

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KEPEGAWAIAN (SIMPEG) BERBASIS WEB (STUDI KASUS : PT SEMBILAN HAKIM NUSANTARA)

Andre Wijaya¹, Damayanti², Nirwana Hendrastuty³

Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia^{1,2,3}

andrewijaya684@gmail.com¹, damayanti@tekonokrat.ac.id², nirwanahendrastuty@tekonokrat.ac.id³

Received: (9 Juni 2022) **Accepted:** (16 Juni 2022) **Published:** (23 Juni 2022)

Abstract

Information systems are an important and necessary aspect for a company and organization, the development of technology that is currently developing rapidly, makes companies required to apply the technology and information systems that exist today, because with the help of technology and information systems this staffing can facilitate, influence, and add to the performance of a company. The problem with PT Sembilan Hakim Nusantara is that there is no recording or bookkeeping related to salaries and expenses made by employees when they are making purchases and operational activities that still use manual methods that are only written on sheets of paper or in application notes on employee smartphones, as well as proof of the results of purchase transactions that have been made are collected and only pasted on the company's mading board. The system is built using php programming language and MySQL database with waterfall as a method of development of the application.

Keywords: Information System, Salary, Expense, Operational

Abstrak

Sistem informasi merupakan suatu aspek yang penting dan diperlukan bagi suatu perusahaan dan organisasi, perkembangan teknologi yang saat ini berkembang dengan pesat, membuat perusahaan dituntut untuk menerapkan teknologi dan sistem informasi yang ada pada saat ini, karena dengan bantuan teknologi dan sistem informasi kepegawaian ini dapat memudahkan, mempengaruhi, dan menambah kinerja suatu perusahaan. Permasalahan pada PT Sembilan Hakim Nusantara yaitu belum adanya pencatatan maupun pembukuan terkait dengan gaji dan pengeluaran yang dilakukan oleh pegawai saat sedang melakukan pembelian maupun kegiatan operasional yang masih menggunakan metode manual yang hanya ditulis dilembar kertas ataupun dalam aplikasi notes pada smartphone pegawai, begitu pula bukti hasil transaksi pembelian yang telah dilakukan dikumpulkan dan hanya ditempelkan di papan mading perusahaan. Sistem dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL dengan waterfall sebagai metode pengembangan aplikasinya. Hasil pengujian menggunakan blackbox diperoleh bahwa sistem dapat diterima dan berhasil, serta berjalan dengan yang diharapkan.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Gaji, Pengeluaran, Operasional

To cite this article:

Wijaya, Damayanti, Hendrastuty (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian (SIMPEG) Berbasis Web (Studi Kasus : PT Sembilan Hakim Nusantara) Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi, Vol (3) No.2 , 9-17

1. Pendahuluan

Informasi merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi suatu perusahaan untuk menjalankan kegiatannya. Bentuk aplikasi yang dihasilkan untuk menghasilkan informasi yang akurat dan cepat sehingga

dapat disampaikan dan meningkatkan efektifitas dan efisiensi bisnis. Sistem informasi merupakan suatu aspek yang penting dan diperlukan bagi suatu perusahaan dan organisasi, perkembangan teknologi yang saat ini berkembang dengan pesat, membuat perusahaan dituntut untuk menerapkan teknologi dan sistem informasi yang

ada pada saat ini, karena dengan bantuan teknologi dan sistem informasi kepegawaian ini dapat memudahkan, mempengaruhi, dan menambah kinerja suatu perusahaan.

PT Sembilan Hakim Nusantara (SEHAN) adalah perusahaan pelaksanaan konstruksi dan badan usaha berpengalaman yang mengerjakan proyek nasional, perusahaan ini terletak di Jl. Terusan Darussalam No. 82 Lk. 1 RT. 008 Susunan Baru Tanjung Karang Barat Kota Bandar Lampung. Jumlah pegawai pada PT Sembilan Hakim Nusantara berjumlah 15 orang. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, proses pengolahan data kepegawaian di PT Sembilan Hakim Nusantara sudah menerapkan sistem penggajian, gaji diberikan oleh perusahaan setiap bulan, dan perusahaan juga memberikan bonus kepada pegawai, bonus yang diberikan didapatkan dari empat puluh persen dari nilai kontrak dan bonus diberikan perkegiatan. Perkegiatan yang dimaksud adalah siapa saja pegawai yang mengerjakan proyek tersebut berdasarkan data kontrak yang ada, tetapi tidak semua bonus diberikan kepada pegawai karena sebagian bonus dialihkan untuk keperluan perusahaan. Dalam laporan penggajian perusahaan ini baru akan menggunakan cara yang konvensional seperti menulis pengeluaran gaji setiap bulan ke dalam buku besar, perusahaan hanya memberikan gaji setiap bulan tanpa melakukan pencatatan. Dalam kegiatan operasional juga seperti adanya tugas pengawasan di lapangan maupun proyek pekerjaan di luar kota, perusahaan ini masih menggunakan metode manual dalam pencatatan pengeluaran yang hanya ditulis dilembar kertas ataupun dalam aplikasi notes pada smartphone pegawai, begitu pula dalam kegiatan pembelian untuk keperluan pekerjaan, bukti hasil transaksi yang telah dilakukan dikumpulkan dan hanya ditempelkan di papan mading perusahaan. Hal ini membuat sulitnya melakukan perekapan data pengeluaran selama kegiatan operasional serta rentan pula terjadinya kehilangan data tersebut. dan untuk melakukan pengajuan cuti para pegawai harus mendatangi pihak kepegawaian terlebih dahulu untuk melengkapi persyaratan. Setelah menyelesaikan persyaratan pegawai harus menunggu persetujuan oleh pihak kepegawaian, jika pihak kepegawaian sudah menyetujui maka pengajuan tersebut diberikan ke pimpinan agar ditanda tangani. Setelah itu, pengajuan yang diajukan oleh pegawai dapat diterima. Dengan diterapkannya sistem informasi manajemen kepegawaian dalam suatu perusahaan maka dapat mempermudah pegawai untuk melakukan pengawasan, pengarahan kerja, dan pengelolaan informasi kepada semua pegawai untuk memudahkan dalam menjalankan kinerja pegawai,

serta meningkatkan efisiensi dan efektifitas informasi yang didapatkan secara akurat dan tepat waktu dengan keamanan data yang terjamin.

2. Tinjauan Pustaka

2.1. Sistem

Sistem merupakan kumpulan dari elemen-elemen yang saling berhubungan untuk melakukan kegiatan dengan tujuan tertentu [1]. Sistem adalah kumpulan yang terdiri dari unsur, komponen, atau variabel yang telah diatur dan dapat berinteraksi satu sama lain serta saling bergantung. Sistem ini memiliki karakteristik sebagai berikut [2]:

1. **Komponen Sistem (Components)**
Suatu sistem terdiri dari beberapa komponen yang terhubung untuk membentuk satu kesatuan. Komponen sistem tersebut dapat berupa bentuk subsistem yang memiliki sifat dan fungsi tertentu yang dapat mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.
2. **Batasan Sistem (Boundary)**
Sistem memiliki ruang lingkup yang membedakan antara sistem, keterbatasan sistem ini membuat suatu sistem terlihat sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan..
3. **Lingkungan Luar Sistem (Environment)**
Lingkungan eksternal sistem adalah pengoperasian sistem, yang dipengaruhi oleh segala aspek yang berada di luar batasan sistem, yang memiliki manfaat dan kerugian bagi sistem. Lingkungan eksternal yang menguntungkan harus dipertahankan dan dijaga, karena merupakan energi untuk sistem, sedangkan lingkungan eksternal yang merugikan harus dikendalikan agar sistem lain tidak terganggu.
4. **Penghubung Sistem (Interface)**
Penghubung sistem adalah media yang menghubungkan antara sistem satu dengan subsistem yang lainnya, dengan penghubung ini membuat sumber daya bergerak dari satu subsistem ke subsistem yang lainnya.
5. **Masukan Sistem (Input)**
Masukan sistem adalah energi dalam sistem yang terdapat pemeliharaan (maintance input) dan sinyal (signal input). Sebagai contoh, pada sistem komputer, program merupakan pemeliharaan masukan yang berfungsi mengoperasikan komputer, sedangkan data adalah sinyal masukan yang akan diolah menjadi informasi.
6. **Keluaran Sistem (Output)**
Energi yang sudah dikelola dan dikelompokkan menjadi hasil keluaran yang memiliki fungsi, hasil

keluaran ini akan menjadi masukan bagi subsistem yang lain. Contoh sistem informasi keluaran yang dihasilkan adalah informasi.

7. Pengolah Sistem (Procces)

Sebelum menjadi keluaran, masukan akan dikelola oleh sistem. Sebagai contoh, sistem akuntansi. Sistem ini akan mengolah data transaksi menjadi laporan.

8. Sasaran Sistem (Objective)

Suatu sistem memiliki tujuan, apabila suatu sistem tidak memiliki tujuan, maka pengoperasian sistem menjadi tidak berguna karena sistem dikatakan berhasil saat mengenai sasaran atau tujuan yang telah direncanakan.

2.2. Informasi

Sebagaimana perannya, pengguna membuat keputusan yang lebih baik sebagai kuantitas dan kualitas dari peningkatan informasi. Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan memiliki arti terutama untuk mendukung pengambilan keputusan [3][4]. Informasi adalah data yang telah diolah maupun dikelompokkan agar digunakan saat proses pengambilan keputusan. Informasi memiliki nilai yang ditentukan oleh dua hal yaitu manfaat dan biaya, informasi dikatakan bernilai apabila manfaat yang diberikan lebih berharga daripada biaya untuk mendapatkannya. Informasi merupakan proses selanjutnya dari data yang sudah memiliki nilai, informasi dapat dikelompokkan menjadi 3 bagian, yaitu [5].

1. Informasi Strategis

Yaitu informasi digunakan guna mengambil keputusan dalam jangka panjang, yang meliputi informasi eksternal, rencana perluasan perusahaan, dan sebagainya.

2. Informasi Taktis

Informasi ini diperlukan dalam pengambilan keputusan jangka menengah, seperti informasi penjualan yang dapat digunakan untuk menyusun rencana penjualan.

3. Informasi Teknis

Informasi ini diperlukan untuk keperluan operasional setiap harinya, seperti informasi, persediaan stok, dan laporan kas harian.

2.3. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem pada suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, yang berfungsi sebagai operasi organisasi yang memiliki sifat manajerial dengan aktivitas strategi dari suatu organisasi untuk mempersiapkan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan [2].

2.4. Sistem Informasi Manajemen

Sistem informasi manajemen adalah hubungan sub sistem yang menyeluruh dan teratur secara kasatmata yang mampu bertukar data sehingga menjadi informasi lewat serangkaian proses untuk menambah produktifitas yang sesuai dengan gaya dan sifat manajer atas kriteria mutu yang telah ditentukan [6].

2.5. Kepegawaian

Kepegawaian adalah seluruh aktivitas yang berkaitan dengan kepentingan kepegawaian. Sesuai dengan pengertian tersebut, bagian kepegawaian adalah segala aspek mengenai kedudukan, kewajiban, hak, dan pembinaan pegawai. Sistem informasi pengelolaan data pegawai ini memiliki fungsi untuk mendukung pelaksanaan fungsi dari suatu bagian dalam instansi tersebut untuk menoperasikan kegiatan pegawai dengan maksud mencapai tujuan [6].

2.6. Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian

Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian adalah sistem informasi yang dirancang sebagai jalan keluar untuk mengatur berbagai hal dalam pengurusan kepegawaian mulai dari penyimpanan dan pemusatan data secara terkomputerisasi, hingga mengatur berbagai macam laporan yang berhubungan dengan kepegawaian sehingga memudahkan untuk meningkatkan kebutuhan administrasi kepegawaian [7].

2.7. Gaji

Gaji adalah bentuk pembayaran rutin dari perusahaan kepada karyawan, yang dapat didasarkan pada kontrak kerja. Besaran gaji cenderung naik turun sesuai dengan kebijakan perusahaan. Dasar pemberian gaji sendiri tumbuh dari kebijakan perusahaan dan kebijakan pemerintah terkait penggajian. Kebijakan perusahaan dapat diperoleh dengan membandingkan tingkat gaji perusahaan lain yang mirip dengan perusahaan-perusahaan ini dalam satu bidang [8].

2.8. Bonus

Bonus adalah pembayaran tambahan yang tidak termasuk dalam gaji atau upah yang diberikan kepada pekerja, memacu untuk melakukan tugasnya dengan lebih baik dan bertanggung jawab, dengan harapan memberikan keuntungan yang lebih tinggi bagi perusahaan [9].

2.9. Website

Sebuah situs web yang dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi berupa teks, gambar diam atau gerakan,

animasi, atau kombinasi dari mereka, baik statis maupun dinamis, membentuk serangkaian bangunan yang saling berhubungan, masing-masing terhubung ke jaringan halaman [10].

2.10. SDLC

System Development Life Cycle atau yang lebih dikenal dengan istilah SDLC adalah metodologi yang paling umum digunakan untuk mengembangkan sistem informasi. SDLC memiliki beberapa fase yang terdiri dari perencanaan, analisis, perancangan, implementasi hingga pemeliharaan. SDLC memiliki konsep yang mendasar dari berbagai jenis model pengembangan perangkat lunak agar membentuk suatu serangkaian kerja untuk perencanaan pembuatan sistem informasi. Model-model SDLC yang umum digunakan antara lain Waterfall dan Prototyping. Model waterfall adalah salah satu model SDLC yang umum digunakan atau biasa disebut juga dengan model konvensional atau classic life cycle. SDLC juga merupakan metode yang sering digunakan dalam pengembangan sistem untuk mengenali proses perkembangan analisis [11].

2.11. Model Waterfall

Model air terjun (waterfall) atau yang biasa disebut sekuensial linier atau siklus hidup klasik yaitu model yang memberikan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara terorganisir dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung, berikut adalah gambar model air terjun [12].

2.12. Model Waterfall

PHP adalah sebuah bahasa pemrograman yang perintahnya dilaksanakan server dan kemudian hasilnya ditampilkan pada komputer client. PHP juga merupakan HTML embedded, yaitu sintaks PHP yang dituliskan bersamaan dengan sintaks HTML. Jadi PHP dan HTML adalah sinergi dua bahasa pemrograman yang saling menguatkan. Walaupun sebagian orang berpendapat HTML bukan sebuah Bahasa pemrograman. PHP juga merupakan bahasa pemrograman open source yang bisa didownload gratis. Beberapa kelebihan Bahasa pemrograman PHP sebagai berikut [13] :

1. Keamanan

Keamanan sebuah program selain sistem operasi menjadi sangat penting. PHP menyediakan 3 jenis autentikasi user, yaitu http autentikasi, penggunaan cookies dan penggunaan session. Selain itu ada beberapa fungsi disediakan seperti crc32, crypt, md5, base64-decode, base64-encode dan lain-lain.

2. Integritas dengan database

PHP mendukung integritas, kecepatan, dan efisiensi akses ke database yang kebanyakan menggunakan database berjenis relational seperti MySQL, PostgreSQL, Oracle, SQLite, dan lain-lain.

3. Cross-Platform

PHP mendukung berbagai jenis sistem operasi seperti semua varian Linux, Microsoft Windows, Mac OS dan lain-lain.

4. Reliabilitas

PHP merupakan salah satu bahasa pemrograman yang berbasis web. Alasan utama adalah dukungan dokumentasi yang lengkap, aman dan banyak komunitas helpdesk untuk membantu para pengembang web sistem yang menggunakan PHP.

5. Harga

PHP berada dalam lisensi GPL (GNU Public License). Hal ini berarti bahwa PHP bebas digunakan dan didistribusikan serta gratis. Saat ini juga banyak hosting gratis dan unlimited mensupport PHP.

6. Kemudahan bermigrasi

Tujuannya adalah memperbaiki kinerja dan menambah fitur-fitur baru. Kelebihan ini karena banyaknya dukungan terhadap PHP sehingga berdampak PHP terus menerus dikembangkan.

2.13. MySQL

MySQL adalah koleksi yang besar dan kompleks dari klien, dan server perangkat lunak untuk menyimpan dan mengambil data. Kadang-kadang seseorang yang baru untuk MySQL atau SQL sepenuhnya kewalahan oleh kedalaman dan jumlah pilihan yang terlibat dengan apa yang tampaknya menjadi tugas database sederhana. Sedangkan menurut [14] MySQL merupakan salah satu Rational Database Management System (RDMS) yang saat ini sedang populer dikalangan pengembang aplikasi database, mulai dari aplikasi dekstop maupun web yang memiliki fungsi untuk mengelola data pada aplikasi tersebut. MySQL merupakan aplikasi yang memiliki fungsi untuk membuat, menyimpan, mengatur, dan mengelola database yang bisa dibuat sendiri [15].

2.14. CodeIgniter

CodeIgniter adalah framework PHP *opensource* yang kuat dengan footprint yang sangat kecil, dibangun untuk programmer PHP yang membutuhkan toolkit sederhana dan elegan untuk membuat aplikasi web berfitur lengkap. CodeIgniter adalah kerangka kerja Model-View-Controller [16].

- a. **Models:** Model mewakili data aplikasi kita, baik itu dalam database, dalam file XML atau di mana pun. Juga, interaksi dengan database dilakukan di sini. Misalnya, model akan memungkinkan kita untuk mengambil, memodifikasi, memasukkan, dan menghapus data dari database kita. Semua tindakan yang mengharuskan aplikasi kita untuk berbicara dengan database kita harus dimasukkan ke dalam model.
- b. **Views:** File yang ditempatkan di sini bertanggung jawab untuk menampilkan data kami kepada pengunjung situs kami, atau pengguna aplikasi kami. Tidak ada logika pemrograman, tidak ada query penyisipan atau pembaruan yang harus dijalankan di sini, meskipun akses data dapat terjadi dalam file-file ini. Mereka di sini hanya untuk menunjukkan hasil dari dua lainnya. Jadi kami mengambil data dalam model, dan menampilkannya dalam tampilan. Sekarang, bagaimana jika kita perlu memproses data, misalnya, memasukkannya ke dalam array, kemudian kita melakukannya di controller mari kita lihat caranya.
- c. **Controllers:** Ini bertindak sebagai penghubung antara models dan view, dan logika pemrograman terjadi di sini.

2.15. UML

Unified Modeling Language (UML) merupakan tools atau alat bantu yang digunakan untuk mendesain suatu sistem yang akan dibangun dengan tersedianya bahasa pemodelan visual yang dapat membantu pengembang sistem untuk membuat cetak biru atas visi dalam bentuk yang baku. UML adalah salah satu alat bantu yang sangat diandalkan di dunia perkembangan sistem berorientasi objek. Hal ini dikarenakan UML dapat menyediakan bahasa pemodelan visual yang memungkinkan bagi pengembang sistem untuk membuat blueprint atau cetak biru atas visi dalam bentuk baku, mudah dipahami serta dilengkapi dengan mekanisme yang efektif untuk berbagi dan mengkomunikasikan rancangan dengan yang lain [17].

2.16. *Class Responsibility Collaboration Card*

CRC Card adalah index kartu yang digunakan untuk merekam kelas yang disarankan, hal-hal yang mereka lakukan, tanggung jawab mereka, dan hubungan mereka dengan kolaborasi kelas lain. CRC card bergantung pada dua strategi yaitu kerja utama kerja kelompok kerja dan iterasi. Pedoman manajemen proyek harus mencerminkan dan menghormati hal ini. Untuk membuat kartu CRC berfungsi, tim analisis dan manajer

harus fokus pada item-item penting ini yaitu membangun tim, memasukkan ahli aplikasi, koordinasi dengan metodologi formal, pemilihan proyek percontohan yang cermat, desain dan pengkodean yang cermat [18].

2.17. *Blackbox Testing*

Blackbox testing merupakan metode teknik pengujian perangkat lunak yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak tanpa harus memperhatikan detail perangkat lunak. Blackbox testing bekerja dengan memasukkan data pada setiap formnya. Blackbox testing memungkinkan pengembang perangkat lunak untuk membuat kumpulan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat fungsional suatu program sehingga dapat mengetahui apakah program tersebut berjalan sesuai keinginan atau tidak.

Keuntungan menggunakan metode blackbox adalah penguji tidak harus memiliki pengetahuan lebih tentang bahasa pemrograman tertentu karena pengujian ini dilakukan dari sudut pandang pengguna untuk membantu mengungkapkan inkonsistensi dalam spesifikasi persyaratan. Ada beberapa teknik pengujian dalam menggunakan blackbox, salah satunya Equivalence Partitions.

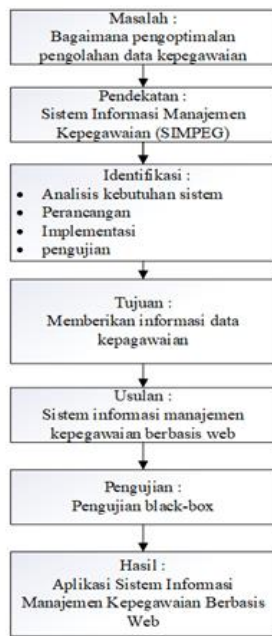
Equivalence partitions merupakan sebuah pengujian berdasarkan inputan data pada setiap form yang ada pada aplikasi yang akan diuji, setiap menu inputan akan dilakukan pengujian dan dikelompokkan berdasarkan fungsinya, baik itu hasilnya valid atau tidak valid [19].

Beberapa jenis kesalahan yang dapat diidentifikasi adalah fungsi yang tidak benar atau hilang, kesalahan antarmuka, kesalahan pada struktur data (pengaksesan basis data), kesalahan performansi, kesalahan inisialisasi dan akhir program [20].

3. Metode Penelitian

3.1. Kerangka Pemikiran

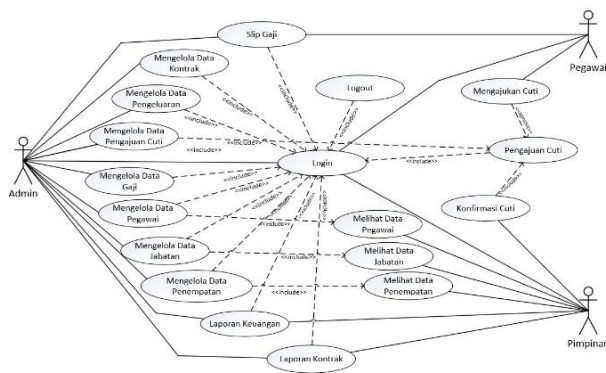
Kerangka penelitian adalah pengembangan dari kerangka penelitian, dan terbagi dari beberapa sub menu bagian. Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Penelitian

3.2. Use Case Diagram

Use Case diagram merupakan pemodelan untuk kegiatan pada sistem yang akan dibuat. Sistem memiliki 3 aktor yaitu admin, pimpinan, dan pegawai. Use case merupakan pemodelan yang memiliki kemampuan dalam menggambarkan interaksi diantara aktor dan sistem [21] [22].



Gambar 2. Use Case Diagram

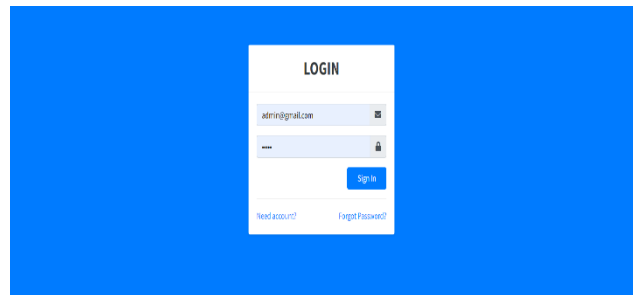
4. Hasil dan Pembahasan

A. Implementasi

Implementasi adalah fase yang berkaitan dengan implementasi desain sistem yang telah dibuat, dan diskusi dilakukan untuk menjelaskan fase-fase sistem yang akan diimplementasikan di mana sistem siap digunakan. Fase penggunaan sistem ini akan dilakukan setelah selesainya persiapan akhir, kemudian peneliti akan melakukan pelatihan terhadap pengguna dengan memberikan pengetahuan yang cukup tentang sistem informasi tersebut dan pemahaman tentang posisi dan tugas masing-masing fungsi.

1. Implementasi Menu Login

Implementasi login merupakan tampilan yang digunakan



untuk masuk kedalam sistem dengan hak akses ke halaman menu.

Gambar 3. Implementasi Halaman Login

2. Implementasi Halaman Utama

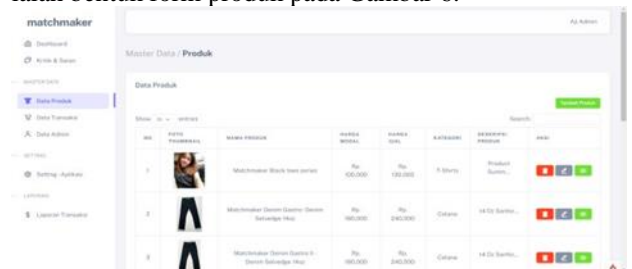
Implementasi *login* merupakan tampilan yang digunakan untuk masuk kedalam sistem dengan hak akses ke halaman menu.



Gambar 4. Implementasi Halaman Utama

4.1. Implementasi Menu Produk

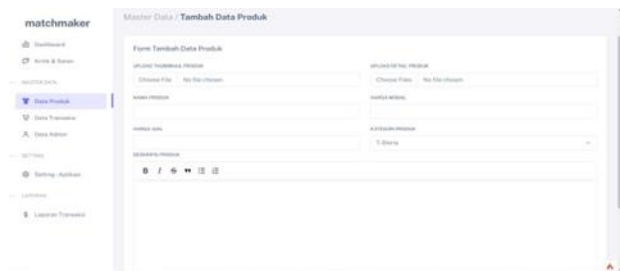
Implementasi produk menggambarkan bentuk yang berperan untuk memasukkan data, mengedit, memperlihatkan dan menghapus data produk, berikut ialah bentuk form produk pada Gambar 6.



Gambar 6. Implementasi Halama Produk

4.2. Implementasi Menu Tambah Produk

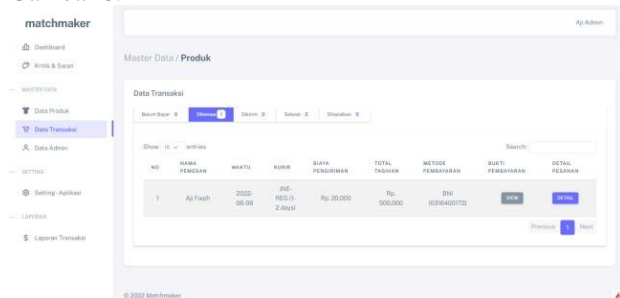
Implementasi mengelola data produk menggambarkan bentuk yang berperan agar bisa memasukkan data, mengedit, menghapus dan memperlihatkan data produk, berikut ialah implementasi mengelola data produk pada Gambar 7.



Gambar 7. Implementasi Menu Tambah Produk

4.3. Implementasi Menu Data Transaksi

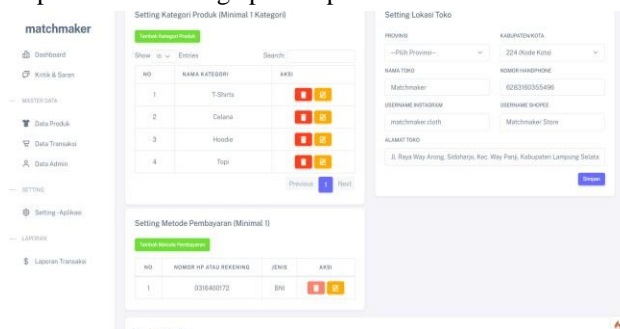
Implementasi mengelola data transaksi merupakan tampilan yang digunakan untuk menampilkan data pesanan, mengkonfirmasi pesanan dan membatalkan pesanan, berikut adalah implementasi transaksi pada Gambar 8.



Gambar 8. Implementasi Menu Data Transaksi

4.4. Implementasi Menu Setting Aplikasi

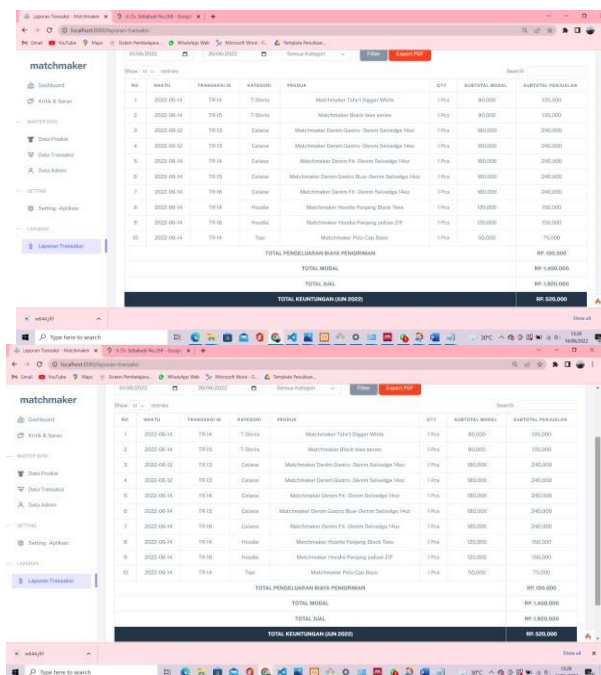
Implementasi setting aplikasi menggambarkan bentuk yang berperan untuk mengedit gambar baner dan nomor rekening toko di tampilan dashboard. berikut ialah implementasi setting aplikasi pada Gambar 9. :



Gambar 9. Implementasi Menu Setting Aplikasi

4.5. Implementasi Menu Laporan Transaksi

Implementasi laporan transaksi penjualan menggambarkan bentuk yang berperan untuk memperlihatkan data penjualan produk, berikut ialah form laporan penjualan pada Gambar 10.



Gambar 10. Implementasi Menu Laporan Transaksi

5. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dihasilkan maka kesimpulan penelitian yaitu sistem informasi penjualan yang dihasilkan sebagai penjualan barang berbasis website menggunakan penerapan Metode Extreme Programming mampu memberikan kemudahan untuk customer dalam melakukan pembelian produk dari matchmaker. Proses penjualan pada aplikasi dilakukan dengan menambahkan data produk dan laporan penjualan yang terdapat keuntungan penjualan yang didapat dalam satu periode, kemudian dihitung menggunakan proses secara otomatis. Hasil dari pengujian yang dilakukan terhadap user acceptance test dengan aspek fungsi dan dapat disimpulkan bahwa sistem berjalan sesuai yang diharapkan.

Daftar Pustaka

[1] G. A. Munandar And A. Amarudin, “Rancang Bangun Aplikasi Kepegawaian Pegawai Negeri Sipil Dan Pegawai Honorer Pada Badan Kepegawaian Dan Diklat Kabupaten,” *J. Teknoinfo*, Vol. 11, No. 2, Pp. 54–58, 2017.

[2] Meranti, D.I.K. (2015) ‘Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website Pada Toko Berkah Hijab’, II, pp. 1–15.

[3] N. Nugroho, Y. Rahmanto, Rusliyawati, D. Alita and Handika, "Software Development Sistem Informasi Kursus Mengemudi (Kasus: Kursus Mengemudi Widi Mandiri)," *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, vol. 5, no. 1, pp. 328-336, 2021.

[4] A. F. O. Pasaribu, D. Darwis, A. Irawan and A.

- Surahman, "Sistem Informasi Geografis Untuk Pencarian Lokasi Bengkel Mobil di Wilayah Kota Bandar Lampung," *TEKNOKOMPAK*, vol. 13, no. 2, pp. 1-6, 2019.
- [5] Hidayat, R., Marlina, S. and Utami, L.D. (2017) 'Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang
- [6] Alfiansyah, H., Widi pangestu, I. and Supriyadi, D. (2022) 'Minuman Berbasis Web Dengan Metode Extreme Programming (Studi Kasus Cafe Gematos Pamulang)', *Xvii(01)*, pp. 7–11.
- [7] Zairen, D. and Anggit, D. H. (2013) 'Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian (Simpeg) Pada Badan Kepegawaian Pendahuluan Landasan Teori Analisis', *jurnal Ilmiah DASI*, 14(04), pp. 11–14.
- [8] Nilasari, S. (2016) *Panduan Praktis Menyusun Sistem Penggajian Benefit*. Jakarta: Raih Asa Sukses.
- [9] Brata, D. W. and Whidyanto, B. (2017) 'Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Gaji Bonus Karyawan Pada Restoran KL Express Dengan Metode TOPSIS', *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 11(1), p. 101. doi: 10.32815/jitika.v11i1.59
- [10] Bahar, M. et al. (2021) 'Perancangan Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian (Simpeg) Berbasis Web Pada Universitas Negeri Makassar', 02(May), pp. 1–6.
- [11] Susanto, R. and Andriana, D. A. (2016) 'Perbandingan Model Waterfall Dan Prototyping Untuk Pengembangan Sistem Informasi', *Therapie der Gegenwart*, 14(1)
- [12] A.S, R. and Shalahuddin, M. (2018) *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung
- [13] Haviluddin, Haryono, A. and Rahmawati, D. (2016) 'Aplikasi program php dan Mysql', *Mulawarman University Press*, 53(9), p. 1699.
- [14] Raharjo, B. (2011) *Belajar Otodidak Membuat Database Menggunakan MySQL. Cet. I Des*. Bandung: Informatika Bandung.
- [15] Suehring, S. (1991) *MySQL Bible*.
- [16] Blanco, J. and Upton, D. (2009) *CodeIgniter 1.7*. Birmingham: Packt Publishing Ltd.
- [17] Nurul, A. (2017) 'Sistem Informasi Penjualan Tas Berbasis Web Dengan Pemodelan Uml', iv.
- [18] Beck, K. and Cunningham, W. (1997) *The CRC Card Book*. Boston: Adisson Wesley
- [19] Sinulingga, A. R. et al. (2020) 'Penguujian Black Box pada Sistem Aplikasi Informasi Data Kinerja Menggunakan Teknik Equivalence Partitions', *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, 3(1), p. 9. doi: 10.32493/jtsi.v3i1.4303.
- [20] D. Darwis, A. Surahman, And M. K. Anwar, "Aplikasi Layanan Pengaduan Siswa Di Sma Muhammadiyah 1 Sekampung Udik," *J. Pengabd. Kpd. Masy. Tabikpun*, Vol. 1, No. 1, Pp. 63–70, 2020.
- [21] D. Darwis, D. Wahyuni, And D. Dartono, "Sistem Informasi Akuntansi Pengolahan Dana Kas Kecil Menggunakan Metode Imprest Pada Pt Sinar Sosro Bandarlampung," *J. Teknol. Dan Sist. Inf.*, Vol. 1, No. 1, Pp. 15–21, 2020.
- [22] N. Ningsih, F. Isnaini, N. Handayani, And N. Neneng, "Pengembangan Sistem Perhitungan Shu (Sisa Hasil Usaha) Untuk Meningkatkan Penghasilan Anggota Pada Koperasi Manunggal Karya," *J. Tekno Kompak*, Vol. 11, No. 1, Pp. 10–13, 2017.