



RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS : MATCHMAKER)

Aji Sultan Faqih¹, Agung Deni Wahyudi²

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

aji.sultan.f@gmail.com¹, agung.wahyudi@teknokrat.ac.id²

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

Abstract

Nowadays, the application of IT has been carried out in all fields both in the fields of government, health, education, economics and others. All of that is to boost results and make it easier to work. In the field of economics or trade IT is used to improve the performance of competitiveness centers with other similar companies. Matchmaker is one of the trading businesses engaged in the sale of fashion, selling products in the form of clothes, pants, hoodies and hats located in the Kalianda Regency, South Lampung, Lampung. The problem with matchmaker stores is that the process of selling goods still uses conventional systems, such as transactions that must come directly to the store. So that the sales and marketing carried out are still very less than optimal, because they only display products in one place starting from the process of managing goods data and sales transaction reports, so that it is possible that during the process there are errors in recording, and inaccurate sales reports. This website-based sales system is built using extreme programming methods, with php programming language and the database used is MySQL. It is hoped that the matchmaker goods sales system that uses this Website can increase marketing activities and sales of Matchmaker goods to be more effective and efficient.

Keywords: Information System, Sales, Website, Extreme Programming

Abstrak

Dizaman sekarang penerapan IT sudah dilakukan disegala bidang baik dalam bidang pemerintahan, kesehatan, militer pendidikan, ekonomi dan lain-lain. Semua itu demi mendongkrak hasil dan mempermudah dalam pekerjaan. Dalam bidang ekonomi atau perdagangan IT digunakan untuk meningkatkan kinerja sentra daya saing dengan perusahaan lain yang sejenis. Matchmaker merupakan salah satu usaha dagang yang bergerak dalam bidang penjualan fashion, menjual produk berupa baju, celana, hoodie dan topi yang berlokasi di daerah Kabupaten Kalianda, Lampung Selatan, Lampung. Permasalahan pada toko matchmaker yaitu proses penjualan barang masih menggunakan sistem konvensional, seperti transaksi harus datang langsung ke toko. Sehingga penjualan dan pemasaran yang dilakukan pun masih sangat kurang maksimal, karena hanya memajang produk di satu tempat mulai dari proses penglahan data barang dan laporan transaksi penjualan, sehingga kemungkinan saat proses berlangsung terjadi kesalahan dalam pencetakan, dan kurang akurat laporan penjualan. Sistem penjualan berbasis website ini dirancang memakai metode extreme programming, dengan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. Diharapkan dengan sistem penjualan barang matchmaker yang menggunakan Website ini dapat meningkatkan kegiatan pemasaran dan penjualan barang Matchmaker menjadi lebih efektif.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Penjualan, Website, Extreme Programming

To cite this article:

Faqih, Wahyudi (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web (Studi Kasus : Matchmaker) Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi, Vol (3) No.2 , 1-8

1. Pendahuluan

Dizaman sekarang penerapan IT sudah dilakukan disegala bidang baik dalam bidang pemerintahan, kesehatan, pendidikan, ekonomi dan lain-lain. Semua itu demi mendongkrak hasil dan mempermudah dalam pekerjaan. Dalam bidang ekonomi atau perdagangan, IT digunakan untuk meningkatkan kinerja sentra daya saing dengan perusahaan lain yang sejenis. Hal ini juga berpengaruh positif dalam perihan laba dan perluasan pemasaran produk.

Teknologi berbasis web dan internet saat ini telah menjadi salah satu kebutuhan yang penting dalam aktifitas kehidupan. Setiap hari terus berkembang, perkembangan yang ramai dibicarakan dan dibahas sekarang ini adalah teknologi yang mengarah pada sistem informasi dan aplikasi berbasis web. Dengan adanya penerapan teknologi berbasis web, komunikasi antara pengguna, admin dan pengembang lebih luas karena waktu siaga sistem informasi dan aplikasi berbasis web sangat tinggi, bahkan ada yang sampai 24 jam perhari dalam satu minggu yaitu web yang menggunakan server yang sudah maju [1].

Kemajuan teknologi menuntut segala sesuatu pekerjaan manusia yang masih manual dan kurang efisien dapat dilakukan dengan teknologi yang maju pula. Pekerjaan yang dilakukan secara manual, sebaiknya lebih ditingkatkan lagi menggunakan sistem komputerisasi. Sistem komputerisasi tersebut dapat membantu mempercepat menyelesaikan pekerjaan yang semula masih dilakukan secara manual. Toko yang masih menggunakan sistem manual kurang efektif dalam proses kerjanya [2].

Mengacu dari permasalahan sistem yang secara keseluruhan proses penjualan masih dilakukan secara manual, seperti pencatatan laporan penjualan masih menggunakan buku folio sehingga mengakibatkan resiko terjadi kesalahan dalam pencatatan. maka peneliti akan melaksanakan kegiatan penelitian studi kasus pada toko matchmaker. Matchmaker adalah sebuah usaha dagang yang bergerak di bidang Fashion yang memulai usahanya pada pertengahan tahun 2017 yang terletak di jalan raya way arong Pasar Patok 70, Kelurahan Sidoharjo Kecamatan Way Panji, Kabupaten Lampung Selatan, Lampung. Toko matchmaker menjual berbagai jenis dan tipe pakaian, celana, hoodie, topi dan aksesoris lainnya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, menunjukkan adanya kegiatan penjualan masih menggunakan sistem konvensional, mulai dari pengelolaan data barang dan laporan transaksi penjualan, hal tersebut dapat membuat kerugian bagi pemilik toko,

kesalahan dalam pencatatan dan kurang akuratnya laporan yang dibuat. Dan juga saat ini media promosi yang digunakan pada toko matchmaker adalah dengan memasang banner didepan toko. Kemudian untuk mempromosikan produk baru menggunakan Instagram, dan story whatsapp, yang hanya diketahui oleh kontak yang berteman dengan pihak toko Matchmaker. Permasalahannya informasi pemasaran produk baru tidak diketahui calon konsumen secara luas mengenai produk-produk pada toko matchmaker. Akibat dari permasalahan yang ada, toko matchmaker membutuhkan peningkatan pada pemasaran produk agar dapat menambah jumlah pelanggan dan pendapatan toko.

Penelitian yang dilakukan oleh [3] dengan judul Perancangan sistem informasi penjualan berbasis E-Commerce (Studi kasus Toko Kun Jakarta), dalam penelitiannya dapat menyimpulkan dengan diimplementasikannya sistem ini, dapat memudahkan konsumen untuk melakukan pemesanan produk secara online tanpa harus datang langsung ke toko, dan memudahkan dalam perekapan data penjualan bulanan, Selain, itu [4] dalam penelitiannya dapat disimpulkan sistem penjualan dapat memudahkan konsumen dalam mencari informasi tentang produk yang dicari dan memudahkan penjual dalam mengolah data pemesanan barang konsumen.

Adapun alasan yang mendasari penulis memilih judul ini yaitu :

1. Karena penulis tertarik dengan sistem informasi Penjualan berbasis web, dimana saat ini perlu pengimplementasian teknologi informasi untuk mempermudah kinerja usaha dagang.
2. Dengan adanya layanan berbasis web pada toko Matchmaker, dapat membantu calon pelanggan dalam memilih dan membeli produk-produk yang dijual.
3. Informasi tentang barang-barang promo yang ada pada toko Matchmaker. Terkadang tidak dapat dipromosikan dikarenakan tempatnya terbatas.

Diperlukan strategi penjualan dan pemasaran yang baru untuk meningkatkan penjualan dan pemasaran produk agar produk tersebut tersebar dan diketahui oleh banyak pelanggan lainnya, sehingga dapat bersaing dengan pesaing lainnya. Salah satu strategi penjualan dan pemasaran yang sedang berkembang adalah dengan melalui internet, khususnya Website menjadi media penyebar informasi yang efisien, cepat dan dapat dengan mudah diakses kapan dan dimana saja. Hampir seluruh perusahaan kecil maupun besar saat ini telah menggunakan Website sebagai media penjualan dan pemasaran. Dengan proses menjual barang menggunakan internet dapat menghemat waktu dan biaya. Karena dapat

dilakukan 24 jam dan 7 hari seminggu, dimana saja dan kapan saja jika menggunakan koneksi internet.

Melihat permasalahan yang digambarkan diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan bagaimana membuat Website penjualan, yang nantinya akan digunakan untuk memfasilitasi pelanggan dalam melakukan kegiatan transaksi. Website ini harus dapat memberikan informasi yang detail tentang segala hal yang berhubungan dengan produk yang ditawarkan. Website ini juga dapat melakukan transaksi pembelian, laporan penjualan.

2. Tinjauan Pustaka

2.1. Sistem

Menurut [5] dalam bukunya Analisis Sistem Informasi menyatakan bahwa sistem merupakan suatu kumpulan yang terdiri dari unsur, komponen, atau variabel yang telah teratur dan dapat saling berinteraksi serta saling tergantung satu sama yang lain dan terpadu. Sistem memiliki karakteristik seperti berikut :

1. Komponen Sistem (Components) Suatu sistem terdiri dari beberapa komponen yang saling terhubung agar terbentuknya 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 membatasi antara sistem satu dengan yang lainnya, batasan sistem ini membuat sebuah sistem dilihat sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.
3. Lingkungan Luar Sistem (Environment) Lingkungan luar sistem yaitu operasi sistem yang dipengaruhi oleh bentuk apapun yang ada diluar batasan sistem yang dapat menguntungkan dan juga dapat merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar yang menguntungkan harus selalu dijaga dan dipelihara karena merupakan energi bagi sistem tersebut, sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus dikendalikan agar tidak mengganggu kelangsungan hidup sistem tersebut.
4. Penghubung Sistem (Interface) Penghubung sistem adalah media yang menghubungkan sistem dengan subsistem yang lain, dengan penghubung ini membuat sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem yang lain.
5. Masukan Sistem (Input) Masukan sistem merupakan energi didalam sistem yang dapat berupa pemeliharaan (maintance input) dan sinyal (signal input). Sebagai contoh, didalam sistem komputer, program adalah maintance input yang berfungsi

mengoperasikan komputer, sedangkan data adalah signal input yang akan diolah menjadi informasi.

6. Keluaran Sistem (Output) Energi yang telah diolah dan diklasifikasikan akan menjadi hasil keluaran yang berguna, 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 diproses terlebih dahulu oleh sebuah sistem. Sebagai contoh, sistem akuntansi. Sistem ini akan mengolah data transaksi menjadi laporan.
8. Sasaran Sistem (Objective) Suatu sistem memiliki tujuan dan sasaran, apabila suatu sistem tidak memiliki sasaran, maka operasi sistem tidak berguna karena suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuan yang telah direncanakan.

2.2. Informasi

Menurut [5] dalam bukunya Analisis Sistem Informasi mengatakan informasi adalah data yang telah diolah ataupun diklasifikasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Informasi memiliki nilai yang ditentukan oleh dua hal yaitu manfaat dan biaya, suatu informasi bisa dikatakan bernilai apabila manfaat yang diberikan lebih berharga dibanding biaya untuk mendapatkannya.

2.3. Sistem Informasi

Menurut [6] dalam bukunya yang berjudul Konsep Sistem Informasi, Mengemukakan Sistem informasi adalah sebuah sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

2.4. Penjualan

Didalam jurnal [7] Lilis Puspitawati dan Sri Dewi Anjani menyatakan bahwa penjualan adalah salah satu aktivitas rutin yang dijalani setiap perusahaan dalam memperjualbelikan barang dan jasa kepada konsumen, yang tujuannya untuk memperoleh laba dan untuk membuat perusahaan tersebut tambah berkembang.

2.5. Sistem Informasi Penjualan

Didalam jurnal [8] Marconi menyatakan sistem informasi penjualan adalah sub sistem informasi bisnis yang mencakup kumpulan prosedur yang melaksanakan, mencatat, mengkalkulasi, membuat dokumen dan informasi penjualan untuk keperluan manajemen dan bagian lain yang berkepentingan, mulai dari diterimanya order penjualan sampai mencatat timbulnya tagihan atau piutang dagang. Berdasarkan pengertian diatas, dapat

disimpulkan bahwa komponen- komponen dari sistem informasi penjualan secara umum terdiri dari :

- a. Pencatatan transaksi penjualan,
- b. Kalkulasi jumlah dan harga,
- c. Pembuatan dan percetakan nota penjualan,
- d. Pembuatan laporan penjualan.

2.6. E-Commerce

Menurut [9] dalam bukunya E-Commerce Implementasi, Strategi Dan Inovasi mengatakan, e-commerce adalah hasil teknologi informasi yang saat ini sedang berkembang begitu cepat terhadap pertukaran barang, jasa dan informasi melalui sistem elektronik seperti internet, televisi, jaringan komputer lainnya.

Menurut [9] dalam bukunya yang berjudul “E-Commerce Implementasi, Strategi Dan Inovasi mengatakan, e-commerce memberikan definisi terhadap e-commerce sebagai suatu jenis mekanisme bisnis secara elektronik yang memfokuskan diri pada transaksi bisnis berbasis individu dengan menggunakan internet sebagai medium pertukaran barang atau jasa baik antara dua belah institusi (B2B) maupun antar institusi dan konsumen langsung (B2C). E-Commerce memiliki karakteristik yang tidak dapat dihilangkan, antara lain:

1. Transaksi antara dua belah pihak, yaitu pembeli dan penjual,
2. Pertukaran barang dan jasa,
3. Sistem elektronik seperti internet, televisi, jaringan komputer lainnya.

2.7. Website

Didalam jurnal [10], Gregorius mengatakan Website adalah kumpulan halaman web yang saling terhubung dan file-filenya saling terkait. Web terdiri dari page atau halaman, dan kumpulan halaman yang dinamakan homepage. Homepage berada pada posisi teratas, dengan halaman- halaman terkait berada di bawahnya. Biasanya setiap halaman di bawah homepage disebut child page, yang berisi hyperlink ke halaman lain dalam web.

2.8. Website

Didalam jurnal [10] Nugroho mengatakan, MySQL merupakan salah satu perangkat lunak sistem manajemen basis data (database management system) atau DBMS yang menggunakan perintah standar SQL (structured Query Language). Dimana MySQL mampu untuk melakukan banyak eksekusi perintah query dalam satu permintaan, baik itu menerima dan mengirimkan data. MySQL juga multiuser dalam arti dapat dipergunakan oleh banyak pengguna dalam waktu bersamaan. MySQL tersedia dalam perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU (General Public Lisence) GPL dan juga menjual dalam lisensi komersial untuk keperluan jika pengguna tidak cocok menggunakan lisensi General Public Lisence

(GPL). Pengguna MySQL yang merupakan sebuah database server sekaligus dapat sebagai client, dan dapat berjalan di multi-OS (Operating System) memiliki keunggulan lainnya seperti Open Source sehingga penggunaannya tidak perlu membayar lisensi kepada pembuatnya. Bahasa pemrograman yang dapat digunakan untuk mengakses MySQL diantaranya adalah dengan C, C++, Java, PHP, Phyton, dan APIs.

2.9. PHP

Dalam jurnal [10] Wahyono mengatakan PHP atau Hypertext Preprocessor merupakan bahasa pemrograman berbasis web yang memiliki kemampuan untuk memproses data dinamis. Artinya, dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini, PHP merupakan teknologi open source yang bebas diperoleh dan diatur untuk memenuhi kebutuhan perusahaan, pendidikan, atau profesional yang didukung oleh komunitas pengguna dan pengembangnya. Pada versi php PHP 5 diperkenalkan jenis isyarat yang memungkinkan fungsi untuk memaksa mereka menjadi parameter objek dari class tertentu, array, atau fungsi [11].

Untuk menjalankan PHP dibutuhkan suatu web server. Beberapa kelebihan Bahasa pemograman PHP sebagai berikut :

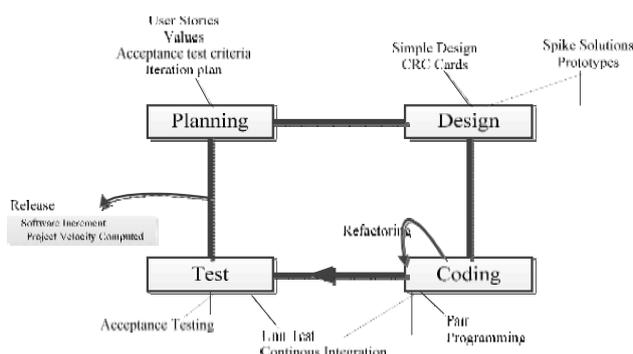
1. Keamanan sebuah program selain sistem operasi menjadi sangat penting. PHP menyediakan 3 jenis autentikasi user, yaitu http autentikasi, penggunaan cookies dan penggunaan session. Selain itu ada beberapa fungsi disediakan seperti crc32, crypt, md5, base64-decode, bas64- encode dan lain-lain.
2. Integritas dengan database PHP mendukung integritas, kecepatan, dan efisiensi akses ke database yang kebanyakan menggunakan database berjenis relational seperti MySQL, PostgreSQL, Oraql, 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 pemograman 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.

2.10. Extreme Programming

Menurut [12] dalam bukunya Merancang Aplikasi dengan Metodologi Extreme Programmings mengatakan Extreme Programming (XP) adalah sebuah proses

rekayasa perangkat lunak yang cenderung menggunakan pendekatan berorientasi objek dan sasaran dari metode ini adalah tim yang dibentuk dalam skala kecil sampai medium serta metode ini juga sesuai jika tim dihadapkan dengan requirement yang tidak jelas maupun terjadi perubahan-perubahan requirement yang sangat cepat”.

Metode Extreme Programming (XP) merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang ringan dan termasuk salah satu metode agile. Extreme Programming (XP) lebih cenderung menggunakan pendekatan berorientasi objek dan sasaran dari metode ini adalah tim yang dibentuk dalam skala kecil sampai medium. Sehingga metode extreme programming (XP) lebih mengedepankan proses pengembangan yang lebih responsive terhadap kebutuhan.



Gambar 1. Model Extreme Programming

1. Planning/Perencanaan

Tahapan perencanaan diperuntukkan untuk mengerti rencana bisnis, penggabungan keperluan sistem, menggambarkan output yang diperlukan, fitur fungsionalitas yang ingin dirancang memakai rekayasa perangkat lunak.

2. Design/Perancangan

Data yang didapat dari tahapan Planning seperti analisis kebutuhan sistem, keluaran sistem, fitur-fitur, fungsionalitas. Sehingga sistem dirancang memakai Unified Modelling Language (UML) yang memiliki manfaat pemodelan sistem yang telah memiliki standar. Berfungsi untuk memastikan perangkat lunak yang dirancang selesai tepat waktu, sesuai biaya, dan sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan pada tahap Planning.

3. Coding/Pengkodean

Tahap pengkodean perangkat lunak yang memakai tim kecil akan bekerja secara berurutan pada arahan alur sistem yang telah dirancang pada tahap desain modul. Dengan memakai refactoring, agar mudah dibaca dan diedit yang menggambarkan ciri dari operasi XP

sehingga hasil diinginkan dengan pengembangan perangkat lunak lebih cepat.

4. Testing/Pengujian

Tahap akhir dari metode XP yang akan dilaksanakan dengan cara beta pengujian untuk memperoleh feedback dari orang yang sudah melaksanakan pengujian fungsional perangkat lunak.

Kelebihan model Extreme Programming

- a. Komunikasi dalam XP dibangun dengan melakukan pemrograman berpasangan (*pair programming*). Developer didampingi oleh pihak klien dalam melakukan coding dan unit testing sehingga klien bisa terlibat langsung dalam pemrograman sambil berkomunikasi dengan developer. Selain itu perkiraan beban tugas juga diperhitungkan.
- b. Menekankan pada kesederhanaan dalam pengkodean: “*What is the simplest thing that could possibly work?*” Lebih baik melakukan hal yang sederhana dan mengembangkannya besok jika diperlukan. Komunikasi yang lebih banyak mempermudah, dan rancangan yang sederhana mengurangi penjelasan.
- c. Setiap feed back ditanggapi dengan melakukan tes, *unit test* atau *system integration* dan jangan menunda karena biaya akan membengkak (uang, tenaga, waktu).
- d. Banyak ide baru dan berani mencobanya, berani mengerjakan kembali dan setiap kali kesalahan ditemukan, langsung diperbaiki.

Kelemahan model Extreme Programming

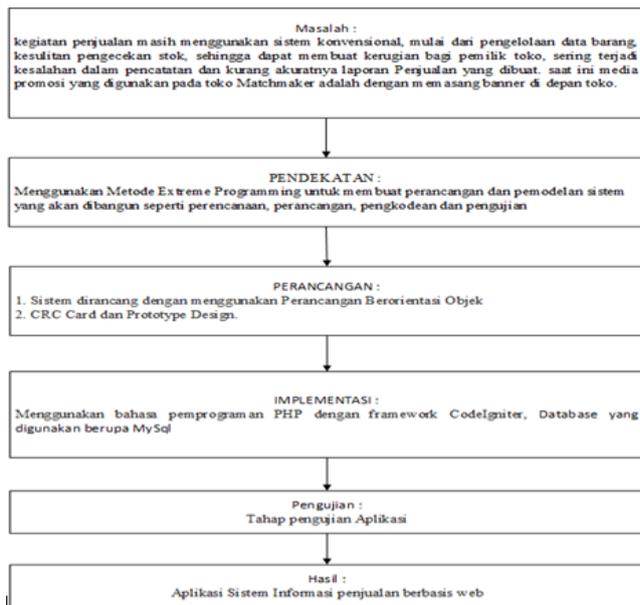
Kelemahan pada pengembangan tersebut dapat dilihat berdasarkan kesesuaian pengembangan yang dilakukan, berikut adalah kelemahan metode pengembang sistem :

- 1. Developer perlu selalu siap pada perubahan karena perubahan bakal selalu diterima.
- 2. Tidak dapat mengerjakan kode yang spesifik di awal (prinsip *simplicity* dan anjuran agar melaksanakan yang diperlukan hari itu).

3. Metode Penelitian

3.1. Kerangka Pemikiran

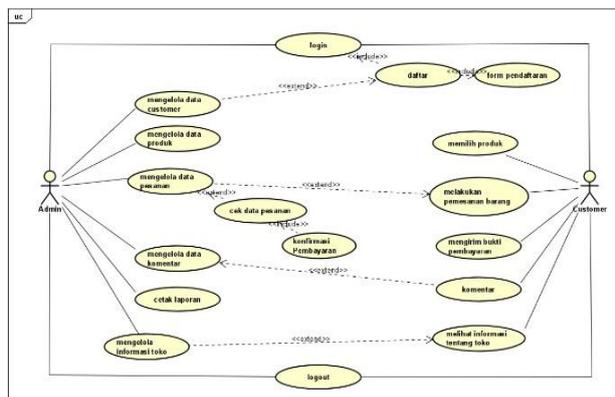
Kerangka pemikiran merupakan kerangka konsep pemecahan masalah yang telah diidentifikasi atau dirumuskan yang terdiri dari, hubungan antar konsep-konsep penelitian yang akan dilakukan



Gambar 2. Kerangka Pemikiran

3.2. Use Case Diagram

Use case diagram adalah pemodelan dari behavior diagrams untuk kelakuan sistem informasi yang akan dibuat. Mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat [13] [14] [15] [16] Use Case diagram ialah proses kegiatan pada sistem yang ingin dibuat. Sistem memiliki 2 aktor yaitu admin dan customer.

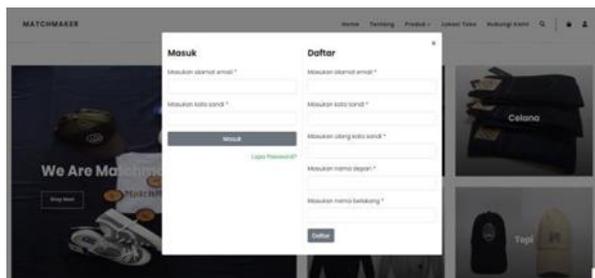


Gambar 3. Use Case Diagram

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Implementasi Menu Login

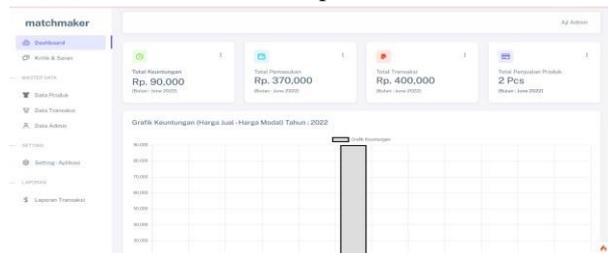
Implementasi login menggambarkan bentuk yang berperan sebagai hak akses ke lembaran menu, berikut ialah bentuk login pada Gambar 4.



Gambar 4. Implementasi Halaman Login

4.2. Implementasi Menu Dashboard

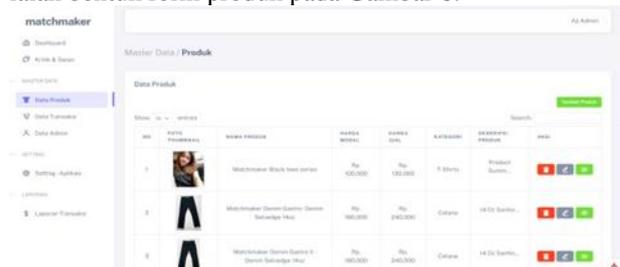
Implementasi utama admin menggambarkan bentuk yang berperan sebagai hak akses admin untuk mengelola data barang masuk dan barang keluar, berikut ialah bentuk halaman admin pada Gambar 5.



Gambar 5. Implementasi Halaman Dashboard

4.3. Implementasi Menu Produk

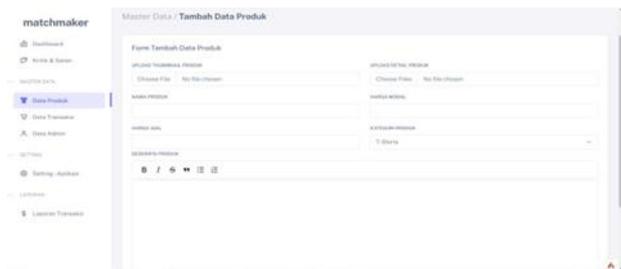
Implementasi produk menggambarkan bentuk yang berperan untuk memasukkan data, mengedit, memperlihatkan dan menghapus data produk, berikut ialah bentuk form produk pada Gambar 6.



Gambar 6. Implementasi Halama Produk

4.4. Implementasi Menu Tambah Produk

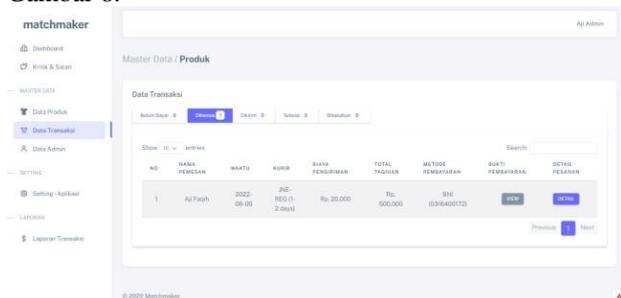
Implementasi mengelola data produk menggambarkan bentuk yang berperan agar bisa memasukkan data, mengedit, menghapus dan memperlihatkan data produk, berikut ialah implementasi mengelola data produk pada Gambar 7.



Gambar 7. Implementasi Menu Tambah Produk

4.5. Implementasi Menu Data Transaksi

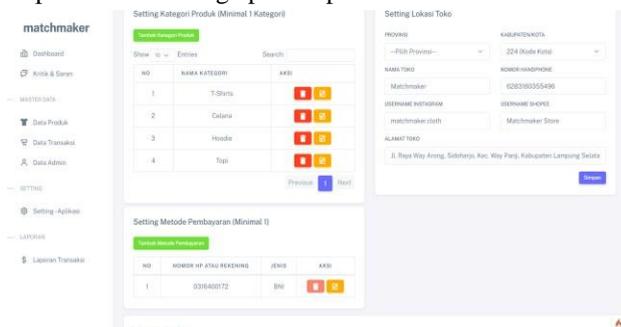
Implementasi mengelola data transaksi merupakan tampilan yang digunakan untuk menampilkan data pesanan, mengkonfirmasi pesanan dan membatalkan pesanan, berikut adalah implementasi transaksi pada Gambar 8.



Gambar 8. Implementasi Menu Data Transaksi

4.6. Implementasi Menu Setting Aplikasi

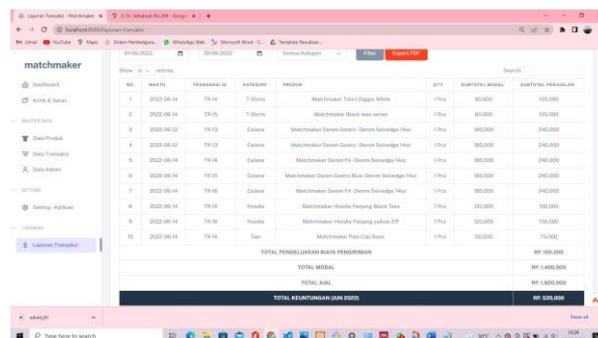
Implementasi setting aplikasi menggambarkan bentuk yang berperan untuk mengedit gambar baner dan nomor rekening toko di tampilan dashboard. berikut ialah implementasi setting aplikasi pada Gambar 9. :



Gambar 9. Implementasi Menu Setting Aplikasi

4.7. 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] Meranti, D.I.K. (2015) ‘Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website Pada Toko Berkah Hijab’, II, pp. 1–15.
- [2] Erastus Moshia and Ruiz, A.A.B. (2010) ‘SISTEM INFORMASI PENJUALAN BARANG TOKO SUMBER URIP’, Theoretical and Applied Genetics, 7(2), pp. 1–7. Available at: <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.tplants.2011.03.004%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.pbi.2010.01.004%0Ahttp://www.biomedcentral.com/1471-2156/12/42%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.biotechadv.2009.11.005%0Ahttp://www.>
- [3] Handayani, S. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi Kasus Toko Kun Jakarta. ILKOM Jurnal Ilmiah, 10(2), 182–189.
- [4] Anggraini, Y., Pasha, D. and Damayanti Setiawan, A. (2020) ‘Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus : Orbit Station)’, Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI), 1(2), pp. 64–70.
- [5] Sutabri, T. (2012) Analisis sistem informasi. yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- [6] Hutahean, J. (2015) Konsep Sistem Informasi.

- Edited by P. Hastanto. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- [7] Museum, M.F. (2019) 'Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Parfum Berbasis website (Studi kasus : Zahra Parfum)', 45(45), pp. 95–98.
- [8] Emerson P, M. (2018) 'Sistem Informasi Penjualan pada Karo Rumah Mode di Simalingkar berbasis Web', *Media Informasi Analisa dan Sistem*, 3(1), p. 56.
- [9] Purba, W. et al. (2019) *E-COMMERCE IMPLEMENTASI, STRATEGI DAN INOVASI*. Edited by T. Limbong. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- [10] Ferdika, M., Kuswara, H. and Kunci, K. (2017) 'Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT Era Makmur Cahaya Damai Bekasi', 1(2), pp. 175– 188.
- [11] D. A. Megawaty, "Sistem Monitoring Kegiatan Akademik Siswa Menggunakan Website," *J. Tekno Kompak*, Vol. 14, No. 2, Pp. 98–101, 2020A.S, R. and Shalahuddin, M. (2018) *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- [12] Suryantara, I.G.N. (2017) *Merancang Aplikasi dengan Metodologi Extreme Programmings*. Edited by P. Gramedia. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [13] 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.
- [14] Suaidah And I. Sidni, "Perancangan Monitoring Restaksi Akademik Dan Aktivitas Siswa Menggunakan Pendekatan Key Performance Indicator (Studi Kasus : SMAN 1 Kalirejo)," *TEKNOKOMPAK*, Vol. 12, No. 2, Pp. 62-67, 2018.
- [15] A. Munandar, H. Sulistiani, Q. J. Adrian And A. Irawan, "Penerapan Sistem Informasi Pembelajaran Online Di Smk Al Huda Lampung Selatan," *Journal Of Social And Technologyfor Community Service*, Vol. 1, No. 1, Pp. 7-14, 2020.
- [16] Y. Rahmanto, Istikomah And Styawati, "Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Koperasi Menggunakan Metode Web Engineering (Studi Kasus: Primkop Kartika Gatam)," *Jdmsi*, Vol. 2, No. 1, Pp. 24-30, 2021.