

SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA SUSI SAYUR BERBASIS WEB

NopriApriandi

Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Islam Indragiri,

Email: aapriandinopri@gmail.com

ABSTRAK

Susi Sayur Merupakan tempat atau wadah menjual berbagai jenis sayur yang di perlukan Masyarakat sekitar guna mencukupi atau melengkapi kebutuhan dapur untuk memasak. Lokasi Susi Sayur berada di Pasar Pagi Jl. Baharuddin Yusuf, Tembilahan, Indragiri Hilir, Riau. Dalam era digital saat ini, penjualan sayur online telah menjadi tren yang semakin populer. Konsep ini memanfaatkan teknologi untuk memfasilitasi transaksi penjualan sayur dari petani langsung ke konsumen, menghilangkan perantara dan mengurangi biaya. Penjualan sayur online tidak hanya memberikan kemudahan akses bagi konsumen untuk mendapatkan sayur segar dengan harga yang lebih terjangkau, tetapi juga membantu petani mendapatkan penghasilan yang lebih baik. Meski demikian, tantangan seperti kualitas sayur, logistik, dan kepercayaan konsumen masih perlu diatasi.

Kata Kunci: Susi Sayur, Era Digital, Terjangkau

ABSTRACT

Susi Sayur is a place or container that sells various types of vegetables that the local community needs to meet or complete kitchen needs for cooking. The location of Susi Sayur is at Pasar Pagi Jl. Baharuddin Yusuf, Tembilahan, Indragiri Hilir, Riau. In the current digital era, sales online vegetables has become an increasingly popular trend. This concept utilizes technology to facilitate vegetable sales transactions from farmers directly to consumers, eliminating intermediaries and reducing costs. Online vegetable sales not only provide easy access for consumers to get fresh vegetables at more affordable prices, but also help farmers earn better income. However, challenges such as vegetable quality, logistics and consumer confidence still need to be overcome.

Keywords: Susi Sayur, Digital era, Affordable Price

1 PENDAHULUAN

Sayuran merupakan komoditi yang perkembangannya sangat tinggi, karena dibutuhkan sehari-hari untuk pemenuhan kebutuhan pangan dan peningkatan gizi dalam tubuh. Sayuran merupakan salah satu sumber mineral dan vitamin yang dibutuhkan manusia dari mulai kalangan balita sampai lansia dan permintaannya setiap hari cenderung meningkat. Sayur-sayuran memang telah lama diketahui dari segi khasiatnya karena kandungan nutrition seperti vitamin, mineral, lemak, protein dan karbohidrat baik untuk tubuh. Penggemar sayur-sayuran telah dikenali pasti hidup lebih sehat berbanding mereka yang makan jenis makanan yang lain apa lagi makanan cepat saji.

Seiring pesatnya kebutuhan pangan pesat juga perkembangan teknologi informasi. Menurut Pratama (2014:14) Sebuah sistem informasi memberikan banyak manfaat diantaranya data yang terpusat, efisiensi waktu, kemudahan dalam mengakses informasi, memudahkan proses bisnis dan pekerjaan, menyimpan data lebih banyak dengan ruang yang kecil, solusi komunikasi yang murah, hemat dan handal. Dari manfaat sistem informasi tersebut memberikan pengaruh besar bagi kemajuan berbagai bidang salah satunya agrobisnis. Di dalam dunia usaha peran teknologi informasi dan sistem informasi yang handal tidak lagi diragukan dalam menunjang kemampuan unit usaha untuk memenangkan persaingan usaha. Penggunaan teknologi informasi dan sistem

informasi tersebut diharapkan mampu mendorong percepatan perputaran usaha dan meningkatkan efisiensi, efektivitas kerja setiap bagian. Dari manfaat sistem informasi yang terintegrasi untuk melayani kebutuhan pelanggan, proses transaksi yang pelanggan dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun, dari proses ini munculah sebuah sarana dengan memanfaatkan sistem informasi penjualan online.

Sistem informasi penjualan online salah satu representasi dari bidang teknologi informasi. Sistem Informasi penjualan online berbasis web merupakan media informasi yang sangat berkembang dikalangan remaja, dewasa hingga parubaya saat ini.

Adapun permasalahan yang terdapat pada Susi Sayur adalah bagaimana proses pemesanan masih menggunakan cara manual di Susi Sayur dan harus datang langsung ke tempat.

Dalam Mengatasi permasalahan itu peneliti melakukan usulan sistem informasi penjualan online berbasis web guna untuk mempermudah proses pemesanan atau pekerjaan secara efisien dan terkelola secara komputerisasi.

Toko Sayur adalah sebuah usaha yang bergerak dibidang perdagangan. Perkembangan teknologi yang pesat ini akan sangat berguna jika kita bisa mengelolanya dengan baik (Kamal & Apriani, 2022). Seperti perancangan aplikasi berbasis web untuk mempermudah pembelian online pada Toko Sayur Segar ini. Teknologi internet kini sudah tidak asing lagi, kebutuhan masyarakat akan informasi yang cepat sangatlah mudah, dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan di mana saja. Teknologi internet mempunyai efek yang sangat besar pada perdagangan atau bisnis.

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.

Definisi sistem informasi adalah suatu kumpulan dari komponen-komponen dalam perusahaan atau organisasi yang berhubungan dengan proses penciptaan dan pengaliran informasi (Marimin, Tanjung dan Prabowo, 2006:18). Sistem informasi merupakan serangkaian komponen berupa manusia, prosedur, data dan teknologi (seperti komputer) yang digunakan untuk melakukan sebuah proses untuk menghasilkan informasi yang bernilai untuk pengambilan keputusan (Soeherman & M. Pinontoan, 2008:5).

Penjualan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan sebagian manusia dalam menjual barang dagangan yang dimiliki baik itu barang ataupun jasa kepada pasar agar mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Penjualan adalah suatu transaksi yang bertujuan untuk mendapatkan suatu keuntungan, dan merupakan suatu jantung dari suatu perusahaan (Himayati, 2008:123). Dengan pengertian lain definisi penjualan adalah pemindahan hak milik atas barang atau pemberian jasa yang dilakukan penjualan kepada pembeli dengan harga yang disepakati bersama dengan jumlah yang dibebankan kepada pelanggan dalam penjualan barang atau jasa dalam suatu periode akuntansi (Rangkuti, 2009:206).

Tabel 1 Tinjauan Pustaka

Nomor	Nama Jurnal	Tahun	Penulis	Judul
1.	Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia	2015	A. Prasetyo dan R. Susanti	Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT. Cahaya Sejahtera

				Sentosa Blitar
2.	Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi	2022	A.Faqih dan A. Wahyudi	Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Matchmaker

2 METODE PENELITIAN

2.1 Metode Pengembangan Software

a. Analisa Kebutuhan Software

Analisa kebutuhan sistem merupakan bagian yang tidak bisa di pisahkan dari model pengembangan sistem ,dalam rancang bangun program berbasis web menggunakan aplikasi Dreamweaver yang digunakan untuk pemesanan.

b. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada *desain* pembuatan program perangkat lunak, representasi perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisi kebutuhan ke representasi *desain* agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.

c. Code Generation

Tahap ini untuk pembuatan kode program yang sesuai dengan hasil tahap desain.

d. Pengujian (Testing)

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi fungsional dan memastikan bahwa semua bagaian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan keinginan.

2.2 Lokasi Penelitian

Pada Penelitian ini dengan cara peninjauan secara langsung yang berlokasi di Jl. Baharudin Yusuf Pasar Pagi, Tembilahan, Indragiri Hilir, Riau.

2.3 Metode Pengumpulan Data

Adapun teknik-teknik pengambilan data yang peneliti lakukan dalam penelitian adalah:

a. Observasi. Menurut Asra (2015:105), *Observasi* adalah suatu cara pengamatan yang sistematis dan selektif terhadap suatu interaktif atau fenomena yang sedang terjadi. Observasi lapangan dengan melakukan pengamatan langsung terhadap sistem yang berjalan sesuai dengan alur data dan prosedur penelitian yang dilakukan di Susi Sayur Tembilahan.

b. Wawancara. Menurut Nazir (2014:193), Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sambil bertatap muka antar si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden dengan menggunakan alat yang dinamakan *interview guide* (panduan wawancara). Kegiatan wawancara dilaksanakan dengan pemilik toko dan pegawai toko sayur susi Tembilahabn, data yang di dapat dari wawancara berupa data nama barang serta harga sementara barang tersebut.

2.4 Metode Pengembangan Sistem

Adapun teknik yang digunakan untuk pembangunan sistem adalah model proses terpadu (Unified Process Model) atau sering disebut RUP (Rational Unified Process) yang membahas tentang kebutuhan untuk suatu proses perangkat lunak yang bersifat “dikendalikan oleh use case,

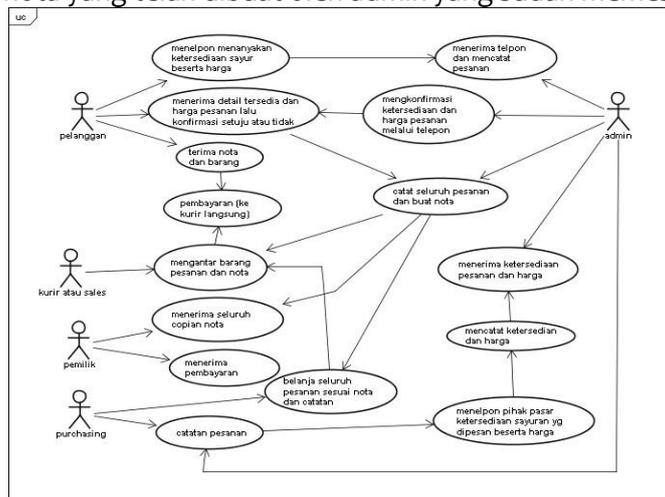
berpusat pada arsitektur, bersifat iteratif melalui penambahan sedikit demi sedikit (incremental)” (Pressman, 2012:63).

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisa sistem yang berjalan pada Susi Sayur

Berdasarkan wawancara pada susi sayur Tembilahan saat ini dalam kegiatan penjualannya melki fresh masih menggunakan cara konvensional mulai dari pemesanan sayuran melalui telepon ke pegawai atau langsung datang ke lokasi sampai dengan menghitung hasil pendapatan toko. Jika menggunakan telepon kurang efektif apabila konsumen menelpon dalam waktu bersamaan, belum lagi terjadi kesalahan jika pemesanan jumlah order atau jenis sayur yang diorder tidak sesuai permintaan karena kesalahan jaringan saat menelpon seperti suara tidak jelas dan lain-lain. Pemesanan oleh pelanggan atau konsumen dilakukan mulai dari pukul 11.00 WIB hingga pukul 20.00 WIB, lalu pesanan dikonfirmasi melalui telepon ke pelanggan setelah pihak melki tahu kepastian harga dan ketersediaan barangnya, setelah pelanggan menyetujui maka barang yang dipesan akan di kirim keesokkan harinya dimulai dari pukul 05.00 WIB sampai dengan pukul 10.00 WIB.

Pemesanan via telepon atau datang langsung ke lokasi membuat toko kurang berkembang pemasarannya selain itu pihak toko sulit untuk mengetahui pendapatan karena pencatatan belum terkomputerisasi. Untuk mendapatkan pemahaman terhadap aktifitas suatu sistem, maka diperlukan uraian beberapa aktifitas sistem yang berhubungan dengan sistem yang sedang berjalan digambarkan melalui alur usecase sistem yang sedang berjalan. Dalam alur use case sistem yang sedang berjalan ini terdapat 5 aktor yang terdiri dari pelanggan yang berperan sebagai pembeli atau konsumen sayur pada susi sayur, yang kedua admin sebagai pegawai susi sayur yang dipercayai untuk mengelola pesanan, yang ketiga purchasing yang bertugas sebagai pegawai yang melakukan kelengkapan pesanan atau orang yang belanja ke pasar berdasarkan pesanan dan menginfokan ketersediaan sayur beserta harganya, selanjutnya sales/kurir yang bertugas sebagai pengantar pesanan ke pelanggan dan yang terakhir pemilik yang menerima pembayaran beserta nota-nota yang telah dibuat oleh admin yang sudah memesan.



(Sumber : Wawancara dengan Susi Sayur)

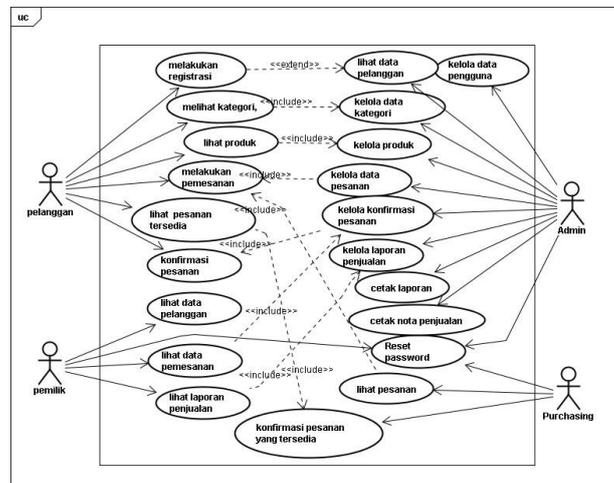
Gambar 1. Alur Use Case Bisnis Yang Berjalan

Gambar 1. Merupakan gambaran sistem yang sedang berjalan di toko susi sayur, yaitu bagaimana proses yang berjalan saat ini di mulai dari pelanggan memesan melalui telepon lalu admin mencatat pesanan pelanggan. Catatan pesanan diberikan kepada bagian purchasing dan bagian purchasing menerima catatan lalu menelpon pihak pasar tentang ketersediaan barang beserta harga, purchasing mencatat harga sayuran dan melaporkan harga dan ketersediaan barang ke pihak admin kemudian admin ke pihak pelanggan melalui telepon konfirmasi ketersediaan

beserta harganya lalu pihak pelanggan konfirmasi pembelian jadi atau tidaknya kemudian admin membuat nota dan catatan keseluruhan pesanan lalu purchasing menerima catatan pesanan dan keparas membeli pesanan kemudian sales atau kurir mengantar barang beserta nota dan pihak pemilik menerima pembayaran dan copian dari nota.

3.2. Sistem yang akan di usulkan

Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada perusahaan saat ini, maka diusulkan sebuah sistem informasi penjualan sebagai pemecahan masalah. Berikut adalah use case sistem yang akan diusulkan. Perancangan pemodelan use case diagram menggunakan *unified modeling language (UML)*



Gambar 2. Use case Diagram sistem yang diusulkan

Dari Gambar 2. Use case diagram sistem yang diusulkan terdiri dari 4 aktor yaitu member/pelanggan sebagai pembeli atau konsumen, admin sebagai pegawai yang memiliki hak dalam mengelola pemesanan hingga pembuatan laporan, pemilik bertugas mengecek laporan yang dibuat oleh admin dan purchasing sebagai pengadaan barang pesanan atau pegawai yang ditugaskan untuk berbelanja ke pasar. Setiap aktor memiliki hak akses yang berbeda-beda. Dari Gambar 2. use case diagram sistem yang diusulkan terdapat 4 aktor yang dimulai dari pelanggan melakukan login/logout kemudian melakukan registrasi untuk pelanggan yang belum terdaftar dan bisa melihat produk di perangkat android, melakukan pemesanan lalu lihat pesanan yang tersedia melakukan konfirmasi pemesanan. Yang kedua admin pegawai yang mempunyai hak akses atas sistem, login/logout, reset password, mengelola pengguna sistem, mengelola data pelanggan yang memesan, mengelola data kategori dan produk, mengelola data pesanan, melakukan konfirmasi pesanan serta mengelola laporan penjualan cetak nota dan cetak laporan penjualan. Pemilik disini mempunyai hak akses atas sistem dalam login/logout, reset password, melihat data pelanggan melihat data pemesanan serta dapat melihat laporan penjualan. Yang terakhir purchasing yang mempunyai hak akses atas sistem dalam login/logout, reset password, konfirmasi pesanan yang tersedia hingga input harga barang yang tersedia.

3.3. Analisa Kebutuhan

Analisa kebutuhan sistem adalah proses identifikasi, pemahaman, dan dokumentasi kebutuhan yang harus dipenuhi oleh sistem komputer atau perangkat lunak yang akan dikembangkan. Tujuan dari analisis kebutuhan sistem adalah untuk memahami masalah dan kebutuhan yang ada, serta memastikan bahwa sistem yang akan dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan tersebut dengan efektif. Dari Analisa kebutuhan yang di dapat, maka dibutuhkan beberapa halaman untuk mengakses web pemesanan makanan ini, yaitu :

a. Halaman Admin

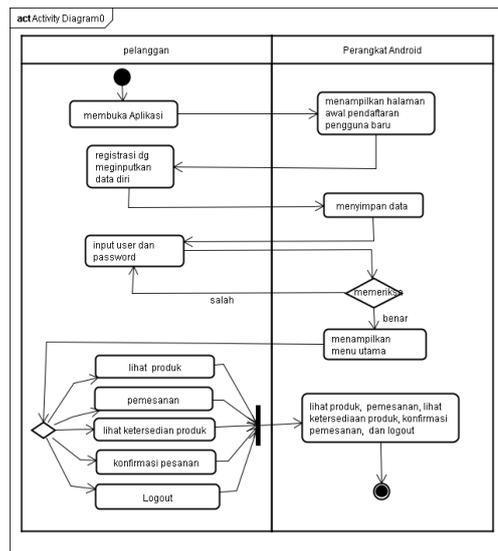
- A.1 Admin Melakukan Log-In
- A.2 Admin Dapat Mengelola Data Pembeli

- A.3 Admin Dapat Mengelola Data Menu
- A.4 Admin Dapat Mengelola Data Meja
- A.5 Admin Dapat Mengelola Data Pemesanan
- A.6 Admin Dapat Mengelola Data Kasir
- A.7 Admin Dapat Mengelola Data Pembayaran
- A.8 Admin Dapat Mengelola Data Laporan
- A.9 Admin Dapat Melakukan Log-Out

b. Halaman Pembeli

- B.1 Pembeli Dapat Melakukan Log-In
- B.2 Pembeli Dapat Mengelola Pesanan
- B.3 Pembeli Dapat Menerima Konfirmasi Pemesanan Dan Pembayaran

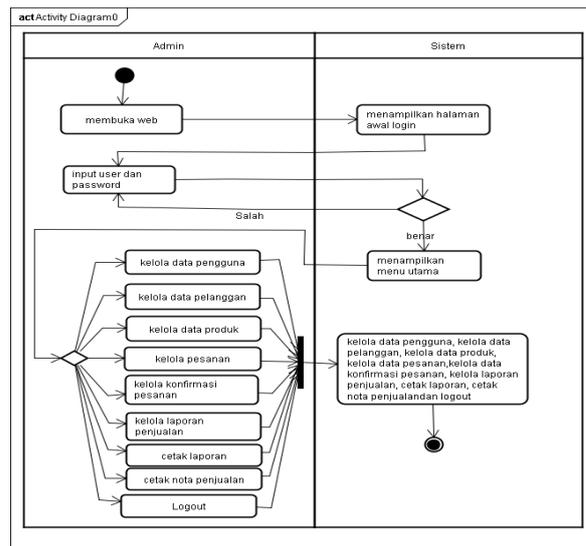
3.4. Aliran Kerja Pelanggan



Gambar 3. Diagram Activity Pelanggan

Dari Gambar 3. diatas dapat di lihat bahwa pelanggan membuka sistem di perangkat *android* kemudian ada pilihan registrasi/ pengguna baru jika ya *input* data diri kemudian sistem menyimpan jika pelanggan lama maka langsung *input user dan password* kemudian masuk ke menu utama yang terdiri dari melihat produk, pemesanan, lihat ketersediaan produk, konfirmasi pesanan dan *logout*.

3.5. Aliran Kerja Admin

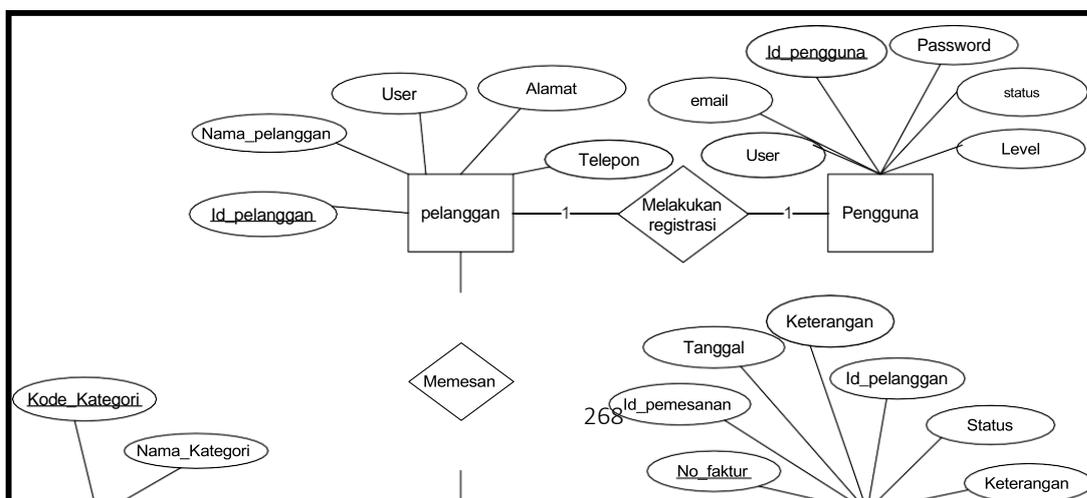


Gambar 4. Diagram Activity Admin

Dari Gambar 4 diatas dapat di lihat bahwa *admin* membuka sistem lalu sistem menampilkan halaman *login*, *admin* menginputkan *user* dan *password* sistem memeriksa jika benar menampilkan menu utama jika salah sistem kembali ke menu *login*, dalam menu utama terdapat banyak menu diantaranya kelola data pengguna, kelola data produk, kelola data pelanggan, kelola data pemesanan, mengkonfirmasi pesanan, dan kelola data laporan penjualan serta cetak nota penjualan dan cetak laporan penjualan kemudian melakukan *logout*.

3.6. Entity Relationship Diagram (ERD)

Pada tahapan rancangan ini adalah tahapan rancangan isi informasi dari sistem informasi penjualan pada toko sayur melki fresh. Rancangan tabel merupakan rancangan tabel yang akan dibuat pada *database* untuk memenuhi kebutuhan fungsi bisnis yang didefinisikan pada fase pemodelan bisnis. ERD sangat berguna dalam proses perancangan basis data karena memungkinkan kita untuk memvisualisasikan struktur data dan hubungan antar data secara jelas dan sistematis. ERD atau Entity Relationship Diagram adalah sebuah model konseptual yang digunakan dalam perancangan basis data untuk menggambarkan sistem informasi dengan cara yang mudah dipahami. ERD ini digunakan untuk menggambarkan struktur data dan bagaimana data tersebut saling berhubungan. Entity Relationship Diagram adalah diagram yang menggambarkan keterkaitan antartabel beserta *field-field* didalamnya pada suatu *database* sistem. Sebuah *database* memuat sebuah *tabel* dengan sebuah atau beberapa *field* (kolom) di dalamnya. Sebuah *tabel* umumnya memiliki keterkaitan hubungan. Keterkaitan antar tabel ini biasanya disebut dengan Relasi, ERD biasanya digambarkan dalam bentuk diagram dengan kotak untuk entitas, elips untuk atribut, dan garis untuk hubungan. Cardinality biasanya ditunjukkan dengan simbol di ujung garis hubungan. Dengan ERD, kita bisa memahami struktur dan hubungan data dalam sistem dengan lebih baik, yang sangat penting dalam proses perancangan dan pengembangan sistem informasi. berikut adalah ERD sistem yang diusulkan:



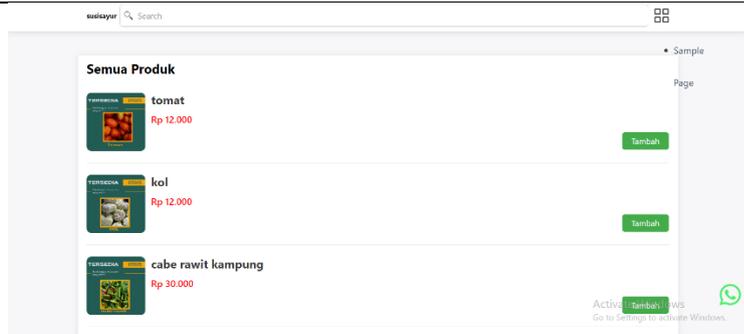
Gambar 5. Entity Relationship Diagram

Dari Gambar 5. terdapat diagram ERD yang menggambarkan relasi antar tabel yang terdiri dari 6 entitas dan 4 relasi yaitu entitas pengguna yang memiliki 5 atribut diantaranya user, email, id_pengguna, password, status dan level, entitas kedua terdiri dari pelanggan yang memiliki 5 atribut yaitu id_pelanggan, nama_pelanggan, user, alamat, dan telepon, pelanggan dapat memesan banyak barang. Relasi registrasi dapat dilakukan oleh banyak pelanggan dan banyak pengguna. Barang merupakan entitas yang memiliki 6 atribut yaitu kode_barang, Nama_barang, Kode_kategori, deskripsi, gambar dan harga. Barang memiliki kategori, dan kategori memiliki 2 atribut diantaranya Kode_kategori dan Nama_kategori, satu kategori dapat memiliki banyak barang. pelanggan memesan barang yang dicatat di 2 entitas yang pertama entitas pemesanan yang terdapat 7 atribut yaitu Id_pemesanan, No_faktur, tanggal, keterangan, id_pelanggan, keterangan dan status. Yang kedua dicatat di pemesanan rinci yang terdiri dari 7 atribut diantaranya id_pemesanan_rinci, No_faktur, Kode_barang, harga, jumlah, subtotal, dan status ketersediaan. Satu barang dapat dicatat banyak di pemesanan rinci. Dicatat di dua pemesanan agar tidak terjadi pengulangan data normalisasi table.

3.7. User Interface

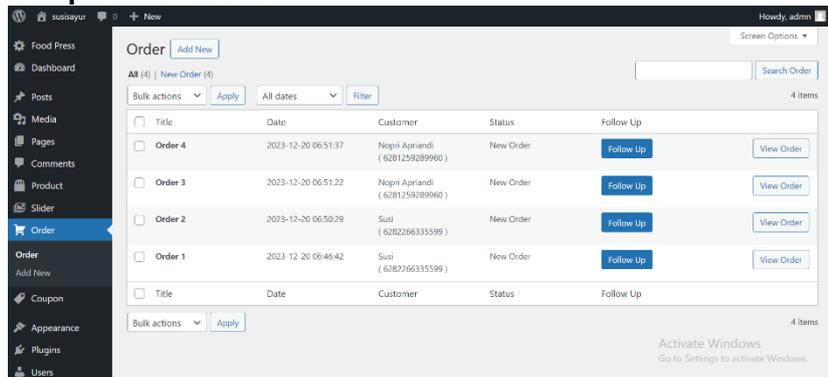
Hasil penjualan online mengacu pada pendapatan atau keuntungan yang diperoleh dari penjualan produk atau layanan melalui platform online. Ini mencakup semua transaksi penjualan di susi sayur bertempat di pasar pagi yang dilakukan secara elektronik, seperti melalui situs web, aplikasi mobile, atau platform e-commerce. Antarmuka Pengguna (User Interface atau UI) adalah titik pertemuan antara manusia dan sistem komputer. Ini mencakup semua elemen, interaksi, dan presentasi visual yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan perangkat lunak atau aplikasi. Desain UI memiliki tujuan untuk membuat pengalaman pengguna yang efisien, efektif, dan memuaskan. Berikut user interface untuk aplikasi penjualan online susi sayur berbasis web:

a. Form halaman index



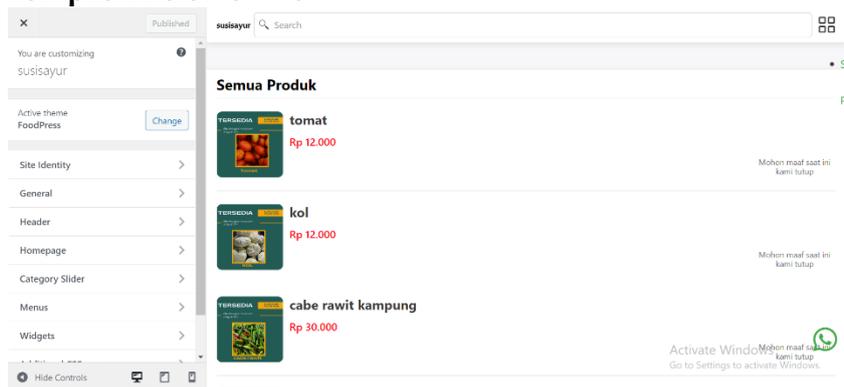
Gambar 6. Form Halaman Index

b. Tampilan Dashbord Admin



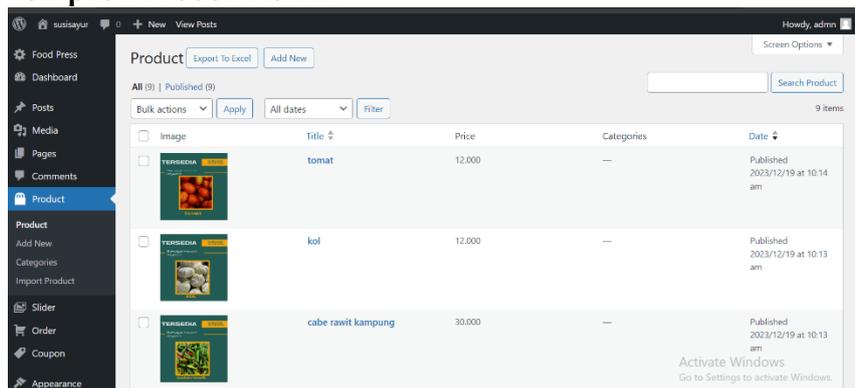
Gambar 7. Tampilan Dashbord Admin

c. Tampilan Halaman Admin



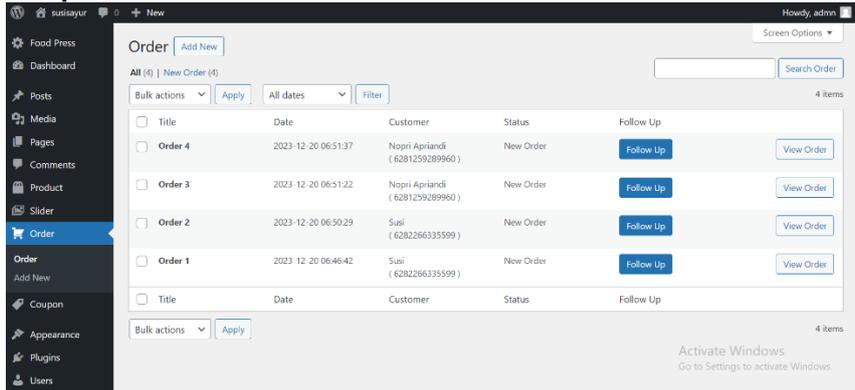
Gambar 8. Tampilan Halaman Web Admin

d. Tampilan Produk Admin



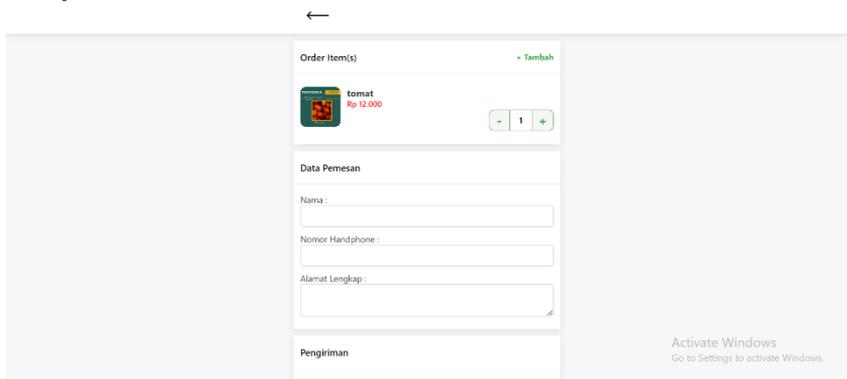
Gambar 9. Tampilan Produk Admin

e. Tampilan Order Pembeli Di Admin



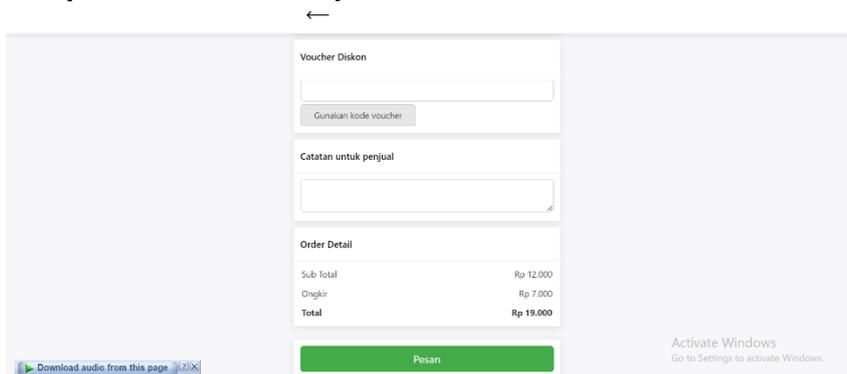
Gambar 10. Tampilan Order Pembeli di Admin

f. Tampilan Form Checkout Pembeli



Gambar 12. Tampilan Form Checkout Pembeli

g. Tampilan Proses Pembayaran Pembeli



Gambar 11. Tampilan Proses Pembayaran Pembeli

4 KESIMPULAN

Sistem informasi penjualan online adalah alat yang sangat efektif untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas operasional bisnis. Dalam konteks Susi Sayur, sistem ini dapat membantu dalam mengelola inventaris, memproses transaksi, dan menyediakan layanan pelanggan yang lebih baik. Selain itu, sistem penjualan online juga dapat memperluas jangkauan pasar Susi Sayur. Dengan sistem ini, Susi Sayur dapat menjangkau pelanggan yang berada di luar area geografisnya, yang sebelumnya mungkin tidak dapat dijangkau.

REFERENSI

[1] Ilmiajayanti, F., & Dewi, D. I. (2015). Persepsi Pengguna Taman Tematik Kota Bandung Terhadap Aksesibilitas Dan Pemanfaatannya. *RUANG, Volume 1, Nomor 1, 2015 ISSN: 2356-0088, 23.*

- [2]Kadir, A. (2013). *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- [3]Kusrini, & Kristanto, A. (2009). *Tuntunan Praktis Membangun Sistem Informasi Akuntansi dengan Visual Basic dan SQL Server*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- [4]Tohari, H. (2014). *Analisis Serta Perancangan Sistem Informasi Melalui Pendekatan UML*. Yogyakarta: Penerbit Andi.