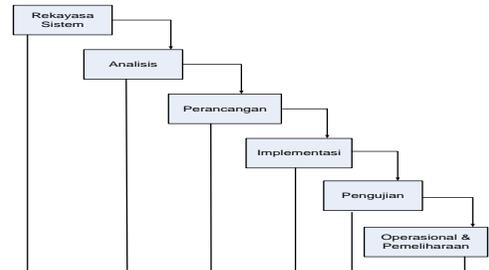
2.7. SDLC (Software Development Life Cycle)

Sebuah daur hidup pengembangan sistem atau sering disebut juga *System Development Life Cycle* ialah merupakan sebuah tahapan dalam mengembangkan atau mengedit sebuah sistem *software* dengan mengimplementasikan model dan metode yang dimanfaatkan orang dalam mengembangkan *software* sebelumnya yang berdasarkan dari *best practice* atau cara-cara yang sudah teruji baik. Hampir sama dengan sebuah metamorfosis pada kupu-kupu, dimana seekor kupu-kupu yang sebelum terlahir menjadi kupu-kupu menjalani beberapa tahapan dan hampir sama juga dengan *software*, untuk menjadi sebuah perangkat lunak juga harus menjalani atau memenuhi beberapa tahapan untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal dan berkualitas (A.S. & M.Shalahuddin, 2014).

2.8. Model Waterfall

Dengan menggunakan sistem air terjun ini, pada saat merancang dan membangun sistem akan tertata dengan baik karena tahapan pembangunannya lebih

terarah secara linear dan tidak elastis. Dengan model yang bersifat kaku karena proses atau tahapannya mengalir dengan cara sekuensial mulai dari awal perancangan sampai dengan akhir dari pembangunan sistem tersebut, selain itu keuntungan dari sistem air terjun ini adalah jika terjadi kesalahan dalam pengembangan sistem maka dapat dirunut kembali ketahap yang diinginkan dengan mengurangi resiko kehilangan waktu, tenaga dan biaya (Prahasta, 2014).



Gambar 4. Ilustrasi Model Waterfall

2.9. PHP (Hypertext Preprocessor)

Hypertext Preprocessor adalah sebuah Bahasa pemrograman atau skrip program yang diposisikan pada sebuah server dalam membuat aplikasi berbasis web yang bersifat dinamis atau yang mudah digunakan. Arti web dinamis adalah dapat membentuk suatu tampilan web berdasarkan permintaan yang terbaru, dapat dilakukan dengan menampilkan dari basis data ke halaman web. *Hypertext Preprocessor* juga digunakan secara command line, yaitu skrip PHP yang bisa di operasikan tanpa melibatkan web server maupun browser (Pramudika & Iriani, 2015).

2.10. MySQL

MySQL adalah suatu jenis basis data untuk *server* yang sangat banyak digunakan untuk merancang dan membangun sebuah *database* didalam sistem, hal ini disebabkan karena *MySQL* menggunakan *SQL* sebagai bahasa dasar untuk mengakses *databasenya*. *MySQL* bersifat mudah diakses dan digunakan, perangkat lunak ini dilengkapi dengan *source code* (kode yang dipakai untuk membuat *MySQL*), bentuk *executable*-nya atau kode yang dapat dijalankan secara langsung dalam sistem operasi (Pramudika & Iriani, 2015).

2.11. Penelitian Terdahulu

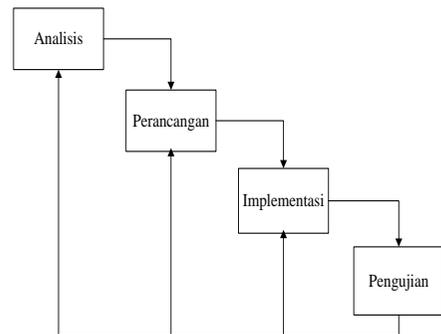
1. (Ipinuwati, Studi, & Informasi, 2010). Perancangan sistem informasi penjualan Pada toko minak singa. Dengan metode SDLC dan Kesimpulan Dengan menggunakan metode SDLC, Toko Minak Singa merancang dan membangun sistem informasi penjualan nugget dengan cara *online*. karena dengan persaingan penjualan saat ini secara umum masyarakat lebih cenderung memanfaatkan media sosial sebagai salah satu alternative untuk promosi sehingga harus ada pengembangan sistem oleh toko minak singa dalam proses penjualan produk nugget.
2. (M.Qomaruddin, Adjat Sudradjat, 2019). Sistem Informasi Penjualan Batik Berbasis Web Pada Toko 10S Pasar Grosir Setono. Dengan metode dan kesimpulan dari penelitiannya, Sistem Informasi Penjualan Batik Berbasis Web Pada Toko 10S Pasar Grosir Setono, Untuk sitem informasi penjualan pada toko batik 10S selama ini masih menggunakan metode konvensional dimana dengan metode ini, pelanggan datang melihat langsung ke toko untuk mengetahui jenis-jenis batik yang tersedia sehingga akan menghabiskan waktu pembeli dan untuk pencatatan datapun masih secara manual sehingga dibutuhkan banyak tenaga karyawan dalam mengelola toko batik 10S tersebut.
3. (Sukerti, 2017). Implementasi Sistem Informasi Penjualan Untuk Minimarket. Metode untuk merancang dan membangun sistem adalah ERD (*Entity Relationship Diagram*) Dengan menggunakan ERD pada saat perancangan sistem informasi penjualan pada minimarket tersebut bisa dilakukan proses penjualan secara *online*. Dimana pada ERD akan melakukan analisis pada setiap levelnya.
4. (Anthony et al., 2017). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berdasarkan Stok Gudang Berbasis Client server. Dengan

menggunakan metode Client Server dan RMI kemudian pada penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa Pada sistem informasi berbasis web ini, peneliti menggunakan metode client server dan RMI (*Remote Method Invocation*). Dengan menggunakan metode tersebut, pemilik toko dengan mudah mengatur proses transaksi jual beli barang pada toko tersebut secara *online*.

METODE PENELITIAN

3.1. Kerangka Kerja

Kerangka kerja merupakan langkah-langkah atau tahap untuk pelaksanaan membangun sistem yang akan dirancang. Dengan adanya kerangka kerja yang sudah didesain maka perancangan dan pembangunan sistem kita semakin terarah secara bertahap dengan metode *waterfall*. Kerangka kerja yang digunakan bisa dilihat pada gambar 2 :



Gambar 5. Kerangka Kerja

Penjelasan metodologi *waterfall* adalah sebagai berikut:

1. Tahap analisis meliputi kegiatan :
 - a. Identifikasi Masalah
Identifikasi masalah terdiri dari melakukan pelacakan permasalahan pada Minimarket Hutasoit pada proses penjualan dan pembukuan transaksi penjualan. Sehingga berdasarkan dari permasalahan yang ada dapat dikelompokkan kasus-

kasus yang terjadi di Minimarket Hutasoit.

- b. Analisis kebutuhan program
Untuk tahap ini merupakan menganalisa kebutuhan untuk menjalankan program sehingga program tersebut layak untuk digunakan bagaimana mestinya yang diangkat dari obyek penelitian dimana rekap data penjualan, pelanggan dan supplier dari minimarket Hutasoit tersebut sudah tersimpan kedalam sebuah basis data.
 - c. Analisis Kebutuhan Sistem
tahap ini adalah mempunyai tujuan untuk mengetahui Bahasa pemrograman yang dibutuhkan untuk merancang dan membangun sistem tersebut dengan menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan MySQL
 - d. Analisis Biaya dan Manfaat
untuk analisis biaya dan manfaat dari tahapan ini adalah mengetahui anggaran yang akan dibutuhkan atau dikeluarkan untuk merancang dan membangun sistem penjualan pada minimarket hutasoit baik secara *Hardware* maupun *Software*.
 - e. Analisis Kelayakan Sistem
Analisis kelayakan pengujian sistem ini sangat penting dalam perancangan dan pembanguna sistem karena ini adalah tahapan akhir untuk mengetahui apakah sistem yang dirancang dan dibangun tersebut sudah layak atau belum untuk di operasikan pada minimarket Hutasoit.
2. Desain bertujuan untuk menerjemahkan syarat untuk kebutuhan kedalam sebuah sistem yang akan diterapkan dengan perangkat lunak dan dengan kualitas yang diharapkan cukup baik sesuai dengan tahapan yang ada pada rancangan sebelumnya.
 3. Tahap Pembuatan Aplikasi (*Coding*)
Tahapan koding harus memenuhi beberapa kriteria dan tahapan yang harus dipenuhi dengan tujuan agar bisa dijalankan sebagaimana mestinya. Tahapan tersebut diantaranya adalah:
 - a. Melakukan perancangan basis data untuk program pada minimarket hutasoit.
 - b. setelah melakukan perancangan maka akan memasuki tahapan selanjutnya untuk membangun sistem dengan menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan MySQL ditambahkan dengan beberapa program pendukung lainnya agar dapat digunakan dengan maksimal.
 4. Pengujian (*Testing*)
Proses pengujian berfokus pada logika didalam perangkat lunak dan agar bisa memastikan bahwa semua tahapan tersebut sudah teruji, dan juga fungsi eksternal.
Cara lain untuk pengumpulan data adalah sebagai berikut :
 - a. Penelitian Kepustakaan (*Literature Review*)
pada penelitian ini yang maksudkan adalah studi kepustakaan atau mencari referensi sebagai salah satu solusi dalam memahami tahapan dalam merancang dan membangun program secara teoritis. Dengan adanya studi kepustakaan tersebut, secara teori akan terarah dan tidak melenceng dari aturan yang berlaku dalam membangun sistem.
 - b. Wawancara
wawancara ini dilakukan pada minimarket hutasoit untuk emndapatkan informasi secara lisan agar data tersebut lebih valid dan pasti atas kendala dan kekurang pada minimarket tersebut. Dengan wawancara secara langsung dengan pemilik ini juga kan membuat peneliti lebih paham dan mengerti tentang sistem penjualan pada minimarket hutasoit
 - c. Observasi (Pengamatan)

Data yang didapatkan merupakan hasil dari pengamatan langsung dan Dokumentasi produk barang pada Minimarket Hutasoit.

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Rancangan Layar Masukan

1. Halaman Depan

Fungsi : Pada halaman depan *website* ini akan menampilkan *tool* yang ada pada *web* sesuai dengan kebutuhan dan kondisi dari pengguna. Fitur yang ada pada halaman *web* ini didesain dan dirancang berdasarkan pengumpulan data pada saat melaksanakan penelitian.

Gambar 6. Halaman Depan

2. Halaman Admin

Fungsi : Pada halaman ini akan menampilkan menu-menu yang ada pada halaman *web* sehingga akan membantu admin untuk mengelola sistem penjualan barang pada minimarket hutasoit.

Gambar 7. Halaman Menu

3. Halaman Barang

Fungsi : Halaman login ini akan menampilkan menu dan langkah-langkah yang harus dipenuhi oleh admin pada barang yang masuk dari supplier kepada minimarket Hutasoit.

Gambar 8. Halaman Login

4. Halaman Master Data

Fungsi : Pada halaman master data ini diimplementasikan untuk pengelolaan data barang, supplier dan data rinci keseluruhan yang terlibat dalam sistem penjualan pada minimarket Hutasoit.

Gambar 9. Halaman Master Data

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil analisis tahapan perancangan dan membangun sistem informasi penjualan pada minimarket

Hutasoit berbasis Web ini, Maka dapat diambil kesimpulan adalah:

1. Dengan kendala yang dihadapi oleh pelanggan pada saat berbelanja pada minimarket Hutasoit selama ini dilakukan dengan manual sekarang sudah dapat dilakukan secara online sudah dan dijalankan dengan website berbantuan aplikasi lain yaitu Program PHP dan MySQL.
2. Dengan sistem yang sudah dapat diakses melalui internet, maka pelanggan sudah bisa melakukan transaksi penjualan secara online yang tersimpan pada sebuah database.
3. Proses pencatatan dan pengolahan data barang masuk dan keluar menjadi lebih mudah dan lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- A.S., R., & M.Shalahuddin. (2014). *Rakayasa Perangkat Lunak* (Kedua). Bandung: Informatika.
- Anthony, A., Tanaamah, A. R., Wijaya, A. F., Informasi, F. T., Kristen, U., & Wacana, S. (2017). BERDASARKAN STOK GUDANG BERBASIS CLIENT SERVER (STUDI KASUS TOKO GROSIR “ RESTU ANDA ”), 4(2), 136–147.
- Husda, N. E. (2013). *Pengantar Teknologi Informasi*. (T. Wangdra, Ed.) (1 st). Jakarta: Baduose Media Jakarta.
- Ipinuwati, S., Studi, P., & Informasi, S. (2010). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN, 12–20.
- Iswandi. (2015). Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik Berbasis Dekstop Pada Smp Negeri 4 Sungailiat. *Jurnal SIFOM*.
- Kotler, P. (2010). *Manajemen Pemasaran*. erbasis WEB. *Jurnal Dasi*, 13(3), 4–8
- Jakarta: Erlangga.
- Kuswidiardi, J. (2015). *Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Microsoft Visual Basic 6.0 dengan Database SQL Server 2000 di Perpustakaan SMK YPKK 1 Sleman*.
- M.Qomaruddin, Adjat Sudradjat, R. S. (2019). Sistem Informasi Penjualan Batik Berbasis Web Pada Toko 10S Pasar Grosir Setono. *SinKron*, 2(April 2018).
- Markito, L., Sumirat, E. W., & Sukadi. (2013). Pembangunan Sistem Informasi Penjualan pada Toko Harapan Sentosa Elektronik Kecamatan Kebonagung Kabupaten Pacitan. *IJNS – Indonesian Journal on Networking and Security*, 1–6.
- Nore, V. N. (2013). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dan Pemesanan Produk Berbasis Web (Studi Kasus Di Cv. Richness Development Bandung)*. Skripsi. Widyatama.
- Prahasta, E. (2014). *Sistem Informasi Geografis* (Revisi). Bandung: Informatika.
- Pramudika, D. A., & Iriani, S. (2015). Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Spare Part Komputer pada Toko Arta Komputer Pacitan. *Jurnal Speed-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 7(3), 31–38. <https://doi.org/10.3112/speed.v4i4.1099>
- Sukerti, N. K. (2017). Implementasi Sistem Informasi Penjualan Untuk Minimarket, 245–250.
- Wibowo, H. P., & Sismoro, H. (2012). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang dan Jasa pada CV.Wijaya Teknik Yogyakarta B