

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
BERBASIS WEBSITE PADA TOKO SEPATU
XSHOPBRANDED**

PROPOSAL TUGAS AKHIR



Disusun oleh :

Sundara S

8040190011

Untuk Persyaratan Penelitian dan Penulisan Tugas Akhir
Sebagai akhir proses studi Strata 1

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS DINAMIKA BANGSA JAMBI**

2022

PERNYATAAN HASIL EVALUASI

NIM : 8040190011
NAMA : Sundara S
PRODI : SI / ~~TI~~ / ~~SK~~ *)
JUDUL : Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website Pada Toko Sepatu Xshopbranded

Hasil Evaluasi : Disetujui / Disetujui dengan perbaikan / Ditolak *)

1. Catatan :

Alasan Penolakan Proposal Skripsi :

- Proyek skripsi tidak relevan dengan program studi
- Pernah ada topik sejenis
- Metode utama telah banyak dipakai
- Metode yang dipakai tidak jelas
- Masalah terlalu sempit
-

2. Proposal Skripsi ini harus dilampirkan pada Laporan Skripsi

Mengetahui,
Ketua TIM Skripsi
Program Studi Sistem Informasi

*) Coret yang tidak perlu

IDENTITAS PROPOSAL PENELITIAN

Judul Proposal : Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis
Website Pada Toko Sepatu Xshopbranded

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Pendidikan : Strata 1 (S1)

Peneliti :

- a. Nama Lengkap : Sundara S
- b. NIM : 8040190011
- c. Jenis Kelamin : Perempuan
- d. Tempat / Tgl. Lahir : Jambi, 26 Mei 2001
- e. Alamat : Perumahan Tanjung
Permata Blok U No 05 Rt
20 Kel Ekajaya, Kec. Jambi
Selatan, Kota Jambi, Prov.
Jambi
- f. No. Telepon : 0821-6938-9960
- g. Email : daraa.aann@gmail.com

1. LATAR BELAKANG MASALAH

Dunia bisnis saat ini sudah berkembang dengan pesat seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi dan komunikasi. Hal ini menyebabkan banyak pihak memanfaatkan media *internet* untuk berbagai macam kepentingan, seperti promosi dan penjualan, dimana dengan memanfaatkan media *internet* tersebut perusahaan dapat menekan biaya untuk melakukan promosi secara *global* sehingga penjualan barang dapat meningkat dengan mendapatkan keuntungan yang maksimal. *Internet* pun sudah menawarkan berbagai fasilitas, salah satunya adalah *website*. *Website* saat ini telah menjadi sarana untuk menyebarkan informasi baik itu berita dalam maupun berita luar negeri. Dengan menggunakan *website*, semua informasi atau berita-berita dapat di akses dimana saja dan kapan saja. Dan saat ini sudah banyak perusahaan yang mulai melirik *website* sebagai alternatif strategi dalam pemasaran produknya.

Toko Sepatu Xshopbranded, toko ini bergerak di bidang penjualan Sepatu, khususnya sepatu dikalangan remaja saat ini yang akan selalu mengikuti perkembangan *trend* sehingga peluang bisnis masih begitu menjanjikan. Namun tentu saja Toko Sepatu Xshopbranded masih harus memiliki keunggulan agar dapat bertahan dan bersaing dengan toko sejenis. Saat ini Toko Sepatu Xshopbranded masih menggunakan sistem *offline* dimana pembeli masih harus datang langsung ke toko, ini tentu sangat menyulitkan bagi konsumen maupun calon konsumen yang berada diluar kota. Hal ini tentu tidak efektif dan efisien karena banyak informasi seputar toko dan produk yang tidak dapat disampaikan kepada konsumen karena keterbatasan ruang dan waktu mengingat informasi hanya didapat pada saat konsumen datang ke toko saja.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian guna mencari solusi yang tepat pada Xshopbranded. Penulis menuangkan dalam tugas akhir yang berjudul “**Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website Pada Toko Sepatu Xshopbranded**”

2. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan dari latar belakang masalah maka didapat rumusan masalah yaitu: “Bagaimana merancang sistem informasi penjualan sepatu untuk menghasilkan sistem informasi bagi Xshopbranded?”

3. BATASAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis mempersempit ruang lingkup masalah sebagai acuan pembahasan tidak menyimpang dari pokok perumusan masalah yang ada, yaitu :

1. Peneliti hanya menampilkan rancangan sistem yang hanya menampilkan halaman depan, tentang katalog produk, halaman manajemen admin dan Pengunjung, halaman pemesanan produk, halaman untuk penjualan serta laporan pemesanan dan penjualan.
2. Pemodelan sistem dibangun dengan pendekatan berorientasi objek dengan menggunakan tools *UML (Unified Modeling Language)* yaitu :*Use Case Diagram, Class Diagram, Activity Diagram*. Metode waterfall.
3. Pemrograman dengan menggunakan PHP dan database MySQL.

4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Adapun tujuan dan manfaat penelitian ini adalah

4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Mempelajari dan menganalisa proses pengolahan data penjualan pada Xshopbranded.
2. Merancang sebuah sistem informasi penjualan yang dapat memberikan kemudahan masyarakat atau konsumen, serta dapat mengetahui transaksi yang terjadi pada usaha selama periode tertentu, dapat mencetak laporan.

4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini antara lain :

1. Dengan adanya *website* ini dapat dijadikan untuk mempromosikan sepatu dan dapat melakukan transaksi penjualan secara online ini di harapkan dapat memperluas pangsa pasar dan meningkatkan keuntungan pada Toko Sepatu Xshopbranded.
2. *Website* yang dirancang akan mempermudah masyarakat dalam mendapatkan informasi toko maupun barang yang *up to date* pada Toko Sepatu Xshopbranded.
3. Diharapkan dapat meningkatkan penjualan sepatu pada Toko Sepatu Xshopbranded

5. LANDASAN TEORI

5.1 PERANCANGAN

Perancangan juga merupakan proses yang mendefinisikan spesifikasi kebutuhan dan implementasi suatu aktivitas rekayasa perangkat lunak yang akan dibangun. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perancangan meliputi proses, cara yang menggunakan berbagai prinsip dan teknik dalam melakukan proses definisi kebutuhan dan implementasi yang nantinya diterapkan kedalam aktivitas rekayasa perangkat lunak terhadap membangun sesuatu. Berikut adalah beberapa definisi mengenai perancangan sistem, antara lain :

Santi [1] “Perancangan adalah suatu kegiatan membuat desain teknis berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan pada kegiatan analisis”.

Perancangan yang sesungguhnya merupakan suatu aktivitas rekayasa perangkat lunak yang dimaksud untuk membuat keputusan – keputusan utama seringkali bersifat struktural [2].

Mulyani [3] “Perancangan sistem adalah penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru. Tujuan dari perancangan sistem adalah untuk memenuhi kebutuhan pemakai sistem serta untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap”.

5.2 SISTEM INFORMASI PENJUALAN

Penjualan merupakan faktor penting dalam kemajuan dan perkembangan perusahaan, karena pendapatan yang diperoleh dari hasil penjualan digunakan untuk membiayai kelangsungan perusahaan, terlebih dalam menghasilkan keuntungan. Oleh sebab itu wajar jika perusahaan mempertimbangkan pentingnya peranan sistem informasi penjualan. Adapun pengertian sistem informasi penjualan menurut para ahli sebagai berikut:

Menurut Furqon [4] :

Sistem informasi penjualan adalah sistem informasi yang menyangkut pengolahan data penjualan. Dengan demikian, sistem informasi penjualan mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu sistem penjualan dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan

Menurut Marconi [5] :

Sistem informasi penjualan adalah sub sistem informasi bisnis yang mencakup kumpulan prosedur yang melaksanakan, mencatat, mengkalkulasi, membuat dokumen dan informasi penjualan untuk keperluan manajemen dan bagian lain yang berkepentingan, mulai dari diterimanya order penjualan sampai mencatat timbulnya tagihan atau piutang dagang.

Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi penjualan adalah sistem informasi mengorganisasikan serangkaian prosedur yang melaksanakan, mencatat, mengkalkulasi, membuat dokumen dan informasi penjualan untuk keperluan manajemen dan bagian lain yang berkepentingan, mulai dari diterimanya order penjualan sampai mencatat timbulnya tagihan atau piutang dagang.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa komponen-komponen dari sistem informasi penjualan secara umum terdiri dari [6]:

- a. Pencatatan transaksi penjualan
- b. Pengecekan stok barang
- c. Kalkulasi jumlah dan harga
- d. Pembuatan dan pencetakan nota penjualan
- e. Pembuatan dokumen atau informasi penjualan untuk keperluan manajemen

5.3 WEBSITE

Website merupakan sebuah sistem penyebaran informasi melalui *internet*. *Website* dapat diartikan sebagai keseluruhan halaman-halaman *web* yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi.

Imaniawan dan Elsa [7] mendefinisikan “Website merupakan komponen atau kumpulan komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara, dan animasi sehingga lebih merupakan media informasi yang menarik untuk dikunjungi”

Abdulloh [8] mendefinisikan “*Website* merupakan kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang di seluruh dunia”.

Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *website* adalah kumpulan halaman-halaman yang dapat menampilkan teks, gambar, animasi, video, suara yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

6. METODOLOGI PENELITIAN

6.1 Alat dan Bahan Penelitian

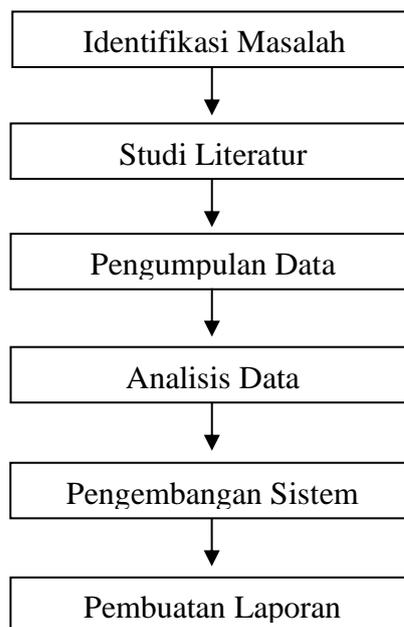
Dalam penerepan perancangan sistem informasi penjualan pada Xshopbranded dibutuhkan beberapa *hardware* dalam dan *software* dalam pembuatannya, yaitu :

- a. Perangkat Keras (*hardware*)
 - a) Processor Intel
 - b) RAM 4.00 GB
 - c) Kapasitas Memory (*hardisk*)
 - d) Printer Epson L360, dan Perangkat Keras lainnya.
- b. Perangkat lunak(*software*)
 - a) Sistem Operasi Windows 10-64
 - b) Visual Code
 - c) XAMPP
 - d) Microsft Office
 - e) Dan beberapa perangkat pendukung lainnya.

6.2 Metode Penelitian

6.2.1 Kerangka Kerja Penelitian

Untuk membantu penelitian ini, diperlukan susunan kerangka kerja (*framework*) yang jelas tahapannya. Kerangka kerja ini merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penyelesaian masalah yang dibahas. Adapun kerangka kerja yang digunakan dapat dilihat pada gambar 1:



Gambar 1 Kerangka Kerja Penelitian

Berdasarkan kerangka kerja penelitian yang telah digambarkan pada gambar 3.1, maka dapat diuraikan pembahasan masing-masing tahap dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan tahapan yang sangat penting dalam penelitian, Pada tahap ini penulis melakukan identifikasi masalah pada sistem yang sedang berjalan guna mengetahui kebutuhan yang harus dipenuhi. Dengan cara melihat/mengamati, meneliti, dan mengkaji lebih dalam lagi masalah apa yang dihadapi oleh Xshopbranded

2. Studi Literatur

Pada tahap studi literatur ini, penulis melakukan studi pustaka yaitu mencari informasi dengan cara membaca dan mengambil data melalui berbagai sumber buku, jurnal dan situs-situs di internet yang berhubungan dengan masalah yang akan dijadikan penelitian sebagai dasar dalam melakukan penelitian.

3. Pengumpulan Data

Pada tahap ini melakukan pengumpulan data, pengumpulan data merupakan tahapan dalam proses penelitian yang penting, karena hanya dengan mendapatkan data yang tepat, maka proses penelitian akan berlangsung sampai penulis mendapatkan jawaban dari perumusan masalah yang telah ditetapkan. Adapun metode pengumpulan data sebagai berikut:

a. Pengamatan Langsung (*Observation*)

Penelitian dengan metode observasi ini dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti yang bertujuan untuk memperkuat data, mengetahui serta mendapatkan informasi secara langsung.

b. Wawancara (*Interview*)

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan kegiatan wawancara atau tanya jawab secara langsung dengan pihak yang terkait untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

4. Analisis Data

Setelah pengumpulan data diatas selesai dilanjutkan analisis terhadap data-data yang telah dikumpulkan dari berbagai literature yang telah dilakukan sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk melakukan pengelompokan terhadap data-data apa saja yang dibutuhkan dalam perancangan sistem berbasis web.

5. Pengembangan Sistem

Pada tahap ini dilakukan pengembangan sistem yang sesuai dengan kebutuhan menggunakan model air terjun (*Waterfall*). Waterfall adalah metode yang menyarankan sebuah pendekatan yang sistematis dan

sekuensial melalui tahapan-tahapan yang ada *pada System Development Life Cycle (SDLC)* untuk membangun sebuah perangkat lunak.

6. Pembuatan Laporan

Penyusunan laporan merupakan metode penelitian yang relevan dari penelitian yang dilakukan berdasarkan hasil penelitian dalam format laporan yang dapat dipergunakan oleh penulis untuk mendapatkan kritik dan saran perbaikan dari orang lain. Laporan penelitian juga dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya. Kerangka laporan hasil dari penelitian yang akan dibuat yaitu : Pendahuluan, Landasan Teori, Metodologi Penelitian, Analisa dan Perancangan Sistem, Implementasi dan Pengujian Sistem, dan Penutup.

7. JADWAL PENELITIAN

Berikut Estimasi jadwal penyelesaian penelitian dan perancangan yang penulis rencanakan :

No	Kegiatan	September 2022				Oktober 2022				November 2022				Desember 2022				Januari 2023			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Studi Literatur			■	■																
2	Pengumpulan Data				■	■	■														
3	Analisis data						■	■	■												
4	Perancangan sistem									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
5	Pembuatan laporan			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. H. Santi, *Analisa Perancangan Sistem*. Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management, 2020.
- [2] Roger S. Pressman, *Rekayasa Perangkat Lunak – Buku Satu, Pendekatan Praktisi (Edisi 7)*. Yogyakarta: Andi, 2012.
- [3] S. Mulyani, *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*, ISBN: 978-979-19906-2-2, vol. Edisi Ke-2. Bandung: Abdi Sistematika, 2016.
- [4] A. Furqon, *Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Berbasis Microsoft Access 2007 pada Toko Syafa Collections*. Laporan Akhir Politeknik Negeri Sriwijaya, 2013.
- [5] Marconi, “Teori Akuntansi-Sistem Informasi Penjualan,” 2011. <http://marconiekonomi.blogspot.com/2011/07/sistem-informasi-penjualan.html> (accessed Nov. 23, 2021).
- [6] M. Sinaga and E. P. Malau, “Sistem Informasi Penjualan pada Karo Rumah Mode di Simalingkar berbasis Web,” *MEANS (Media Inf. Anal. dan Sist.*, vol. 3, no. 1, pp. 49–56, 2018.
- [7] Imaniawan & Elsa, “Sistem Informasi Penjualan Sepatu Berbasis Web Pada Vegas Hyper Purwokerto,” *IJSE - Indones. J. Softw. Eng.*, vol. 3, no. 2, pp. 82–91, 2017.
- [8] R. Abdulloh, *Easy dan Simple Web Programming*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2016.