



IMPLEMENTASI PENGOLAHAN SISTEM PENJUALAN *FURNITURE* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* (STUDI KASUS : *FURNITURE* JATI SUNGU BANDAR LAMPUNG)

Eci Astria Risti

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia
Jl. ZA. Pagar Alam No.9 -11, Labuhan Ratu, Bandar Lampung, Indonesia 35132

eci_astria_risti@teknokrat.ac.id

Received: (date month year) **Accepted:** (date month year) **Published:** (date month year)

Abstract

Teak Sungu furniture in the process of processing sales transactions is still manual so that it produces inaccurate and irrelevant information. Staff also have difficulty in making monthly sales reports, because reports are recapitulated based on daily sales transactions, through sales notes, if left continuously it will take up data storage space and time only for notes and sales reports. Manual data processing is also vulnerable to data manipulation, so that the data or sales reports produced are not necessarily reliable. From these problems, the researchers developed a website-based sales information system. The sales information system was developed using the system development method, namely design thinking. A website-based sales information system can help Jati Sungu Furniture Bandar Lampung in recording and managing sales transaction data better than the previous system, so that previously poor quality data becomes accurate and relevant information. the system that has been developed also helps in making monthly sales reports more easily and quickly, the data is also difficult to manipulate because there are user access rights with a login system. the system has also been tested with ISO 25010. The test results of ISO 25010 have a percentage value of 92.9% and are very feasible to be implemented on Teak Sungu Furniture Bandar Lampung.

Keywords: *Information Systems, Sales, Design Thinking, UML.*

Abstrak

Furniture Jati Sungu dalam proses pengolahan transaksi penjualan masih manual sehingga menghasilkan informasi tidak akurat dan tidak relevan. Staff juga kesulitan dalam membuat laporan penjualan perbulannya, karena laporan direkap berdasarkan transaksi penjualan harian, melalui nota-nota penjualan, jika dibiarkan terus-menerus akan memakan tempat penyimpanan data dan waktu hanya untuk nota-nota dan laporan penjualan. pengolahan data manual juga rentan mudah dimanipulasi datanya, sehingga data atau laporan penjualan yang dihasilkan belum tentu dapat dipercaya penuh. dari permasalahan tersebut maka peneliti mengembangkan sistem informasi penjualan berbasis website. Sistem informasi penjualan dikembangkan dengan metode pengembangan sistem yaitu design thinking. Sistem informasi penjualan berbasis website dapat membantu Furniture Jati Sungu Bandar Lampung dalam mencatat dan mengelola data transaksi penjualan lebih baik dari sistem sebelumnya, sehingga data yang sebelumnya kurang berkualitas menjadi informasi yang akurat dan relevan. sistem yang telah dikembangkan juga membantu dalam pembuatan laporan penjualan perbulannya dengan lebih mudah dan cepat, data juga sulit untuk dimanipulasi dikarenakan terdapat hak akses user dengan sistem login. sistem juga telah diuji dengan ISO 25010. Hasil pengujian ISO 25010 memiliki presentase nilai sebesar 92,9 % dan sangat layak untuk diimplementasikan pada Furniture Jati Sungu Bandar Lampung.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Penjualan, *Design Thinking*, UML.

To cite this article:

Eci Astria Risti. (2022). Implementasi Pengolahan Sistem Penjualan Furniture Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus : Furniture Jati Sungu Bandar Lampung). *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, Vol (3), 435-4459.

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat dan semakin bertambahnya pengguna sistem informasi, usaha juga telah mengalami perubahan dan peningkatan dalam sistem yang digunakan. Hal itu tampak pada pengolahan data yang telah banyak menggunakan komputer (Walim, Priyandaru, Widayati, & Raihan, 2021). Perkembangan teknologi informasi juga berpengaruh terhadap sistem informasi yang berhubungan dan dibutuhkan oleh perusahaan, baik perusahaan dagang atau jasa. Salah satu contohnya yakni sistem informasi penjualan yang digunakan perusahaan sebagai alat bantu untuk menyimpan dan mengelola segala bentuk data secara tepat, cepat, dan akurat (Haryati, Kusuma, & Ferliyanti, 2021).

Sistem informasi penjualan itu sendiri merupakan sistem yang memmanagement pengolahan transaksi penjualan serta laporan penjualan secara komputerisasi serta akurat secara otomatis dan lebih kilat sehingga bisa meminimalkan waktu kinerja, serta data dapat tersimpan didalam sistem (Ramadani, Kraugusteeliana, & Astriratma, 2021). Sistem informasi penjualan juga membantu pekerja untuk mempermudah data transaksi penjualan yang manual menjadi terkomputerisasi sehingga memudahkan dalam pembuatan laporan penjualan secara cepat dan akurat (Octaviano, Sofiana, & Nawan, 2021).

Furniture Jati Sungu Bandar Lampung merupakan suatu usaha bisnis perseorangan yang menjual barang-barang mebel seperti kursi tamu, tempat tidur, almari, kursi makan, toilet, sofa, meja telepon, buffet, meja, kursi, sketsel/gebyak, jam hias, mimbar, nekas, kaligrafi. Dalam wawancara yang dilakukan oleh peneliti bahwa proses pengolahan transaksi penjualan yang dilakukan masih menggunakan cara yang manual sehingga menyebabkan data yang dikelola kurang berkualitas untuk dijadikan informasi yang akurat dan relevan. Staff Furniture Jati Sungu Bandar Lampung juga kesulitan dalam membuat laporan penjualan perbulannya, karena laporan direkap/dibuat berdasarkan transaksi penjualan harian, melalui nota-nota penjualan dan buku besar, hal ini jika dibiarkan terus-menerus akan memakan tempat penyimpanan data dan waktu hanya untuk nota-nota dan laporan penjualan. pengolahan data manual juga rentan mudah dimanipulasi datanya, sehingga data atau laporan penjualan yang dihasilkan dari sistem yang manual belum tentu dapat dipercaya secara penuh untuk mengambil keputusan.

Berdasarkan dari permasalahan yang dipaparkan narasumber Furniture Jati Sungu Bandar Lampung maka diperlukan sistem informasi penjualan untuk mengelola transaksi penjualan agar proses pengolahan data menjadi lebih baik dari sistem sebelumnya, namun tidaklah lengkap tanpa adanya literasi-literasi terkait dengan penelitian yang diangkat oleh peneliti, mengapa peneliti ingin mengembangkan sistem informasi penjualan, yang pertama literasi akan ditinjau dari (Buol, Candra, & Woda, 2021), yang berjudul “Rancang Bangun Website Penjualan Frozen Food Berbasis Framework CodeIgniter”, dalam literasi pertama ini, peneliti terdahulu memiliki masalah yaitu belum digunakannya sistem informasi penjualan dalam proses pengolahan data sehingga kesulitan membuat laporan secara cepat karena pengolahan data yang manual, maka dikembangkannya sistem informasi penjualan yang dapat mengelola data penjualan secara mudah dan menghasilkan laporan penjualan yang mudah untuk dibuat dan pastinya sangat akurat.

Berdasarkan literasi kedua juga, yang ditinjau dari (Yofena, Julianti, & Sutarman, 2022) yang berjudul “Sistem Informasi Penjualan Kacamata Berbasis Web Pada Optik Yonotrend” di dalam penelitian ini, terdapat permasalahan yang serupa yaitu belum adanya sistem terkomputerisasi dalam pengolahan data intern penjualan hal ini mempersulit karyawan dalam pengarsipan data dan pembuatan laporan penjualan, maka peneliti terdahulu membuat kan sistem informasi penjualan yang dapat membantu menghasilkan laporan penjualan secara cepat dan mudah.

Maka dari pemaparan umum, permasalahan terkait dengan objek penelitian yaitu Furniture Jati Sungu Bandar Lampung, serta literasi penelitian terdahulu, peneliti tertarik mengembangkan sistem informasi penjualan agar membantu proses pengeolahan data menjadi lebih baik dari sistem sebelumnya.

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan (Wahyuni, 2022).

Sistem Informasi merupakan suatu sistem yang mengkombinasikan antara aktivitas manusia dan penggunaan teknologi untuk mendukung manajemen dan kegiatan operasional (Azizah, Wahono, & Maulindar, 2021).

Sistem informasi merupakan sebuah komponen-komponen yang saling berkaitan dan untuk mengumpulkan, mengeluarkan, memproses, menyimpan, mendistribusikan suatu informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengambilan pengawasan dalam organisasi (Achyar & Pratama, 2021).

Berdasarkan literasi-literasi penelitian terdahulu dapat disimpulkan sistem informasi adalah suatu sistem yang terdiri dari komponen-komponen yang saling terkait dapat mengorganisir transaksi harian yang dikelola dengan sistem komputerisasi yang menghasilkan informasi yang berguna bagi pengguna sistem itu sendiri.

2.2 Pengertian Furniture

Furniture adalah istilah yang digunakan untuk perabot rumah tangga yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan barang, tempat duduk, tempat tidur, tempat mengerjakan sesuatu dalam bentuk meja atau tempat menaruh barang di permukaannya. Misalnya *furniture* sebagai tempat penyimpanan biasanya dilengkapi dengan pintu, laci dan rak, contoh lemari pakaian, lemari buku dan lain-lain (Saroni, Sokibi, & Putri, 2022). Kata "*furniture*" diterjemahkan ke dalam *furniture* dalam bahasa Inggris, dan istilah "*furniture*" digunakan sebagai produk massal karena sifat gerakan atau mobilitasnya. Kata "furnitur" berasal dari diskusi tentang Prancis, yaitu furnitur atau mobil Jerman. Definisi furnitur secara umum terletak pada kenyataan bahwa hal-hal yang dapat ditransfer dapat digunakan dan berguna bagi kehidupan manusia: mulai dari duduk, tidur, bekerja, makan, bermain, dll, memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi pengguna (Octavian & Afrizal, 2019).

2.3 Pengertian Sistem Informasi Penjualan

Sistem informasi penjualan adalah sebuah prosedur yang melaksanakan, mencatat, mengkalkulasi, membuat dokumen, dan informasi penjualan untuk keperluan manajemen dan bagian lain yang berkepentingan, dari mulainya *order* penjualan hingga transaksi dilaksanakan. Sistem Informasi Penjualan merupakan Sub Sistem Informasi Bisnis, Sub Sistem Bisnis lainnya bisa merupakan, pemasaran, sumber daya manusia, keuangan akuntansi dan manufaktur produksi (Nurjamil & Sembiring, 2021).

Sistem informasi penjualan merupakan sistem informasi terkomputerisasi yang digunakan untuk mengelola transaksi penjualan dan juga mempermudah dalam pembuatan laporan, pencarian data penjualan yang telah dilakukan setiap hari (Suhaimi & Hendrawan, 2018).

Sistem Informasi penjualan adalah sistem terkomputerisasi yang membantu bagian penjualan dalam mengatasi permasalahan data penjualan yang tidak efektif, akurat dan efisien dalam pengolahan datanya, serta memberikan informasi penjualan yang lebih cepat daripada sistem yang dijalankan dengan manual.

Berdasarkan literasi-literasi yang dipaparkan oleh penelitian terdahulu dapat disimpulkan sistem informasi penjualan adalah sebuah sistem terkomputerisasi yang dapat melakukan pencatatan, mengkalkulasi, membuat dokumen, dan informasi penjualan secara *management*, sehingga menghasilkan laporan yang cepat, relevan, dan mudah

2.4 Alat Pendukung Dan Bahasa Pemrograman

2.4.1 XAMPP

Xampp adalah sebuah software *web server apache* yang di dalamnya sudah tersedia database *server MySQL* dan dapat mendukung pemrograman *PHP* (Ferdika & Kuswara, 2017). *Xampp* adalah salah satu paket program yang berisi *Apache Web server* yang berfungsi menerima dan mengolah permintaan *browser web*, *PHP script language* berfungsi sebagai pengolah data dari komputer *client* atau dari komputer *server* sendiri, *MySQL* sebagai database untuk menyimpan dan mengolah data yang dinamis dari sebuah aplikasi *web*, *PhpMyadmin* yang berfungsi membuat database tanpa melalui *console mysql* (Lesmono, 2018)

2.4.2 HTML

HTML kependekan dari *Hyperlink Text Markup Language*. Dokumen HTML adalah *file teks* murni yang dapat dibuat dengan *editor teks* sembarang. Dokumen ini dikenal sebagai *web page*. Dokumen HTML merupakan dokumen yang disajikan dalam *browser web surfer*. Dokumen ini umumnya berisi informasi atau *interface* aplikasi di dalam internet (Putra, Taurusia, & Budiman, 2021).

2.4.6 PHP

PHP adalah pemrograman *interpreter* yaitu proses penerjemahan baris kode sumber menjadi kode mesin yang dimengerti komputer secara langsung pada saat baris kode dijalankan. PHP disebut sebagai pemrograman *Server Side Programming*, hal ini dikarenakan seluruh prosesnya dijalankan pada *server*. PHP adalah suatu bahasa dengan hak cipta terbuka atau yang juga dikenal dengan istilah *Open Source*, yaitu pengguna dapat menggunakan kode-kode fungsi PHP sesuai dengan kebutuhannya (Handayani & Lubis, 2021)

2.4.7 CSS

CSS kepanjangan dari *Cascading Style Sheet* adalah bahasa-bahasa yang merepresentasikan halaman *web*. Seperti warna, *layout*, dan *font*. Dengan menggunakan CSS, seorang *web developer* dapat membuat halaman *web* yang dapat beradaptasi dengan berbagai macam ukuran layar. Pembuatan CSS biasanya terpisah dengan halaman *HTML*. Meskipun CSS dapat disisipkan di dalam halaman *HTML* (Putra, Taurusia, & Budiman, 2021)

2.4.8 Javascript

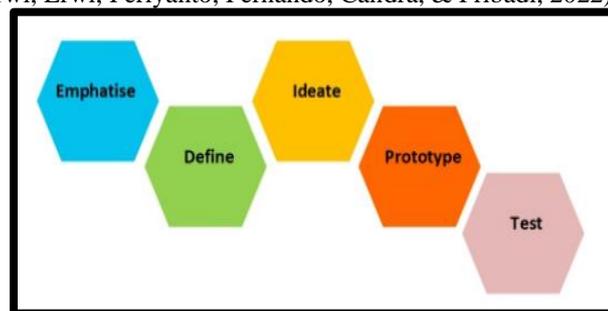
Java Script adalah bahasa *script* yang biasa diletakkan bersama kode *HTML* untuk menentukan suatu aksi. *JavaScript* digunakan pada pemrograman *web* untuk meningkatkan atau menambah kemudahan pengguna ketika mengakses halaman *web* (Ratnawati, 2017). *JavaScript* adalah program dalam bentuk *script* yang dijalankan oleh interpreter yang telah ditanamkan kedalam *browser web*, sehingga *browser web* dapat mengeksekusi program *javascript* (Sagita & Sugiarto, 2017).

2.4.6 MySql

MySQL merupakan *software* RDBMS (atau *server database*) yang dapat mengelola *database* dengan sangat cepat, dapat menampung data dalam jumlah sangat besar, dapat diakses oleh banyak *user* (*multi-user*), dan dapat melakukan suatu proses secara sinkron atau berbarengan (*multi-threaded*) (Putra, Taurusia, & Budiman, 2021). *MySQL* (*My Structure Query Language*) adalah salah satu *Database Management System* (DBMS). *MySQL* berfungsi untuk mengelola *database* menggunakan bahasa SQL. *MySQL* bersifat *open source* sehingga dapat digunakan secara gratis. Pemrograman PHP juga sangat mendukung atau *support* dengan *database* *MySQL*. *MySQL* adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau DMBS yang *multi thread*, *multi user* dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia (Handayani & Lubis, 2021).

2.5 Metode Pengembangan Prototype

Design thinking adalah suatu metodologi pengembangan sistem untuk mengatasi masalah dengan cara memahami kebutuhan manusia yang terlibat. Terdapat lima tahap *Design Thinking* yaitu, *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype/System*, dan *Test* (Erwi, Erwi, Feriyanto, Fernando, Candra, & Pribadi, 2022).

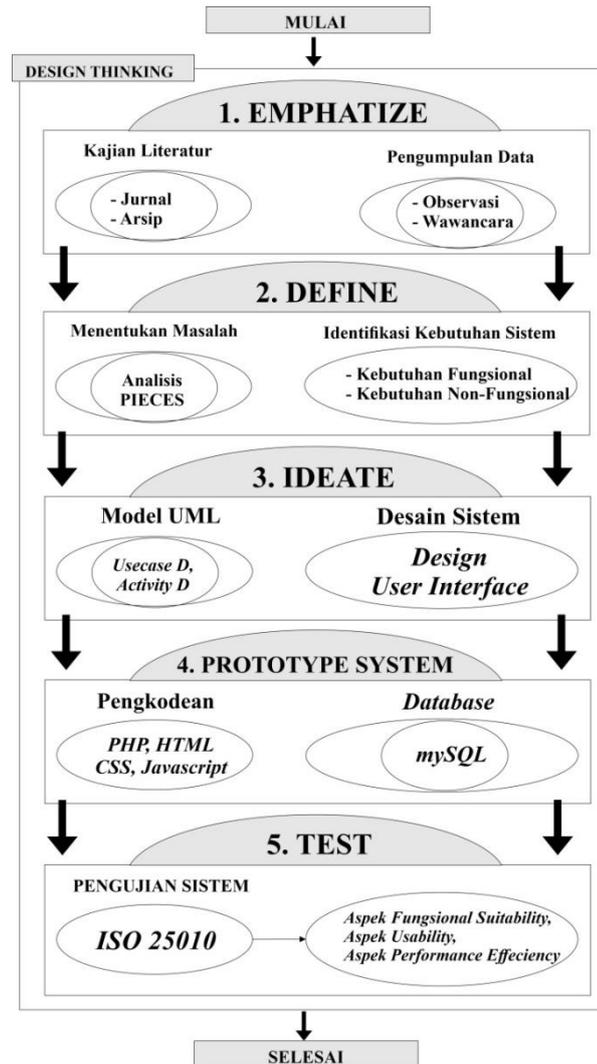


Gambar 1. Ilustrasi Model Design Thinking
Sumber: (Ardian & Werdhaningsih, 2018)

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian merupakan kegiatan penelitian yang dilakukan secara terencana, teratur, dan sistematis untuk mencapai tujuan tertentu. Tahapan penelitian ini juga merupakan *presentative* atau gambaran dari metode pengembangan yang dipilih oleh peneliti yaitu *design thinking* yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2. Tahapan Penelitian

3.2 Metode Pengumpulan Data

Dalam skripsi ini dibutuhkan berbagai data yang menunjang dalam penulisan dan di dalam pengumpulan data, penulis melakukan penelitian dengan cara sebagai berikut.

1. Wawancara (Interview)

Wawancara dilakukan oleh peneliti kepada Ibu Wardah selaku pemilik dari Furniture Jati Sunggu Bandar Lampung maka didapatlah informasi berkaitan dengan data barang, data pembelian, data penjualan. Data-data tersebut akan dilampirkan pada lampiran penelitian.

2. Study Pustaka/Tinjauan Pustaka

Penyusun melakukan tinjauan pustaka yaitu dengan mengumpulkan data seperti buku-buku referensi dan sumber-sumber lain yang dapat mendukung dalam pembuatan penelitian ini dan juga data penjualan.

3. Dokumentasi (Documentation)

Dokumentasi dilakukan oleh peneliti dengan melihat permasalahan yang terjadi serta pengumpulan data yang telah dilakukan lalu didokumentasikan dalam bentuk lampiran.

3.3 Analisis Kebutuhan Perangkat

3.3.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Spesifikasi Perangkat Keras

Berikut ini adalah spesifikasi perangkat keras yang digunakan dalam pengembangan dan pembangunan sistem informasi penjualan pada Furniture Jati Sungu Bandar Lampung dapat dilihat dibawah ini.

- a. Laptop Intel Core 2 Quad
- b. Notebook HP 240
- c. Monitor 14 inci
- d. Hardisk 500GB

Spesifikasi Perangkat Lunak

Berikut analisis perangkat lunak terdiri dari spesifikasi minimum perangkat yang dibutuhkan. Spesifikasi perangkat lunak yang digunakan dalam membangun dan mengimplementasikan sistem informasi penjualan pada Furniture Jati Sungu Bandar Lampung dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

- a. Sistem Operasi Windows 10 64bit.
- b. Browser : Google dan Mozilla Firefox.
- c. Xampp Control Panel 3.2.2.
- d. SQLyog v.14
- e. CodeIgniter 3.10

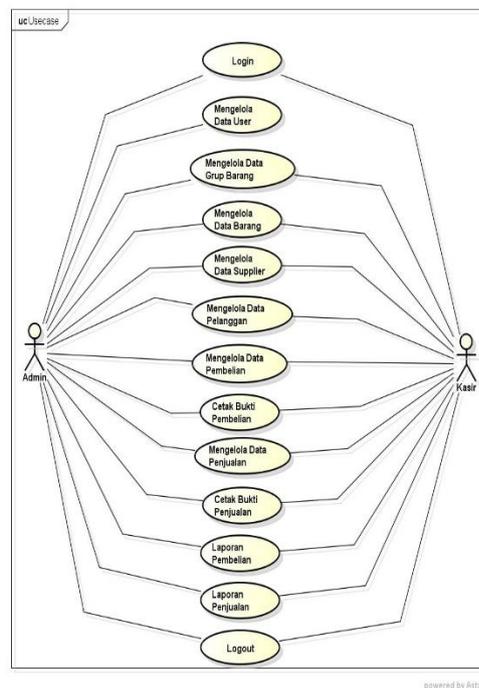
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Desain Model

Berdasarkan pengembangan sistem yang akan dibuat, peneliti akan menggunakan perancangan dan desain sistem dengan permodelan UML yaitu *use case diagram*, dan *activity diagram*. Berikut adalah desain perancangan sistem informasi penjualan berbasis *web* pada Furniture Jati Sungu Bandar Lampung..

4.1.1 Usecase Diagram

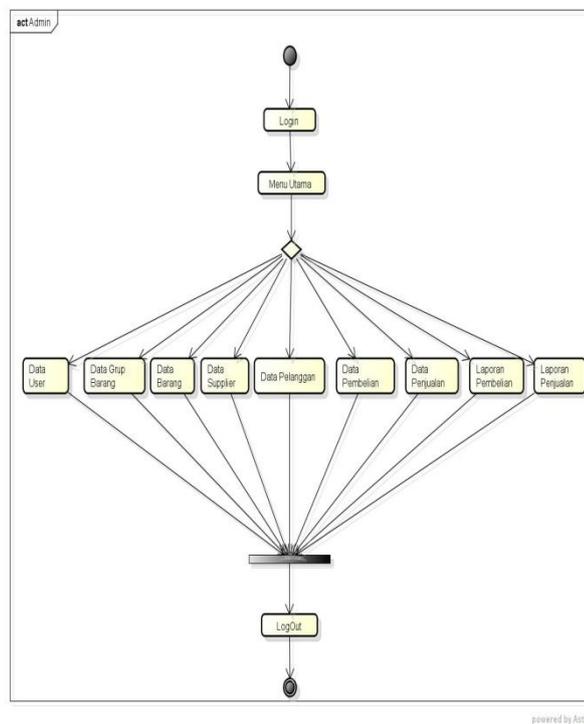
Use Case adalah dialog antara aktor dengan sistem yang akan menggambarkan fungsi yang di berikan oleh sistem. *Use Case* merupakan pola atau bentuk terhadap perilaku yang menunjukkan sistem. Setiap *Use Case* merupakan sebuah deretan dari transaksi-transaksi yang terkait dari sebuah aktor dan sistem dalam sebuah dialog. *Use Case* diagram pada perancangan ini menjelaskan bagaimana aktor dengan sistem informasi penjualan saling berinteraksi dalam proses yang berlangsung yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3. Usecase Diagram

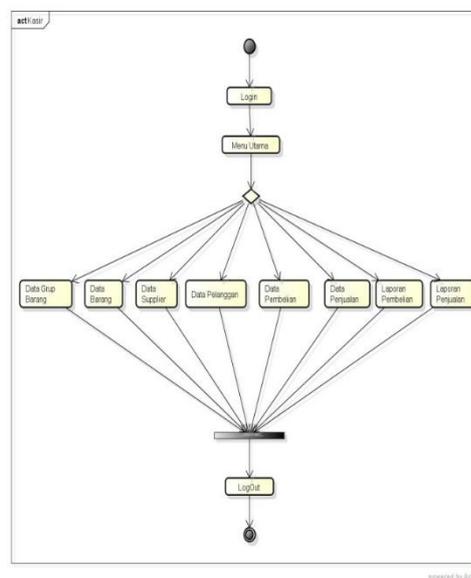
4.1.2 Activity Diagram

Activity Diagram adalah diagram yang menggambarkan *work flow* (aliran kerja) pada sistem yang akan di buat atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis yang akan dilakukan oleh Furniture Jati Sungu Bandar Lampung. Diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan seorang aktor, jadi *Activity Diagram* merupakan aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem. Rancangan *activity diagram* super admin sistem informasi penjualan berbasis *web* di Furniture Jati Sungu Bandar Lampung pada gambar di bawah ini.



Gambar 4. Activity Diagram Admin

Selanjutnya, rancangan *activity diagram* kasir sistem informasi penjualan di Furniture Jati Sungu Bandar Lampung pada gambar berikut



Gambar 5. Activity Diagram Kasir

4.2. Implementasi

4.2.1 Form Login

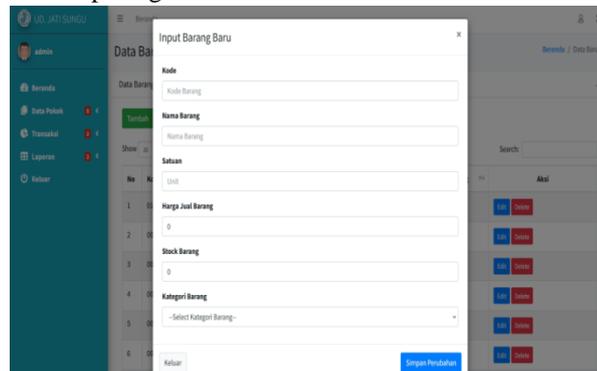
Tampilan halaman *login* digunakan oleh *user* untuk dapat memasuki sistem yang telah dibuat. Jika *username* atau *password* salah maka sistem tidak akan memberikan akses *fitur-fitur* kepada *user*. Berikut ini tampilan halaman *login* yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 6. Form Login

4.2.2 Form Data Barang

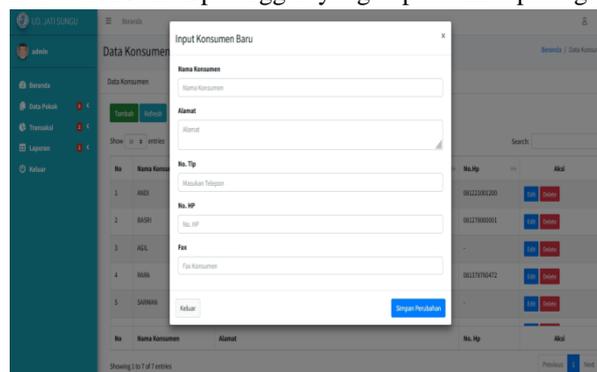
Tampilan ini digunakan untuk mengelola dan menginputkan data barang, data-data yang harus diinputkan untuk tampilan ini yaitu kode barang, nama barang, satuan, harga jual barang, stock barang, grup barang. Berikut ini tampilan halaman data barang yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

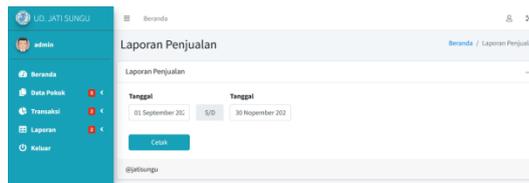


Gambar 7. Form Barang

4.2.3 Form Data Konsumen/Pelanggan

Tampilan ini digunakan untuk mengelola dan menginputkan data konsumen/pelanggan, data-data yang harus diinputkan untuk tampilan ini yaitu kode konsumen, nama konsumen, alamat, nomor telepon, nomor *handphone*, no fax. Berikut ini tampilan halaman data konsumen/pelanggan yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini.





Gambar 12. Form Pilih Laporan Penjualan

4.2.8 Laporan Pembelian

Setelah melakukan pemilihan laporan pembelian yang sesuai kebutuhan, admin dapat melakukan cetak dalam format PDF. Untuk lebih jelasnya tampilan laporan pembelian dapat dilihat pada gambar.



UD. JATI SUNGU
Laporan Bukti Pembelian Furniture
Jl. Basuki Rahmat No. 27 Telp. 08538052 9834, 08217553 2691, Bandar Lampung

Periode: 2022-09-01 S/D 2022-11-30

No	Tanggal	No Bill	Supplier	Nama Barang	Jumlah	Harga	Total
1	2022-09-15	F2022090001	AUFORA MAUREL	LEMARI HIAS	2	3.500.000	7.000.000
2	2022-09-15	F2022090001	AUFORA MAUREL	KURSI JARI JARI	1	3.000.000	3.000.000
3	2022-09-23	F2022090002	AUFORA MAUREL	TEMPAT TIDUR ANGGUR	1	3.000.000	3.000.000
4	2022-09-29	F2022090002	AUFORA MAUREL	LEMARI BIASA	2	2.500.000	5.000.000
5	2022-09-29	F2022090002	AUFORA MAUREL	LEMARI HIAS	1	4.000.000	4.000.000
6	2022-09-29	F2022090002	AUFORA MAUREL	KURSI JARI JARI	1	3.000.000	3.000.000
7	2022-09-30	F2022090003	AUFORA MAUREL	TEMPAT TIDUR ANGGUR	2	3.000.000	6.000.000
8	2022-09-30	F2022090003	AUFORA MAUREL	LEMARI PINTU EMPAT (4)	1	3.000.000	3.000.000
9	2022-09-30	F2022090003	AUFORA MAUREL	TEMPAT TIDUR RAMBA	2	3.000.000	6.000.000
10	2022-09-30	F2022090003	AUFORA MAUREL	KURSI JARI JARI	1	3.000.000	3.000.000
11	2022-10-03	F2022100001	AUFORA MAUREL	KURSI JARI JARI	2	3.500.000	7.000.000
			Total		18	61.000.000	

Bandar Lampung, 01 Nov 2022
Menghitung
Pimpinan,

Gambar 13. Laporan Pembelian

4.2.9 Laporan Penjualan

Setelah melakukan pemilihan laporan penjualan yang sesuai kebutuhan, admin dapat melakukan cetak dalam format PDF. Untuk lebih jelasnya tampilan laporan penjualan dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



UD. JATI SUNGU
Laporan Penjualan Furniture
Jl. Basuki Rahmat No. 27 Telp. 08538052 9834, 08217553 2691, Bandar Lampung

Periode : 2022-09-01 S/D 2022-11-30

No	Tanggal	No Faktur	Konsumen	Nama Barang	Jumlah	Harga	Total
1	2022-09-15	F2022090002	DMUN	LEMARI PINTU EMPAT (4)	1	7.500.000	7.500.000
2	2022-09-15	F2022090002	DMUN	KURSI JARI JARI	2	3.500.000	7.000.000
3	2022-09-23	F2022090003	DMUN	LEMARI HIAS	1	4.000.000	4.000.000
4	2022-09-23	F2022090003	DMUN	KURSI JARI JARI	1	3.500.000	3.500.000
5	2022-09-13	F2022090001	SHAJA	LEMARI HIAS	2	4.000.000	8.000.000
6	2022-10-03	F2022100001	SARMAN	TEMPAT TIDUR ANGGUR	1	3.500.000	3.500.000
7	2022-10-03	F2022100001	SARMAN	LEMARI RAHWANA PINTU TIGA (3)	1	5.500.000	5.500.000
8	2022-09-23	F2022090002	RARA	LEMARI BIASA	2	3.000.000	6.000.000
9	2022-09-23	F2022090002	AGIL	TEMPAT TIDUR ANGGUR	1	3.500.000	3.500.000
10	2022-09-30	F2022090003	AGIL	TEMPAT TIDUR ANGGUR	2	3.500.000	7.000.000
11	2022-09-30	F2022090003	SABRI	LEMARI PINTU EMPAT (4)	1	7.500.000	7.500.000
12	2022-10-04	F2022100002	SABRI	LEMARI BIASA	1	3.000.000	3.000.000
13	2022-09-29	F2022090002	ANDI	KURSI JARI JARI	1	3.500.000	3.500.000
14	2022-10-29	F2022100003	ANDI	KURSI JARI JARI	2	3.500.000	7.000.000
			Total		19	76.500.000	

Gambar 14. Laporan Penjualan

1. Kesimpulan dan Saran

SIMPULAN

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya, maka penulis menarik kesimpulan yaitu.

1. Sistem informasi penjualan berbasis website dapat membantu Furniture Jati Sungu Bandar Lampung dalam mencatat dan mengelola data transaksi penjualan lebih baik dari sistem sebelumnya, sehingga data yang sebelumnya kurang berkualitas menjadi informasi yang akurat dan relevan. sistem yang telah dikembangkan juga membantu dalam pembuatan laporan penjualan perbulannya dengan lebih mudah dan cepat, data juga sulit untuk dimanipulasi dikarenakan terdapat hak akses user dengan sistem login.

2. Sistem informasi penjualan berbasis website dikembangkan dengan metode pengembangan sistem yaitu design thinking yang memiliki tahapan yaitu emphasize (pengumpulan data), define (analisis masalah dan analisis kebutuhan), ideate (perancangan sistem), prototype sistem (pembuatan sistem) dan test sistem (uji kelayakan sistem). metode pendekatan menggunakan OOP/berorientasi Objek dengan menggunakan model usecase diagram, activity diagram sebagai penggambaran model terhadap sistem informasi penjualan. Dalam pengumpulan data-data yang

diperlukan penulis menggunakan 4 metode yaitu study literatur, Observasi, wawancara dan dokumentasi serta sistem ini dalam pembuatannya menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, Javascript dan mysql.

3. Pengujian sistem informasi penjualan pada toko Satrio Seputih Agung telah dilakukan dengan pengujian ISO 25010. Hasil pengujian ISO 25010 memiliki presentase nilai sebesar 92,9% dan sangat layak untuk diimplementasikan pada Furniture Jati Sungu Bandar Lampung.

DAFTAR PUSTAKA

- Achyar, M. T., & Pratama, F. I. (2021). Sistem Informasi E-Commerce Furniture Berbasis Web Pada Toko Mebel Ubaidillah Kamal Jepara. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 156-161.
- Ardian, N. F., & Werdhaningsih, H. (2018). Penggunaan Design Thinking Dalam Pengembangan Produk Kerajinan IKM (Studi Kasus: Sentra Kerajinan Patung Kayu, Subang). *Jurnal Dimensi*, 1-16.
- Azizah, S., Wahono, R. S., & Maulindar, J. (2021). Perencanaan Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis Website Pada Usaha Mebel. *Jurnal Teknik Informatika*, 641-643.
- Buol, A. A., Candra, C. J., & Woda, J. W. (2021). Rancang Bangun Website Penjualan Frozen Food Berbasis Framework Codeigniter. *Jurnal Teknologi Informasi*, 1-62.
- Erwi, S. G., Erwi, S. V., Feriyanto, Fernando, Candra, Y. F., & Pribadi, M. R. (2022). Perancangan UI/UX Pada Aplikasi V&F Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal MSC*, 361-368.
- Fatta, Hanif Al. (2017). *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offlet.
- Ferdika, M., & Kuswara, H. (2017). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT Era Makmur Cahaya Damai Bekasi. *INFORMATION SYSTEM FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS*, 175-188|E-ISSN: 2548-3587.
- Gunawan, H., & Triantoro, A. (2017). Sistem Informasi Pengelolaan Rapor Kurikulum 2013. 54.
- Handayani, D., & Lubis, H. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Furnitur Berbasis Website Dengan Metode RAD (Studi Kasus Di CV. Tujuh Samudra). *Jurnal Teknik Informatika*, 47-52.
- Haryati, T., Kusuma, D. H., & Ferliyanti, H. (2021). Penerapan Metode Waterfall Sebagai Pengembangan Perangkat Lunak Sistem Informasi Penjualan PT. Arta Putra Nugraha Karawang. *Jurnal Sistem Informasi dan Informatika*, 137-145.
- Irawan, Y., Rahmalisa, U., Wahyuni, R., & Devis, Y. (2019). Sistem Informasi Penjualan Furniture Pada CV. Satria Hendra Jaya Pekanbaru Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 150-159.
- Lesmono, I. D. (2018). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEPATU BERBASIS WEBSITE DENGAN METODE WATERFALL. *JURNAL SWABUMI*, 55-62|ISSN: 2355-990X E-ISSN: 2549-5178.
- Nazar, Y. M., & Surya, R. T. (2021). Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Menggunakan Software Microsoft Access 2016 (Studi Kasus Toko Diecolz85). *Indonesian Accounting Literacy Journal*, 397-410.
- Nurjamil, R., & Sembiring, F. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Jasa Pembuatan Furniture Berbasis Web (Studi Kasus Design Interior Concept Modern). *Jurnal Seminar Nasional Sistem Informasi dan Manajemen Informatika*, 228-240.
- Octavian, R. A., & Afrizal, Y. (2019). Sistem Informasi Penjualan Dan Produksi Furniture Pada Karya Indah Kusen. *Jurnal Komputer Indonesia*, 1-9.