

## Implementasi Sistem Informasi Penjualan Pada Pet Shop Mulya PS

**Darmanta Sukrianto.<sup>1)</sup>, Arief Gunawan.<sup>2)</sup>, Dwi Oktarina.<sup>3)</sup>**

<sup>1,2</sup>Manajemen Informatika, AMIK Mahaputra Riau, Jl. HR. Soebrantas No. 77 Pekanbaru

<sup>3</sup>Sistem Informasi, Institut Bisnis dan Teknologi Pelita Indonesia, Jl. Ahmad Yani No. 78 Pekanbaru  
email: darman1407@gmail.com<sup>1</sup>, garief44@gmail.com<sup>2</sup>, dwi.oktarina@lecturer.pelitaindonesia.ac.id<sup>3</sup>

### *Abstrak*

Toko Mulya PS adalah toko yang bergerak dibidang penjualan. Penjualan adalah suatu sistem keseluruhan dari kegiatan usaha yang ditujukan untuk merencanakan, menentukan harga, mempromosikan dan mendistribusikan barang, jasa, ide kepada pasar sasaran agar dapat mencapai tujuan organisasi. Tapi saat menjalankan kegiatan sehari-hari masih menggunakan buku besar seperti mencatat transaksi penjualan yang mana membutuhkan waktu yang cukup lama, untuk itu perlu dibangun sistem informasi yang bisa melakukan penjualan, promosi dan juga teknologi pelayanan yang memudahkan para pelanggan dalam melakukan transaksi sehingga itu dapat menjadi faktor pendukung dalam mencapai keberhasilan dalam penjualan barang. Guna memfasilitasi itu semua dapat direalisasikan dengan adanya toko *online* yang pada saat ini banyak dimanfaatkan oleh masyarakat. Adapun langkah - langkah dalam merancang sistem ini yang meliputi analisa sistem secara umum dan terperinci dengan menggunakan alat bantu *Unified Modelling Languange* (UML), serta membuat perancangan aplikasi toko berbasis web yang dibangun bertujuan untuk membantu toko “Mulya PS” dalam hal penjualan barang dan memudahkan pelanggan dalam pencarian barang yang dibutuhkan.

**Kata kunci :** Penjualan, UML, Berbasis Web

## 1. PENDAHULUAN

Teknologi internet merupakan media informasi yang sangat bermanfaat dalam penyebaran informasi. Internet mampu diakses dalam 24 jam dalam sehari dan dapat diakses siapa saja dan dimana saja selama ada koneksi. Teknologi internet berdampak cukup besar pada dunia bisnis dan dibukanya jalur perdagangan online sangat memudahkan bagi calon konsumen untuk melihat informasi barang, memesan ataupun melakukan pembayaran. Itu berarti transaksi penjualan secara online mempunyai calon konsumen yang potensial dari seluruh dunia.

Sistem penjualan dan promosi produk melalui internet sedang berkembang pesat. Perusahaan yang memanfaatkan teknologi berbasis web sebagai suatu strategi perusahaan dalam menawarkan produk kepada seluruh konsumen tanpa harus dibatasi oleh ruang dan waktu. Mulai dari perusahaan besar hingga usaha kecil dan menengah telah menjadikan sistem penjualan secara online sebagai sarana promosi yang murah dan terjangkau (**Sihombing et al., 2021**). Model penjualan atau bisnis ikut terpengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan teknologi tersebut, terlebihnya dengan pesatnya pertumbuhan pengguna internet diberbagai belahan dunia khususnya Negara berkembang. Salah satu bisnis yang menjadi trend terbaru dimasyarakat ini adalah dalam belanja online (**Sunardi, 2021**).

Penjualan adalah suatu kegiatan yang ditujukan untuk mencari pembeli, mempengaruhi dan memberi petunjuk agar pembeli mempengaruhi dan memberi petunjuk agar pembeli dapat menyesuaikan kebutuhannya dengan barang yang ditawarkan serta mengadakan perjanjian harga yang menguntungkan bagi kedua pihak (**Tumbuan et al., 2017**).

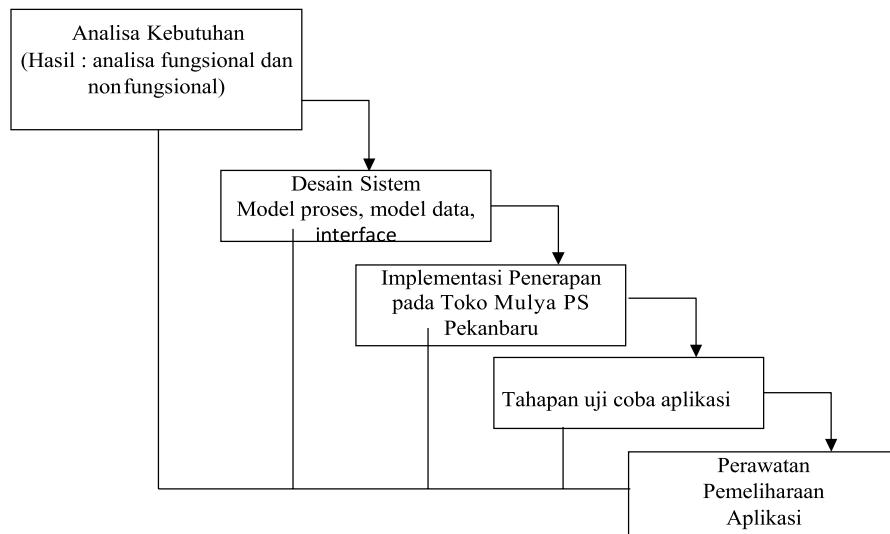
Toko Mulya PS merupakan toko yang bergerak dibidang penjualan pakan ternak, kandang hewan dan aksesories lainnya. Dalam proses penjualan, Toko tersebut tidak memiliki peningkatan penjualan karena masih kurangnya dalam melakukan promosi, Sistem penjualan saat ini menggunakan media telepon atau konsumen datang secara langsung. Jika hanya mengandalkan sistem penjualan dengan cara konsumen harus menelpon terlebih dahulu untuk mengecek persediaan barang, menanyakan harga atau konsumen datang hanya untuk bertanya langsung mengenai barang, terkadang barang yang dipesan tidak selalu ada sehingga membuat konsumen harus pergi ketempat lain, selama ini penjualan barang hanya sebatas dari konsumen yang langsung datang ke lokasi Toko Mulya PS sehingga hal ini kurang menjangkau masyarakat luas, jika terdapat barang baru, konsumen tidak dapat mengetahui dan memesan secara cepat sehingga hal ini kurang efektif dan efisien.

Berdasarkan uraian yang telah di ceritakan, maka di perlukan suatu solusi untuk menyelesaikan permasalahan pada sistem informasi penjualan pada Toko Mulya PS. Hal ini dapat dilakukan memanfaat teknologi informasi dengan merancang dan membangun sistem informasi penjualan berbasis web pada Toko Mulya PS.

## 2. METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian merupakan uraian langkah-langkah yang akan dilakukan dalam pelaksanaan penelitian. Adapun Metodologi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metodologi kualitatif. Metodologi penelitian kualitatif adalah suatu metodologi yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian. Metodologi ini merupakan metodologi yang mengesampingkan model perhitungan matematika dan statistik. Dalam melakukan pengembangan sistem informasi model pengembangan perangkat lunak menggunakan waterfall. Model pengembangan perangkat lunak waterfall adalah sebuah model pengembangan perangkat lunak klasik yang menggunakan prinsip pengembangan secara terstruktur atau berurutan, dimana tahapan selanjutnya tidak akan dikerjakan jika tahapan

sebelumnya belum terselesaikan. Adapun gambaran tahapan pada model pengembangan waterfall adalah sebagai berikut:



**Gambar 1. Model Waterfall**

**Keterangan :**

a. Analisa Kebutuhan (*Requirment Analysis*)

Analisa Kebutuhan adalah tahap awal melakukan analisa terhadap proses sistem informasi berjalan pada penjualan Pet Shop Mulya PS yaitu mengidentifikasi permasalahan yang sering terjadi selanjutnya mencari solusi dan teknologi yang tepat untuk menyelesaikan masalah sistem informasi berjalan.

b. Perancangan (*Design*)

Perancangan adalah tahap membuat model proses sistem dan rancangan sistem yang akan dibuat yaitu alur proses program, rancangan database dan rancangan input dan output. Pembuatan model dan rancangan sistem.

c. Pengkodean (*Coding*)

Pengkodean adalah tahap implementasi dari perancangan yang telah dibuat menggunakan bahasa pemrograman. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk sistem informasi penjualan pada Pet Shop Mulya PS yaitu PHP dan MySQL sebagai media penyimpanan data.

d. Pengujian (*Testing*)

Pengujian adalah setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sebuah sistem informasi penjualan Pet Shop Mulya PS yang telah dibuat. Pengujian ini berfokus pada pengetesan perangkat lunak secara logis dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian telah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

e. Pemeliharaan (*Maintenance*)

Pemeliharaan adalah pada tahap ini tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah diberikan kepada user. Perubahan ini bisa terjadi karena adanya *error/bug* yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian.

Pemeliharaan bisa juga dengan penambahan fitur – fitur dari aplikasi yang telah di buat.

## 2.1. Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan metode pengumpulan data guna mendapatkan data dan informasi pada toko Mulya PS. Berikut ini adalah metode yang digunakan dalam pengumpulan adalah sebagai berikut :

### a. Pengamatan (*Observasi*)

Penulis melakukan observasi ataupun pengamatan secara langsung toko Mulya PS untuk mempelajari, mengamati dan mengumpulkan data serta informasi yang digunakan dalam kegiatan didalam sistem yang sedang berjalan.

### b. Wawancara (*Interview*)

Penulis melakukan wawancara untuk melengkapi bahan yang sudah ada selama observasi. Penulis melakukan wawancara pimpinan dan kepada salah satu karyawan toko Mulya PS yang berkaitan dengan sistem yang diteliti.

### c. Studi Pustaka (*Library Research*)

Studi pustaka adalah teknik menggunakan buku, jurnal dan artikel yang sesuai dengan topik, dalam menunjang kelancaran hasil penelitian ini dan agar mendapatkan hasil informasi yang tepat dari masalah yang dibahas.

## 2.2. Konsep Teori

### 2.2.1. Sistem

Menurut (**Maydianto, 2021**) Sistem adalah gabungan dari kumpulan elemen, komponen atau variabel yang saling berhubungan satu sama lainnya guna untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Sedangkan menurut (**Askar, Mashud, 2020**) sistem adalah jaringan program yang saling berhubungan yang berkumpul untuk melakukan suatu kegiatan atau mencapai tujuan tertentu.

### 2.2.2. Informasi

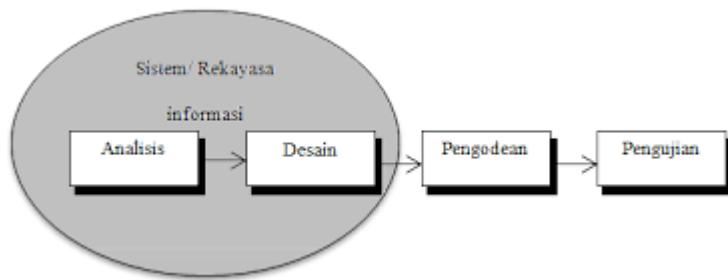
Menurut (**Ahmad Asifuddin et al., 2021**) Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya. Sumber informasi adalah data. Data kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian-kejadian (*event*) adalah kejadian yang terjadi pada saat tertentu. Suatu informasi dikatakan lebih bernilai jika manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya. Biaya informasi terdiri dari:

- a. Biaya perangkat keras
- b. Biaya untuk analisis
- c. Biaya untuk tempat dan faktor kontrol lingkungan

Sedangkan menurut (**Andalia et al., 2015**) Informasi merupakan data yang telah diorganisir sehingga memberikan arti dan nilai kepada penerimanya.

### 2.2.3. System Development Life Cycle (SDLC)

Menurut (**Sitinjak Daniel Dido Jantce TJ & Suwita, 2020**) SDLC (*Sistem Development Life Cycle*) merupakan proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya berdasarkan *best practice* atau cara-cara yang sudah teruji baik. Model pengembangan ini bersifat linear dari tahap awal pengembangan sistem yaitu tahap perencanaan sampai tahap akhir pengembangan sistem yaitu tahap pemeliharaan. Tahapan berikutnya tidak akan dilaksanakan sebelum tahapan sebelumnya selesai dilaksanakan dan tidak bisa kembali atau mengulang ke tahap sebelumnya.



**Gambar 2. Model Pengembangan Sistem Waterfall**

Adapun tahapan-tahapan dari model waterfall yaitu:

a. *Analisis Kebutuhan (Requirements Analysis)*

Dalam tahap ini beberapa hal yang sangat diperlukan sebelum ke tahap analisa, yaitu studi kelayakan (feasibility study). Proses menganalisis kebutuhan system kemudian pengumpulan kebutuhan secara lengkap yang sesuai dengan sistem yang akan dibangun, sehingga nantinya sistem yang telah dibangun dapat memenuhi semua kebutuhan.

b. *Desain Sistem dan Perangkat Lunak (System and Software Design)*

Desain dikerjakan setelah analisis dan pengumpulan data dikumpulkan secara lengkap. Proses ini berfokus pada: struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail (algoritma) procedural.

c. *Implementasi (Implementation)*

Proses menerjemahkan desain ke dalam suatu bahasa yang bisa dimengerti oleh komputer.

d. *Integrasi dan Pengujian Sistem (Integration and System Testing)*

Proses pengujian pada logika, untuk memastikan semua pernyataan sudah diuji. Lalu dilanjutkan dengan melakukan pengujian fungsi sistem untuk menemukan kesalahan kesalahan dan memastikan bahwa input akan memberikan hasil yang actual sesuai yang dibutuhkan.

e. *Mengoperasikan dan Pemeliharaan (Operations and Maintenance)*

Pada proses ini dilakukan pengoperasian sistem yang telah selesai dibangun dan melakukan pemeliharaan.

#### 2.2.4. Website

Website merupakan teknologi yang dirancang untuk mempermudah penyampaian informasi berupa file, gambar, video melalui media internet (**Sholikhat et al., 2019**). Berdasarkan sifat atau keadaannya website terbagi atas 3, yaitu: (a) Website statis, adalah website yang hanya menampilkan berupa pemaparan informasi semacam atau dalam satu kategori yang sama dari pemilik atau pengelola website dan tidak terjadi interaksi langsung antara pemilik dengan pengunjung. (b) Website dinamis, adalah website yang menampilkan informasi berbeda atau beragam kepada pengguna yang berbeda atau menurut kebutuhan pengguna, (c) Website interaktif, adalah website yang memungkinkan pengguna yaitu pemilik dan pengunjung berinteraksi secara aktif menggunakan fitur-fitur yang tersedia pada website. Misalnya pada website yang digunakan sebagai media pemasaran produk, pengunjung dapat secara aktif mencari dan memilih barang yang ingin dibeli, lalu membayarnya secara online (**Yosli, 2021**).

#### 2.2.5. XAMPP

XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP, dan Perl. XAMPP adalah tool yang menyediakan paket perangkat lunak dalam satu buah paket. Dalam paket XAMPP sudah terdapat Apache (web server), MySQL (database), PHP (*server side scripting*), Perl, FTP server, PhpMyAdmin dan berbagai pustaka bantu lainnya (**Nirsal et al., 2020**).

#### 2.2.6. PHP

Menurut (**Barek et al., 2019**) PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa *server-side* scripting yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis yang dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini. Sintaks dan perintah-perintah PHP akan dieksekusi di *server* kemudian hasilnya dikirimkan ke browser dalam format HTML. Dengan demikian kode program yang ditulis dalam PHP tidak akan terlihat oleh pengguna sehingga keamanan halaman web lebih terjamin.

Salah satu keunggulan yang dimiliki oleh PHP adalah kemampuannya untuk melakukan koneksi ke berbagai macam software sistem manajemen basis data/Database Management Sistem (DBMS). PHP mempunyai konesitas yang baik dengan beberapa DBMS antara lain Oracle, Sybase, mSQL, MySQL, Microsoft SQL Server, Solid, PostgreSQL, Adabas, FilePro, Velocis, dBase, Unix dbm, dan tak terkecuali semua database ber-*interface* ODBC.

Sedangkan menurut (**Sahi, 2020**) PHP merupakan singkatan dari PHP *Hypertext Preprocessor* yang digunakan sebagai bahasa script *server-side* dalam pengembangan web yang disisipkan pada dokumen HTML. PHP merupakan software *open source* yang disebarluaskan dan dilisensikan secara gratis serta dapat didownload secara bebas dari situs resminya <http://www.php.net>.

Kelebihan dari PHP, yaitu :

- a. Bahasa pemrograman PHP adalah sebuah bahasa script yang tidak melakukan sebuah kompilasi dalam penggunaannya.
- b. Web server yang mendukung PHP dapat ditemukan dimana-mana dari mulai apache, IIS, Lighttpd, nginx, hingga Xitami dengan konfigurasi lebih mudah.
- c. Dalam sisi pengembangan lebih mudah, karena banyaknya milis-milis dan developer yang siap membantu pengembangan.
- d. Dalam sisi pemahaman, PHP adalah bahasa scripting yang paling mudah karena memiliki referensi yang banyak.
- e. PHP adalah bahasa *open source* yang dapat digunakan di beberapa mesin (Linux, Unix, Macintosh, Windows) dan dapat dijalankan secara runtime melalui *console* serta juga dapat menjalankan perintah-perintah sistem.

### 2.2.7. Basis Data

Kumpulan informasi yang disimpan didalam komputer secara sistematik dan dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut. Nama lain dari basis data adalah pangkalan data atau Database.

### 2.2.8. MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak pembuat database yang bersifat terbuka atau *open source* dan berjalan di semua *platform* baik Linux maupun sistem operasi Windows, MySQL merupakan program pengaksesan database yang bersifat *network* sehingga dapat digunakan untuk aplikasi multi user atau pengguna banyak (**Khairil, 2021**).

### 2.2.9. Penjualan

Menurut (**Ahmad & Hasti, 2018**) Penjualan adalah proses dimana sang penjual memuaskan segala kebutuhan dan keinginan pembeli agar dicapai menfaatnya bagi yang penjual maupun sang pembeli yang berkelanjutan dan yang menguntungkan bagi kedua belah pihak. Penjualan juga hasil yang dicapai sebagai imbalan jasa – jasa yang diselenggarakan yang dilakukannya perniagaan transaksi dunia usaha.

Sedangkan menurut (**Ahmadar et al., 2021**) Penjualan merupakan syarat mutlak keberlangsungan suatu usaha, karena dengan penjualan maka akan didapatkan keuntungan.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Implementasi

Implementasi merupakan wujud dari proses penelitian, hal ini merupakan tahap menterjemahkan perancangan berdasarkan hasil analisis dalam bahasa yang dapat dimengerti oleh mesin serta penerapan perangkat lunak pada keadaan yang sesungguhnya.

#### 1. Halaman Utama

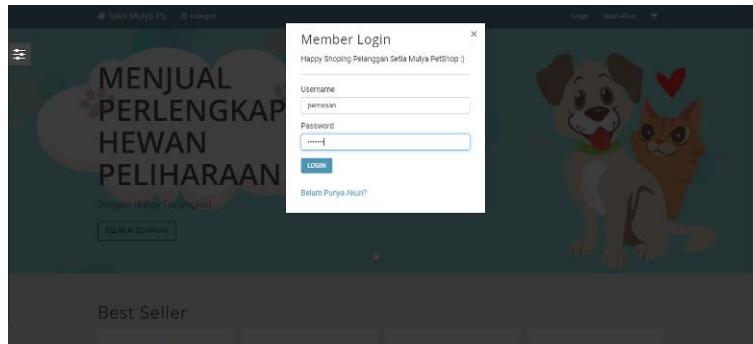
Tampilan ini menampilkan halaman utama dari aplikasi yang telah dibangun, dimana pada halaman ini menampilkan menu-menu seperti *home*, *barang*, *keranjang* dan *login*. Halaman ini juga menampilkan barang-barang terbaru.



**Gambar 3. Halaman Utama**

2. Login Pelanggan

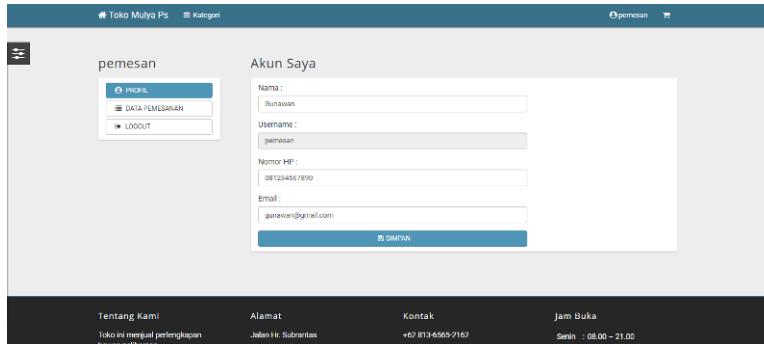
Halaman ini merupakan form login, dimana form login ini merupakan hak akses bagi pelanggan untuk melakukan pemesanan barang, pembayaran barang, dan sebagainya. Untuk melakukannya pelanggan harus login terlebih dahulu.



**Gambar 4. Halaman Login Pelanggan**

3. Halaman Profil Pelanggan

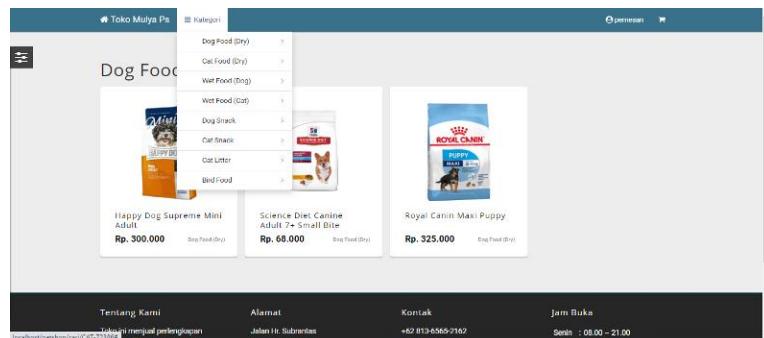
Halaman ini menampilkan profil pelanggan yang sudah melakukan login, dimana pelanggan bisa mengubah nama, nomor hp dan sebagainya.



**Gambar 5. Halaman Profil Pelanggan**

4. Halaman Kategori Barang

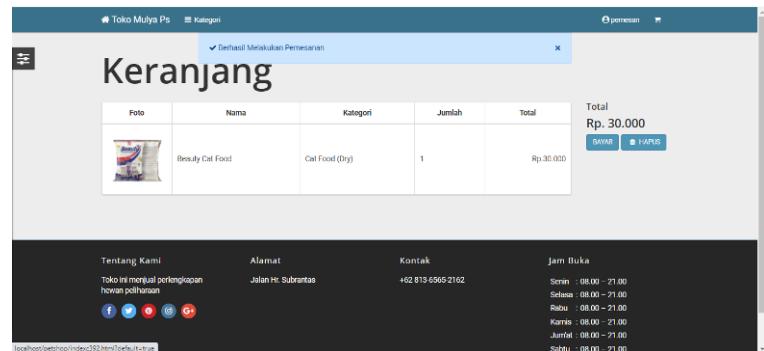
Halaman ini menampilkan barang berdasarkan kategori yang dipilih oleh pelanggan.



## Gambar 6. Halaman Kategori Barang.

## 5. Halaman Keranjang

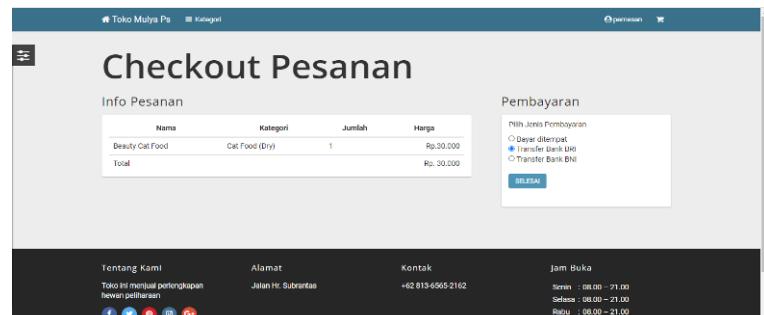
Halaman ini menampilkan pilihan barang yang ingin dipesan oleh pelanggan, disini pelanggan bisa melakukan pemesanan lebih dari satu barang.



## **Gambar 7. Halaman Keranjang**

## 6. Halaman *Checkout* Pesanan

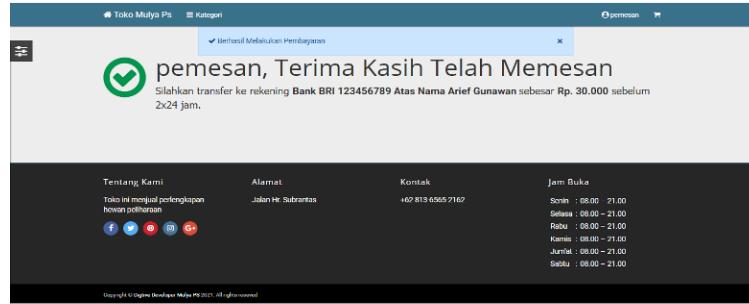
Halaman Ini menampilkan *checkout* pesanan, pada halaman ini pelanggan bebas memilih jenis pembayarannya.



Gambar 8. Halaman Checkout Pesanan

## 7. Halaman Memilih Jenis Pembayaran

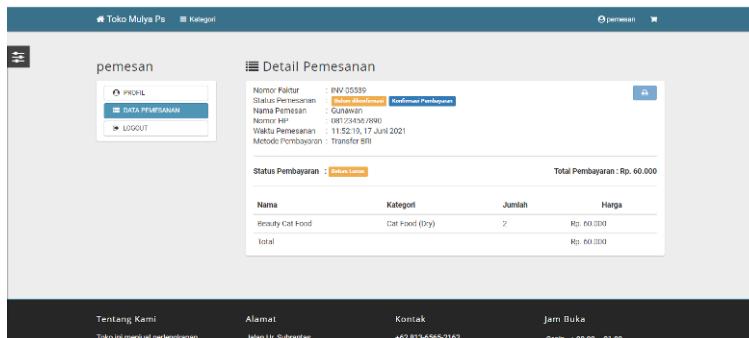
Halaman ini merupakan tampilan halaman informasi bagi pemesan untuk melakukan pembayaran.



**Gambar 9. Halaman Jenis Pembayaran**

#### 8. Halaman Detail Pemesanan

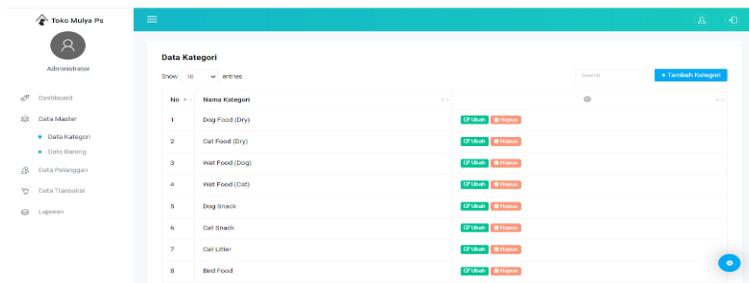
Halaman ini menampilkan detail pesanan yang telah dilakukan oleh pelanggan.



**Gambar 10. Halaman Detail Pemesanan.**

#### 9. Halaman Kategori Barang

Halaman ini menampilkan data kategori atau daftar kategori barang yang dikelola oleh admin, dimana admin bisa melakukan tambah data kategori, edit data kategori maupun menghapus data kategori tersebut.



**Gambar 11. Halaman Kategori Barang**

#### 10. Halaman Data Barang

Halaman ini menampilkan list barang atau daftar barang yang dikelola oleh admin, dimana admin bisa melakukan tambah data barang, edit data barang maupun menghapus data barang tersebut.

No	Nama Produk	Kategori	Harga	Stok	Aksi
1	Bird choice	Bird Food	15.000	20	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a> <a href="#">Home</a>
2	Vitakraft Cat Litter Premium Menu	Bird Food	55.000	20	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a> <a href="#">Home</a>
3	Pasir wangi kucing - Litter Secret	Cat Litter	47.000	10	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a> <a href="#">Home</a>
4	Markotopis Bentonite Cat Litter	Cat Litter	10.000	10	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a> <a href="#">Home</a>
5	Pasir Gumpal Wangi TATAFET	Cat Litter	70.000	10	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a> <a href="#">Home</a>
6	Malakan Kucing Mie Creamy Treats	Cat Snack	28.000	20	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a> <a href="#">Home</a>
7	Toro Timi Unitable Treat	Cat Snack	30.000	30	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a> <a href="#">Home</a>
8	Smart Heart Creamy Egg Treats	Dog Snack	28.000	20	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a> <a href="#">Home</a>

Gambar 12. Halaman Data Barang.

### 3.2 Pengujian Aplikasi

Metode pengujian aplikasi yang digunakan adalah pengujian *Black box*. Pengujian *black box testing* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian *black-box* memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program. Pengujian *black-box* merupakan pendekatan komplementer yang kemungkinan besar mampu mengungkap kelas kesalahan dari pada metode *white-box*. Dalam hal ini pengujian *black-box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut :

- 1) Fungsi-fungsi yang tidak benar atau salah
- 2) Kesalahan interface
- 3) Kesalahan dalam struktur data atau database eksternal
- 4) Kesalahan kinerja
- 5) Instalisasi dan kesalahan terminasi

Berikut ini disajikan tabel hasil pengujian sistem dengan *blackbox* diantaranya:

Tabel 1. Tabel Pengujian Login

Deskripsi	Hasil yang diharapkan
Field Username dan Password dikosongkan	Tampil Pesan Kesalahan
Field Username dan Password dengan huruf	Data Tersimpan
Field username dan Password dengan huruf dan angka saja	Data Tersimpan

**Tabel 2. Tabel Master Admin**

No	Nama Form	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Data Produk	Menambah	Berhasil ditambah	Valid
		Mengedit	Berhasil edit	Valid
		Menghapus	Berhasil dihapus	Valid
		Melihat	Berhasil melihat	Valid
2	Data User	Menambah	Berhasil ditambah	Valid
		Mengedit	Berhasil edit	Valid
		Menghapus	Berhasil dihapus	Valid
		Melihat	Berhasil melihat	Valid
3	Data Pemesanan	Menambah	Berhasil ditambah	Valid
		Mengedit	Berhasil edit	Valid
		Menghapus	Berhasil dihapus	Valid
		Melihat	Berhasil melihat	Valid
4	Data Pelanggan	Menambah	Berhasil ditambah	Valid
		Mengedit	Berhasil edit	Valid
		Menghapus	Berhasil dihapus	Valid
		Melihat	Berhasil melihat	Valid

#### **4. KESIMPULAN**

Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi penjualan online untuk Toko Mulya PS. Aplikasi penjualan online ini akan menjadi salah satu penerapan teknologi internet dalam melakukan pemasaran dan penjualan produk yang tersedia di toko. Pengujian aplikasi dilakukan untuk menguji fungsionalitas dan validitas serta mengetahui manfaat dan kesesuaian terhadap kebutuhan pengguna. Adanya aplikasi penjualan *online* ini mampu meningkatkan hasil pemasaran produk Toko Mulya PS sebanyak 10%. Beberapa keuntungan yang didapatkan dalam menerapkan penjualan *online*, diantaranya dapat diakses dari mana saja dan kapan saja melalui jaringan internet, serta peningkatan efisiensi dan efektifitas proses penyampaian informasi produk tanpa harus terhalang oleh waktu dan tempat. Dengan pemanfaatan dan penggunaan teknologi internet diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar terhadap dunia bisnis yang kompetitif.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad Asifuddin, Ihsanil Huda, H., & Zaenal Mustofa. (2021). Sistem Informasi Akuntansi Penyusutan Aktiva Tetap Dengan Metode Garis Lurus Pada SMK Muhammadiyah 1 Weleri berbasis Web. *Elkom : Jurnal Elektronika Dan Komputer*, 14(2), 216–223. <https://doi.org/10.51903/elkom.v14i2.518>
- Ahmad, R. F., & Hasti, N. (2018). Sistem Informasi Penjualan Sandal Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 8(1), 67–72. <https://doi.org/10.34010/jati.v8i1.911>
- Ahmadar, M., Perwito, P., & Taufik, C. (2021). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA RAHAYU PHOTO COPY DENGAN DATABASE MySQL.

- Dharmakarya*, 10(4), 284. <https://doi.org/10.24198/dharmakarya.v10i4.35873>
- Andalia, F., Setiawan, E. B., Raya, J., Begalung, L., & Bandung, J. D. (2015). PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA PADANG Teknik Informatika – Universitas Komputer Indonesia Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika ( KOMPUTA ) Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika ( KOMPUTA ). *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 4(2), 93–98.
- Askar, Mashud, H. (2020). Sistem Informasi Penjualan Barang Berbasis Web Pada Toko SINAR HARAPAN MAKASSAR. *Jurnal Ilmiah Komputerisasi Akuntansi*, 13(2), 41–48.
- Barek, M. G., Nurnawati, E. K., Sholeh, M., Informatika, P. S., & Industri, F. T. (2019). *Jurnal SCRIPT Vol . 7 No . 2 Desember 2019 RANCANG BANGUN APLIKASI PENCARIAN PERGURUAN TINGGI Jurnal SCRIPT Vol . 5 No . 2 Desember 2019 E- ISSN : 2338-6313. 7(2)*, 158–166.
- Khairil, K. (2021). Penilaian Kepuasan Pelanggan Dengan Aplikasi Survei Pada Pdam Kota Bengkulu. *Teknosia*, 1(1), 16–21. <https://doi.org/10.33369/teknosia.v1i1.15542>
- Maydianto, M. R. R. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Point of Sale Dengan Framework Codeigniter Pada Cv Powershop. *Jurnal Comasie*, 4(2), 50–59.
- Nirsal, Rusmala, & Syaefriadi. (2020). Desain Dan Implementasi Sistem Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pakue Tengah. *Journal Ilmiah d'Computare*, 10, 30–37.
- Sahi, A. (2020). *TEMATIK - Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi Vol. 7, No. 1 Juni 2020. 7(1)*, 120–129.
- Sholikhat, I., Rosyadi, H. E., & Putri, D. M. (2019). Rancang Bangun Website yang Berorientasi Video Sebagai Sarana Media Informasi Di SMK YP 17-2 Malang. *ILKOMNIKA: Journal of Computer Science and Applied Informatics*, 1(1), 15–23. <https://doi.org/10.28926/ilkomnika.v1i1.12>
- Sihombing, R. A., Lubis, H., & Elsera, M. (2021). Sistem Informasi Penjualan Preloved Fashion. *Djitechno : Journal of Information Technology Research*, 2(2), 183–190.
- Sitinjak Daniel Dido Jantce TJ, M., & Suwita, J. (2020). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kursus Bahasa Inggris Pada Intensive English Course Di Ciledug Tangerang. *Ipsikom*, 8(1), 1–19.
- Sunardi, D. S. (2021). *Sistem Informasi Penjualan Batik berbasis web*. 2(1), 65–72.
- Tumbuan, W., Sumarauw, J., & Bauran..., P. (2017). Pengaruh Bauran Pemasaran Terhadap Volume Penjualan Pada Pt. Tridjaya Mulia Sukses the Effect Marketing Mix Toward Sales Volume in Pt. Tridjaya Mulia Sukses. *3078 Jurnal EMBA*, 5(3), 3078–3087.
- Yosli, R. (2021). Meningkatkan Kapasitas Hosting, Mengelola Content Management System Untuk Kenyamanan Memakai Website Berbayar. *JAVIT: Jurnal Vokasi Informatika*, 1(2), 31–37. <https://doi.org/10.24036/javit.v1i2.6>