

Sistem Informasi Penjualan Minuman Berbasis Web di Toko TS Boba

Burhanuddin Damanik^{1*}, Suryanto Zalukhu¹, Dini M. Hutagalung², Riah Ukur Ginting³

^{1,2,3,4} Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sain, Teknologi dan Informasi Universitas Sari Mutiara Indonesia

* corresponding author

Artikel Informasi	Abstract
Received : 05 Oktober 2022	<i>The current tight business competition has led to a change towards computerization in business or business needs, which is very necessary in order to improve efficiency and quality of work. The TS Boba shop is a place that is often visited by the public in ordering drinks with a variety of flavors. However, there are still many manual work systems at the Boba TS Shop, making work less efficient and accurate, by creating a web-based minimum sales information system. The purpose of this system is so that business or business operations can run well, so that operational support is more optimally adapted to current technological advances. The system development method uses the waterpal method, so that the web-based beverage sales system can be implemented properly and provide sales reports that are faster and more accurate</i>
Revised : 21 November 2022	
Available Online : 30 November 2022	
Keyword <i>sales, waterpal, web-based</i>	
Korespondensi	
Phone :	
Email : damanikus@yahoo.com	

1. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi, teknologi informasi merupakan salah satu teknologi yang sedang berkembang dengan pesat saat ini. Dengan kemajuan teknologi informasi, pengaksesan terhadap data atau informasi yang tersedia dapat berlangsung dengan cepat, efisien dan akurat. Perkembangan dalam bidang komputer pada saat ini telah membuka peluang pada bidang ekonomi, pemerintahan, keilmuan, dan sebagainya untuk menyelesaikan semua permasalahannya dengan menggunakan komputer dalam penjualan minuman pada Toko TS Boba. Sistem penjualan dengan cara ini sangat tidak efisien karena tidak dapat dijangkau dari berbagai aktivitas kesibukkan masyarakat di kota-kota besar. Dalam proses penjualan dengan cara tersebut maka pendapatan store tidak mengalami peningkatan yang signifikan [1].

Seiring dengan meningkatnya teknologi dan persaingan yang cukup ketat maka perubahan kearah komputerisasi dalam keperluan bisnis ataupun usaha

sangatlah diperlukan guna meningkatkan efisiensi dan kualitas pekerjaan. Toko TS Boba adalah tempat yang sering dikunjungi oleh masyarakat dalam pemesanan minuman dengan variasi rasa. Namun masih banyak sistem kerja yang bersifat manual pada Toko TS Boba sehingga membuat pekerjaan kurang efisien dan akurat. Agar operasional bisnis atau usahanya dapat berjalan dengan baik diupayakan agar penunjang operasionalnya pun lebih optimal disesuaikan dengan kemajuan teknologi yang ada sekarang ini.

Toko TS Boba masih memiliki fasilitas komputer yang belum cukup memadai, seperti halnya dalam pembuatan laporan yang terkadang datanya tidak sesuai dengan jumlah penjualan yang diterima sehingga dengan adanya sistem ini diharapkan Toko TS Boba dengan mudah dalam pembuatan laporan penghasilannya dan persediaan bahan dalam pembuatan minuman lebih teratur.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka Toko TS Boba memerlukan suatu sistem yang lebih sesuai dengan

kebutuhannya yang dapat membantu dalam proses pembuatan laporan penghasilan dan pengolahan data persediaan yang lebih cepat, efisien dan akurat, dengan judul “**Sistem Informasi Penjualan Minuman Berbasis Web di Toko TS Boba**”.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penjualan

Salah satu kritik tentang penjualan yang mungkin paling sering muncul adalah bahwa penjualan itu membuat orang membeli sesuatu yang tidak dibutuhkan. Para wiraniaga (salesman) dianggap kurang bermoral, tidak pernah berkeberatan dan tidak sombong atau sangat rendah hati, tetapi mereka memiliki kekuatan terhadap orang lain. Mereka akan selalu merendahkan dan menerima segala hinaan atau cacian dengan senyum. Semua ini untuk menciptakan penjualan. Pertanyaannya adalah bukannya pembeli benar-benar membutuhkan produk, tetapi apakah mereka dapat dibuat untuk membeli [2].

Mitos ini didasarkan pada dua hal, yaitu kesalah pengertian tentang pemasaran dan persepsi yang salah tentang wiraniaga. Mungkin dianggap tidak ada teknik pemasaran yang dapat membuat seseorang melakukan pembelian, seperti tidak ada periklanan, atau tidak ada diferensiasi produk, potongan harga, atau bahkan tidak ada penjualan tatap muka (personel selling). Kritik terhadap pemasaran pada umumnya, dan penjual tatap muka pada khususnya perlu mendapatkan perhatian. Penjualan tatap muka dan teknik pemasaran lainnya dipandang cukup efektif untuk membujuk orang agar mau membeli. Anggapan bahwa penjualan itu bersifat manipulatif terletak pada usaha membuat orang-orang melakukan sesuatu yang belum tentu menjadi kehendaknya. Dalam praktek, hal ini tentu akan berakibat negatif bagi wiraniaga itu sendiri di kemudian hari. Anda tidak memerlukan pengetahuan teknik atau keterampilan menjual; hanya cukup dengan senyum dan mengingat

nama-nama. Tentunya hal ini tidak seluruhnya benar. Sudah jelas cara seperti ini dapat memperluas pergaulan, tetapi penjualan tatap muka memerlukan persyaratan lebih dari itu. Persyaratan-persyaratan yang diperlukan itu antara lain:

1. Pengetahuan tentang kebutuhan konsumen,
2. Karakteristik produk,
3. Kegiatan-kegiatan pesaing,
4. Kebijakan perusahaan,
5. Kemampuan menjual,
6. Banyak praktek untuk meningkatkan keterampilan menjual,
7. Mempunyai antusias,
8. Memiliki ketekunan dalam usaha,
9. Dapat bertindak bijaksana, dan
10. Mempunyai stamina yang kuat.

2.2 TS Boba

TS Boba dibuka pada tanggal 01 Mei 2021 ownernya adalah Tri Suasana Hulu TS Boba merupakan UMKM Mahasiswa Universitas Sari Mutiara Indonesia yang bergerak dalam bidang penjualan minuman kekinian seperti minuman Boba yang sedang trending dikalangan anak Muda saat ini. TS Boba Berlokasi di Jl. Amal Luhur No 27 C, Dwikora Kecamatan Medan Helvetia.

2.3 Sistem Informasi

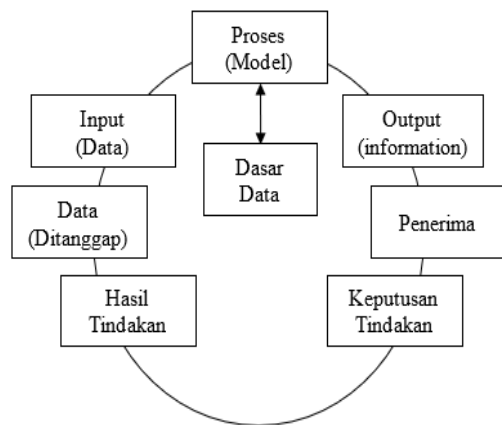
Sumber informasi adalah data. Data itu berupa fakta kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Lebih jelasnya, Data adalah “*fakta yang belum diproses dan diorganisasikan yang terdiri dari: Alpha Numerik, Alphabet, Numerik Image, Audio, Video, Multimedia.*”

Yang kemudian data tersebut diolah melalui suatu metode untuk menghasilkan informasi, kemudian penerima membuat suatu keputusan kemudian yang bersangkutan dengan melakukan tindakan, yang kemudian menghasilkan suatu tindakan yang lain yang akan menimbulkan sejumlah data kembali [3].

Data tersebut akan ditangkap sebagai *input*, diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya membentuk suatu siklus. Siklus informasi ini dapat digambarkan pada gambar 2.1.

Dalam uraian sebelumnya dapat dikatakan bahwa informasi terbentuk oleh data-data. Lalu, timbul pertanyaan sejauh mana keabsahan data yang membentuk informasi tersebut. Lebih lanjut bisa di jelaskan sebagai berikut ini.

Keabsahan data merupakan konsep penting yang diperbaharui dari konsep kesahihan data (*validitas*) dan keandalan (*realibilitas*) menurut aliran “*positivisme*.” Sementara dalam pandangan aliran *naturalistic* tidak menggunakan istilah tersebut akan tetapi Linco dan Guba (1981) menyatakan bahwa dasar kepercayaan yang berbeda mengarah tuntutan pengetahuan (*knowledge*) dan kriteria (*criteria*) yang berbeda.



Gambar 2.1 Siklus Informasi

Menurut Jogiyanto H.M. (dalam Ferdika dkk, 2017:176) bahwa Sistem (*System*) dapat didefinisikan dengan pendekatan prosedur dan dengan pendekatan komponen. Dengan pendekatan prosedur, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari prosedur-prosedur yang mempunyai tujuan tertentu. Dengan pendekatan komponen, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu. kerja, informasi, orang,

dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi.

2.3.1 Konsep Dasar Sistem

Sistem juga merupakan kumpulan elemen-elemen yang saling terkait dan berkerja sama untuk memproses masukan (*input*) yang ditujukan kepada sistem tersebut mengolah masukan tersebut sampai menghasilkan keluaran (*output*) yang diinginkan (Kristanto, 2019:1).

1. Tujuan Sistem
Tujuan sistem merupakan tujuan dari sistem tersebut dibuat. Tujuan sistem dapat berupa tujuan organisasi, kebutuhan organisasi, permasalahan yang ada dalam suatu organisasi maupun urutan prosedur untuk mencapai tujuan organisasi.
2. Batasan Sistem
Batasan sistem merupakan sesuatu yang membatasi sistem dalam mencapai tujuan sistem. Batasan sistem dapat berupa peraturan – peraturan yang ada dalam suatu organisasi, biaya-biaya yang dikeluarkan, orang-orang yang ada dalam organisasi, fasilitas baik itu sarana dan prasarana maupun batasan yang lain.
3. Kontrol Sistem
Kontrol atau pengawasan sistem merupakan pengawasan terhadap pelaksanaan pencapaian tujuan dari sistem tersebut. Kontrol sistem dapat berupa kontrol terhadap pemasukan data (*input*), kontrol keluaran data (*output*), kontrol terhadap umpan balik dan sebagainya.
4. *Input*
Input merupakan elemen dari sistem yang bertugas untuk menerima seluruh masukan data, dimana masukan tersebut dapat berupa jenis data, frekuensi masukan data dan sebagainya.
5. Proses
Proses merupakan elemen dari sistem yang bertugas untuk mengolah atau

memproses seluruh masukan data menjadi suatu informasi yang lebih berguna. Misalkan sistem produksi akan mengolah bahan baku yang berupa bahan mentah menjadi bahan jadi yang siap untuk digunakan.

6. *Output*

Output merupakan hasil dari *input* yang telah diproses oleh bagian pengolah dan merupakan tujuan akhir sistem. *Output* ini bisa berupa laporan grafik, dengan batang sebagainya.

2.3.2 Konsep Dasar Informasi

Informasi dapat diibaratkan sebagai darah yang mengalir didalam tubuh manusia. Seperti halnya informasi didalam sebuah perusahaan yang sangat penting untuk mendukung kelangsungan perkembangannya. Dengan kata lain informasi adalah data. Data menggambarkan suatu kejadian yang sedang terjadi, dimana data tersebut akan diolah dan diterapkan dalam sistem menjadi *input* yang berguna dalam suatu sistem. Model yang digunakan untuk mengolah data tersebut disebut dengan model pengolahan data atau lebih dikenal dengan nama siklus pengolahan data (Kristanto, 2019:10). Dari gambar diatas dapat dijelaskan bahwa data merupakan suatu kejadian yang menggambarkan kenyataan yang terjadi dimasukkan melalui elemen *input* kemudian data tersebut akan diolah dan diproses menjadi suatu *output* dan *input* tersebut adalah informasi yang dibutuhkan. Informasi tersebut memberikan umpan balik yang berupa evaluasi terhadap informasi tersebut dan hasil umpan balik tersebut akan menjadi data yang akan dimasukkan menjadi *input* kembali.

2.3.3 Komponen Sistem Informasi

Untuk mendukung lancarnya suatu sistem informasi dibutuh beberapa komponen yang fungsinya sangat vital di dalam sistem informasi. Secara rinci komponen-komponen sistem informasi dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. *Input*

Input disini adalah semua data yang dimasukan ke dalam sistem informasi. Dalam hal ini yang termasuk dalam *input* adalah dokumen-dokumen, formulir-formulir dan *file-file*. Dokumen-dokumen tersebut dikumpulkan dan dikonfirmasi ke suatu bentuk sehingga dapat diterima oleh pengolah yang meliputi :

- a. Pencatatan
- b. Penyimpanan
- c. Pengujian
- d. Pengkodean

2. Proses

Proses merupakan kumpulan prosedur yang akan memanipulasi *input* yang kemudian akan disimpan dalam bagian basis data dan seterusnya akan diolah menjadi suatu *output* yang akan digunakan oleh si penerima. Komponen ini dalam tugasnya akan merubah segala masukan menjadi keluaran yang terdiri dari :

- a. Manusia
Merupakan pemakaian dari sistem informasi komputer sehingga harus mengerti menggunakan komputer tersebut untuk memenuhi kebutuhan mereka.
- b. Metode dan Prosedur
Metode adalah teknik pengolahan data yang diterapkan pada sistem informasi, sedangkan prosedur menggambarkan bagaimana manusia sebagai pemakai sistem membuat keputusan.
- c. Peralatan Komputer
Komponen pendukung sistem informasi yang termasuk peralatan komputer adalah : monitor, printer, disket dan program komputer. Dalam program komputer terdapat sejumlah instruksi-instruksi yang mengatur kerja dari perangkat keras dan memenuhi fungsi dari sistem informasi komputer.
- d. Penyimpan Data
Merupakan pemakaian dari sistem informasi komputer sehingga

harus mengerti menggunakan komputer tersebut untuk memenuhi kebutuhan mereka.

3. *Output*

Output merupakan semua keluaran atau hasil dari model yang sudah diolah menjadi suatu informasi yang berguna dan dapat dipakai penerima komponen ini akan berhubungan langsung dengan pemakai sistem informasi dan merupakan tujuan akhir dari sistem informasi. Komponen ini dapat berupa laporan-laporan yang dibutuhkan oleh pemakai sistem untuk memantau keberhasilan suatu organisasi.

4. Teknologi

Teknologi disini merupakan bagian yang berfungsi untuk memasukkan *input*, mengolah *input* dan menghasilkan keluaran. Ada 3 bagian dalam teknologi ini yang meliputi perangkat keras, perangkat lunak dan perangkat manusia. Perangkat keras contohnya: *keyboard*, *mouse* dan lain-lain. Perangkat lunak contohnya program untuk mengolah data dan perangkat manusia, contohnya analisis sistem, programmer, teknisi dan sebagainya.

5. Basis Data

Basis Data merupakan kumpulan data-data yang saling berhubungan data dengan yang lain yang disimpan dalam perangkat keras komputer dan akan diolah menggunakan perangkat lunak. Basis data sendiri merupakan kumpulan *file-file* yang mempunyai kaitan antara satu *file* dengan *file* yang lain sehingga membentuk satu bangunan data.

6. Kendali

Kendali dalam hal ini merupakan semua tindakan yang diambil untuk menjaga sistem informasi tersebut agar bisa berjalan dengan lancar dan tidak mengalami gangguan. Komponen ini sangat penting agar sistem secara keseluruhan memiliki validasi dan integritas yang tinggi. Komponen

kendali diperlukan terhadap: *backup file*, *reindexing*, pengujian kebenaran data tiap *entry* yang dilakukan.

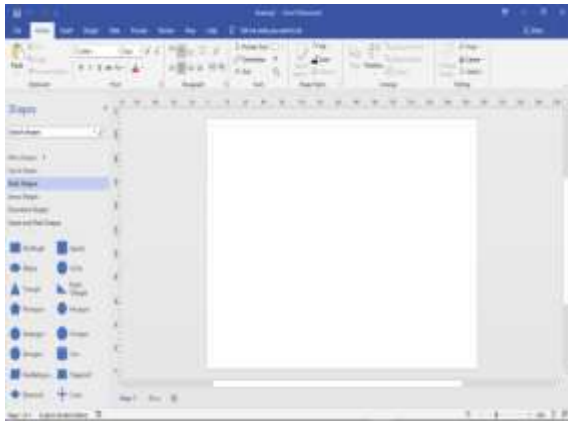
2.4 Aplikasi Pengembangan Sistem

Pada penelitian ini akan mengembangkan sebuah aplikasi dalam implementasi data mining untuk menganalisa minat nasabah. Pengembangan sistem yang berbasis komputer merupakan tugas kompleks yang membutuhkan banyak sumber daya dan membutuhkan waktu untuk menyelesaikannya.

2.4.1 Microsoft Visio

Microsoft Visio (atau sering disebut *Visio*) adalah sebuah program aplikasi komputer yang sering digunakan untuk membuat diagram, diagram alir (*flowchart*), *brainstorm*, dan skema jaringan yang dirilis oleh *Microsoft Corporation*. Aplikasi ini menggunakan grafik vektor untuk membuat diagram-diagramnya.

Terlepas dari apa yang mungkin terpikirkan dari hubungannya dengan aplikasi *Microsoft Office* lainnya, dengan *Visio* rasanya seperti di rumah, terutama karena tujuan dari keterkaitan *user interface* gaya presentasi visual dari kelompok yang terkait fungsi, dan *Visio* termasuk didalamnya, pertama dan terutama, sebuah produk visual. Untuk menggambarkan model banyak alat bantu yang bisa digunakan. Bahkan pengolah kata saat ini, misalnya *Microsoft Word*, menyediakan juga *tool* untuk menggambar pada menu “*design*”. Salah satu aplikasi yang cukup baik untuk membuat bagan adalah *Microsoft Visio* yang dijual terpisah dengan *Microsoft Office* (*word*, *excel*, *access*, dan pendukung lainnya). Postingan kali ini sekedar *sharing* bagaimana membuat bagan sederhana dengan *Visio* [9].

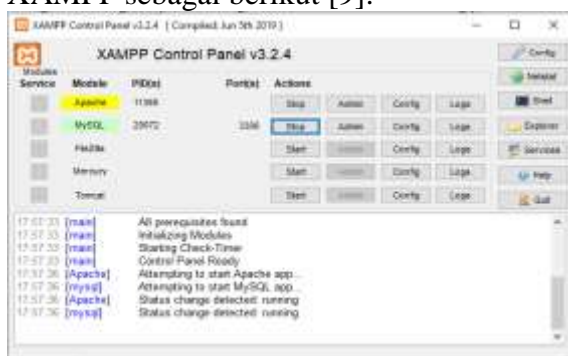


Gambar 2.1 Microsoft Visio

Sumber : (Kusumawati, Purwandari, & Lumba, 2021)

2.4.2 XAMPP

Web server adalah suatu program komputer yang mempunyai tanggung jawab atau tugas menerima permintaan HTTP dari komputer klien, yang dikenal dengan nama *web browser* dan melayani mereka dengan menyediakan *repon* HTTP berupa konten data. *Web* bisa diartikan juga Sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa halaman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa *text*, gambar, *video*, *audio*, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi *internet*. Adapun Gambar tampilan awal XAMPP sebagai berikut [9].



Gambar 2.2 XAMPP

Sumber : (Kusumawati, Purwandari, & Lumba, 2021)

Ada beberapa jenis *software* untuk membangun *web server local* atau *localhost* yang *support* sistem operasi *windows* diantaranya adalah Xampp dan Mysql. XAMPP merupakan perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak

sistem operasi. Langkah-langkah pembuatan dimulai dari instalasi paket XAMPP, kemudian perancangan database MySQL, dan pembuatan *file-file* eksekusi yang disimpan dalam *file* ekstensi PHP. XAMPP mengkombinasi beberapa paket perangkat lunak berbeda ke dalam satu paket. Paket yang disediakan antara lain adalah Apache, MySQL, PHP, FileZilla FTP Server, phpMyAdmin / Kasir, dan lain-lain.

2.4.3 Sublime Text

Sublime Text merupakan salah satu *text editor* yang sangat *powerful* yang dapat meningkatkan produktivitas dan mengembangkan kualitas kode yang tinggi. *Sublime Text* adalah aplikasi editor untuk kode dan teks yang dapat berjalan diberbagai *platform operating system* dengan menggunakan teknologi Python API. Terciptanya aplikasi ini terinspirasi dari aplikasi Vim, Aplikasi ini sangatlah fleksibel dan *powerfull*. Fungsionalitas dari aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menggunakan *sublime-packages*. Adapun Gambar tampilan awal *Sublime Text* sebagai berikut [10].



Gambar 2.3 Sublime Text

Sumber : (Alda, 2019)

2.4.4 Bootstrap

Bootstrap adalah *front-end framework* yang bagus dan luar biasa yang mengedapankan tampilan untuk *mobile device* (*Handphone, smartphone* dll.) guna mempercepat dan mempermudah pengembangan *website* [11].

Bootstrap menyediakan HTML, CSS dan *Javascript* siap pakai dan mudah untuk

dikembangkan. Dengan *Bootstrap* kita juga bisa membangun *web* dinamis ataupun statis. Adapun Gambar tampilan awal *Bootstrap* sebagai berikut.



Gambar 2.4 Bootstrap

Sumber : (NESTARY, 2020)

2.4.5 PHP

PHP sendiri sebenarnya merupakan singkatan dari “Hypertext Preprocessor”, yang merupakan sebuah bahasa scripting tingkat tinggi yang dipasang pada dokumen HTML. Sebagian besar sintaks dalam PHP mirip dengan bahasa C, Java dan Perl, namun pada PHP ada beberapa fungsi yang lebih spesifik. Sedangkan tujuan utama dari penggunaan bahasa ini adalah untuk memungkinkan perancangan Web yang dinamis dan dapat secara otomatis. Untuk membuat halaman web, sebenarnya PHP bukanlah bahasa pemrograman yang wajib digunakan. Kita bisa saja membuat website hanya menggunakan HTML saja.

Menuru (M.S, 2020) Web yang dihasilkan dengan HTML (dan CSS) ini dikenal dengan website statis, dimana konten dan halaman web bersifat tetap. Sebagai perbandingan, website dinamis yang bisa dibuat menggunakan PHP adalah situs web yang bisa menyesuaikan tampilan konten tergantung situasi. Website dinamis juga bisa menyimpan data kedalam database, membuat halaman yang berubah-ubah sesuai input dari user, memproses form, dan lain-lain. Untuk pembuatan web, kode PHP biasanya sisipkan kedalam dokumen HTML. Karena fitur inilah PHP disebut juga

sebagai scripting language atau bahasa pemrograman script [12].

3. METODE

3.1 Objek Penelitian

Object penelitian pada hakikatnya adalah topik permasalahan yang dikaji dalam suatu penelitian. Sehingga object penelitian dapat didefinisikan sebagai isu, *problem*, atau permasalahan yang dibahas, dikaji, diteliti dalam riset sosial. Object penelitian memiliki cakupan yang sangat luas namun masih berkaitan erat dengan topik yang akan dibahas dalam suatu penelitian tertentu. Dalam penelitian ini yang menjadi object penelitian penulis adalah Toko TS BOBA dengan membuat sebuah sistem informasi penjualan *minuman* yang dapat memberikan kemudahan dalam proses pengolahan data informasi dan penjualan minuman di Toko TS BOBA.

3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Waktu penelitian saya ini berlangsung dari bulan Desember 2021 sampai dengan bulan Juni 2022.

2. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian yang akan saya gunakan untuk mendapatkan informasi dan data yang dibutuhkan yaitu TS BOBA yang beralamat di Jl.Amal Luhur No.27C, Dwikora Medan Helvetia.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Secara sistematis dalam mengerjakan suatu usaha untuk memperoleh fakta dengan cara mengumpulkan dan menganalisa data dengan teliti, jelas, sistematis itu dapat dipertanggung jawabkan.

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini diadakan penelitian guna mengumpulkan data yang akan digunakan sebagai bahan analisa. Dengan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yang akan dijabarkan

pada pembahasan dapat menyelesaikan masalah dan mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian. Adapun teknik-teknik dalam mengambil pengumpulan data adalah sebagai berikut :

1. Pengamatan

Pengamatan adalah suatu alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati objek penelitian secara langsung, untuk mengetahui prosedur penjualan minuman pada TS Boba.

2. Pengambilan Data

Dengan mengumpulkan beberapa dokumen seperti pengisian data catatan penjualan minuman pada TS Boba .

3. Studi Literatur

Yaitu dengan membaca referensi-referensi yang berhubungan dengan sistem yang akan dibangun yaitu sistem pengolahan penjualan minuman dan pengolahan stok minuman. Referensi ini bisa didapat dari perpustakaan yang ada seperti buku-buku, majalah, dokumen dan lain-lain.

3.4 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang dibangun merupakan bagian dalam penelitian dengan alur kerja pengujian dengan menggunakan metode *waterfall*. Dalam pengembangan sistem khususnya *software* atau perangkat lunak, maka tahapan-tahapan dilakukan dalam pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian ini, yaitu :

1. Analisis Masalah Dan Kebutuhan

Analisis masalah dan kebutuhan merupakan fase awal dalam Pengembangan Sistem. Pada fase ini akan ditentukan titik masalah sebenarnya dan elemen-elemen apa saja yang dibutuhkan untuk penyelesaian masalah pada sistem informasi penjualan TS boba.

2. Desain Sistem

Dalam fase ini dibagi beberapa indikator atau elemen yaitu:

- a. pemodelan sistem dengan *Unified Modelling Language*

- b. pemodelan menggunakan *flowchart system*

- c. desain *input*

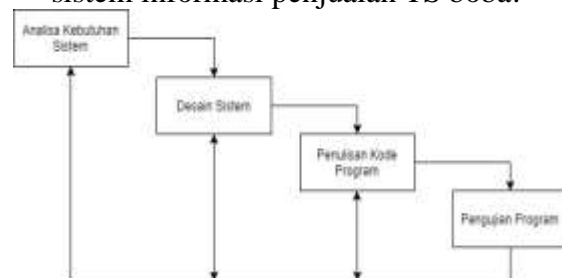
- d. desain *output* dari Data Mining yang mau dirancang dalam pemecahan masalah dalam pengelompokan data Bibit Jagung untuk membentuk penilaian bibit

3. Penulisan program kode

Menjelaskan tentang bagaimana melakukan pengkodean terhadap desain sistem yang dirancang baik dari sistem *input*, proses dan *output* menggunakan bahasa *visual basic*.

4. Pengujian Program

Merupakan fase terpenting untuk pembangunan sistem informasi. Hal ini dikarenakan pada fase ini akan dilakukan *trial and error* terhadap keseluruhan aspek aplikasi baik Coding, Desain Sistem dan Pemodelan dalam sistem informasi penjualan TS boba.



Gambar : Metode Pengembangan Sistem

4. HASIL PENELITIAN

Setelah analisa perancang aplikasi selesai maka tahap selanjutnya adalah implementasi dari perancang tersebut sekaligus menguji kinerja dari sistem yang telah di rancang. Dengan Hasil Implementasi program dapat menampilkan *Menu Pelanggan, Menu Data Jenis boba*, dan laporan-laporan yang ada dalam pengolahan data adalah sebagai berikut.

Implementasi sistem adalah tahapan dimana sistem atau aplikasi siap untuk dioperasikan pada keadaan yang sebenarnya sesuai dari hasil analisis dan perancangan yang dilakukan, dan aplikasi yang dirancang benar-benar dapat menghasilkan tujuan yang dicapai dilengkapi dengan tampilan yang bertujuan untuk memudahkan penggunaanya, fungsi

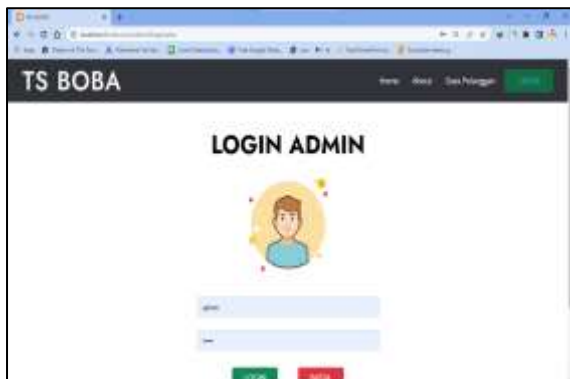
dari antarmuka ini adalah untuk memberikan *input* dan menampilkan *output* dari aplikasi.

4.1 Menu

Dalam tahap awal dalam implementasi dapat ditampilkan berupa *menu login* yang berfungsi untuk keamanan sistem dan *menu* utama untuk menampilkan *Menu-Menu* dalam pengolahan. *Menu* tersebut adalah sebagai berikut :

1. Menu Login

Menu Login digunakan untuk mengamankan sistem dari *user-user* yang tidak bertanggung jawab sebelum masuk ke *Menu* Utama. Berikut adalah tampilan *Menu Login* :



Gambar 4.1 Menu Login

Menu Utama digunakan sebagai penghubung untuk, *Menu* Data Pelanggan, *Menu* Data Jenis boba., Tampilan menu utama sebagai berikut.



Gambar 4.2 Menu Utama

4.2 Masukan (*input*) Sistem

Masukan (*input*) sistem merupakan bagian sistem dalam pengolahan data

masuk yang diproses penyimpanan dalam *Database*. *Menu* tersebut adalah sebagai berikut :

1. Menu Data Pelanggan

Menu Pelanggan adalah *Menu* yang berfungsi untuk mengolah data jenis Pelanggan dan menampilkan gambar Pelanggan. Berikut adalah tampilan *Menu* Pelanggan.



Gambar 4.3 Menu Data Pelanggan

2. Menu Data Jenis boba

Menu Data Jenis boba adalah *Menu* yang berfungsi untuk mengolah data tentang Data Jenis boba yang sesuai yang dimiliki TS BOBA. Berikut adalah tampilan *Menu* Data Jenis boba.



Gambar 4.4 Menu Data Jenis boba.

3. Menu Data Penjualan

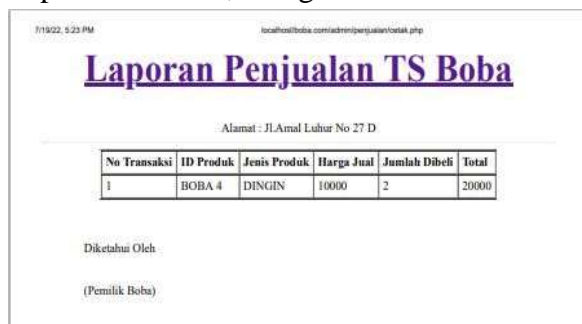
Menu Data penjualan adalah *Menu* yang berfungsi untuk mengolah data penjualan minuman boba. Berikut adalah tampilan *Menu* Data penjualan.



Gambar 4.5 Menu Data Penjualan

4.3. Laporan Penjualan

Laporan penjualan merupakan informasi hasil transaksi yang ditunjukkan kepada customer, sebagai berikut :



Gambar : Laporan Penjualan

5. KESIMPULAN

1. Merancang sistem dengan menggunakan bahasa pemodelan UML (Unified Modeling Language) terdiri dari *use case* , *class diagram* , *activity diagram* dan menggunakan perancangan alur kerjas sistem dengan menggunakan *flowchart*, dapat meningkatkan dalam pendataan penjualan
2. Mengimplentasikan dengan menggunakan subah perangkat keras berupa komputer dan menggunakan pemograman berbasis *web* dalam menyajikan informasi tentang TS Boba.

6. SARAN

1. Sistem informasi penjualan bisa digunakan dalam bentuk berbasis android.
2. Pada pengamanan sistem dapat dikembangkan dengan menggunakan

aplikasi dan pengaman data dengan menerapkan kriptografi pada data penyimpanan penjualan.

3. Membutuhkan penambahan fitur penjualan yang dapat mengolah data penjualan dan laporan data penjualan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. B. Swastha, Manajemen Penjualan Edisi 6, YOGYAKARTA: BPFE, 2019.
- [2] A. S. Nugroho, Analisis dan Perancangan Sistem Informasi, TRANS TEKNO, 2017, p. 2017.
- [3] M. T. Prihandoyo, "Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web," Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT), vol. III, no. 2477-5126, pp. 126-129, 2018 .
- [4] S. "Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle (Studi Kasus: UIN Sumatera Utara Medan)," Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika, vol. III, no. 2598-6341, pp. 1-9, 2018.
- [5] L. S. Helling, E. Wahyudi and H. , "Siremis: Sistem Informasi Rekam Medis Puskesmas Kecamatan Matraman Jakarta," INTENSIF, vol. III, no. 2580-409X, pp. 116-129, 2019.
- [6] T. S. Waruwu and S. Nasution, "Pengembangan Keamanan Web Login Portal Dosen Menggunakan Unified Modelling Language (UML)," Jurnal Mahajana Informasi, vol. III, no. 2527-8290, pp. 34-40, 2018.
- [7] M. Analisa Perancangan Sistem Berorientasi Objek Dengan UML, Bandung: Informatika, 2019.
- [8] M. Alda, "Sistem Informasi Laundry Menggunakan Metode Waterfall Berbasis Android Pada Simply Fresh

- Laundry," Jurnal Teknologi Informasi, 2019.
- [9] N. NESTARY, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Stock Point Lily Berbasis Php Mysql," Jurnal Ilmu Komputer dan Bisnis, 2020.
- [10] D. K. M.S, "Konsep Dasar Sistem Informasi," Sistem Informasi Manajemen dan Pengambilan Keputusan, 2020.
- [11]M. Abdurahman, "Sistem Informasi Pengolahan Data Pembelian Dan Penjualan Pada Toko Koloncucu Ternate," Indonesian Journal on Information System , vol. II, no. 2548-6438, pp. 18-26, 2017.