

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN BERBASIS WEB
Studi Kasus : Azzam Furniture HPL**

TUGAS AKHIR

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Pada Jurusan Teknik Elektronika Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Universitas Negeri Padang*



Oleh :

Syarifah Annafisah

(17076129)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
DEPARTEMEN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

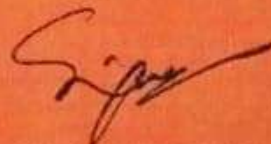
HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
BERBASIS WEB (Studi Kasus : Azzam Furniture HPL)

Nama	Syarifah Annafisah
NIM/ TM	17076129 / 2017
Program Studi	Pendidikan Teknik Informatika
Departemen	Teknik Elektronika
Fakultas	Teknik

Padang, Maret 2023

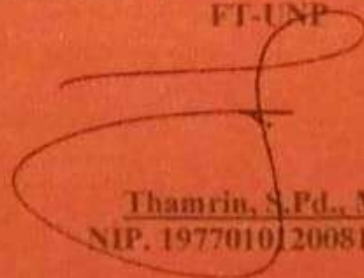
Disetujui Oleh:
Pembimbing



Syukhri, ST., M.CIO
NIP. 197806092001121002

Mengetahui,

Ketua Departemen Teknik Elektronika
FT-UNP



Thamrin, S.Pd., M.T
NIP. 197701012008121001

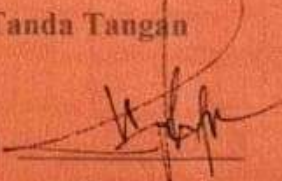
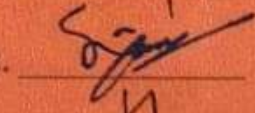

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Departemen Teknik Elektronika, Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang

Judul : Rancang Bangun Sistem Informasi Berbasis Web (Studi Kasus : Azzam Furnitur HPL)
Nama : Syarifah Annafisah
NIM/ TM : 17076129 / 2017
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Maret 2023

Tim Penguji :

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Ahmaddul Hadi, S.Pd., M.Kom	1. 
2. Anggota : Syukhri, ST., M.CIO	2. 
3. Anggota : Titi Sri Wahyuni, S.Pd, M.Eng	3. 

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Syarifah Annafisah

NIM : 17076129

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Judul Tugas Akhir : Rancang Bangun Sistem Informasi Berbasis Web (Studi Kasus : Azzam Furnitur HPL)

Menyatakan bahwa tugas akhir ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri, dan sepanjang pengetahuan saya, tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain sebagai persyaratan menyelesaikan studi di Universitas Negeri Padang atau perguruan tinggi lain. Kecuali bagian-bagian tertentu saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti kaidah penulisan karya ilmiah yang benar. Jika ternyata terbukti pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Padang, Maret 2023
Saya yang menyatakan,

Syarifah Annafisah
NIM. 17076129

ABSTRAK

Syarifah Annafisah : Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web (Studi Kasus : Azzam Furniture HPL)

Perubahan yang terjadi pada perilaku konsumen dalam menggunakan teknologi mendorong pelaku usaha untuk menyesuaikan metode penjualan menjadi lebih sistematis. Perubahan dalam sistem penjualan dengan memanfaatkan teknologi informasi dapat menguntungkan pelaku usaha dalam mengembangkan bisnis dan nilai penjualan melatarbelakangi penelitian ini. Bisnis penjualan furnitur HPL merupakan salah satu contoh bisnis yang diminati oleh pelaku usaha karena biaya produksi yang stabil dan perawatan produk yang mudah. Untuk bersaing di dunia bisnis, pelaku usaha Azzam Furnitur menawarkan opsi pembelian produk jadi dan pemesanan secara *request*. Namun, masalah yang timbul adalah, pihak toko mengalami kendala dalam pencatatan penjualan dan dalam proses penjualan. Tujuan dari aplikasi ini adalah merancang dan membangun sistem informasi penjualan berbasis web untuk membantu pelaku usaha Azzam Furniture HPL dalam proses penjualan dan juga dalam mendata penjualan. Sistem informasi penjualan ini menyediakan fitur pemesanan, konfirmasi pembayaran dan laporan penjualan. Sistem ini dirancang dan dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP, menggunakan kerangka *CodeIgniter* dan *MySQL* sebagai *database*. Metode pengembangan yang digunakan adalah metode *protoype*. Metode *protoype* adalah sebuah teknik dalam melakukan pengembangan suatu sistem dengan menggunakan suatu prototype dalam menggambar sebuah sistem yang mana dapat membuat klien ataupun pemilik sistem itu sendiri memiliki suatu gambaran mengenai sistem yang nantinya akan dibangun atau dikembangkan oleh tim developer atau tim pengembang. Metode ini memiliki beberapa tahap, yakni melakukan menganalisis kebutuhan sistem dengan melakukan wawancara, kemudian membangun dan memperbaiki prototip dan melakukan pengujian. Hasil dari pengujian yang dilakukan adalah sistem informasi ini dapat melakukan pemesanan produk furnitur secara *request* (kustomisasi), produk *ready*, dan *preorder* produk. Pada halaman *backend* terdapat fitur menambahkan, mengedit, dan menghapus produk, menambahkan informasi ongkos kirim, mengelola data karyawan, mengelola pemesanan, pengiriman, melihat data penjualan, serta mencetak laporan penjualan.

Kata Kunci : Sistem Informasi, PHP, Furnitur, *CodeIgniter*, *MySQL*.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul: “Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web, studi kasus : Azzam Furnitur HPL”.

Penyusunan laporan ini bertujuan sebagai pengantar dalam pengajuan berupa Tugas Akhir. Selain itu laporan ini juga dibuat sebagai salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Departemen Teknik Elektronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang.

Alhamdulillah, laporan ini terlaksana atas bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., M.T. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Dr. Muhammad Anwar, M.T selaku Wakil Dekan II Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Thamrin, S.Pd., M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Khairi Budayawan, S.Pd., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer.

5. Bapak Syukhri, ST., M.CIO. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing saya dari perencanaan, pembuatan, dan penyelesaian laporan tugas akhir ini.
6. Bapak Ahmaddul Hadi, S.Pd, M.Kom selaku dosen penguji yang telah memberikan arahan selama pembuatan Tugas Akhir ini.
7. Ibu Titi Sri Wahyuni, S.Pd, M.Eng selaku dosen penguji yang telah memberikan arahan selama pembuatan Tugas Akhir ini.
8. Tenaga Pendidik dan Kependidikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
9. Ucapan terima kasih yang tak terhitung kepada Orang Tua dan seluruh keluarga, yang telah memberikan semangat dan dukungan baik dari segi moril maupun materil.
10. Rekan-rekan seperjuangan Prodi Pendidikan Teknik Informatika 2017 serta semua pihak yang telah membantu dan memotivasi dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan pahala yang setimpal akan keterlibatan semua unsur dalam membantu penulisan laporan Tugas Akhir ini hingga selesai, dan penulis berharap semoga laporan ini bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya maupun bagi penulis sendiri.

Padang, Januari 2023

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR ...Error! Bookmark not defined.	
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIRError! Bookmark not defined.	
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Tugas Akhir	8
F. Manfaat Tugas Akhir	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Sistem.....	10
1. Komponen Sistem.....	10
2. Batasan Sistem.....	10
3. Lingkungan Luar Sistem.....	11
4. Penghubung Sistem.....	11
5. Masukan Sistem.....	11

6. Keluaran Sistem.....	11
B. Informasi.....	11
C. Sistem Informasi.....	12
D. Penjualan.....	14
E. Sistem Informasi Penjualan.....	14
F. Model Pengembangan Sistem.....	15
1. Model <i>Prototype</i>	15
G. Perangkat Pemodelan Sistem.....	17
1. <i>Unified Modeling Language</i> (UML).....	17
2. Pemodelan Konvensional.....	19
H. Perangkat Pengembangan.....	19
1. PHP.....	19
2. <i>Framework</i> CodeIgniter.....	20
3. XAMPP.....	21
4. MySQL.....	21
5. <i>Javascript</i>	22
6. AJAX.....	23
7. Text Editor.....	24
I. Azzam Furniture HPL.....	24
J. Penelitian Relevan.....	26
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	28
A. Analisis Sistem.....	28
1. Analisis Sistem Berjalan.....	28
2. Analisis Sistem Diusulkan.....	35
B. Perancangan Sistem.....	41

1.	<i>Use Case Diagram</i>	41
2.	<i>Activity Diagram</i>	42
C.	Perancangan Basis Data.....	48
1.	Normalisasi	48
2.	Struktur Tabel	53
3.	Entity Relationship Diagram	59
D.	Perancangan <i>User Interface</i>	60
1.	Desain <i>Interface</i> Halaman Utama.....	60
2.	Desain <i>Interface</i> Halaman Registrasi	61
3.	Desain <i>Interface</i> Halaman <i>Login</i>	61
4.	Desain <i>Interface</i> Halaman Produk.....	62
5.	Desain <i>Interface</i> Halaman Detail Produk.....	62
6.	Desain <i>Interface</i> Halaman <i>Request</i>	63
7.	Desain <i>Interface</i> Halaman Pemesanan	63
8.	Desain <i>Interface</i> Halaman Pembayaran.....	64
9.	Desain <i>Interface</i> Halaman Admin	64
	BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	65
A.	Hasil Rancang Antarmuka Sistem	65
1.	Halaman Publik.....	65
2.	Halaman <i>Login</i>	66
3.	Halaman Registrasi	66
4.	Halaman Kategori	67
5.	Halaman Detail Produk.....	67
6.	Halaman Keranjang belanja.....	68
7.	Halaman <i>Checkout</i>	69

8. Halaman <i>Checkout</i> pesanan <i>request</i>	69
9. Halaman <i>Checkout</i> Preorder	70
10. Halaman Data Pesanan	71
11. Halaman Unggah bukti Pembayaran	72
12. Halaman Detail Pemesanan	72
13. Halaman Profil	73
14. Halaman Edit Profil	73
15. Halaman Admin	74
16. Halaman Bagian Marketing	74
17. Halaman Kasir	75
18. Halaman Kurir	77
19. Halaman Pemilik.....	78
a. Hasil Pengujian Sistem	79
1. Pengujian Fungsional Sistem.....	79
2. Pengujian Performa <i>Web</i>	85
b. Pembahasan	88
BAB V PENUTUP.....	92
A. Kesimpulan	92
B. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	93

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Pengguna Internet di Indonesia (APJII, 2020).....	2
Gambar 2. Simbol Diagram <i>Use-case</i>	18
Gambar 3. Simbol <i>Activity Diagram</i>	19
Gambar 4. <i>Flowmap</i> Pengelolaan Proses <i>Request</i>	33
Gambar 5. <i>Flowmap</i> Pengelolaan Proses Pembelian.....	34
Gambar 6. Flowmap Sistem Diusulkan	41
Gambar 7. <i>Use Case Diagram</i>	42
Gambar 8. <i>Activity Diagram Login</i>	43
Gambar 9. <i>Activity Diagram</i> Registrasi	43
Gambar 10. <i>Activity Diagram</i> Pembelian Produk.....	44
Gambar 11. <i>Activity Diagram Request</i>	45
Gambar 12. <i>Activity Diagram</i> Unggah Bukti Pembayaran	46
Gambar 13. <i>Activity Diagram</i> konfirmasi pengantaran produk	47
Gambar 14. <i>Activity Diagram</i> Laporan.....	48
Gambar 15. <i>Entity Relationship Diagram</i>	59
Gambar 16. Desain <i>Interface</i> Halaman Utama	60
Gambar 17. Desain <i>Interface</i> Halaman <i>Register</i>	61
Gambar 18. Desain <i>Interface</i> Halaman <i>Login</i>	61
Gambar 19. Desain <i>Interface</i> Halaman Produk.....	62
Gambar 20. Desain <i>Interface</i> Halaman Detail Produk.....	62
Gambar 21. Desain <i>Interface</i> Halaman <i>Request</i>	63

Gambar 22.	Desain <i>Interface</i> Halaman Pemesanan	63
Gambar 23.	Desain <i>Interface</i> Halaman Pembayaran	64
Gambar 24.	Desain <i>Interface</i> Halaman Admin	64
Gambar 25.	Halaman Utama	65
Gambar 26.	Halaman <i>Login</i>	66
Gambar 27.	Halaman Registrasi.....	67
Gambar 28.	Halaman Kategori.....	67
Gambar 29.	Halaman Detail Produk	68
Gambar 30.	Halaman Keranjang Belanja.....	68
Gambar 31.	Halaman <i>Checkout</i>	69
Gambar 32.	Halaman <i>Checkout Request</i>	70
Gambar 33.	Halaman <i>Checkout preorder</i>	71
Gambar 34.	Halaman Pesanan Saya.....	71
Gambar 35.	Halaman Unggah Bukti Pembayaran	72
Gambar 36.	Halaman Detail Pemesanan.....	73
Gambar 37.	Halaman Profil	73
Gambar 38.	Halaman Edit Profil.....	74
Gambar 39.	Halaman Admin	74
Gambar 40.	Halaman Bagian Marketing.....	75
Gambar 41.	Halaman Kasir	75
Gambar 42.	Halaman Detail Permintaan Pemesanan.....	76
Gambar 43.	Halaman Pesanan Dikonfirmasi	76
Gambar 44.	Halaman Kirim Produk	77

Gambar 45.	Halaman Unggah Berkas	77
Gambar 46.	Halaman Data Penjualan	78
Gambar 47.	Halaman Laporan Bulanan	78
Gambar 48.	Hasil Pengujian Performa Halaman Utama.....	86
Gambar 49.	Diagnosa performa web.....	87
Gambar 50.	Rekomendasi Peningkatan Performa Web	87

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Analisis Proses Bisnis.....	29
Tabel 2. Analisis Aturan Bisnis	30
Tabel 3. Analisis Dokumen <i>Input</i>	31
Tabel 4. Analisis Dokumen <i>output</i>	32
Tabel 5. Analisis Pelaku Bisnis	32
Tabel 6. Analisis Permasalahan dan Solusi	35
Tabel 7. Analisis Proses Bisnis.....	35
Tabel 8. Analisis Aturan Bisnis	37
Tabel 9. Analisis Dokumen <i>Input</i>	38
Tabel 10. Analisis Dokumen <i>Output</i>	39
Tabel 11. Analisis <i>User</i>	39
Tabel 12. Bentuk Tidak Normal (UNF).....	49
Tabel 13. Bentuk Normal Pertama (1NF)	50
Tabel 14. Bentuk Normal Kedua (2NF).....	50
Tabel 15. Bentuk Normal Ketiga (3NF).....	52
Tabel 16. Struktur Tabel <i>User</i>	53
Tabel 17. Struktur Tabel Level	54
Tabel 18. Struktur Tabel Produk.....	54
Tabel 19. Struktur Tabel Kategori.....	55
Tabel 20. Struktur Tabel Warna.....	55
Tabel 21. Struktur Tabel <i>Request</i>	55

Tabel 22.	Struktur Tabel Provinsi	56
Tabel 23.	Struktur Tabel Pesan	56
Tabel 24.	Struktur Tabel Gambar.....	57
Tabel 25.	Struktur Tabel Produk dipesan.....	57
Tabel 26.	Struktur Tabel Preorder.....	58
Tabel 27.	Struktur Tabel Menu	58
Tabel 28.	Struktur Tabel Submenu	58
Tabel 29.	Struktur Tabel <i>User Access Menu</i>	59
Tabel 30.	Tabel uji coba login.....	79
Tabel 31.	Tabel uji coba halaman bag. marketing	80
Tabel 32.	Tabel uji coba halaman kasir.....	81
Tabel 33.	Tabel uji coba halaman kurir.....	82
Tabel 34.	Tabel uji coba halaman admin	83
Tabel 35.	Tabel uji coba halaman pemilik	83
Tabel 36.	Uji Coba Pemesanan Produk.....	84

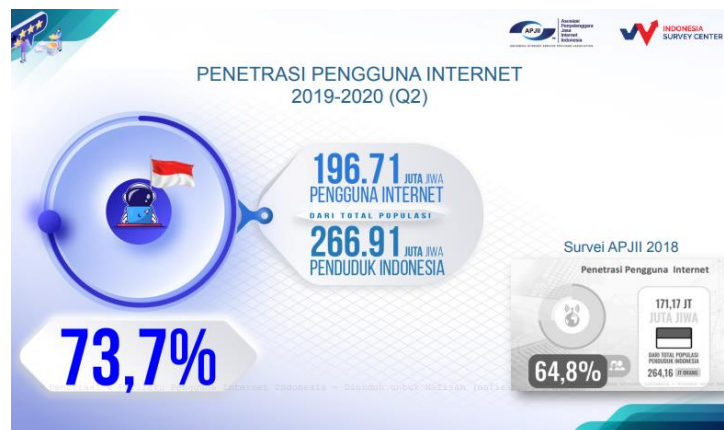
BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi saat ini telah berkembang dengan pesat seiring bertambahnya waktu. Adanya teknologi memudahkan manusia dalam menjalankan aktivitas/pekerjaan baik dalam bidang pendidikan, pertanian, ekonomi, kesehatan, komunikasi, dan informasi. Salah satu dari sekian banyak teknologi yang berkembang ialah ekonomi digital. Ekonomi digital merupakan sektor ekonomi meliputi barang dan jasa pada produksi, pengembangan, penjualan atau suplainya yang bergantung pada teknologi digital (Wibowo, 2018).

Indonesia termasuk ke dalam negara yang memiliki pertumbuhan ekonomi digital yang sangat pesat di ASEAN. Hal ini berdasarkan ukuran pasar bernilai 27 miliar USD pada tahun 2018 dan diperkirakan akan menjadi 100 miliar USD pada tahun 2025 (Anas et al., 2020). Hal ini didukung oleh banyaknya pengguna internet pada tahun 2019-2020 di Indonesia yang mencapai 196,71 juta jiwa dari total 266,91 juta penduduk atau sebesar 73,7% (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2020). Data pengguna internet di Indonesia dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Pengguna Internet di Indonesia (APJII, 2020)

Tingginya pertumbuhan ekonomi digital di Indonesia juga didukung oleh perkembangan teknologi informasi.

Tren teknologi informasi adalah salah satu faktor relevan yang saat ini membantu bisnis untuk menembus pasar baru untuk menjadi inovatif dan menghasilkan produk dan layanan baru. Jika suatu perusahaan mengidentifikasi teknologi informasi dengan baik untuk pasar bisnis yang kompetitif dengan menyediakan perangkat lunak yang sesuai, maka akan mampu melakukan pengorganisasian data dan informasi yang diperlukan dan tepat waktu untuk mengembangkan produk dan layanan baru (Berisha-Shaqiri & Berisha-Namani, 2015).

Ekonomi telah beralih ke digitalisasi dan penggunaan teknologi informasi menjadi penting, karena penggunaan teknologi informasi dianggap sebagai sumber utama keunggulan kompetitif bagi setiap perusahaan yang telah memahami pentingnya teknologi ini sebagai penggerak pembangunan sosial dan ekonomi. Teknologi informasi menciptakan peluang untuk peningkatan efisiensi dan fleksibilitas proses bisnis dan kolaborasi dalam grup.

Semua perusahaan yang sukses menggunakan teknologi ini dan menciptakan bisnis dan keunggulan kompetitif yang sama sekali baru. Sifat ekonomi digital yang global akan membatasi kapasitas perekonomian nasional. Oleh karena itu diperlukan sebuah sistem yang menerapkan teknologi informasi agar dapat diserap manfaat yang membawa ekonomi digital (Berisha-Shaqiri & Berisha-Namani, 2015). Sistem informasi merupakan gabungan dari beberapa komponen (manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja) dimana data diproses menjadi informasi dan dimaksudkan untuk untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan (Kadir, 2014).

Sistem informasi terbagi ke dalam beberapa bentuk, beberapa diantaranya, yaitu sistem informasi manajemen, sistem informasi akuntansi, sistem informasi keuangan, sistem informasi pemasaran, sistem informasi penjualan, dan sistem informasi manufaktur. sistem informasi penjualan merupakan bagian dari sistem informasi yang mencakup kumpulan prosedur yang melaksanakan, mencatat, mengkalkulasi, membuat dokumen dan informasi penjualan untuk keperluan manajemen mulai dari diterimanya order penjualan sampai mencatat timbulnya tagihan dagang (Anggraini et al., 2020).

Sistem informasi penjualan memudahkan pelaku usaha dalam menjalankan bisnis berupa penjualan produk seperti produk retail, perhiasan, furnitur, hingga alat transportasi. kendati sistem informasi penjualan memiliki banyak manfaat terhadap bisnis, namun masih banyak pelaku usaha yang belum menerapkan sistem informasi penjualan. Salah satunya adalah toko Azzam Furnitur HPL. UMKM ini bergerak di bidang penjualan barang

mebel/furnitur. Melayani pembelian barang jadi dan pembuatan beragam furniture interior dan eksterior *High Pressure Laminate* (HPL) berdasarkan permintaan konsumen (*request*).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 13/12/2021, Azzam Furniture HPL memiliki 3 cabang yang beralamat di Simpang Kalumpang, Lubuk Buaya (toko), Jalan Raya Lubuk Minturun koto tengah dan di Jalan Perintis (rumah produksi). Produk yang ditawarkan adalah berbagai macam barang interior seperti meja, lemari, kitchen set, plafon, dan berbagai macam aksesoris dalam ruangan dengan metode pembelian secara langsung (barang jadi) atau *request* barang (pemesanan barang sesuai kebutuhan). Bagi calon pembeli di luar Sumbar, dapat menghubungi toko melalui nomor telepon toko. Untuk pemesanan dapat membayar uang muka sebesar 50%, kemudian pihak Azzam Furnitur akan memproduksi dan mengantarkan ke alamat tujuan untuk dirakit dan pembeli melakukan pelunasan.

Berdasarkan informasi yang diperoleh pada tanggal 22 April 2022, Azzam Furnitur memiliki 12 karyawan, yakni 3 bagian marketing dan 9 orang sebagai tukang. Data penjualan perbulan berkisar antara 3 hingga 4 produk dengan pendapatan relatif antara 10-20 juta/produk. Dalam sehari setidaknya ada 3 calon pembeli yang datang ke toko untuk membeli atau sekadar bertanya. Berdasarkan penjelasan Ibral (bagian marketing), dari total calon pembeli yang datang bertanya, sebesar 50% calon pembeli tidak jadi membeli dikarenakan hanya sekadar untuk mendapatkan informasi produk yang ditawarkan. Hal ini menjadi salah satu pertimbangan untuk mengadopsi sistem informasi penjualan

sehingga pihak toko dapat melakukan promosi untuk meningkatkan penjualan dan calon pembeli tidak perlu jauh-jauh datang ke toko hanya untuk mendapatkan informasi mengenai produk yang ditawarkan.

Namun masalah yang sering muncul dalam *request* barang/produk adalah mayoritas pembeli meminta sampel produk sebelum melakukan pemesanan dan dikarenakan pihak toko juga menerima pemesanan bagi pembeli di luar kota Padang, dalam hal ini pihak toko mengirimkan banyak sampel produk kepada setiap pembeli yang bertanya melalui telepon selular dan mengakibatkan kurang efektif karena sampel produk cukup banyak dan pengiriman foto sampel yang berulang mengakibatkan penggunaan *memory* yang boros.

Untuk laporan penjualan, menggunakan buku besar/ mencatat secara tertulis. Berikut data laporan penjualan pada bulan juni tahun 2020. Dikarenakan laporan masih dilakukan secara manual, maka ada beberapa data yang tidak lengkap, sehingga data pada nota penjualan dan laporan tidak sinkron. Berikut pendapatan Azzam Furnitur juni-juli 2020:

Bulan	Total pendapatan	Cash	Via link
Juni 2020	Rp. 82.658.560	Rp. 82.658.560	-
Juli 2020	Rp. 42.425.000	Rp. 27.200.000	Rp. 15.225.000

Dikarenakan laporan masih dilakukan secara tertulis dan hanya ada di satu toko, maka dalam membuat laporan penjual perlu mengumpulkan masing-masing catatan penjualan pada tiap cabang dan merekap catatan tersebut satu

persatu. Hal ini tentu rentan terjadinya ketidaksesuaian atau kesalahan dalam membuat laporan tersebut.

Hal ini tentu menjadi solusi untuk merancang suatu sistem informasi penjualan bagi Azzam Furniture HPL dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi. Berdasarkan penjelasan diatas, maka pada tugas akhir ini, penulis akan merancang sebuah sistem informasi dengan studi kasus Azzam Furniture HPL.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahannya, diantaranya :

1. Sistem penjualan yang pada Azzam Furnitur masih dilakukan secara pencatatan tulis tangan sehingga pencatatan laporan tidak teratur.
2. Adanya 3 cabang pada Azzam Furnitur membutuhkan sebuah sistem yang terintegrasi agar laporan penjualan lebih teratur.
3. Diperlukan sistem informasi sebagai media promosi bagi Azzam furnitur untuk meningkatkan penjualan.
4. Penawaran produk kurang optimal karena setiap calon pembeli yang ingin melihat contoh produk, pihak toko perlu mengirimkan sampel produk terutama untuk calon pembeli yang berada di luar kota Padang.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi di atas, maka penulis membatasi ruang lingkup pembahasan sebagai berikut :

1. Website sistem informasi penjualan yang dibangun menangani informasi detail data produk, *preorder*, *request* produk, data pembayaran, data konsumen, informasi pemesanan dan informasi pengiriman barang.
2. *Request* dapat berupa permintaan warna dan ukuran pada produk yang tersedia.
3. Data pembayaran dan pelunasan (untuk *request* produk) pada pembahasan ini berupa konfirmasi pembayaran dengan mengunggah bukti pembayaran.
4. Pengiriman barang/produk menggunakan jasa kirim oleh pihak Azzam Furnitur.
5. Website sistem informasi penjualan ini menghasilkan laporan meliputi data penjualan.
6. Sistem yang dibangun menggunakan arsitektur *Model-View-Controller* atau MVC, framework CodeIgniter, dengan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*), dan *Database Management System* (DBMS) menggunakan MySQL, dan XAMPP.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka permasalahan dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan pada Azzam Furniture HPL dalam menjalankan kegiatan bisnis di era digital?
2. Bagaimana membangun sistem informasi penjualan pada Azzam Furniture HPL dengan menggunakan teknik MVC (*Model, View, Controller*),

bahasa pemrograman PHP, *framework CodeIgniter*, *Database Management System* MySQL, XAMPP sebagai *web service*?

E. Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari tugas akhir adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun sistem informasi penjualan yang dapat membantu Azzam Furniture HPL dalam menjalankan penjualan produk furnitur
2. Dengan adanya sistem informasi ini dapat membantu pembeli dalam melakukan pemesanan produk yang tersedia maupun pemesanan *request* melalui sistem.

F. Manfaat Tugas Akhir

Berdasarkan tujuan tugas akhir yang hendak dicapai, maka tugas akhir ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis tugas akhir ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu memberikan sumbangan pemikiran pada pembaca untuk terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pihak Azzam Furnitur

Dapat mempermudah kinerja pihak toko dalam mengelola data produk, proses penjualan, dan melihat data penjualan.

b. Bagi Pembeli

Pembeli tidak perlu datang ke toko untuk melakukan pemesanan. Pembeli dapat melakukan dimanapun dan kapanpun selagi ada koneksi internet.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Dalam perancangan sistem menggunakan bahasa pemrograman PHP, *framework CodeIgniter*, XAMPP sebagai *database server*, dan juga DBMS berupa MySQL dan dibangun untuk mempermudah bagi sisi *customer* dalam melakukan pemesanan dari jarak jauh, dan juga mempermudah bagi pihak usaha dalam mengelola pesanan dan mencetak laporan.
2. Pada sistem terdapat opsi pemesanan produk jadi, pemesanan secara request dan berdasarkan pengujian yang dilakukan, pembeli berhasil melakukan pemesanan dengan kedua opsi tersebut. Pada menu laporan pemilik berhasil melihat data penjualan serta mencetak laporan penjualan.

B. Saran

Saran untuk pengembangan sistem ini selanjutnya yaitu diharapkan:

1. Sistem dapat digunakan secara *mobile* atau berupa aplikasi pada *smartphone* baik *Andriod* maupun *IOS*.
2. Proses pembayaran dapat dilakukan secara digital.
3. Terdapatnya proses pengantaran barang kepada *customer* yang sudah memesan barang.

DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Anas, T., Panjaitan, N. A., Yean, T. S., & Siew, T. (2020). E-Commerce in Indonesia : What is Holding Back Small Businesses ? *ISEAS Perspective*, 36, 1–13. <https://think-asia.org/handle/11540/11855>
- Anggraini, Y., Pasha, D., & Setiawan, A. (2020). Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus : Orbit Station). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 1(2), 64–70. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- arie setya utama, Apriliani Taurusia, david budiman. (2021). *SISTEM INFORMASI PENJUALAN FURNITURE PADA SUMBER JAYA JATI BERBASIS WEB / utama / Jurnal Multimedia dan Android (JMA)*. <http://www.jurnal.umitra.ac.id/index.php/JMA/article/view/725/594>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2020). Laporan Survei Internet APJII 2019 – 2020. *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2020*, 1–146. <https://apjii.or.id/survei>
- Berisha-Shaqiri, A., & Berisha-Namani, M. (2015). Information Technology and the Digital Economy. *Mediterranean Journal of Social Sciences*. <https://doi.org/10.5901/MJSS.2015.V6N6P78>
- Kadir, A. (2014). Pengenalan sistem informasi edisi revisi. Yogyakarta: Andi, 2.No Title. *Edisi Revisi, January*. <https://doi.org/10.13140/2.1.2637.6328>
- KBBI*. (n.d.). Retrieved December 25, 2022, from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/penjualan>
- Konsep Sistem Informasi - Jeperson Hutahaean - Google Buku*. (n.d.). Retrieved July 1, 2021, from https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=o8LjCAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR7&dq=konsep+sistem+informasi&ots=t-sbrrKTbP&sig=DusXTwSMI77XeHnzUwdmtvMHZho&redir_esc=y#v=onepage&q=konsep sistem informasi&f=false
- Kredivo. (2021). *CodeIgniter Web Framework*. <https://codeigniter.com/home>