



# Perancangan Aplikasi Pengelolaan Toko Berbasis Web

Fajri Rinaldi Chan<sup>1\*</sup>, Efmi Maiyana<sup>2</sup>

<sup>1\*,2</sup>Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, UIN Sjech M. Djamil Djambek, Bukittinggi, Indonesia

Email: <sup>1\*</sup>fajririnaldichan@gmail.com, <sup>2</sup>efmi\_maiyana@yahoo.co.id

**Nama Penulis Korespondensi: Fajri Rinaldi Chan**

| Submitted        | Accepted         | Published     |
|------------------|------------------|---------------|
| 18-February-2023 | 26-February-2023 | 15-March-2023 |

**Abstrak**—Aplikasi Pengelolaan Toko Berbasis Web adalah aplikasi yang dirancang untuk membantu pemilik toko dalam mengelola toko mereka secara efisien. Aplikasi ini akan memungkinkan pemilik toko untuk mengelola stok, mengelola barang, mengelola keuangan, dan melakukan berbagai tugas lainnya dengan mudah. Aplikasi ini juga akan memungkinkan pemilik toko untuk mengakses data toko mereka dari mana saja dan kapan saja melalui web. Aplikasi ini akan menyediakan antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan untuk memudahkan pemilik toko dalam mengelola toko mereka. Aplikasi ini juga akan menyediakan berbagai fitur yang akan membantu pemilik toko dalam meningkatkan efisiensi dan produktivitas toko mereka. Aplikasi ini akan dibangun menggunakan CodeIgniter, yang merupakan salah satu framework PHP yang populer. Aplikasi ini akan menggunakan database MySQL untuk menyimpan data. Aplikasi ini akan memiliki antarmuka pengguna yang intuitif dan mudah digunakan. Aplikasi ini juga akan memiliki fitur keamanan yang kuat untuk melindungi data pengguna.

**Kata Kunci:** Aplikasi; *Framework*; Pengelolaan Toko; Sistem; Website.

**Abstract**— Web-Based Store Management Application is an application designed to help store owners manage their stores efficiently. This application will allow store owners to manage inventory, manage goods, manage finances, and perform various other tasks easily. This application will also allow store owners to access their store data from anywhere and anytime through the web. This application will provide an intuitive and user-friendly interface to make it easier for store owners to manage their stores. This application will also provide various features that will help store owners to increase the efficiency and productivity of their stores. This application will be built using CodeIgniter, which is one of the popular PHP frameworks. This application will use MySQL database to store data. This application will have an intuitive and user-friendly user interface. This application will also have strong security features to protect user data.

**Keywords:** Application; Framework; Store Management; System; Website.

## 1. PENDAHULUAN

Toko merupakan sarana yang dipakai untuk melakukan jual beli, toko akan semakin besar dan memiliki banyak barang didalamnya, hal ini akan membuat pemilik toko kesulitan dalam mengelola toko nya karena tidak adanya sistem yang digunakan untuk mencatat barang dan stok, dan keuangan didalam tokonya.

Pada era ini teknologi sangat diperlukan hal ini yang akan mendorong berbagai pelaku usaha untuk meningkatkan operasional bisnisnya agar lebih akurat, cepat dan efisien[1]. Sehingga perusahaan tersebut dapat bersaing dengan perusahaan lain. Salah satu faktor yang mempengaruhi kinerja perusahaan adalah stok barang di gudang toko. Pergudangan adalah kegiatan penyimpanan barang dalam skala besar dengan cara yang benar sehingga ketersediaan pada saat dibutuhkan terpenuhi untuk menjaga kestabilan permintaan, penawaran dan harga, yang memerlukan gudang untuk menyimpan berbagai produk atau barang[2].

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terus mengalami kemajuan. Saat ini, kemajuan besar telah dibuat dalam pengembangan sistem informasi. Khususnya pembuatan sistem informasi yang berkaitan dengan inventory di toko. Sistem informasi yang berkaitan dengan stok barang di toko merupakan bagian yang cukup penting bagi suatu perusahaan atau seseorang. Kemajuan teknologi informasi digunakan untuk mengelola persediaan pada bisnis tertentu sehingga dapat membantu pengelolaan persediaan[3]. perkembangan teknologi sangat diperlukan dalam melakukan banyak hal, dan dapat menggantikan tugas manusia dengan cepat dan efisien. Sistem pengelolaan toko yang telah terintegrasi dengan komputer memberikan banyak manfaat dalam mengelola toko menjadi lebih akurat, cepat dan efisien

Toko adalah salah satu jenis bisnis yang telah ada sejak lama. Namun, dengan berkembangnya teknologi, banyak toko yang mulai menggunakan teknologi untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitas. Salah satu cara untuk melakukannya adalah dengan menggunakan aplikasi pengelolaan toko berbasis web. Aplikasi ini dapat membantu pemilik toko untuk mengelola toko mereka dengan lebih efisien dan mudah.

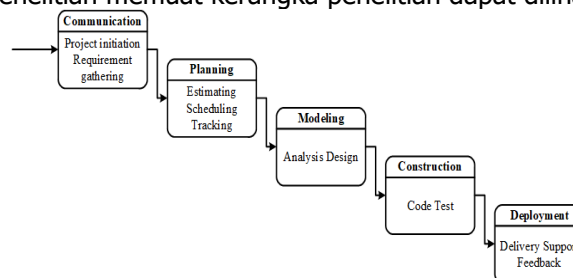
Sistem Pengelolaan toko ini dirancang untuk memudahkan pekerjaan pemilik toko tanpa harus mencatat barang di atas kertas, dan mereka juga dapat melakukan manajemen inventaris menggunakan ponsel yang telah membuka aplikasi sistem inventaris melalui browser. Kemudian data juga akan tersimpan lebih aman di database[4]. Dalam pembangunan sistem informasi manajemen barang ini, diharapkan sistem dapat diakses oleh komputer, sehingga pemilik atau karyawan dapat menambah barang, memasukkan jumlah barang, mengubah barang dan juga melihat ringkasan barang. Informasi Jadi, sistem ini memungkinkan pedagang melacak barang masuk dan keluar.

Aplikasi pengelolaan toko berbasis web juga dapat membantu pemilik toko untuk mengelola laporan keuangan mereka dengan lebih mudah. Aplikasi ini dapat membantu pemilik toko untuk mengatur laporan keuangan mereka, membuat laporan keuangan, dan memantau kinerja keuangan toko mereka. Aplikasi ini juga dapat membantu pemilik toko untuk mengelola pajak mereka dengan lebih mudah dan efisien. Data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan bermakna bagi penerimanya[5]. Dari sini kami menyimpulkan bahwa sistem informasi adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang memenuhi kebutuhan manajemen transaksi sehari-hari, mendukung operasi, dan menggunakan laporan yang diperlukan untuk mendukung manajemen dan kegiatan strategis organisasi tertentu[6]. Sistem informasi merupakan sekumpulan subsistem yang saling terintegrasi dengan tujuan mengumpulkan, memproses, dan menyimpan informasi serta menyediakan informasi, pengetahuan, dan produk digital untuk tujuan tertentu[7]. *Web programming* (pemrograman web) terdiri dari kata *programming* dan *web*. Pemrograman sendiri dapat diartikan sebagai proses atau cara pembuatan program aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman. Bahasa pemrograman adalah bahasa yang digunakan untuk memberikan instruksi kepada program komputer yang dibuat agar komputer dapat mengolah data dan menampilkan data sesuai dengan keinginan *programmer*[8].

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

### 2.1 Tahapan Penelitian

Pada bagian ini dijabarkan tentang langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini[9]. Oleh karena itu pada metode penelitian memuat kerangka penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Tahapan Penelitian

### 2.2 Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data berikut ini:

1. Wawancara

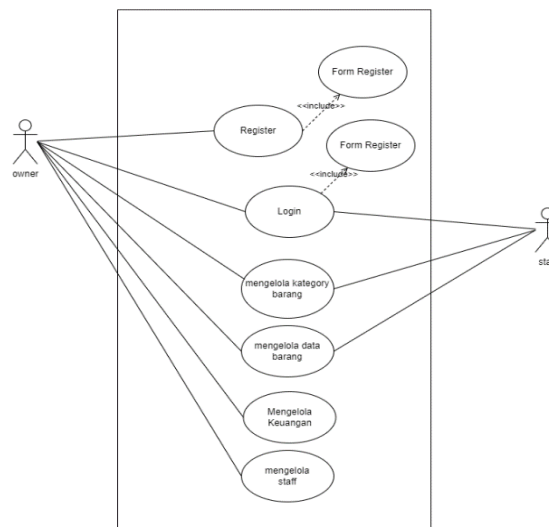
Metode wawancara terdiri dari peneliti melakukan pencarian informasi secara langsung dengan narasumber informan, atau sering disebut informan, sehingga dapat dengan mudah diselidiki dan divalidasi untuk kemudian dimasukkan ke dalam penelitian[10]. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara kepada pelaku usaha di daerah tempat peneliti tinggal

2. Studi Literatur

Studi literatur adalah metode penelitian yang menggunakan teks-teks sebagai sumber data. Teks-teks ini dapat berupa buku, artikel, jurnal, karya sastra, dan lain-lain. Studi literatur bertujuan untuk menganalisis dan mengevaluasi teks-teks tersebut untuk memahami konsep, tema, dan gagasan yang terkandung di dalamnya. Dalam hal ini peneliti mencari teks-teks yang berhubungan dengan sistem pengelolaan toko dan web.

### 2.3 Rancangan Sistem

Use case diagram yang menggambarkan fungsionalitas dari sistem yang akan dibangun sebagai garis besar dari sistem yang diharapkan. Sebuah use case mewakili interaksi antara operator dan sistem[11]. Rancangan use case dapat dilihat pada gambar 2



**Gambar 2.** Usecase Diagram

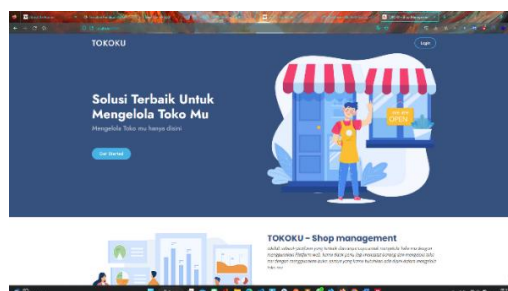
Lihat Pada gambar 3.2, Owner dan Admin bertindak sebagai aktor yang dapat melakukan tindakan-tindakan yang sesuai dengan hak akses nya, seperti mengelola kategori barang, mengelola data barang, mengelola keuangan, mengelola staff.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi adalah tahapan yang berkaitan dengan pelaksanaan rancangan sistem yang telah direncanakan, dimana dilakukan pembahasan yang menjelaskan tahapan sistem yang akan diimplementasikan, dimana sistem siap untuk digunakan. Tahap penggunaan sistem ini dilakukan setelah persiapan akhir, setelah itu peneliti melatih pengguna dengan informasi yang cukup tentang sistem informasi dan pemahaman tentang posisi dan tugas masing-masing.fungsi[12].

### 1. Implementasi Halaman depan

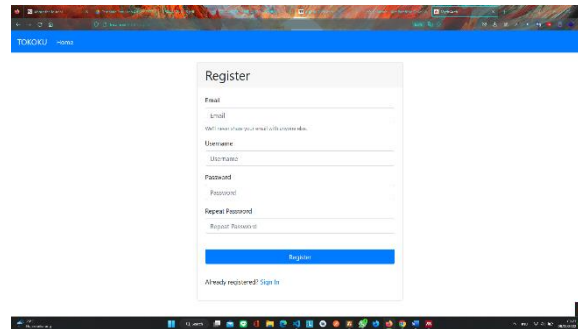
Halaman depan adalah, halaman yang pertama sekali diakses oleh user, halaman ini berisi tentang cara pakai aplikasi ini dan fitur serta keunggulan aplikasi web ini untuk mengelola toko. Dapat dilihat pada gambar



**Gambar 3.** implementasi halaman depan

## 2. Implementasi Register

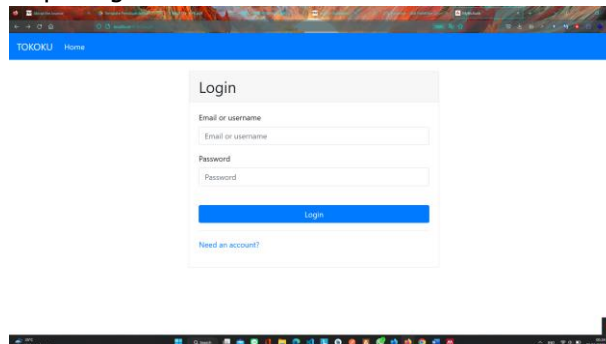
Register adalah tampilan yang digunakan untuk membuat akun toko, pada register ini setiap user dapat membuat akun tokonya sendiri. Dapat dilihat pada gambar 4.



**Gambar 4.** Implementasi *Register*

## 3. Implementasi Login

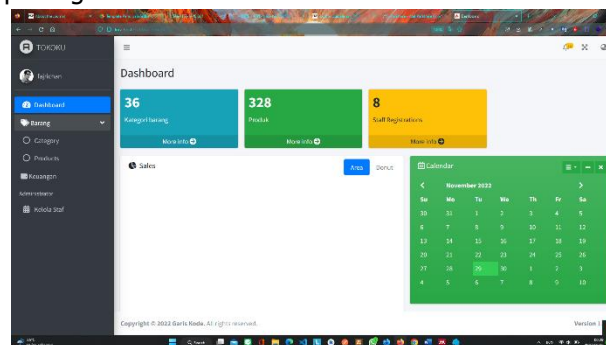
Login Merupakan tampilan untuk digunakan oleh pemilik toko atau pun staff yang memiliki hak akses yang berbeda. Dapat dilihat pada gambar 5.



**Gambar 5.** Implementasi *Login*

## 4. Implementasi *Dashboard*

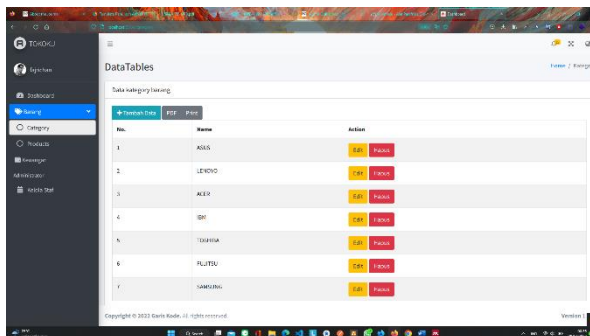
Dashboard merupakan halaman tampilan yang dapat menampilkan informasi dasar dari sistem aplikasi ini. Dapat dilihat pada gambar 6.



**Gambar 6.** Implementasi *Dashboard*

## 5. Implementasi data Kategori barang

Pada tampilan ini berisikan tentang data kategori barang yang sudah ditambahkan sebelumnya. Dapat dilihat pada gambar 7.

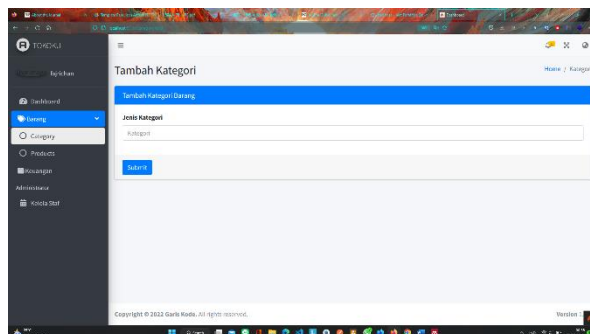


| No. | Name     | Action                |
|-----|----------|-----------------------|
| 1   | ASUS     | [Add] [Edit] [Delete] |
| 2   | LENOVO   | [Add] [Edit] [Delete] |
| 3   | ACER     | [Add] [Edit] [Delete] |
| 4   | Dell     | [Add] [Edit] [Delete] |
| 5   | TOPIKHA  | [Add] [Edit] [Delete] |
| 6   | HUATEL   | [Add] [Edit] [Delete] |
| 7   | SAMPOUNG | [Add] [Edit] [Delete] |

**Gambar 7.** Implementasi data kategori barang

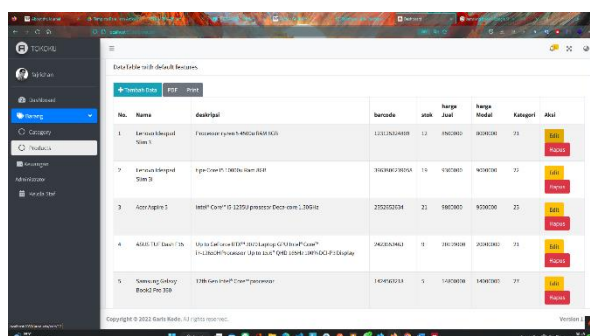
## 5. Implementasi Tambah Kategori Barang

Pada tampilan halaman ini berfungsi sebagai form untuk menambahkan Jenis kategori barang, yang nantinya akan di simpan kealam database. Dapat dilihat pada gambar 8.

**Gambar 8.** Implementasi Tambah Kategori Barang

## 6. Implementasi Products

Pada tampilan halaman ini berfungsi sebagai penampil data barang yang sudah diinputkan dan sudah terdapat pada database, halaman ini akan menampilkan semua data produk. Dapat dilihat pada gambar 9.

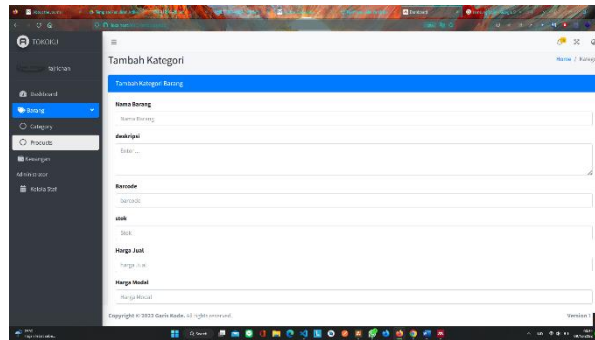


| No. | Nama                    | Deskripsi  | Barcode      | Jumlah | Harga Jual | Harga Modal | Kategori | Aksi                  |
|-----|-------------------------|--|--------------|--------|------------|-------------|----------|-----------------------|
| 1   | Processor Intel Core i5 | Processor Intel Core i5 (10th Gen) 10050U          | 123456789012 | 10     | 1000000    | 800000      | 70       | [Add] [Edit] [Delete] |
| 2   | Keyboard Gaming         | Keyboard Gaming RGB (Mechanical) 104 Keys          | 987654321098 | 15     | 500000     | 400000      | 75       | [Add] [Edit] [Delete] |
| 3   | Acer Aspire 3           | Intel Core i5-11350G Processor 16GB RAM 512GB SSD  | 234567890123 | 20     | 3000000    | 2500000     | 75       | [Add] [Edit] [Delete] |
| 4   | Mouse Gaming            | Mouse Gaming RGB (Wired) 6 Buttons 16000 DPI       | 456789012345 | 8      | 200000     | 150000      | 70       | [Add] [Edit] [Delete] |
| 5   | Gaming Keyboard         | 108-Key Mechanical Gaming Keyboard (RGB Backlight) | 678901234567 | 5      | 1500000    | 1200000     | 70       | [Add] [Edit] [Delete] |

**Gambar 9.** Implementasi Produk

## 7. Implementasi tambah produk

Pada menu ini berfungsi sebagai tempat untuk menambahkan data produk dan akan disimpan kedalam database. Dapat dilihat pada gambar 10.

**Gambar 10.** Implementasi tambah produk

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut Teknologi sekaran yang berkembang sangat cepat, kita harus ikut berpartisipasi dalam kemajuan teknologi, salah satunya ialah mengelola toko dengan memanfaatkan media Teknologi informasi dengan cara membuat sistem aplikasi agar toko dapat lebih baik dalam penglolaannya menjadi lebih praktis cepat dan efisien, tanpa harus di kelola dan dicatat secara manual dengan menggunakan buku. Dari proses perancangan ini, dapat diketahui bahwa sistem pengelolaan toko dapat membantu pada pelaku usaha dalam memngelola tokonya menjadi lebih efisien.

## REFERENCES

- [1] S. Ahdan and S. Setiawansyah, "Android-Based Geolocation Technology on a Blood Donation System (BDS) Using the Dijkstra Algorithm," *IJAIT (International J. Appl. Inf. Technol.)*, pp. 1–15, 2021.
- [2] D. Nur Azizah, "Emitor: Jurnal Teknik Elektro Pengembangan Sistem Inventory Barang Perusahaan Dagang Berbasis Website (Studi Kasus : CV. Agung Nugraha)," *Emit. J. Tek. Elektro*, vol. 21, 2021.
- [3] S. N. Rakhmah and P. A. R. Devi, "Sistem Informasi Persediaan Stok Barang Berbasis Web Pada Toko Putra Gresik," *J. FASILKOM J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, 2021.
- [4] F. F. Nursaid, A. Hendra Brata, and A. P. Kharisma, "Pengembangan Sistem Informasi Pengelolaan Persediaan Barang Dengan ReactJS Dan React Native Menggunakan Prototype (Studi Kasus : Toko Uda Fajri)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 1, pp. 46–55, 2020.
- [5] J. S. Putri, A. T. Priandika, and Y. Rahmanto, "Sistem Informasi Administrasi Surat Menyurat Pada Kantor Balai Desa Jatimulyo," *Chain J. Comput. Technol. Comput. Eng. Informatics*, vol. 1, no. 1 SE-Articles, pp. 1–6, Jan. 2023, doi: 10.58602/chain.v1i1.1.
- [6] Y. Anggraini, D. Pasha, and A. Setiawan, "SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEPEDA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER (STUDI KASUS : ORBIT STATION)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 64–70, 2020.
- [7] M. Galang Tarigan, D. S. Rusdianto, E. Muhammad, and A. Jonemaro, "Pengembangan Sistem Informasi Pengelolaan Toko Elektronik berbasis Web dengan Menerapkan Pola Perancangan MVC (Studi Kasus : Toko Indah Elektronik)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 3, pp. 2548–964, 2022.
- [8] R. Triyanto, J. Stekpi, / Trilogi, T. Kalibata, and J. Selatan, "Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Berbasis Website (Studi Kasus : Toko Waroeng Bola)," *J. Sist. Inf. dan Sains Teknol.*, vol. 2, no. 1, 2020.
- [9] R. D. Gunawan and F. Ariany, "Implementasi Metode SAW Dalam Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Plano Kertas," *J. Artif. Intell. Technol. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 29–38, 2023.
- [10] A. Khumaidi and S. Ardeliana, "Sistem Informasi Pemasukan dan Pengeluaran Barang Pada Toko Nibras Gisting Berbasis Web Mobile," *J. ALGOR*, vol. 3, 2021.
- [11] R. Maldini, R. Tullah, and D. Sofia, "Sistem Informasi Penjualan Kawat Las Berbasis Web pada Toko Cahaya Metalindo," *J. Top. Glob.*, vol. 1, 2022.
- [12] A. Wijaya, N. Hendrastuty, and M. Ghufroni An, "Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian (Simpeg) Berbasis Web (Studi Kasus: Pt Sembilan Hakim Nusantara)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, p. 77, 2022.