

Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website pada Brownmix Factory

Beni Irawan^{1(✉)}, Delivia Lingga Binangkit¹, Alda Azzahra¹, Jaka Fulan Nugraha¹

¹ Sistem informasi, Falkutas Ilmu Komputer, Universitas Dinamika Bangsa, Jambi, Indonesia
beben_delpiero@yahoo.co.id¹

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Disubmit 16 April 2022

Direvisi 30 April 2022

Diterima 10 Mei 2022

Kata Kunci:

Perancangan,
Sistem Informasi,
Penjualan,
Website

Abstrak

BrownMix Factory yang berlokasi di Jalan Syailendra, Kelurahan Rawa Sari, Kecamatan Alam Barajo, Kota Jambi, merupakan usaha penjualan kue yang menyediakan berbagai jenis seperti cookies, dessert, dan cheesecake sebagai menu utamanya. BrownMix Factory yang didirikan pada tahun 2018. Hasil analisis yang dilakukan, ditemukan adanya masalah pada sistem penjualan yang sedang berjalan, pengolahan data penjualan menggunakan aplikasi berbayar. Pelanggan kesulitan melakukan pemesanan dari jarak jauh, dan sulit mencari informasi tentang produk kue yang ditawarkan. Pada penelitian ini merancang sistem informasi penjualan berbasis website dengan tujuan untuk mengatasi permasalahan tersebut agar mampu bersaing di era digital, dalam perancangan sistem informasi disini menggunakan bahasa pemrograman PHP, database MySQL, dan pengembangan sistem menggunakan metode *waterfall* dan menggunakan bahasa model terpadu seperti *use cases*, *class diagrams*, dan *activity diagram* sebagai metode pemodelan visual. Hasil penelitian adalah suatu sistem penjualan berbasis web dapat membantu admin dan pemilik dalam mengolah data kue, data transaksi, dan mencetak laporan sehingga dapat meningkatkan kualitas pelayanan kepada pelanggan dalam mendapatkan informasi dengan mudah dan tepat.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Beni Irawan

Sistem informasi, Falkutas Ilmu Komputer, Universitas Dinamika Bangsa, Jambi, Indonesia

Email: beben_delpiero@yahoo.co.id

1 Pendahuluan

Seiring perkembangan teknologi yang pesat di Indonesia menarik kita dalam membantu menjalani kegiatan sehari-hari, bentuk dari kemajuan teknologi ini dapat dilihat dari perkembangan teknologi internet, penggunaan internet yang merupakan jaringan global penghubung jaringan komputer diseluruh dunia serta media penyaluran informasi tercepat yang dapat di akses dimana saja dan kapan saja, maka dengan itu sistem dibutuhkan untuk meningkatkan efektif dan efisiensi kinerja akan teknologi yang marak digunakan masyarakat, hal tersebut terjadi karena kemajuan teknologi yang iriingi oleh sumber daya manusia sehingga menghasilkan sistem informasi.

Sistem Informasi merupakan interaksi antara teknologi informasi dan sumber daya manusia guna mendukung proses bisnis dalam melakukan pengolahan data. Salah satu media yang kerap digunakan sistem informasi dalam ruang lingkup usaha yaitu website [1][2]. Website merupakan sebuah media yang memiliki banyak halaman yang saling terhubung (hyperlink), dimana website memiliki fungsi dalam memberikan informasi berupa teks, gambar, video, suara dan animasi atau penggabungan dari semuanya [2][3][4]. Website adalah seluruh halaman web yang saling terhubung dalam sebuahdomain dan mengandung informasi berisikan teks, gambar, suara, animasi, dan video yang menggunakan protokol HTTP atau *Hypertext Transfer Protokol* dan dapat diakses dalam browser[5][6].

Dengan adanya website dapat meminimalisir kesalahan tak disengaja serta meningkatkan proses bisnis pada BrownMix Factory. BrownMix Factory yang beralamatkan di Jalan Syailendra Kelurahan Rawa Sari

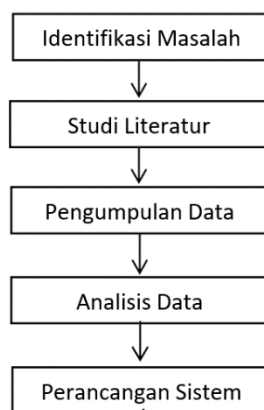
Kecamatan Alam Barajo Kota Jambi yang bergerak di bidang penjualan kue dan desert. Sebelumnya sistem penjualan dan pendekatan pelanggan dilakukan secara langsung yaitu pelanggan mendatangi langsung outlet atau melalui media sosial berupa WhatsApp dan juga melalui ojek online. Penjualan merupakan tindakan tukar-menukar barang atau jasa dengan uang dengan tujuan mempengaruhi orang hingga memiliki barang yang ditawarkan sehingga saling menguntungkan antara pembeli dan penjual [7][8][9][10][11].

Hal tersebut menimbulkan permasalahan bagi pelanggan yang berada diluar jangkauan, lokasi outlet yang terbatas dan bukan berada di tengah keramaian sulit dijangkau oleh masyarakat tekecuali masyarakat sekitar yang mengetahui lokasi outlet BrownMix Factory. promosi yang dilakukan melalui media social juga masih kurang menarik dan dibutuhkan kerjasama dengan influencer untuk menaikkan insight media sosial, serta pemesanan melalui ojek online juga menyebabkan perbedaan harga dengan pembelian di outlet, sehingga sistem penjualan yang sekarang kurang efektif dan efisien yang membuat target penjualan tidak maksimal.

Berdasarkan uraian masalah yang dihadapi BrownMix Factory, maka berinisiatif merancang sebuah website yang juga dapat membantu menyelesaikan masalah tersebut. Sehingga website yang dirancang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan ada BrownMix Factory.

2 Metodologi

Dalam membantu memudahkan penyusunan penelitian ini, maka dibutuhkan kerangka kerja (*frame work*) sebagai urutan langkah-langkah yang disusun agar tujuan yang diharapkan tercapai dan siap untuk diimplementasikan, adapun susunan kerangka kerja yang digunakan untuk melakukan penelitian ini antara lain:



Gambar 1. Kerangka Kerja Penelitian

Berdasarkan gambaran kerangka kerja penelitian diatas, maka didapatkan penjelasan masing-masing tahap dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini mengidentifikasi permasalahan yang sedang dihadapi BrownMix Factory mengenai proses penjualan yang sedang berjalan, serta menentukan cara menghadapi masalah tersebut untuk mencapai tujuan BrownMix Factory.

2. Studi Literatur

Pada tahapan ini mengumpulkan literatur-literatur yang didapatkan dari berbagai jurnal, buku, dan skripsi mengenai perancangan, sistem informasi, penjualan, *website*, *database*, *uml*, *waterfall*, *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, *PHP*, dan *MySQL* bertujuan untuk memenuhi teori dan konsep penelitian. Beberapa karya ilmiah tersebut bersumber dari perpustakaan Universitas Dinamika Bangsa Jambi dan *internet*.

3. Pengumpulan Data

Pada tahapan ini melakukan pengumpulan data secara langsung ke lapangan untuk melakukan wawancara dan pengamatan di BrownMix Factory.

4. Analisis Data

Tahapan ini dilakukan berdasarkan hasil pengumpulan data yang dilakukan di atas, selanjutnya akan mengidentifikasi permasalahan yang ditemukan dengan tujuan mengetahui kebutuhan-kebutuhan sistem yang akan dirancang pada *website*.

5. Perancangan Sistem

Pada tahap ini akan merancang sistem sesuai kebutuhan sistem yang akan dirancang, alat bantu pemodelan yang digunakan meliputi *use case*, *activity diagram*, dan *class diagram*. Sedangkan alat bantu perancangan sistem yang digunakan adalah *PHP*, *MySQL*, dan *Visual Studio Code*, *Framework Laravel* dan untuk

merancang desain sistem menggunakan *Balsamiq Mockups 3*. Di tahap ini juga akan melakukan pengujian sistem yang bertujuan untuk memastikan sistem tiap fungsi pada sistem yang akan digunakan berjalan dengan baik untuk menghindari kesalahan-kesalahanyang dapat terjadi pada sistem sehingga dapat terlebih dahulu diperbaiki.

A) Metode Pengumpulan Data

Dalam perancangan sistem ini melakukan pengumpulan data dengan menggunakan 2 metode pengumpulan data, yaitu:

1. Wawancara (*Interview*)

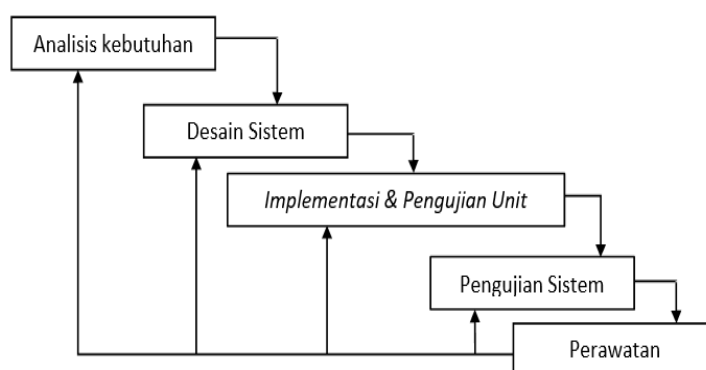
Wawancara dilakukan dengan mendatangi pemilik dari Brownmix Factory dengan tujuan melakukan wawancara agar dapat dengan jelas memperoleh informasi mengenai proses bisnis yang berjalan seperti awal mula bisnis dimulai hingga saat ini, prosespromosi, pelayanan, informasi menu kue yang ditawarkan, serta informasi terkait lainnya Dengan itu pemilik dari BrownMix Factory dan sepakat untuk melakukan penelitian untuk merancang sistem informasi penjualan berbasis *website* untuk mengatasi kendala yang terdapt pada BrownMix Factory.

2. Observasi (*Observation*)

Pada metode pengumpulan data dengan melakukan observasi ini secara langsung mengunjungi kantor sekaligus toko BrownMix Factory yang beralamatkan di Jalan Syailendra Kel.Rawa Sari Kec.Alam barajo, Kota Jambi. Hasil dari observasi yang dilakukan mendapati bagaimana proses bisnis berjalan dan mendapati laporan penjualan, data menu-menu kue untukkumpulkan data secara langsung.

B) Metode Pengembangan Sistem

Penelitian ini menggunakan model air terjun (*Waterfall*) sebagai metode pengembangan sistem, sama seperti namanya model *waterfall* atau air terjun yaitu pengaplikasiannya sistematis dan mudah karena dilakukan secara bertahap atau berurut. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 2. Metode Pengembangan Sistem [3]

Dari gambar 2 diatas terdapat penjelasan dari tiap tahap model yang digunakan, sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan

Tahap ini latar belakang yang akan diteliti, merumuskan masalah dengan batasan masalah, dan menyelidiki pokok permasalahan dengan tujuan dapat mengetahui kebutuhan-kebutuhan perangkat lunak dalam perancangan sisteminformasi pada BrownmMix Factory.

2. Desain Sistem

Selanjutnya mendesain sistem yang akan dirancang menggunakan alat bantuUML seperti *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram* sesuaidengan hasil observasi dan kenutuhan BrownMix Factory.

3. Implementasi & Pengujian Unit

Pada tahap ini melakukan uji coba untuk menemukan kekuatan dan kelemahan sistem dengan tujuan menghindari terjadinya kesalahan padasistem saat dijalankan sehingga bisa terlebih dahulu diperbaiki.

4. Pengujian Sistem

Tahapan ini melakukan uji coba pada sistem yang telah dirancang untuk mengetahui sistem yang dirancang sudah layak atau tidak digunakan dengan baik sesuai dengan kebutuhan dari BrownMix Factory.

5. Maintenance/ Perawatan

Pada tahap akhir ini akan dilakukan pengembangan, perbaikan, maupun pengelolaan perawatan sistem informasi yang telah dirancang sesuai kebutuhan BrownMix Factory.

3 Analisis dan Perancangan Sistem

A) Analisa Kebutuhan Sistem

Dari analisa diatas maka dapat disimpulkan bahwa kebutuhan fitur seperti apa yang dibutuhkan oleh BrownMix Factory merancang suatu *website* penjualan pada BrownMix Factory Jambi. *Website* yang dikembangkan dapat digunakan untuk media penjualan kue yang dijual oleh BrownMix Factory dengan menampilkan kue yang dijual secara *online*. Sistem baru ini dibantu oleh komputer untuk semua pencatatan data kue sehingga lebih mudah untuk menemukan dan menyimpan data. Tentunya *website* tentang kue yang dijual secara *online* memudahkan bagi pelanggan untuk melihat dan mengenal tentang kue yang ditawarkan oleh BrownMix Factory. Oleh karena itu, sistem diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang dihadapi penjual BrownMix Factory.

1) Kebutuhan Fungsional Sistem

Kebutuhan fungsional merupakan layanan untuk sebuah sistem yang berdasarkan pada fungsi bisnis. Pada penelitian ini berdasarkan kebutuhan fungsionalnya, maka yang dilakukan pada sistem, antara lain:

TABEL 1. ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM

Pengguna	Kebutuhan
Pemilik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fungsi <i>login</i> digunakan sebagai fungsi pemilik untuk masuk kedalam sistem dan mengakses sistem 2. Fungsi mengelola data admin digunakan sebagai fungsi ini digunakan oleh pemilik untuk menambah, mengedit, dan menghapus data admin sesuai kebutuhannya 3. Fungsi mencetak laporan digunakan oleh admin untuk mencetak laporan transaksi pada sistem 4. Fungsi <i>logout</i> digunakan admin untuk keluar dari sistem
Admin	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fungsi <i>login</i> digunakan sebagai fungsi admin untuk masuk dan mengakses sistem 2. Fungsi mengelola data pelanggan digunakan admin untuk melihat aktivitas pelanggan, menambah, mengedit, dan menghapus data sesuai kebutuhannya 3. Fungsi mengelola kategori kue admin dalam menambah, mengedit, dan menghapus kategori kue sesuai dengan kebutuhannya 4. Fungsi mengelola data kue digunakan admin dalam menambah, mengedit, dan menghapus data kue sesuai kebutuhannya 5. Fungsi melihat detail transaksi digunakan admin untuk melihat detail transaksi pelanggan 6. Fungsi mengelola transaksi digunakan admin untuk mengubah status transaksi pelanggan 7. Fungsi mencetak laporan digunakan admin untuk mencetak laporan transaksi pemesanan pada sistem 8. Fungsi <i>logout</i> Digunakan admin untuk keluar dari sistem
Pelanggan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fungsi <i>login</i> digunakan pelanggan melakukan <i>login</i> untuk masuk kedalam sistem dan mengakses sistem 2. Fungsi register digunakan oleh pelanggan untuk mendaftarkan diri masuk ke dalam sistem 3. Fungsi melihat kue digunakan pelanggan dalam melihat menu kue 4. Fungsi melihat detail kue digunakan pelanggan untuk melihat keterangan kue 5. Fungsi mengubah keranjang digunakan pelanggan untuk mengubah keranjang 6. Fungsi melakukan <i>checkout</i> digunakan pelanggan untuk membuat orderan 7. Fungsi melihat detail transaksi digunakan oleh pelanggan untuk melihat semua transaksi yang telah dilakukan 8. Fungsi mengubah profil dapat digunakan oleh pelanggan untuk mengubah profil 9. Fungsi <i>logout</i> digunakan admin untuk keluar dari sistem

2) Kebutuhan Non Fungsional Sistem

Kebutuhan non-fungsional merupakan spesifikasi yang dibutuhkan pengguna. Kebutuhan non fungsional sistem mendefinisikan karakteristik dan batasan sistem. Kebutuhan non fungsional sistem lebih penting daripada fungsional sistem, dan jika gagal sistem tidak dapat digunakan. Berdasarkan kebutuhan fungsional sistem yang telah dijelaskan diatas, sistem yang dirancang diharapkan memiliki hal-hal sebagai berikut:

a. Usability

1. *Website* ini memiliki rancangan yang mudah digunakan oleh pemilik, admin, dan pelanggan
2. Informasi yang ditampilkan selalu *update* oleh admin, sehingga mampu menampilkan informasi yang *uptodate*

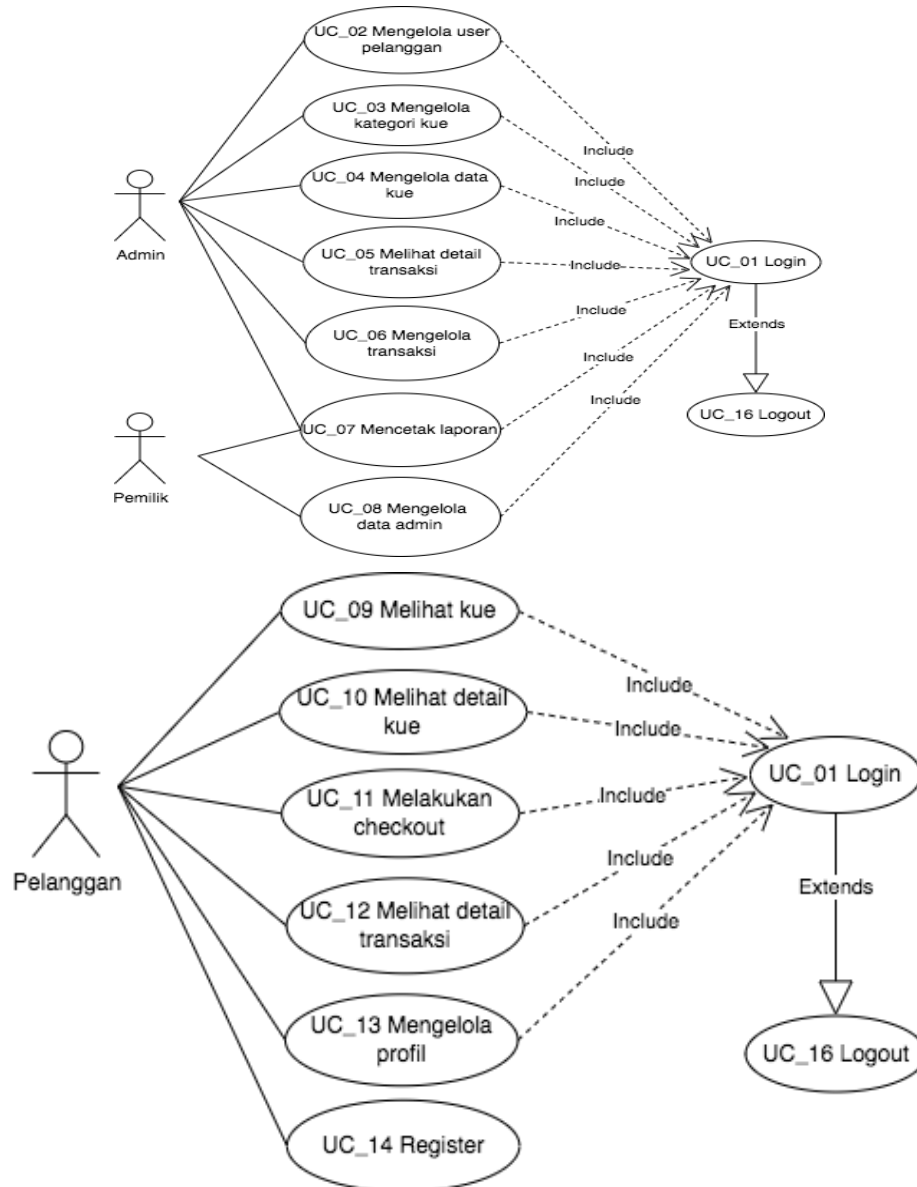
b. Security

User diberi email dan password merupakan data-data hanya dapat diolah oleh user

B) Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak/Sistem

1) Perancangan Use Case Diagram

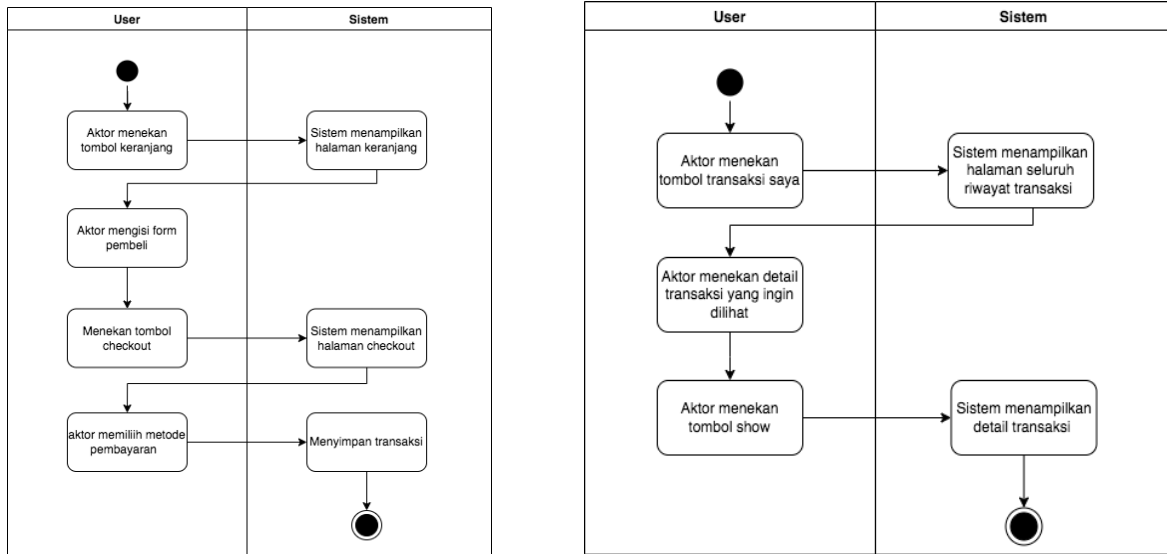
Untuk menggambarkan bagaimana menggunakan atau memanfaatkan situs web yang dirancang ini, berikut adalah beberapa *use case* yang digunakan dalam merancang situs *website* BrownMix Factory. *Use case* diagram menjelaskan dalam istilah kegunaan sistem. *Use case* bekerja dengan menjelaskan interaksi umum antara pengguna (users) dan sistem itu sendiri, dan cerita tentang cara menggunakan sistem [8]. Bentuk rancangan dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 3. Use Case Diagram

2) Activity Diagram

Activity diagram digunakan untuk menggambarkan proses alur logika dari program. Berikut ini adalah *activity* diagram yang digunakan dalam merancang sistem penjualan pada BrownMix Factory.

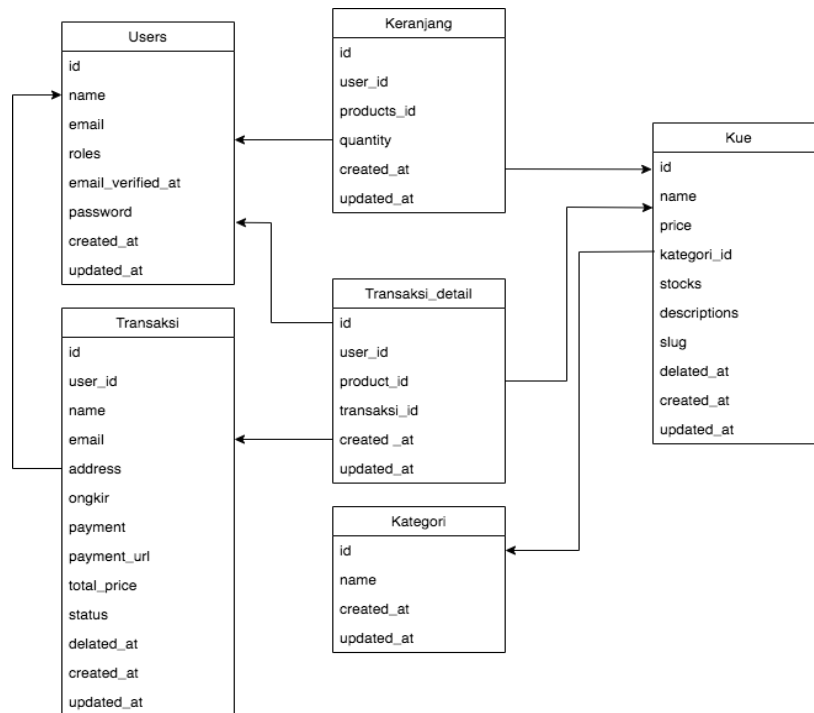


(a) Activity Diagram Melihat Detail Transaksi (b) Activity Diagram Melakukan Checkout

Gambar 4. Activity Diagram

C) Analisis Kebutuhan Data

Kebutuhan data untuk perangkat lunak yang akan dibuat dapat digambarkan dengan Class Diagram. *Class diagram* merupakan model yang digambarkan struktur maupun deskripsi kelas dan memungkinkan untuk membuat koneksi antara kelas lain digunakan untuk merancang atribut dan fungsi yang digunakan untuk membuat sistem baru[9]. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 5.



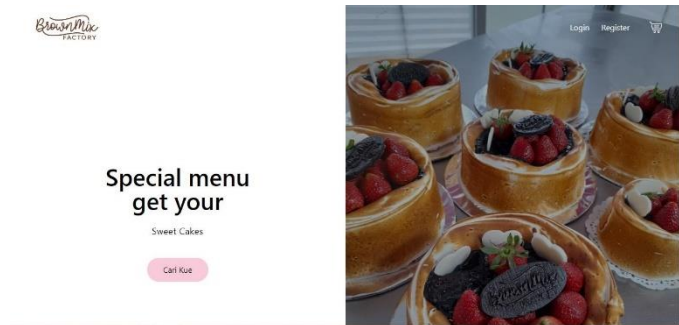
Gambar 5. Class Diagram

D) Perancangan Sistem

Untuk mencapai hasil yang sesuai dengan kebutuhan diatas, makadiperlukan beberapa tahap rancangan.

1) Halaman Utama

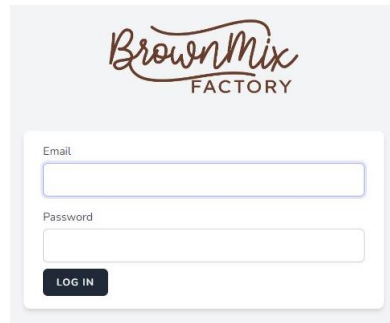
Tampilan halaman utama merupakan implementasi dari rancangan halaman utama pada gambar 6.



Gambar 6. Tampilan Halaman Utama

2) Halaman Login

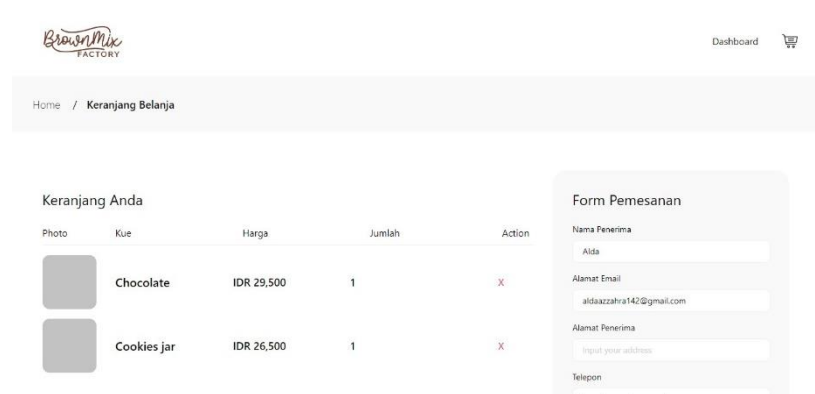
Tampilan halaman login merupakan halaman verifikasi user untuk masuk ke dalam halaman website sesuai dengan kebutuhan user pelanggan maupun admin. Halaman login ini dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Tampilan Halaman Login

3) Halaman Keranjang

Tampilan halaman keranjang merupakan rancangan halaman fitur keranjang pada gambar 8.



Gambar 8 . Tampilan Halaman Keranjang

E) Pengujian Sistem

Pada tahap pengujian sistem ini dilakukan uji coba pada *software* dengan tujuan untuk melihat dan memastikan keberhasilan dari implementasi sistem yang dibuat telah sesuai dengan apa yang diharapkan, maka melakukan tahap pengujian sistem secara fungsional. Adapun beberapa tahap pengujian sistem yang telah dilakukan sebagai berikut :

TABEL 2. PENGUJIAN LOGIN

Model yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukkan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat	Kesimpulan
------------------	--------------------	----------	--------------------------	--------------------	------------

Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website pada Brownmix Factory (Beni Irawan)

Menu login	-Membuka <i>website</i> -menekan tombol <i>login</i>	Input email " <u>admin@gmail.com</u> " dan <i>password</i> "12345678"	Menampilkan halaman utama	Tampil halaman utama	Berhasil
Menu login	-Membuka <i>website</i> -menekan tombol <i>login</i>	Input email " <u>admin@gmail.com</u> " dan <i>password</i> "87654321"	Menampilkan pesan "Maaf, ada yang salah."	Tampil pesan "Maaf, ada yang salah"	Berhasil

TABEL 3. PENGUJIAN MENGELOLA USER PELANGGAN

Model yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukkan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Mengubah data <i>user</i> pelanggan	-Membuka <i>website</i> -Login sebagai admin -Buka menu <i>user</i> -klik edit	Mengisi data yang akan diubah	Menampilkan halaman data <i>user</i>	Tampil halaman data <i>user</i>	Berhasil
Mengubah data <i>user</i> pelanggan	-Membuka <i>website</i> -Login sebagai admin -Buka menu <i>user</i> -klik edit	Data yang akan diubah tidak diisi	Menampilkan pesan "Adayang salah! <i>Email</i> tidak boleh kosong"	Tampil pesan "Ada yang salah! <i>Email</i> tidak boleh kosong"	Berhasil
Menghapus data <i>user</i> pelanggan	-Membuka <i>website</i> -Login sebagai admin -Buka menu <i>user</i> -Klik tombol hapus		Menampilkan halaman data <i>user</i>	Tampil halaman data <i>user</i> pelanggan	Berhasil

TABEL 4. PENGUJIAN MENGELOLA KATEGORI KUE

Model Yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukkan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Menambah kategori kue	-Membuka <i>website</i> -Login sebagai admin -Klik menu Kategori -Klik ikon tambah kategori	Memasukkan nama kategori	Menampilkan halaman data kategori	Tampil halaman data kategori	Berhasil
Menambah kategori kue	-Membuka <i>website</i> -Login sebagai admin -Klik menu kategori -Klik ikon tambah kategori	Nama kategori dikosongkan	Menampilkan pesan "Adayang salah! Nama tidak boleh kosong"	Tampil pesan "Ada yang salah! Nama tidak boleh kosong"	Berhasil
Mengubah kategori	-Membuka <i>website</i> -Login sebagai admin	Mengisi data yang akan diubah	Menampilkan halaman data kategori	Tampil halaman data kategori	Berhasil

Model Yang diuji	ProsedurPengujian	Masukkan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat	Kesimpulan
	-Klik menekategori -Klik toboledit				
Mengubah kategori	-Membuka <i>website</i> - <i>Login</i> sebagaiadmin -Klik menekategori -Klik toboledit	Nama kategori yang akan diubah dikosongkan	Menampilka n pesan “Adayang salah! Nama tidak boleh kosong”	Tampilpesan “Ada yang salah! Nama tidak boleh kosong”	Berhasil
Menghapus kategori	-Membuka <i>website</i> - <i>Login</i> sebagaiadmin -Klik menekategori -Klik menu hapus		Menampilkan halaman data kategori	Tampil halaman data kategori	Berhasil

TABEL 6. PENGUJIAN MENGELOLA DATA KUE

Model yang diuji	ProsedurPengujian	Masukkan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Menambah data kue	-Membuka <i>website</i> - <i>Login</i> sebagaiadmin -Klik menu kue -Klik ikon tambah kue	Memasukkan form data kue	Menampilkan halaman data kategori	Tampil halamandata kategori	Berhasil
Menambah data kue	-Membuka <i>website</i> - <i>Login</i> sebagaiadmin -Klik menukue -Klik ikon tambah kue	Nama kue dikosongkan	Menampilkan pesan “Adayang salah! Nama tidak boleh kosong”	Tampilpesan “Ada yang salah! Nama tidak boleh kosong”	Berhasil
Mengubah data kue	-Membuka <i>website</i> - <i>Login</i> sebagaiadmin -Klik menukue -Klik toboledit	Mengisi data yang akan diubah	Menampilkan halaman data kue	Tampil halamandata kue	Berhasil
Mengubah data kue	-Membuka <i>website</i> - <i>Login</i> sebagaiadmin -Klik menu kue	Nama kue yang akan diubah dikosongkan	Menampilkan pesan “Adayang salah! Nama tidak boleh kosong”	Tampilpesan “Ada yang salah! Namatidak	Berhasil
	-Klik tombol edit			boleh kosong”	
Menghapus data kue	-Membuka <i>website</i> - <i>Login</i> sebagaiadmin -Klik menu kue -Klik menuhapus		Menampilkan halaman data kue	Tampil halamandata kue	Berhasil

TABEL 7. TABEL PENGUJIAN MENGELOLA TRANSAKSI

Model yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukkan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Mengubah status transaksi	-Membuka <i>website</i> -Login sebagai admin -Klik menu transaksi -Klik tombol edit	Memilih status transaksi	Menampilkan halaman data transaksi	Tampil halaman data transaksi	Berhasil

TABEL 8. PENGUJIAN MENGELOLA ADMIN

Model yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukkan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Mengubah data admin	-Membuka <i>website</i> -Login sebagai pemilik -Buka menu admin -klik edit	Mengisi data yang akan diubah	Menampilkan halaman data admin	Tampil halaman data admin	Berhasil
Mengubah data <i>user</i> pelanggan	-Membuka <i>website</i> -Login sebagai pemilik -Buka menu admin -klik edit	Data yang akan diubah tidak diisi	Menampilkan pesan "Adayang salah! Nama tidak boleh kosong"	Tampil pesan "Ada yang salah! Nama tidak boleh kosong"	Berhasil
Menghapus data <i>user</i> pelanggan	-Membuka <i>website</i> -Login sebagai pemilik -Buka menu admin -Klik tombol hapus		Menampilkan halaman data admin	Tampil halaman data admin	Berhasil

TABEL 9. PENGUJIAN MENGELOLA PROFIL

Model Yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukkan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Mengubah data admin	-Membuka <i>website</i> -Melakukan <i>Login</i> -Klik ikon profil -Menekan Tombol profil	Mengisi data yang akan diubah	Data yang diubah berhasil disimpan	Data yang diubah berhasil disimpan	Berhasil
Mengubah data <i>user</i> pelanggan	-Membuka <i>website</i> -Login sebagai pemilik -Buka menu admin -klik edit	Data yang akan diubah tidak diisi	Menampilkan pesan "Nama tidak boleh kosong" atau "Email tidak boleh kosong"	Tampil pesan "Nama tidak boleh kosong" atau "Email tidak boleh kosong"	Berhasil

4 Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan dari analisis yang dilakukan pada penelitian perancangan sistem informasi penjualan pada BrownMix Factory. Sistem penjualan dan pendekatan pelanggan di BrownMix Factory dilakukan secara langsung yaitu pelanggan mendatangi langsung *outlet* dan menggunakan media sosial sebagai media promosi, hal ini menjadi kekurangan dikarenakan terbatasnya jangkauan promosi. Sistem penjualan yang dirancang dengan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL sehingga dapat memberikan kemudahan bagi admin dalam

melakukan pengolahan data dan pencarian data yang berubungan dengan penjualan dalam segi pelayananan BrownMix Factory terhadap pelanggan, memberikan informasi produk kue secara lengkap, dan memudahkan pelanggan melakukan pembelian dan pembayaran produk kue secara online, serta mempermudah pemilik maupun admin dalam mencetak laporan penjualan. Hasil dari penelitian ini sebuah sistem informasi penjualan untuk memluas jangkauan promosi serta pelanggan dapat lebih mudah mendapatkan detail nama kue, deskripsi kue, foto kue serta harga kue, yang dapat dibeli secara *online* dan dibayar secara *online*. Pelanggan dapat memilih produk ingin diantarkan sesuai wilayah yang ditentukan atau dijemput sendiri. Sehubungan dengan penelitian dapat memberikan beberapa penelitian lanjutan yang dapat dikerjakan atau dilaksanakan dapat mengimplementasikan sistem yang telah dirancang serta melakukan pelatihan untuk admin agar sistem yang dibuat dapat dijalankan sesuai yang telah diharapkan. Serta melakukan kajian untuk menambahkan fitur-fitur yang kurang dalam *website* yang telah dirancang diantaranya menambahkan fitur chat antar pelanggan dan admin, maupun fitur rating bagi pelanggan dan fitur keamanan yang dapat mengatur jaringan keamanan *website* pada sistem.

Daftar pustaka

- [1]. D.Zaliludin, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Studi Kasus pada Newbiestore", Infotech, 2018.
- [2]. Buku ajar Konsep Dasar Pemograman Website dengan PHP- Elgamar – Google Books, 2020". https://books.google.co.id/books?id=sgLyDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false (accessed Apr. 25, 2022)
- [3]. D. Adrian, "Penerapan Metode Waterfall dalam Perancangan Sistem Informasi Proyek Berbasis Web," Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA), Vol 2, no.1, pp. 85-93, 2021, [online]. Available:<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>.
- [4]. Sutirno Joko and Lufhie Muhammad Farid Abdurrahman, "Analisa dan Perancangan Sistem Informasi dan Jasa Service Aksesoris Motor Berbasis Web pada Auto39 Bike Shop Menggunakan Unified Modelling Language," Jurnal Idealis, Vol.3, 2019.
- [5]. I. Yuniva and D. Julia Maulina, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Produk Hasil Daur Ulang Sampah Berbasis Website dengan Pendekatan Metode Waterfall," vol.2 no. 4, 2018.
- [6]. F.Rahmawan, O. Rukmana dan A. A Nurrahman, "Prosiding Teknik Industri Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang di Citra Sari Bakery dengan menggunakan VB.Net dan Ms. Access", Vol 4. No 1. February 2018.
- [7]. D. Wijaya dan R. Irawan, "Prosedur Administasi Penjualan Bearing Pada Usaha Jaya Teknika Jakarta barat," Jurnal Perspektif, Vol.16, No.1, 2018. DOI: <https://doi.org/10.31294/jp.v16i1.2495>
- [8]. A. Taufik, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Makanan Kucing dan Anjing Berbasis Web", JUMIKA, Vol. 6, No.2 , 2019.
- [9]. W.Ridwan, P. Julian, dan R. R. Pratama, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD) Di Pabrik Genteng UUN Super Jatiwangi," 2018.
- [10]. M. Manuhutu dan J. Wattimena, " Perancangan Sistem Informasi Konsultasi Akademik Berbasis Website", Jurnal Sistem Informasi Bisnis, Vol.9, No.2, pp149-156, Doi:10.21456/vol9iss2.
- [11]. S. Handayani, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi Kasus Toko Kun jakarta", Vol. 10, No 2 2018. Doi: [10.33096/ilkom.v10i2.310.182-189](https://doi.org/10.33096/ilkom.v10i2.310.182-189)

Biografi Penulis