

Sistem Informasi Penjualan di Cafe Sungrilla Outbound and Camping Berbasis Web

Valda Khatami Inayyah , Surmayanti ²

¹Manajemen Informatika

²Manajemen Informatika

valdakhatami@gmail.com

Abstract

Recently, the field of knowledge and technology has undergone rapid advancements, especially in the realm of computers and smartphones. Information technology is no longer just expected to serve as a tool for assisting and streamlining company operations; it has evolved into a strategic component for maintaining employee performance. In this regard, information systems utilizing computer resources are employed to aid in processing information according to a company's requirements. Recognizing the significance of this for a company, the author conducted research on the information system needs at Cafe Sungrilla Outbound and Camp Padang. Consequently, to fulfill the demand for an information system, the author conducted an analysis and designed an information system for the data processing of reservations, involving the collection of data and study of relevant theories associated with the reservation process.

Keywords: *infomasion system, sales, data proprocessing, outbound*

Abstrak

Ilmu pengetahuan dan teknologi akhir-akhir ini mengalami perkembangan yang sangat pesat terutama dalam bidang komputer dan smartphome. Teknologi informasi tidak hanya diharapkan sebagai perangkat pembantu dan mempermudah kegiatan operasional perusahaan, tapi telah menjadi bagian strategi dalam mempertahankan kinerja pegawai. Dalam hal ini sistem informasi yang menggunakan sarana computer digunakan untuk membantu mengolah informasi sesuai dengan kebutuhan suatu perusahaan. Mengingat pentingnya hal tersebut untuk sebuah perusahaan, maka penulis melakukan penelitian mengenai kebutuhan sistem informasi di caffe sungrilla outbound and camp padang. Oleh karena itu, untuk memenuhi kebutuhan akan sistem informasi penulis melakukan analisis dan merancang sistem informasi dalam proses pengolahan data pemesanan yaitu dengan mengumpulkan data-data dan mempelajari teori pendukung yang berkaitan dengan proses pemesanan.

Kata kunci: Sistem Informasi, Penjualan, Pengolahan Data, outbound , camp

JCSITech is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.



1. Pendahuluan

Teknologi Informasi (TI) berkembang sangat cepat. Dampak dari perkembangan TI tersebut memberi kemudahan-kemudahan bagi masyarakat untuk memenuhi segala kebutuhannya. Tuntutan masyarakat yang menginginkan kemudahan dalam setiap aktivitas dan kebutuhannya, merupakan tantangan bagi para pelaku bisnis untuk memberikan pelayanan secara maksimal bagi para konsumennya dengan cara menyediakan berbagai fasilitas yang memadai guna memenuhi kebutuhan mereka. Banyak fasilitas dari dunia digital yang dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang usaha yang mana salah satunya adalah aplikasi Web. Dan yang coba dikembangkan dalam proyek pengajuan judul skripsi ini adalah sistem informasi penjualan berbasis web. Pada masa era sekarang ini, orang tidak bisa lepas menggunakan teknologi baik itu dari aspek kesehatan, ekonomi, pendidikan dan lain-lain.

Dengan perkembangan teknologi informasi pengaksesan data atau informasi dapat lebih cepat dan efisien serta akurat. Pencatatan pemesanan pelanggan

mempunyai peranan yang sangat penting dalam sebuah toko untuk menentukan tingkat kenyamanan bagi para pelanggan atau konsumen. Sistem pemesanan dan transaksi yang diterapkan selama ini di Sungrilla café outbound and camp belum menggunakan sistem yang terkomputerisasi atau masih melakukan pencatatan secara manual, hal ini akan merepotkan karyawan untuk mencatat setiap pesanan, mengecek ketersediaan pesanan, dan membutuhkan ketelitian dalam melakukan pencatatan pesanan. Proses penyimpanan data keuangan (transaksi) dan pendataan pelanggan pada Sungrilla café outbound and camp selama ini berjalan menggunakan sistem manual yang menghabiskan banyak waktu dan tenaga. Karena banyaknya pemesanan yang ada dan sulitnya melakukan pendataan yang menyebabkan penumpukan data yang sulit diuraikan dan proses pengelolaan yang memakan banyak waktu. Maka penulis melakukan perancangan sistem informasi sebagai solusi alternatif dalam transaksi pendataan pelanggan. Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga

keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya. Kopi menjadi suatu pilihan menarik dalam hal minuman yang bisa dinikmati di hampir segala kalangan, situasi kondisi, tempat, dan berbagai event-event yang ada. Di Indonesia, ada banyak sekali jenis kopi yang beranekaragam dengan berbagai varian citarasa pahit yang khas mewakili daerah asal kopi tersebut, banyak dijumpai kedai kopi yang menyajikan berbagai macam kopi beserta aneka kudapan. Salah satunya adalah cafe sungrilla outbound and camping yang berlokasi jl.Sungai laleh kota padang. Sungrilla outbound and camping merupakan usaha penjualan makanan dan minuman yang menyediakan berbagai macam makana dan minuman yang akan menajakkan pelanggannya. Saat ini sistem penjualan yang digunakan oleh sungrilla outbound and camping masih menggunakan sistem konvensional, dimana konsumen harus mendatangi sungrilla outbound and camping untuk memilih dan membeli produk-produk yang disediakan. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dirancanglah sebuah website penjualan online sebagai media sarana penjualan makanan dan minuman pada cafe sungrilla outbound and camping. Karena dengan diterapkannya sistem tersebut akan dapat memudahkan sungrilla outbound and camping dalam mengelola proses transaksi penjualan. Dengan mempunyai website penjualan online sendiri, sungrilla outbound and camping akan terlihat lebih menarik dan terpercaya, disamping itu keamanan dalam mengelola bisnis juga akan lebih terjamin dan dengan website penjualan online sendiri juga bisa lebih efektif dan efisien dalam mengelola produk tanpa adanya ikut campur pihak kedua.

Metodologi Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan (research and development/ R&D). Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sehingga dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk hardware software tetapi program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, pelatihan, bimbingan, evaluasi dan manajemen (Winarni, 2018). Tahap penelitian dalam perancangan sistem ini peneliti akan menggunakan model pengembangan Prototyping. Prototyping merupakan teknik pengembangan sistem yang menggunakan Jurnal PETISI, Vol. 1, No. 1 ISSN: - e-ISSN: - Prortotype untuk menggambarkan sistem sehingga pengguna sistem mempunyai gambaran pengembangan sistem yang akan dilakukannya. (Sri Mulyani, 2016). Pengujian sistem menggunakan black box testing. Black box testing berfokus pada spesifikasi fungsional pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak. Sistem ini akan di validasi oleh 2 orang pakar yang terdiri dari 1 orang ahli system dan 1 orang yang memvalidasi angket. Tester dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program yang cenderung

menemukan fungsi yang tidak benar atau tidak ada, kesalahan antarmuka (interface errors), kesalahan pada struktur data dan akses basis data, kesalahan performansi (performance errors), dan kesalahan inisialisasi dan terminasi.

Pengertian Sistem

Sistem merupakan unsur yang berkaitan secara teratur yang membentuk sebuah relasi. Sistem berasal dari bahasa Yunani yaitu sustema dan bahasa Latin yaitu systema yang berarti sekumpulan elemen atau unsur yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi dalam melakukan kegiatan bersama untuk mencapai suatu tujuan (Renaldy & Rustam, 2020).

Sistem dapat didefinisikan sebagai sekumpulan objek-objek yang saling berelasi dan berinteraksi, serta hubungan antar objek bisa dilihat sebagai satu kesatuan yang dirancang untuk mencapai satu tujuan yang telah ditetapkan (Yusran, 2020). Secara umum Sistem informasi bisa di artikan suatu sistem yang saling terintegrasi yang dapat menyediakan informasi yang bermanfaat bagi penggunanya. Sistem Informasi memiliki komponen – komponen dasar : Perangkat keras komputer, perangkat lunak komputer, basis data, jaringan, prosedur, pengguna untuk pengelolaan operasi. Pengelola sistem Informasi memiliki tingkatan manajemen yang telah Terstruktur (Prabowo & Budyastomo, n.d.2020).

Pemasaran

Stanton mengungkapkan bahwa pemasaran merupakan kaitan antara sistem dengan kegiatan usaha dalam proses perencanaan, penentuan harga, promosi, dan pendistribusian produk untuk memenuhi keperluan pembeli. Selain itu Philip Kotler (1999) mengemukakan bahwa pemasaran adalah proses sosial dan manajerial yang oleh satu orang atau sekelompok orang guna memenuhi kebutuhan mereka melalui penciptaan, penawaran, dan penukaran produk-produk yang mempunyai nilai. Kesimpulannya yaitu pemasaran merupakan keseluruhan sistem dan proses dalam pemenuhan keperluan dan keinginan yang memiliki kaitan terhadap aktivitas usaha (Pemasaran, n.d.2021).

Pembayaran

Pembayaran secara umum dapat diartikan sebagai pemindahan sejumlah uang dari si pembayar ke penerima. Pembayaran digital adalah pembayaran yang berbasis teknologi. Di dalam pembayaran digital uang disimpan, diproses, dan diterima dalam bentuk informasi digital dan proses pemindahannya diinisialisasi melalui alat pembayaran elektronik. Pembayaran secara tradisional dilakukan melalui uang tunai, cek, atau kartu kredit sedangkan pembayaran digital dilakukan menggunakan software tertentu, kartu pembayaran, dan uang elektronik. Komponen-

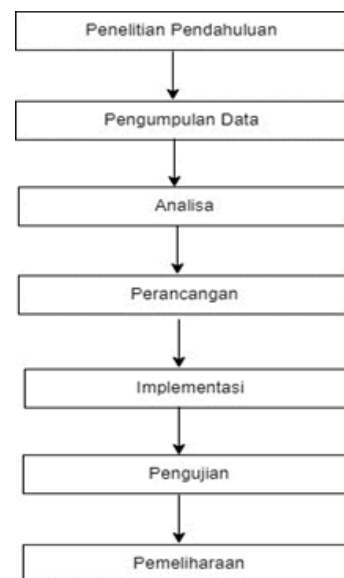
komponen utama dari sistem pembayaran digital antara lain: aplikasi pemindahan uang, infrastruktur jaringan, peraturan dan prosedur yang memerintah kegunaan dari sistem tersebut.¹⁷ Sistem pembayaran secara digital menyediakan cara pembayaran untuk pembelian barang ataupun jasa melalui internet. Berbeda dengan sistem pembayaran biasanya, pelanggan mengirimkan seluruh data yang berkaitan dengan pembayaran kepada penjual melalui internet, tidak ada interaksi eksternal yang jauh antara pelanggan dan penjual (dengan mengirimkan faktur melalui email atau konfirmasi melalui fax). Sekarang ini, sudah lebih dari 100 macam sistem pembayaran secara elektronik (Tarantang, 2019).

Web

Website merupakan sebuah media yang memiliki banyak halaman yang saling terhubung (hyperlink), berfungsi memberikan informasi berupa teks, gambar, video, suara dan animasi atau penggabungan dari semuanya. Karakteristik utama dari website adalah halaman-halaman yang saling terhubung dan dilengkapi dengan domain sebagai alamat (url) atau World Wide Web (www) dan juga hosting sebagai media penyimpanan banyak data. Dalam pembangunan sebuah website sampai pada mode publikasi ke internet ada beberapa aplikasi yang dibutuhkan, diantaranya adalah database (MySQL, Oracle, etc), Web Server Apache PHP Editor (Macromedia, Notepad++, etc), dan Browser (Kurniawan & Romzi, 2022).

Kerangka Penelitian

Penelitian adalah upaya manusia untuk menemukan pengetahuan baru, menciptakan pengetahuan baru, menciptakan pengetahuan atau produk baru, dan memecahkan atau mencari solusi dari suatu permasalahan ilmiah atau sehari-hari. Dalam melakukan penelitian agar mendapat hasil seperti yang diharapkan, maka diperlukan kerangka kerja penelitian, dimana kerangka penelitian yang dilakukan dapat digambarkan seperti gambar dibawah ini



Gambar 1. Kerangka Penelitian

Perancangan

Sebelumnya merancang sebuah system perlu adanya gambaran mengenai system yang sedang berjalan pada suatu instansi, hal ini dilakukan agar system baru yang akan dibangun dapat di aplikasikan dengan maksimal dengan melihat kekurangan-kekurangan dan kelemahan yang terdapat pada sistem lama. Pada Sungrilla Cafe and Camp ini masih menggunakan system secara manual dan belum didukung dengan adanya sistem sebagai landing page bagi pengunjung yang ingin melihat menu apa saja yang tersedia pada cafe. Maka pada sistem yang sedang berjalan bisa dibidang belum efektif.

Implementasi Sistem

Implementasi ini dilakukan untuk mengetahui spesifikasi komputer untuk menjalankan program dan software apa saja yang dibutuhkan. Merupakan tahap penelitian yang dilakukan untuk mempraktekkan langsung hasil dari analisa yang bertujuan untuk menguji kebenaran.

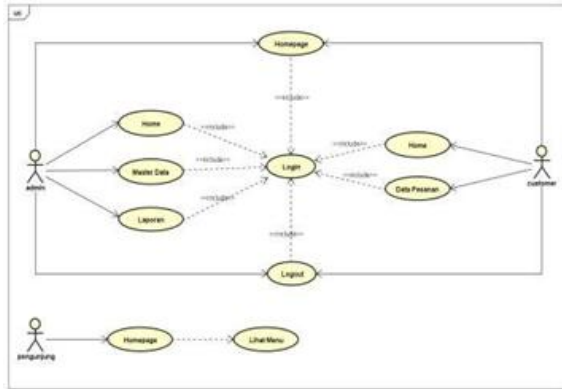
2. Hasil dan Pembahasan

Untuk mengatasi masalah-masalah yang ada, diperlukan perancangan system baru untuk mendefenisikan kebutuhan yang akan diprioritaskan. Sistem baru dirancang untuk memudahkan pengunjung untuk memilih menu yang ingin dipesan serta dapat membantu admin dari Sungrilla Cafe and Camp dalam mengelola data menu yang tersedia pada cafe.

Use Case diagram

Use Case Diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antara actor dan use case pada aplikasi yang akan dibangun. Use Case merupakan pemodelan kelakuan atau behavior sistem yang akan dibuat. Bagian ini juga dapat mendeskripsikan sebuah

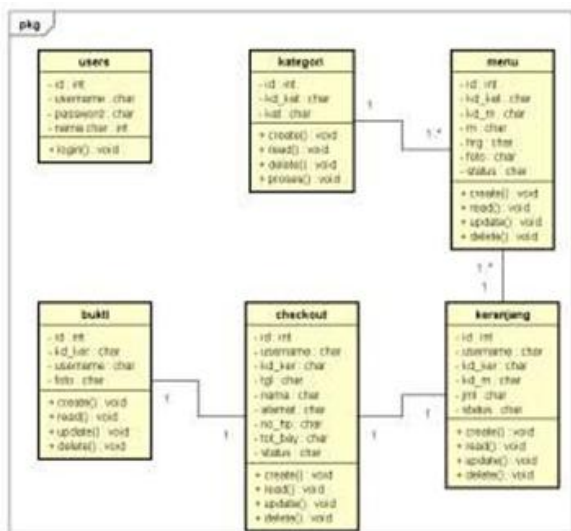
interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat. Diagram ini digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem. Serta siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Sebuah use case merepresentasikan sebuah interaksi antar aktor (user dan sistem lainnya) dengan sistem. Serta menjelaskan secara sederhana fungsi sistem dari sudut pandang user.



Gambar 2. Use Case Diagram

Class Diagram

adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. Adapun Class Diagram Perancangan Sistem Informasi Perumahan ini dapat digambarkan seperti gambar berikut ini.



Gambar 3. Class Diagram

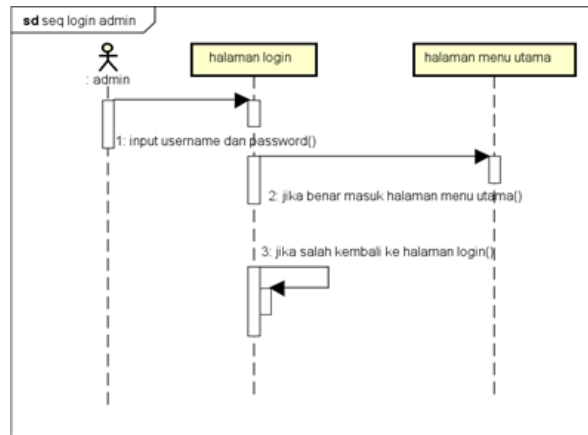
Sequence Diagram

Sequence diagram atau diagram urutan adalah diagram yang menggambarkan interaksi yang terjadi antara

sejumlah object dalam urutan waktu tertentu. Diagram ini memiliki kegunaan yaitu untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara object yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi system sejumlah object dalam urutan waktu tertentu. Diagram ini memiliki kegunaan yaitu untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara object yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi system.

1.Sequence Diagram Login Admin

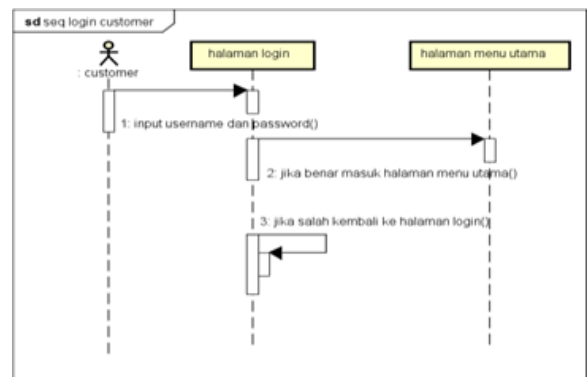
Berikut sequence diagram ketika Petugas melakukan login. Agar lebih jelas dapat dilihat pada gambar dibawah ini



Gambar 4 Sequence Diagram Login Admin

Sequence Diagram Login Customer

Berikut sequence diagram ketika customer melakukan login. Agar lebih jelas dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 5 Sequence Diagram Login Customer

Tampilan Halaman Utama

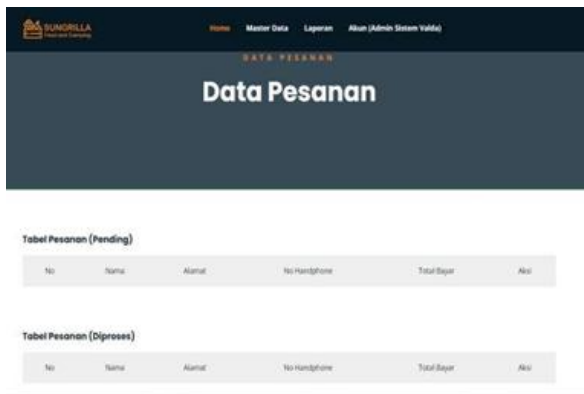
Halaman ini digunakan sebagai halaman pintu masuk dan pendaftaran untuk admin dan user ,agar dapat mengakses sistem. Adapun desain tampilan login dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 6 Tampilan Halaman Utama

Tampilan Halaman Dashboard Admin

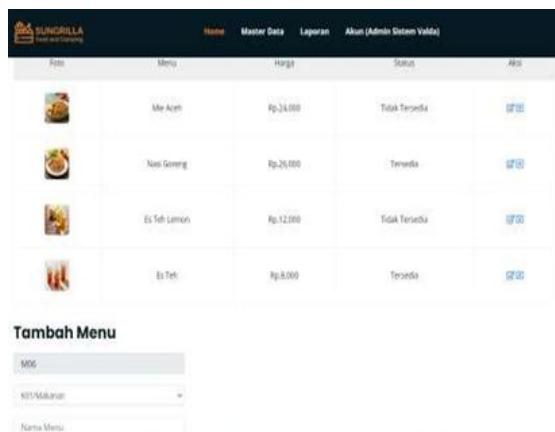
halaman ini adalah tampilan utama setelah admin melakukan login seperti pada gambar dibawah ini



Gambar 7 Tampilan Halaman Dashboard Admin

Halaman Data Data Menu Admin

Halaman data menu ini merupakan tempat yang mengimputkan menu makanan dan minuman yang disediakan.



Gambar 8 Halaman Data Menu Admin

Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh, sistem yang dikembangkan untuk Cafe Sungrilla dapat membantu pengelolaan stok barang secara lebih efektif, menyediakan informasi produk yang mudah diakses oleh pelanggan melalui website yang menarik dan mudah digunakan, mempermudah proses transaksi, serta meningkatkan kualitas pelayanan kepada pelanggan. Dengan demikian, penerapan sistem ini diharapkan dapat mendukung operasional cafe menjadi lebih efisien dan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pelanggan..

Daftar Rujukan

Darsin, D., & Triyana, D. (2021). SISTEM PENILAIAN KINERJA KARYAWAN

DENGAN MENGGUNAKAN METODE Simple Additive Weighting (SAW). *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 9(1), 79–87.

<https://doi.org/10.35959/jik.v9i1.197>

Fitri Ayu and Nia Permatasari. (2018). perancangan sistem informasi pengolahan data PKL pada divisi humas PT pegadaian. *Jurnal Infra Tech*, 2(2), 12–26.

Gani, A. G. (2018). Pengenalan Teknologi Internet Serta Dampaknya. *Jurnal Sistem Informasi*, 2(2), 71–72.

Heriyanto, Y. (2018). Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT.APM Rent Car. *Jurnal Intra-Tech*, 2(2), 64–77.

Ibrahim, I. (2019). Aplikasi Sistem Pengelolaan Panti Sosial Bina Remaja “Budi Satria” Banjarbaru Berbasis Web. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 10(4), 219. <https://doi.org/10.31602/tji.v10i4.2427>

Informasi, S., Penelitian, L., & Masyarakat, K. (2019). Sistem Informasi

Penelitian Lppm Di Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma Berbasis Web. *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, 9(1), 119–128. <https://doi.org/10.35968/jsi.v9i1.848>

M Teguh Prihandoyo. (2018). Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(1), 126–129.

Manuho, R., Rindengan, Y. D. Y., & Sinsuw, A. A. E. (2018). Aplikasi Sistem Informasi E-Culture Kabupaten SITARO Berbasis Web. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(2), 1–10. <https://doi.org/10.35793/jti.13.2.2018.22484>

Mustika, M., Lisnawita, L., Yunefri, Y., & Costaner, L. (2022). Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Kinerja Pegawai Menggunakan Metode Ahp. *Jurnal Karya Ilmiah Multidisiplin (JURKIM)*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.31849/jurkim.v2i1.8970>

Rozaq, A., Hardinto, R. K., Annurrahman, & Susanti, D. (2018). Sistem Informasi Pembayaran Tambahan Penghasilan Berdasarkan Beban Kerja Pada Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Kabupaten Tanah Bumbu. *Positif : Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 4(1), 1–11.

Syafutra, A. D. K. (2021). Penilaian Kepuasan Pelanggan Dengan Aplikasi Survei Pada. *Jurnal TEKNOSIA Vol. 1 No. 1, Bulan Juni 2021*, Hal: 16 – 21

<https://ejournal.Unib.Ac.Id/Index.Php/Teknosia>, 1(1), 16–21.

Widodo, P., & Saputra, G. E. (2018). Perancangan Website E-Commerce

Penjualan Alat Olahraga Pencak Silat. Indonesia Journal On Networking and Security, 8(1), 17–26