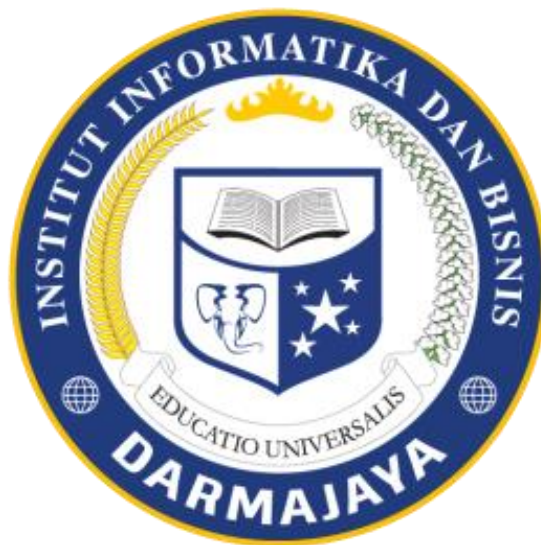


**LAPORAN HASIL KERJA PRAKTEK**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO KUE  
RIDHA JAYA 43 BANDAR LAMPUNG**



**DIAJUKAN OLEH :**

**DAMAR MUSLIM SATRIAWAN**

**1611050187**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
JURUSAN SISTEM INFORMASI  
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA  
BANDAR LAMPUNG**

**2021**



**HALAMAN PENGESAHAN**

**LAPORAN HASIL KERJA PRAKTEK  
PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO KUE  
RIDHA JAYA 43 BANDAR LAMPUNG**

Oleh:

**DAMAR MUSLIM SATRIAWAN (1611050187)**

Telah memenuhi syarat untuk diterima

Menyetujui,

Dosen Pembimbing

Pembimbing Lapangan

Indera,S.Kom.,M.T.I  
NIK. 0201108002

Ny. Farida

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi,

Dr. Handoyo Widi Nugroho, S.Kom, M.T.I

NIK. 0205077201

## PRAKATA

Puji dan syukur *Alhamdulillah*, penulis panjatkan kehadiran ALLAH *Subhanahu Wa Ta'ala* yang mana telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Sholawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Nabi MUHAMMAD *Sholallahu 'Alaihi Wassalam* yang selalu dinantikan *syafa'atnya* dan menjadi panutan dalam segala aspek kehidupan termasuk dalam menuntut ilmu. Dan atas Rahmat-Nya juga sehingga saya dapat menyelesaikan laporan hasil Kerja Praktek (KP) pada tanggal 16 Agustus sampai dengan tanggal 16 September tahun 2021 ini tepat pada waktunya. Kegiatan Kerja Praktek (KP) salah satunya dilaksanakan di TOKO KUE RIDHA JAYA 43.

Kegiatan ini merupakan salah satu bagian dari Tri Darma Perguruan Tinggi yang harus dilakukan oleh Civitas Akademika khususnya oleh mahasiswa di Perguruan Tinggi dalam kegiatan pembelajaran dan penelitian. Selesaiannya laporan kerja praktek ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan masukan-masukan kepada penulis. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Orang tua saya yang telah memberikan motivasi baik moril maupun material dan doa bagi saya.
2. Rahmadyah Hamiranti yang telah menjadi penyemangat serta memberi motivasi baik moril maupun material dan doa untuk saya.
3. Bapak IR. Firmansyah Y. Alfian, MBA.,MSc. selaku Rektor IIB DARMAJAYA.
4. Bapak Dr. Handoyo Widi Nugroho, S.Kom, M.T.I. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi IIB DARMAJAYA.
5. Bapak Indera, S.Kom., M.T.I. selaku Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) yang telah memberikan bimbingan, petunjuk serta saran-saran yang sangat berharga dalam kegiatan KP sampai penulisan laporan KP.

6. Ibu Farida. Pihak Toko Kue Ridha Jaya 43 yang telah memberi dukungan dan masukan dalam berbagai kegiatan kerja praktek.
7. Rekan-rekan mahasiswa sistem informasi yang selalu memberikan dorongan dan semangat kepada penulis
8. Semua pihak baik yang secara langsung ataupun tidak langsung telah membantu serta menjadi motivasi dalam penyelesaian Laporan Kerja Praktek ini.

Akhir kata, penulis memohon maaf sebesar-besarnya apabila atas kesalahan dan kekurangan dan segala keterbatasan dalam penulisan ataupun isi dalam Laporan Kerja Praktek ini. Semoga Allah SWT memberikan Rahmat dan Hidayahnya untuk kalian atas kebaikan yan telah diberikan kepada penulis. Amin.

Bandar Lampung, 17 September 2021  
Penulis

Damar Muslim Satriawan  
1611050187

## RIWAYAT HIDUP

- a. Nama : Damar Muslim Satriawan
- b. NPM : 1611050187
- c. Tempat, Tanggal Lahir : Tanjung Karang, 13 Agustus 1993
- d. Agama : Islam
- e. Alamat : Jl. Pelita 1 No.20 Labuhan Ratu,  
Kecamatan Labuhan Ratu,
- f. Suku : Jawa
- g. Kewarganegaraan : Indonesia
- h. Email : damarmudlim@gmail.com
- i. No Hp : 083172664288

Dengan ini saya menyatakan bahwa semua keterangan yang saya sampaikan di atas adalah benar.

Bandar Lampung, 17 September 2021  
Yang menyatakan,

Damar Muslim Satriawan  
NPM. 1611050187



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	i
<b>PRAKATA</b> .....	ii
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	iv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Ruang Lingkup Kerja Program KP .....	2
1.3 Tujuan Dan Manfaat Program KP.....	3
1.3.1 Tujuan .....	3
1.3.2 Manfaat .....	3
1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan .....	3
1.5 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN</b>	
2.1 Sejarah Perusahaan .....	5
2.2 Visi dan Misi Perusahaan.....	6
2.2.1 Visi.....	6
2.2.2 Misi .....	6
2.3 Kegiatan Utama Perusahaan .....	6
2.4 Lokasi Perusahaan .....	7
2.5 Struktur Organisasi .....	7



### **BAB III PERMASALAHAN PERUSAHAAN**

3.1	Analisa Permasalahan yang Dihadapi Perusahaan.....	8
3.1.1	Temuan Masalah.....	8
3.1.2	Perumusan Masalah.....	8
3.1.3	Kerangka Pemecahan Masalah.....	9
3.2	Landasan Teori .....	10
3.2.1	Sistem .....	10
3.2.2	Karakteristik Sistem .....	10
3.2.3	Klasifikasi Sistem .....	11
3.2.4	Informasi.....	13
3.2.5	<i>Diagram UML</i> .....	13
3.3	Metode Yang Digunakan .....	18
3.4	Rancangan Program Yang Dibuat.....	19
3.4.1	Analisis Sistem Yang Berjalan.....	29
3.4.2	Evaluasi Sistem Yang Berjalan .....	20
3.4.3	Rancangan Sistem Yang Diusulkan.....	21
3.4.4	<i>Use Case Diagram</i> .....	22
3.4.5	<i>Activity Diagram</i> .....	23
3.4.6	<i>Sequence Diagram</i> .....	26
3.4.7	<i>Class Diagram</i> .....	29
3.4.8	<i>Deployment Diagram</i> .....	29
3.4.9	Perancangan Amtarmuka.....	30

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1	Hasil.....	33
4.1.1	Spesifikasi Perangkat Keras ( <i>hardware</i> ).....	33
4.1.2	Spesifikasi Perangkat Lunak ( <i>software</i> ).....	33
4.2	Pembahasan .....	33

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1	Kesimpulan.....	42
5.2	Saran .....	43

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Banner Toko Kue Ridha Jaya 43 .....	5
Gambar 2.2 Peta Lokasi .....	7
Gambar 2.3 Struktur Organisasi .....	7
Gambar 3.1 Kerangka Pemecahan Masalah .....	9
Gambar 3.2 Paradigma Pembuatan <i>Prototype</i> .....	19
Gambar 3.3. <i>Uce Case Diagram</i> Sistem yang Berjalan .....	19
Gambar 3.4 Activity Diagram Sistem yang Berjalan.....	20
Gambar 3.5 <i>Uce Case Diagram</i> Sistem yang Diusulkan.....	22
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram From Login</i> .....	23
Gambar 3.7. <i>Activity Diagram From Laporan</i> .....	23
Gambar 3.8. <i>Activity Diagram From Data Master</i> .....	24
Gambar 3.9. <i>Activity Diagram From Input Transaksi</i> .....	25
Gambar 3.10. <i>Activity Diagram From Cetak Transaksi</i> .....	25
Gambar 3.11 <i>Sequence Diagram Login</i> .....	26
Gambar 3.12 <i>Sequence Diagram Data Master</i> .....	27
Gambar 3.13 <i>Sequence Diagram Transaksi</i> .....	27
Gambar 3.11 <i>Sequence Diagram Laporan Penjualan</i> .....	28
Gambar 3.12. <i>Class Diagram</i> .....	29
Gambar 3.13 <i>Deployment Diagram</i> .....	29
Gambar 3.14 <i>Form Login Admin</i> .....	30
Gambar 3.15 <i>Form Halaman Awal</i> .....	30
Gambar 3.16 <i>Form Halaman Transaksi</i> .....	31
Gambar 3.17 <i>Form Halaman Data Penjualan</i> .....	31
Gambar 3.18 <i>Form Halaman Data Barang</i> .....	32
Gambar 3.19 <i>Form Halaman Data Kategori</i> .....	32
Gambar 4.1 Tampilan <i>Dashboard</i> Utama.....	34
Gambar 4.2 Tampilan Grafik Berdasarkan Kategori Produk.....	35
Gambar 4.3 Tampilan Laporan Penjualan .....	38
Gambar 4.4 Tampilan Invoice Penjualan.....	40
Gambar 4.5 Tampilan Cetak Invoice Penjualan .....	41

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. <i>Use Case Diagram</i> .....	14
Tabel 3.2 <i>Activity Diagram</i> .....	15
Tabel 3.3 <i>Class Diagram</i> .....	16
Tabel 3.4 <i>Sequence Diagram</i> .....	17
Tabel 3.5. Evaluasi Sistem yang Berjalan .....	21

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Persaingan dunia bisnis pada era industri 4.0 saat ini semakin ketat terlebih dalam bisnis kue yang dimana banyaknya toko-toko baru yang bermunculan sehingga menuntut pemilik toko untuk memiliki strategi bisnis yang tepat agar tetap bertahan dan berkembang. Faktor penting yang dapat menentukan strategi bisnis yaitu dengan membuat keputusan yang cepat dan akurat. Dalam pengambilan keputusan para pelaku bisnis tidak dapat menggunakan intuisi namun perlu didasari dengan berdasarkan fakta dan informasi dari pelaku bisnis terkait.

Perkembangan teknologi informasi dipengaruhi oleh tingginya kebutuhan akan teknologi dan sistem informasi yang akurat, efektif dan efisien. Berkembangnya teknologi komputer mempengaruhi kinerja manusia sebagai operasional sistem sehingga peralihan ke arah sistem informasi yang berbasis komputer semakin meningkat. Perusahaan jasa dapat memiliki beberapa sistem seperti Sistem Kepegawaian, Akuntansi, *Inventory* dan lain-lain. Salah satu bagian sistem informasi yang menjadi pokok perhatian pada perusahaan jasa adalah Sistem Manajemen Persediaan atau Sistem *Inventory*.

Seperti pada Toko Kue Ridha Jaya 43, Toko kue ridha jaya 43 merupakan pelaku bisnis dalam bidang olahan kue yang menjual berbagai macam olahan kue seperti olahan roti, kue kering, kue basah dll dan inovasi yang dibuat dengan bahan-bahan berkualitas tinggi. Ini telah membentuk sistem toko kue terkemuka dari satu bisnis keluarga sederhana yang menghasilkan berbagai jenis olahan kue di Bandar Lampung. Pada kegiatan operasionalnya, toko kue ridha jaya 43 hanya menggunakan pencatatan kedalam buku untuk manajemen data transaksi penjualan yang memiliki ribuan transaksi setiap tahunnya menjadi alasan pentingnya bagi toko kue ridha jaya 43 untuk menggunakan sistem informasi penjualan.

Oleh karena itu, perancangan sistem informasi penjualan menjadi sangat diperlukan guna membantu pihak toko dalam mengelola transaksi penjualan. Pengelolaan transaksi penjualan yang telah dilakukan selama ini belum dapat memenuhi kebutuhan pemilik toko dalam pengambilan keputusan, sebab laporan yang dihasilkan masih dalam bentuk informasi umum.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk mengangkat judul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO KUE RIDHA JAYA 43 BANDAR LAMPUNG”**. Dengan harapan, laporan penjualan dapat dipantau dengan baik dan proses pelaporan menjadi lebih mudah dan cepat serta dapat menjadi acuan untuk pengambilan sebuah keputusan bagi pemilik toko.

## **1.2 Ruang Lingkup Kerja Program KP**

Adapun ruang lingkup laporan ini penulis melakukan pengamatan sebagai berikut.

### **1. Pengamatan Umum**

Berisi Tentang sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, bidang usaha/kegiatan utama perusahaan, lokasi perusahaan, struktur organisasi.

### **2. Pengamatan Khusus**

Meliputi pelaksanaan pekerjaan secara khusus selama kerja praktek berlangsung yaitu proses **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO KUE RIDHA JAYA 43 BANDAR LAMPUNG**

### **1.3 Tujuan dan Manfaat Program KP**

#### **1.3.2 Tujuan**

Tujuan dari kegiatan ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menerapkan sistem informasi penjualan untuk membantu pihak toko dalam mengelola transaksi penjualan.
2. Dapat menampilkan data penjualan dalam bentuk grafik yang ditampilkan pada halaman utama.
3. Membangun sistem informasi penjualan yang menampilkan informasi penjualan pada toko kue ridha jaya 43 dalam bentuk visualisasi yang mudah dipahami.

#### **1.3.2 Manfaat**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah input data transaksi penjualan pada toko.
2. Mempermudah pihak toko dalam mengelola data transaksi.
3. Mempermudah pihak toko untuk mengetahui produk yang paling banyak peminat.
4. Menghasilkan laporan yang akurat, relevan, dan tepat waktu .

### **1.4 Waktu Dan Tempat Pelaksanaan**

Kegiatan Kerja Praktek ini dilakukan pada :

1. Waktu : 16 Agustus 2021 – 16 September 2021
2. Tempat : Toko Kue Ridha Jaya 43, Jl. Onta No. 82 Suamenanti baru kedaton bandar lampung.

## **1.5 Sistematika Penulisan**

Penulisan laporan kerja praktek ini dibagi dalam 5 bagian, masing – masing dalam sub bagian sebagai berikut.

### **BAB I Pendahuluan**

Pada bab ini membahas tentang latar belakang pengambilan judul penelitian dan juga diuraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II Gambaran Umum**

Pada bab ini gambaran umum mengenai toko kue ridha jaya 43.

### **BAB III PERMASALAHAN PERUSAHAAN**

Bab ini merupakan perumusan permasalahan yang ada pada perusahaan, bagian ini membahas tentang permasalahan yang ada pada toko kue ridha jaya 43 dan melakukan pemecahan masalah. Dan berisi teori-teori penunjang yang berkaitan dengan sistem informasi penjualan dan mendukung penelitian serta penulisan laporan kerja praktek yang akan dilakukan oleh penulis/peneliti

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan pembahasan dalam perancangan sistem informasi penjualan

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari hasil yang telah dilakukan dalam perancangan sistem informasi penjualan



## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Sejarah Perusahaan

Toko kue ridha jaya 43 merupakan bisnis yang bergerak dalam pengolahan macam kue dan roti yang berdiri sejak tahun 2003, bermula dari hobi ibu farida sang pemilik toko dalam membuat kue dan roti kemudian dikembangkan menjadi sebuah bidang usaha olahan kue dan roti pemilik toko yaitu ibu farida berperan langsung dalam pengolahan kue. Awal mula ibu farida hanya menerima pesanan dan menitipkan pada toko toko kue lainnya untuk membuat kue dan roti, seiring berjalannya waktu ibu farida kemudian membuka toko nya di JL. onta sukamenanti baru Bandar lampung. Sejak awal berdiri Toko kue ridha jaya 43 menjual produk olahan kue dan roti dengan berbagai macam bentuk dan rasa. Toko kue ridha jaya 43 menjual produk nya dengan harga yang bervariasi dari Rp. 5000 sampai Rp. 250.000. Toko kue ridha jaya 43 mulai beroperasi dari jam 09.00-22.00



Gambar 2.1 Banner Toko Kue Ridha Jaya 43

komitmen toko kue ridha jaya 43 adalah tetap menjaga kualitas produk dengan tidak menggunakan bahan pengawet dalam proses produksinya. Hal ini dilakukan agar produk ini aman dikonsumsi oleh konsumen, selain itu, Toko kue ridha jaya 43 sangat menjaga kualitas produknya dengan memproduksi produk-produk baru setiap harinya untuk memberikan kepuasan kepada konsumen.

## **2.2 Visi dan Misi Perusahaan**

### **2.2.1 Visi**

Menjadikan “Bakery” sebagai usaha terkenal dengan berbagai rasa dan bentuk yang bervariasi untuk memuaskan para konsumen.

### **2.2.2 Misi**

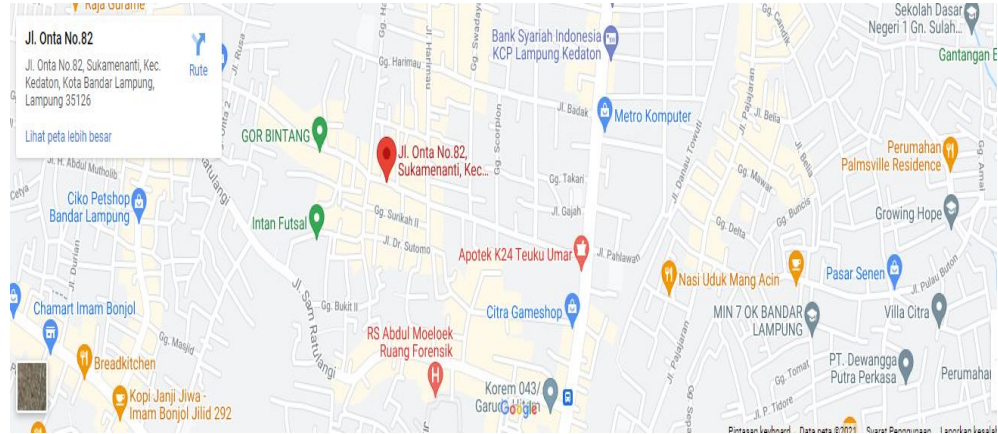
- 1) Menciptakan tenaga kerja yang ahli dan kompeten serta memiliki imtaq dan iptek yang kuat.
- 2) Memuaskan konsumen.
- 3) Menjadi toko kue yang terkenal.
- 4) Memperluas lapangan kerja untuk masyarakat sekitar tempat produksi pada khususnya dan masyarakat indonesia pada umumnya

## **2.3 Kegiatan Utama Perusahaan**

Toko Kue Ridha Jaya 43 merupakan unit usaha yang memproduksi beraneka variasi kue dan roti yang menjual produknya secara langsung. Sejak awal berdiri Toko kue ridha jaya 43 menjual produk olahan kue dan roti dengan berbagai macam bentuk dan rasa. Toko kue ridha jaya 43 menjual produk nya dengan harga yang bervariasi dari Rp. 5000 sampai Rp. 250.000. Toko kue ridha jaya 43 mulai beroperasi dari jam 09.00-22.00 Tujuan umum dari usaha toko kue ridha jaya 43 menjadikan toko kue yang dikenal banyak orang yang, inspirasi dan produktif sehingga mampu bersaing dari sekian banyaknya pesaing-pesaing lainnya. komitmen toko kue ridha jaya 43 adalah tetap menjaga kualitas produk dengan tidak menggunakan bahan pengawet dalam proses produksinya. Hal ini dilakukan agar produk ini aman dikonsumsi oleh konsumen, selain itu, Toko kue ridha jaya 43 sangat menjaga kualitas produknya dengan memproduksi produk-produk baru setiap harinya untuk memberikan kepuasan kepada konsumen.

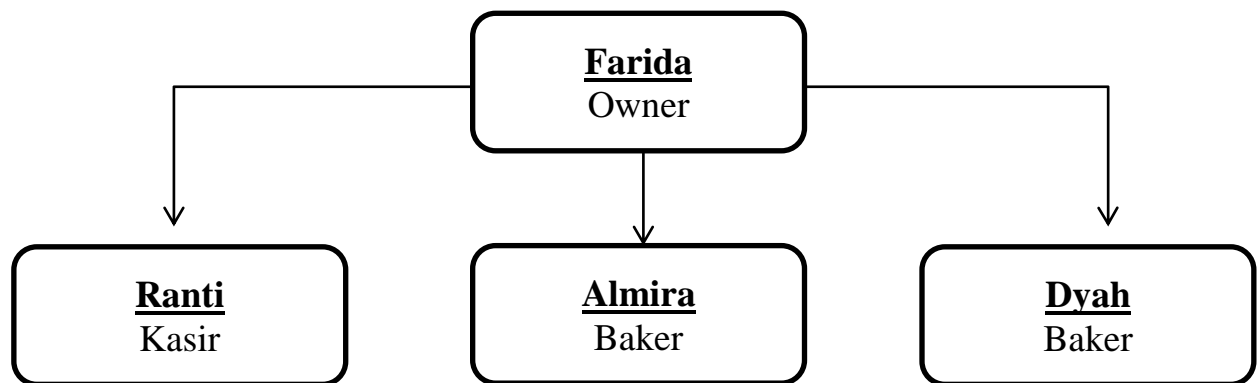
## 2.4 Lokasi Perusahaan

Toko kue ridha jaya 43 berada di JL. Onta No. 82 sukamenanti baru, kedaton bandar lampung provinsi lampung.



Gambar 2.2 Peta Lokasi

## 2.5 Struktur Organisasi



Gambar 2.3 Struktur Organisasi Toko Kue Ridha Jaya 43.

## **BAB III**

### **PERMASALAHAN PERUSAHAAN**

#### **3.1 Analisa Permasalahan yang Dihadapi Perusahaan**

Pada tahap ini penulis menganalisa sistem penjualan pada toko kue ini masih dilakukan secara manual. Karyawan yang terlibat ada 3 orang yang terdiri dari kasir, baker, dan owner. Proses bisnisnya adalah pelanggan melakukan pemesanan kue kepada kasir. Pelanggan membayar transaksi tersebut dan kasir membuat nota penjualan. Untuk pelanggan tertentu, kasir memperbolehkan untuk pembayaran kemudian (kredit). Bila pembayaran secara kredit, pelanggan dapat melakukan pembayaran keesokan harinya atau beberapa hari kemudian. Pada saat penutupan, kasir memberikan pertanggungjawaban kepada manajer.

##### **3.1.1 Temuan Masalah**

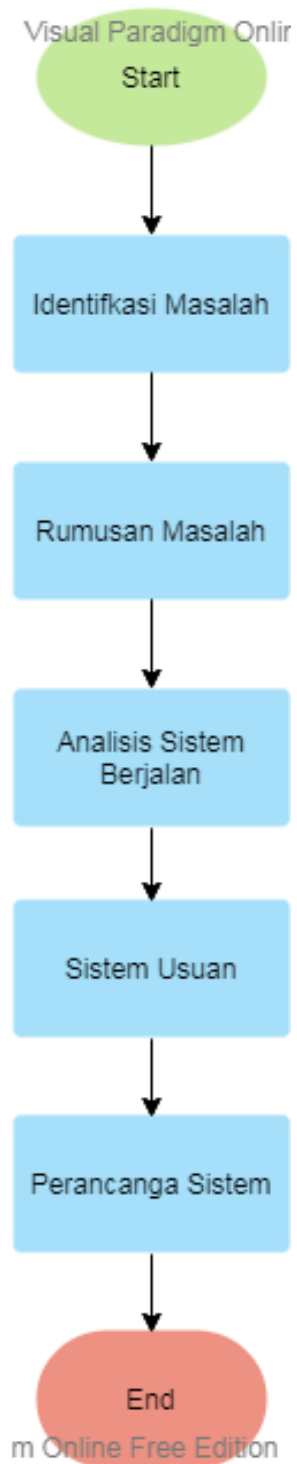
Temuan permasalahan yang ditemukan yaitu:

- 1) Pencatatan penjualan masih dilakukan secara manual sehingga seringkali terjadi kesalahan dalam perhitungan penjualan.
- 2) Ketidakakuratan dalam perhitungan stok kue yang ada sehingga terkadang ada stok yang habis atau belum siap pada saat pelanggan memesan.
- 3) Tidak adanya pengawasan terhadap stok kue (Rentan terhadap kecurangan karyawan).
- 4) Pemilik seringkali terlambat dalam menerima Laporan setiap periode.

##### **3.1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan temuan masalah di atas, dalam penelitian ini dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut : Bagaimana merancang sistem informasi penjualan yang dapat membantu memudahkan manajemen Toko Kue Ridha Jaya 43 dalam membuat semua laporan transaksi.

### 3.1.3 Kerangka Pemecahan Masalah



Gambar 3.1 Kerangka Pemecahan Masalah

## 3.2 Landasan Teori

### 3.2.1 Sistem

Lucas mendefinisikan, “Sistem sebagai suatu komponen atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling bergantung satu sama lain dan terpadu”.

Menurut Romney dan Steinbart (2015), Sistem adalah rangkaian dari dua atau lebih komponen-komponen yang saling berhubungan, yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Sebagian besar sistem terdiri dari subsistem yang lebih kecil yang mendukung sistem yang lebih besar.

Menurut Mulyadi (2016), Sistem adalah “suatu jaringan prosedur yang dibuat menurut pola yang terpadu untuk melaksanakan kegiatan pokok perusahaan”.

### 3.2.2 Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai ciri-ciri karakteristik yang terdapat pada sekumpulan elemen yang harus dipahami dalam mengidentifikasi pembuatan sistem. Adapun karakteristik sistem (Hutahaean, 2015:3). yang dimaksud adalah sebagai berikut:

Suatu sistem mempunyai beberapa karakteristik, yaitu:

1) Komponen Sistem (*Components*)

Komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian sistem, yang mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem keseluruhan.

2) Batas Sistem (*Boundary*)

Batas sistem (*boundary*) merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

- 3) Lingkungan Luar Sistem (*Environments*)  
Lingkungan luar (*environments*) dari suatu sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan merugikan sistem.
- 4) Penghubung Sistem (*Interface*)  
Penghubung (*interface*) merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan susbsistem lainnya sehingga memungkinkan sumber-sumber daya mengalir antara subsistem yang satu dengan yang lain.
- 5) Masukan Sistem (*Input*)  
Masukan (*input*) adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*).
- 6) Keluaran Sistem (*Output*)  
Keluaran (*output*) adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain atau kepada supra sistem.
- 7) Pengolah Sistem (*Process*)  
Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukan jadi keluaran.
- 8) Sasaran Sistem (*Objectives*)  
Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya.

### 3.2.3 Klasifikasi Sistem

Sistem merupakan suatu bentuk integrasi antara satu komponen dan komponen lain karena sistem memiliki sasaran yang berbeda untuk setiap kasus yang terjadi di dalam sistem tersebut. Oleh karena itu sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang.

Adapun klasifikasi sistem menurut (Hutahaean, 2015:6) diuraikan sebagai berikut:

1) Sistem Abstrak dan Sistem Fisik

Sistem abstrak merupakan sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik, misalnya sistem telogi. Sedangkan sistem fisik diartikan sebagai sistem yang nampak secara fisik sehingga setiap makhluk dapat melihatnya, misalnya sistem computer

2) Sistem Alamiah dan Sistem Buatan Manusia

Sistem alamiah merupakan sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat oleh manusia, misalnya sistem tata surya, sistem galaksi, sistem 11 reproduksi dan lain-lain. Sedangkan sistem buatan manusia merupakan sistem yang dirancang oleh manusia. Sistem buatan yang melibatkan interaksi manusia, misalnya sistem akuntansi, sistem informasi, dan lain-lain.

3) Sistem Deterministik dan Sistem Probabilistik

Sistem deterministik merupakan sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Interaksi bagian-bagiannya dapat dideteksi dengan pasti sehingga keluaran dari sistem dapat diramalkan, misalnya sistem komputer, adalah contoh sistem yang tingkah lakunya dapat dipastikan berdasarkan program-program komputer yang dijalankan. Sedangkan sistem robabilistik merupakan sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas, misalnya sistem manusia.

4) Sistem Terbuka dan Sistem Tertutup

Sistem terbuka merupakan sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Lebih spesifik dikenal juga yang disebut dengan sistem terotomasi, yang merupakan bagian dari sistem buatan manusia dan berinteraksi dengan kontrol oleh satu atau lebih komputer sebagai bagian dari sistem yang digunakan dalam masyarakat modern. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk subsistem lainnya, misalnya sistem kebudayaan manusia. Sedangkan



sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa danya campur tangan dari pihak luar. Secara teoritis sistem tersebut ada, tetapi kenyataannya tidak ada sistem yang benar-benar tertutup, yang ada hanyalah relatively closed system (secara relatif tertutup, tidak benar-benar tertutup).

### **3.2.4 Informasi**

Informasi merupakan hal yang sangat penting bagi perusahaan dalam mengambil setiap pengambilan keputusan. Secara Etimologi, Informasi berasal dari bahasa Perancis kuno yaitu informaction (tahun 1387) yang diambil dari bahasa latin informationem yang berarti “garis besar, konsep,ide”. Menurut Krismaji (2015), Informasi adalah “data yang telah diorganisasi dan telah memiliki kegunaan dan manfaat”.

Hal serupa disampaikan oleh Romney dan Steinbart (2015): Informasi (information) adalah data yang telah dikelola dan diproses untuk memberikan arti dan memperbaiki proses pengambilan keputusan. Sebagaimana perannya, pengguna membuat keputusan yang lebih baik sebagai kuantitas dan kualitas dari peningkatan informasi.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian informasi adalah data yang diolah agar bermanfaat dalam pengambilan keputusan bagi penggunanya.

### **3.2.5 Diagram UML**


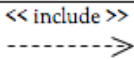
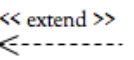

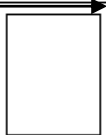

Menurut M. Shalahuddin dan Rosa A.S (2011:118) UML (unified Modeling Language) merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks khusus. Pada Tabel UML 3.1 terdiri dari 13 macam diagram, namun pada penelitian ini hanya menggunakan 4 diagram yaitu :

### 1) Use Case Diagram

*Use case* atau diagram *Use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendefinisikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu, (Rosa A.S, M.Shalahuddin, 2013). syarat penamaan pada use case adalah nama yang di definisikan secara simpel dan dapat dipahami. Ada dua hal utama pada use case yaitu pendefinisian apa yang disebut aktor dan *use case*.

- Aktor merupakan orang, proses, atau sistem laen yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang.
- *Use case* merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar kesan antar unit atau actor.

Tabel 3.1. *Use Case Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit.
3		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
4		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
5		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
6		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor

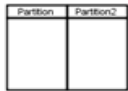





(Rosa A.S, M.Shalahuddin, 2013).

## 2) Activity Diagram

Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem, (Rosa A.S, M.Shalahuddin, 2013). Diagram aktivitas juga banyak digunakan untuk mendefinisikan hal-hal berikut:

1. Rancangan proses bisnis dimana setiap urutan aktivitas yang digambarkan merupakan proses bisnis sistem yang didefinisikan.
2. Urutan atau pengelompokan tampilan dari sistem / *user interface* dimana setiap aktivitas dianggap memiliki sebuah rancangan antar muka tampilan.
3. Rancangan pengujian dimana setiap aktivitas dianggap memerlukan sebuah pengujian yang perlu didefinisikan kasus ujinya.

Tabel 3.2 Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Swimlane</i>	Menunjukkan siapa yang bertanggung jawab dalam melakukan aktivitas dalam suatu diagram.
2		<i>Action</i>	Langkah-langkah dalam sebuah activity. Action bisa terjadi saat memasuki activity, meninggalkan activity, atau pada event yang spesifik.
3		<i>Initial State</i>	Menunjukkan dimana aliran kerja dimulai.
4		<i>Activity Final Node</i>	Menunjukkan dimana aliran kerja diakhiri.
5		<i>Decision Node</i>	Menunjukkan suatu keputusan yang mempunyai satu atau lebih transisi dan dua atau lebih transisi sesuai dengan suatu kondisi.
6		<i>Control Flow</i>	Menunjukkan bagaimana kendali suatu aktivitas terjadi pada aliran kerja dalam tindakan tertentu.

(Rosa A.S, M.Shalahuddin, 2013).

### 3) *Class Diagram*

Diagram kelas atau class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem, Diagram kelas dibuat agar pembuat program atau programmer membuat kelas-kelas sesuai rancangan di dalam kelas agar antara dokumentasi perancangan dan perangkat lunak sinkron.

Berikut adalah tabel simbol yang digunakan dalam pembuatan class diagram. (Rosa A.S, M.Shalahuddin, 2013) :

Tabel 3.3 *Class Diagram*


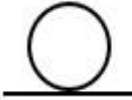
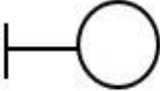



NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Generalization</i>	Relasi antarkelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum-khusus)
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		<i>Class</i>	Kelas pada struktur sistem
4		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
5		<i>Dependency</i>	Relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antarkelas
6		<i>Association</i>	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity

(Rosa A.S, M.Shalahuddin, 2013).

#### 4) *Diagram Sequence*

Menurut (Rosa & Shalahudin, 2014) *Diagram Sequence* menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambar diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu. Membuat *diagram sequence* juga dibutuhkan untuk melihat skenario yang ada pada *use case*.

Tabel 3.4 *Sequence Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menggambar orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.
2		<i>Entity Class</i>	Menggambarkan hubungan yang akan dilakukan
3		<i>Boundary Class</i>	Menggambarkan sebuah gambaran dari foem
4		<i>Control Class</i>	Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel
5		<i>A focus of Control &amp; A Life Line</i>	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya message
6		<i>A message</i>	Menggambarkan Pengiriman Pesan

(Rosa A.S, M.Shalahuddin, 2013).

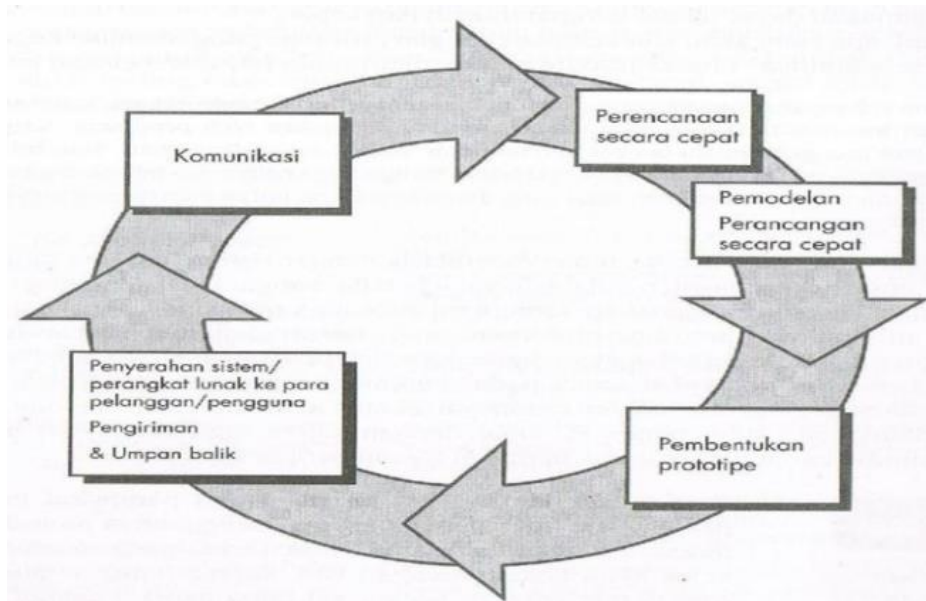
### 3.3 Metode yang Digunakan

Menurut Pressman (2012:50), dalam melakukan perancangan sistem yang akan dikembangkan dapat menggunakan metode *prototype*. Metode ini dimulai dengan pengumpulan kebutuhan pengguna, kemudian membuat sebuah rancangan kilat yang selanjutnya akan dievaluasi kembali sebelum di produksi secara benar. *Prototype* bukanlah merupakan sesuatu yang lengkap tetapi sesuatu yang harus dievaluasi dan dimodifikasi kembali.

Segala perubahan dapat terjadi pada saat *prototype* dibuat untuk memenuhi kebutuhan pengguna dan pada saat yang sama memungkinkan pengembang untuk lebih memahami kebutuhan pengguna secara lebih baik.

Berikut adalah tahapan dalam metode *prototype* :

1. Komunikasi dan pengumpulan data awal, yaitu analisis terhadap kebutuhan pengguna.
2. *Quick design* (desain cepat), yaitu pembuatan desain secara umum untuk selanjutnya dikembangkan kembali.
3. Pembentukan *prototype*, yaitu pembuatan perangkat *prototype* termasuk pengujian dan penyempurnaan.
4. Evaluasi terhadap *prototype*, yaitu mengevaluasi *prototype* dan memperhalus analisis terhadap kebutuhan pengguna.
5. Perbaikan *prototype*, yaitu pembuatan tipe yang sebenarnya berdasarkan hasil dari evaluasi *prototype*.
6. Produksi akhir, yaitu memproduksi perangkat secara benar sehingga dapat digunakan oleh pengguna.

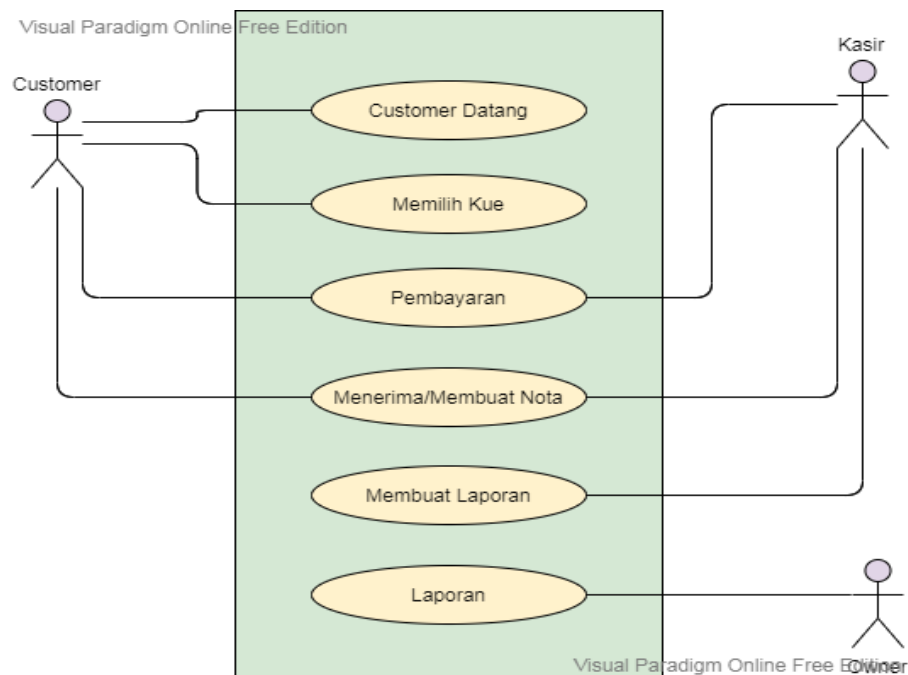


Gambar 3.2 Paradigma Pembuatan Prototype (Pressman, 2012:51)

### 3.4 Rancangan Program Yang Di Buat

#### 3.4.1 Analisa Sistem yang Berjalan

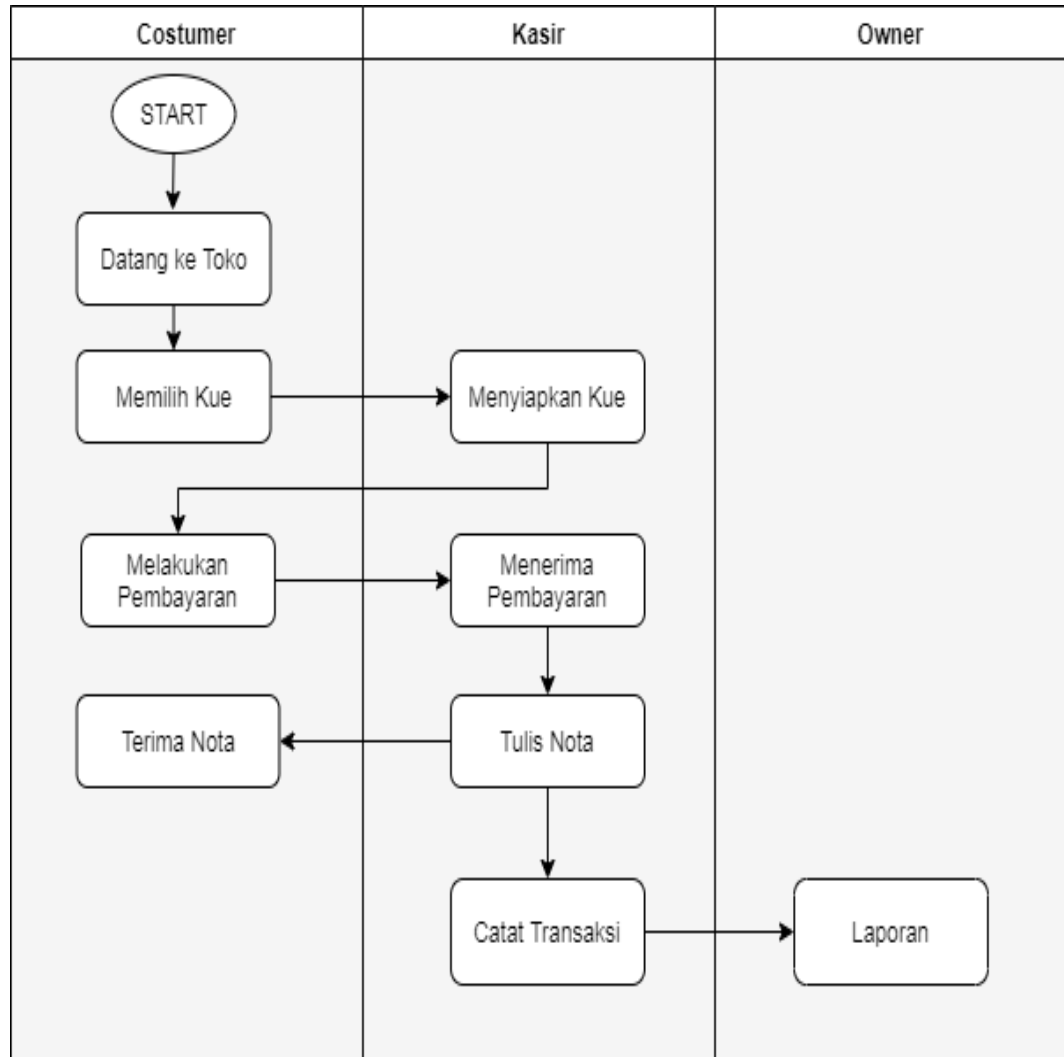
Analisa sistem yang berjalan saat ini toko kue ridha jaya 43 dibuat oleh peneliti dalam bentuk *use case diagram* dan *activity diagram*, karena notasi UML ini mewakili secara sederhana dan bisa dijadikan sebagai bahan dalam evaluasi sistem yang berjalan secara efektif. *Use case* saat ini :



Gambar 3.3 Uce Case Diagram Sistem yang Berjalan.

peneliti juga melakukan analisis sistem berjalan dalam bentuk *activity diagram*, karena notasi UML ini mewakili secara sederhana dan bisa dijadikan sebagai bahan dalam evaluasi sistem yang berjalan secara efektif.

*Activity Diagram* saat ini :



Gambar 3.4 *Activity Diagram* Sistem yang Berjalan

### 3.4.2 Evaluasi Sistem yang Berjalan

Setelah dilakukan penelitian pada sistem yang sedang berjalan, ditemukan beberapa hal yang ditemukan beberapa hal yang sedang terjadi pada sistem diantaranya :



Tabel 3.4. Evaluasi Sistem yang Berjalan

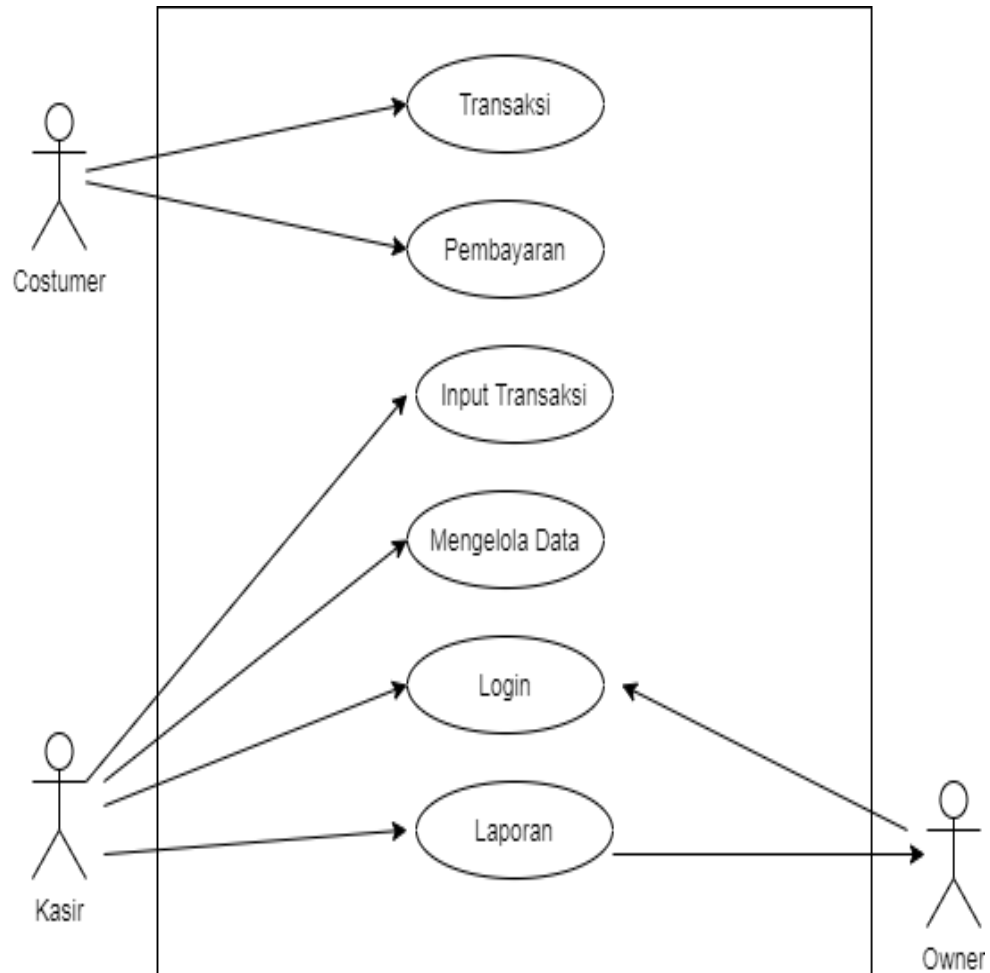
NO	Masalah	Usulan Perbaikan
1.	Sulit nya untuk melihat laporan data transaksi.	Membuat sistem yang dapat menampilkan laporan transaksi penjualan.
2.	Belum adanya media alternative dalam penyediaan informasi yang saat ini hanya dapat dilakukan melalui Telepon, Whatsapp, atau datang langsung ke toko kue ridha jaya 43	Membuat sistem yang dapat mencatat data transaksi penjualan pada toko kue ridha jaya 43
3.	pengolahan data dan pembuatan laporan masih manual, sehingga menghambat kinerja perusahaan.	Membuat sistem yang dapat mengelola data agar dapat menjadi laporan dalam bentuk grafik.

### 3.4.3 Rancangan Sistem yang Diusulkan

Sistem yang diusulkan adalah untuk memberikan gambaran secara umum kepada Toko Kue Ridha Jaya 43 mengenai sistem informasi penjualan. Penentuan persyaratan sistem yang dilakukan agar arah perancang sistem dapat terarah pada sasaran. Berikut ini Diagram usulan :

### 3.4.4 Use Case Diagram

Use case diagram yang di usulkan, sebagai berikut :

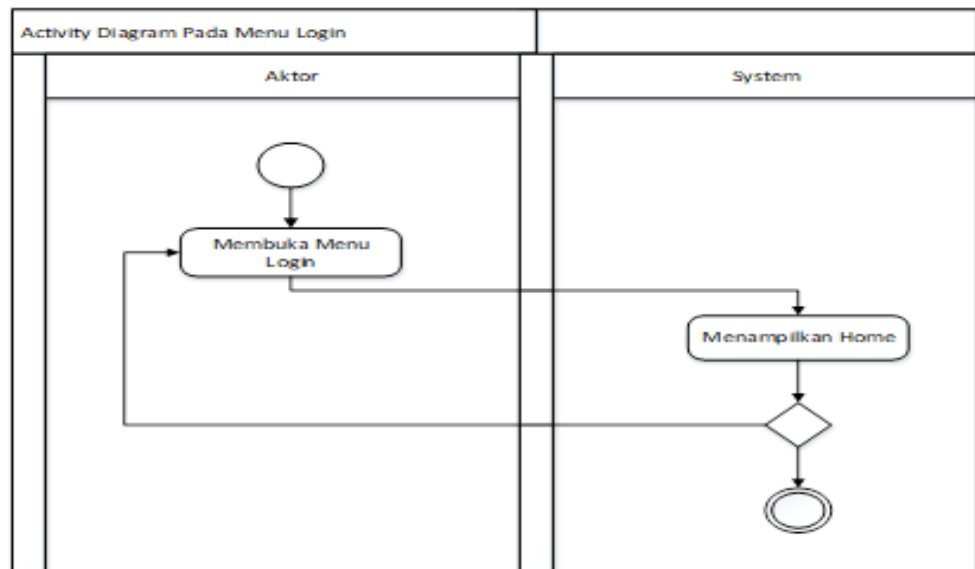


Gambar 3.5 Use Case Diagram Diusulkan

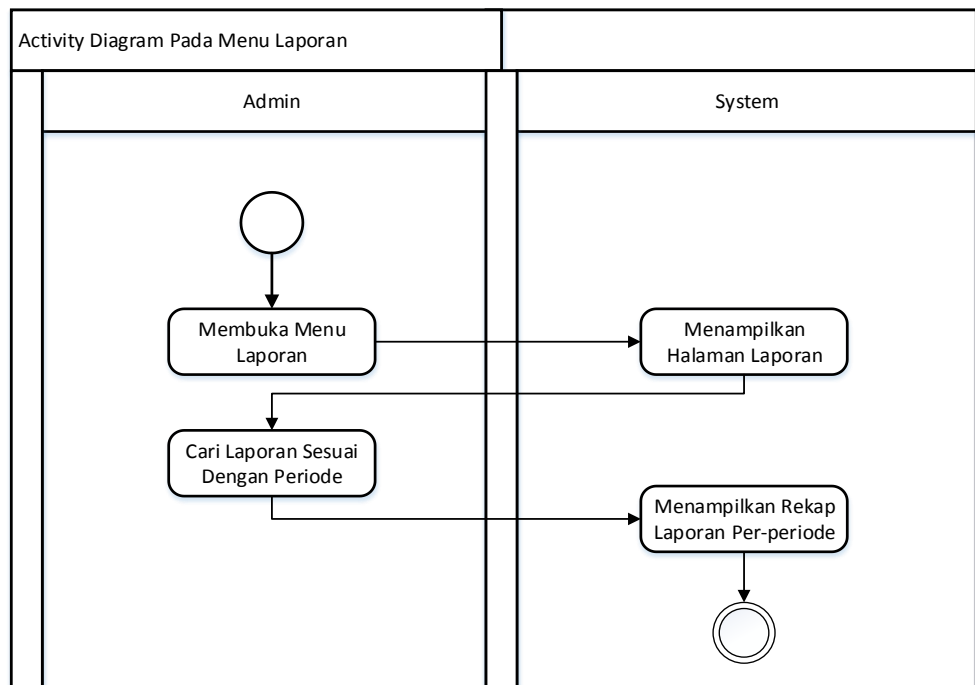
Ruang lingkup kasir adalah *login*, kelola data master, input transaksi, kelola data transaksi, cetak laporan dan logout. Ruang lingkup *customer* adalah transaksi, proses pembayaran. Ruang lingkup *owner* adalah *login*, dan melihat serta dapat mencetak laporan.

### 3.4.5 Activity Diagram

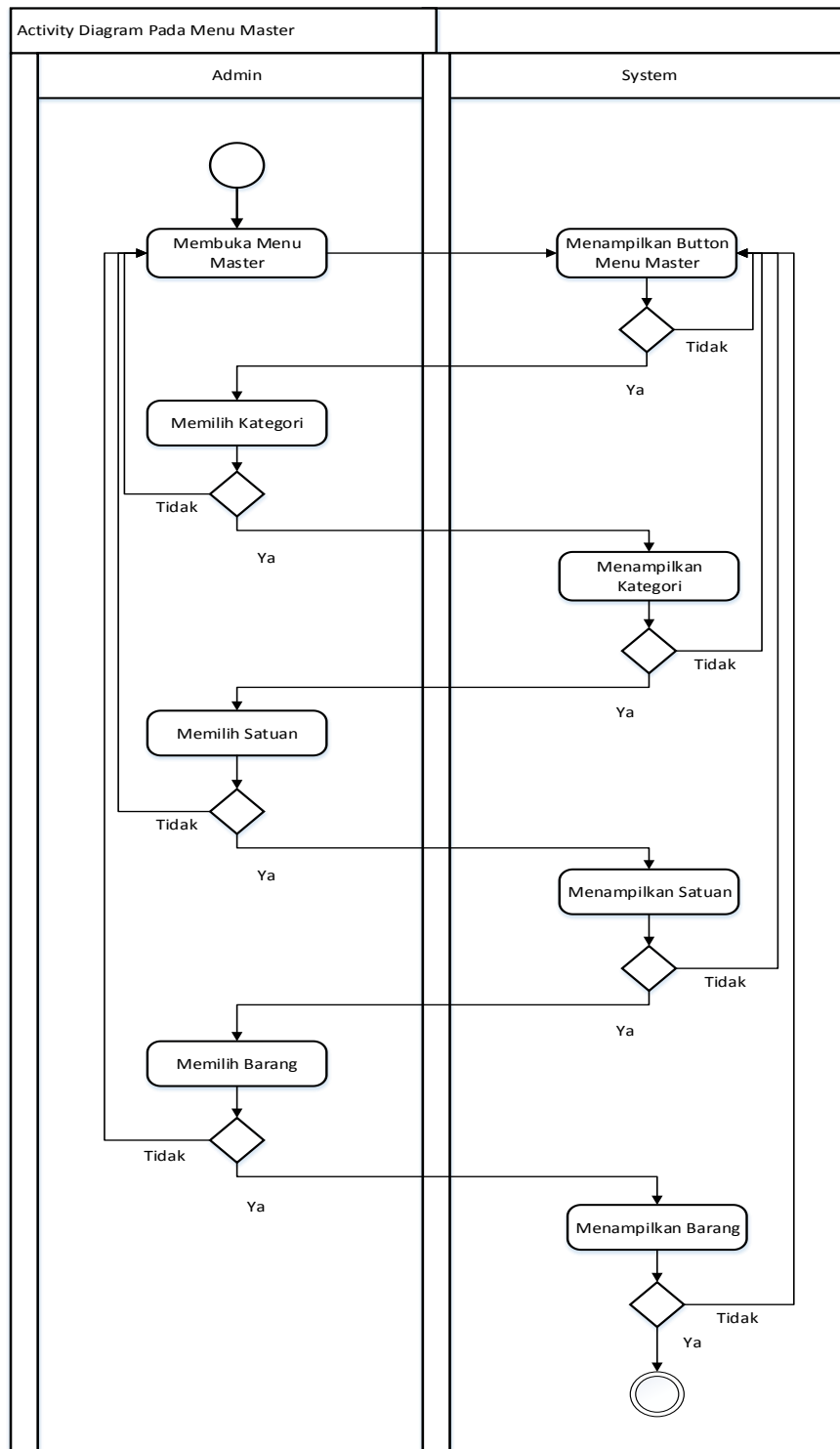
*Activity diagram* menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang. Perancangan *activity diagram* yang terdapat pada sistem informasi penjualan yang mengacu pada use case yang sudah dibuat sebelumnya adalah sebagai berikut :



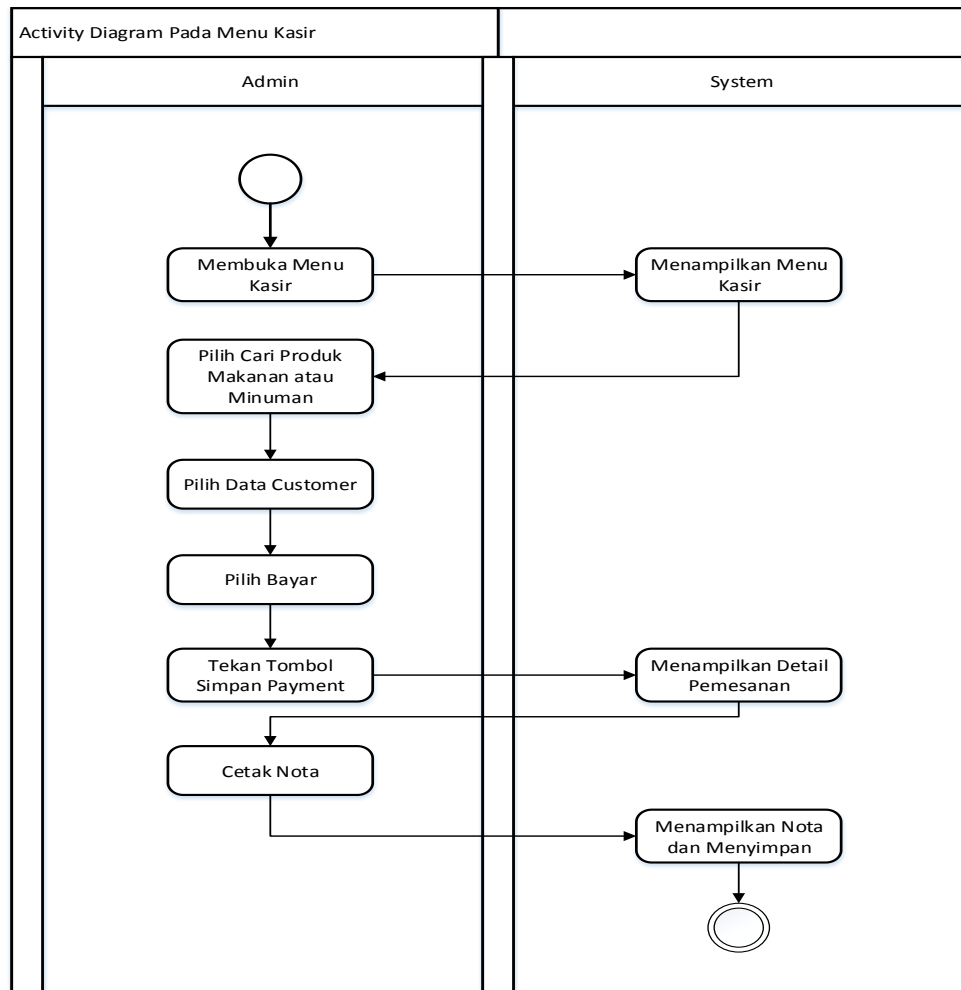
Gambar 3.6 Activity Diagram Form Login



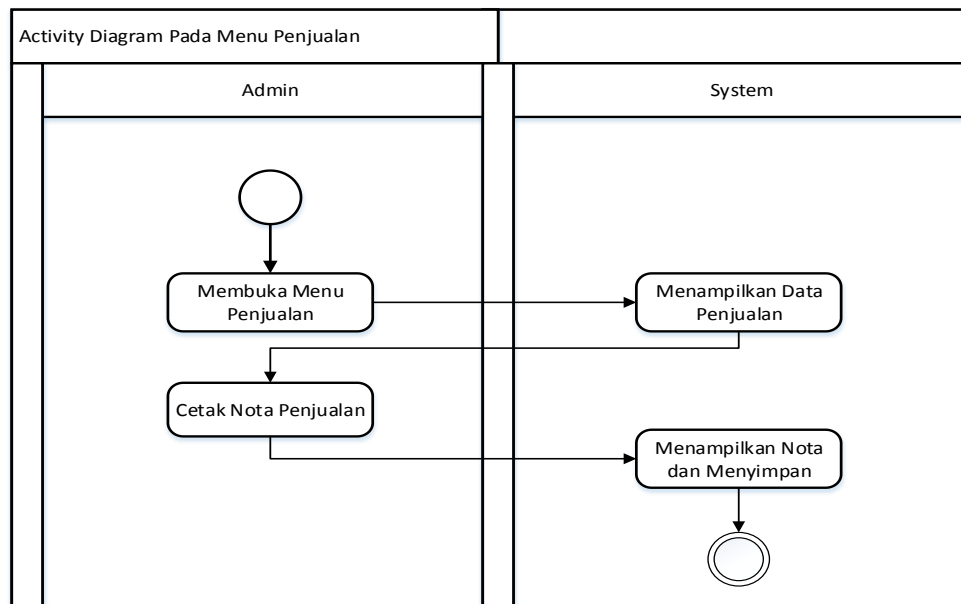
Gambar 3.7 Activity Diagram Form Laporan



Gambar 3.8 Activity Diagram Form Data Master



Gambar 3.9 Activity Diagram Form Input Transaksi.

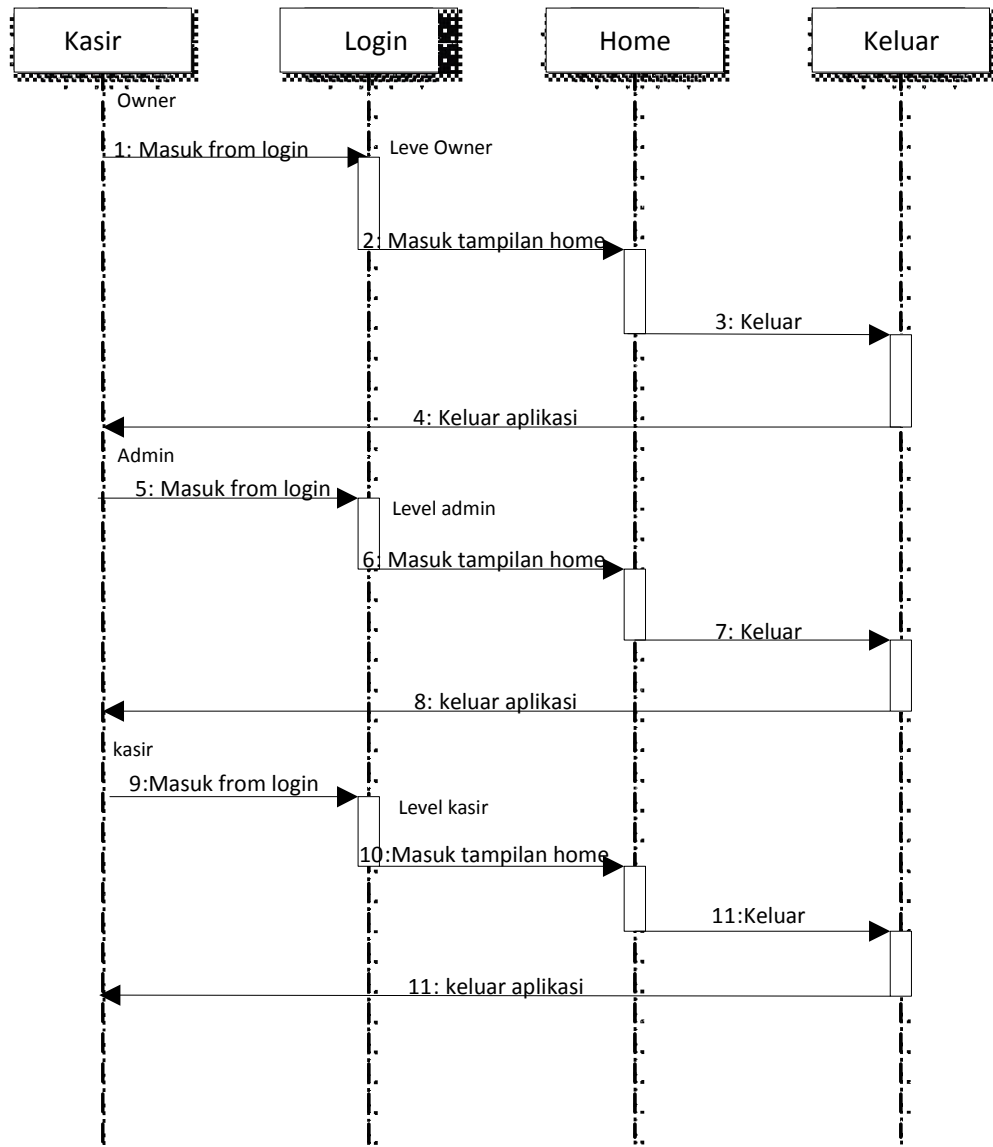


Gambar 3.10 Activity Diagram Form Cetak Transaksi

### 3.4.6 Sequence Diagram

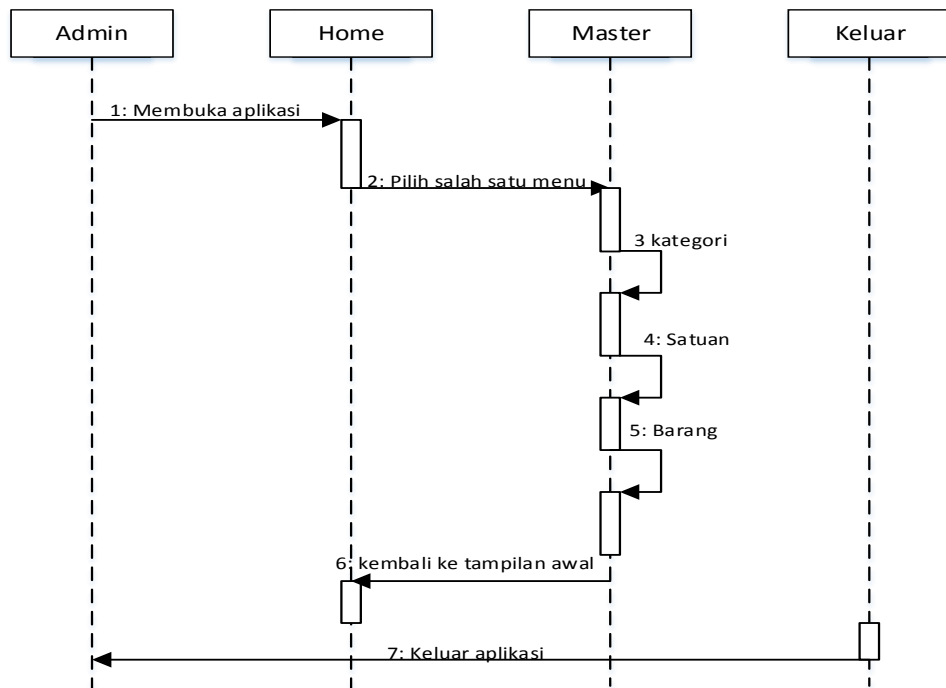
Sequence diagram yang diusulkan, Sebagai berikut :

#### 1. Sequence diagram login



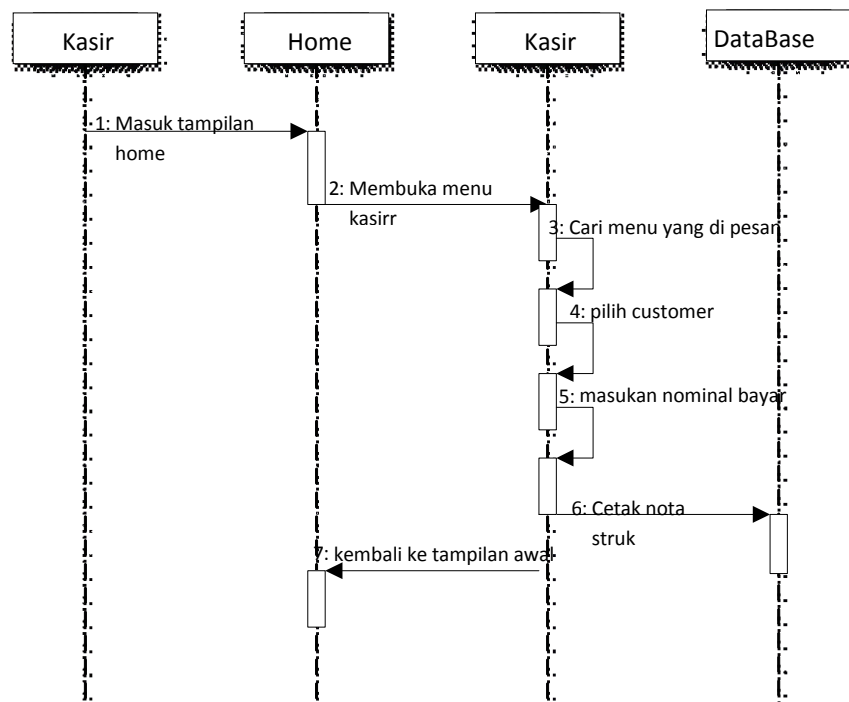
Gambar 3.11 Sequence Diagram Login

## 2. Sequence diagram data master

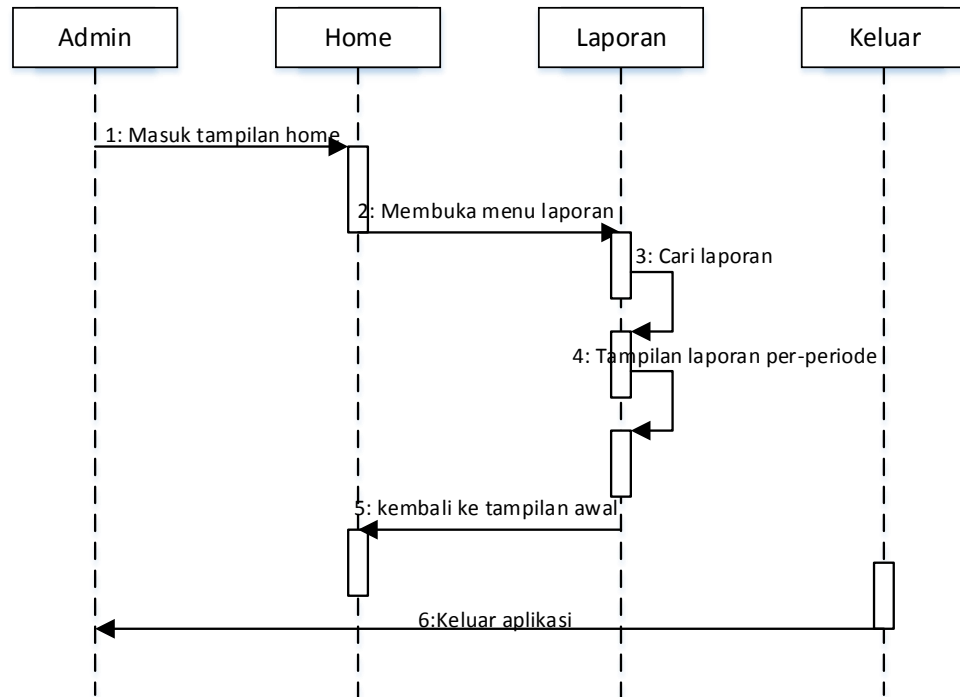


Gambar 3.12 Sequence Diagram Data Master

## 3. Sequence diagram transaksi



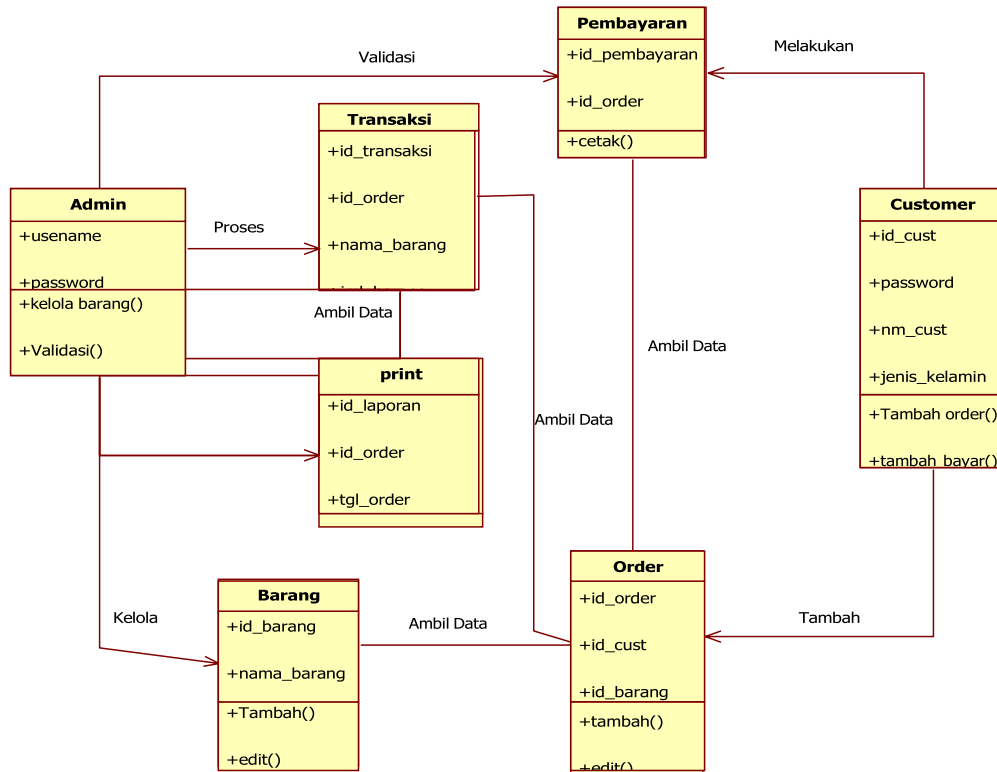
Gambar 3.13 Sequence Diagram Transaksi

4. *Sequence diagram* laporan penjualanGambar 3.14 *Sequence Diagram* Laporan Penjualan



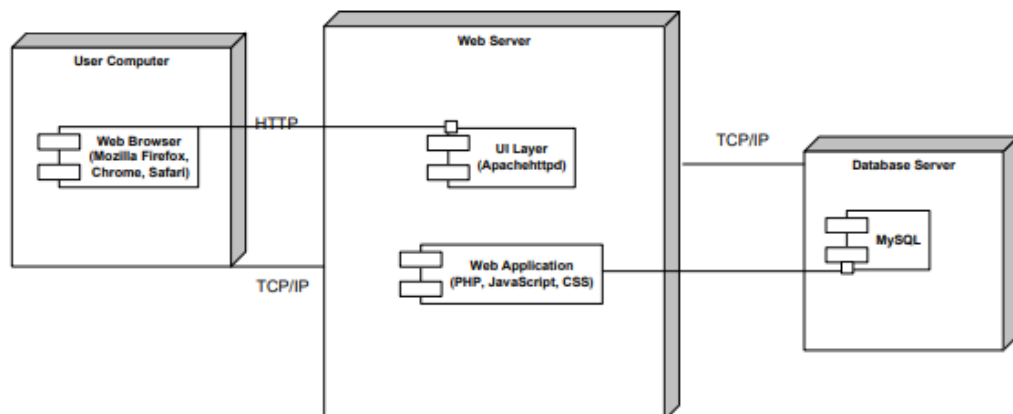
### 3.4.7 Class Diagram

Adapun desain perancangan sistem informasi penjualan dapat dijelaskan menggunakan *class diagram*, seperti pada gambar 3.15 berikut :



Gambar 3.15 *Class Diagram* yang Diusulkan

### 3.4.8 Deployment Diagram



Gambar 3.16 *Deployment Diagram*

### 3.4.9 Perancangan Antarmuka

*Interface* atau antarmuka merupakan salah satu hal yang penting dalam pembuatan suatu program, perancangan antarmuka juga berguna untuk berinteraksi dan menyatukan ide- ide antara programmer dan klien perihal pembuatan program. Pada perancangan antarmuka, akan menampilkan fitur-fitur yang dibutuhkan sesuai hasil analisis kebutuhan yang sudah didapatkan. Berikut adalah perancangan antarmuka :

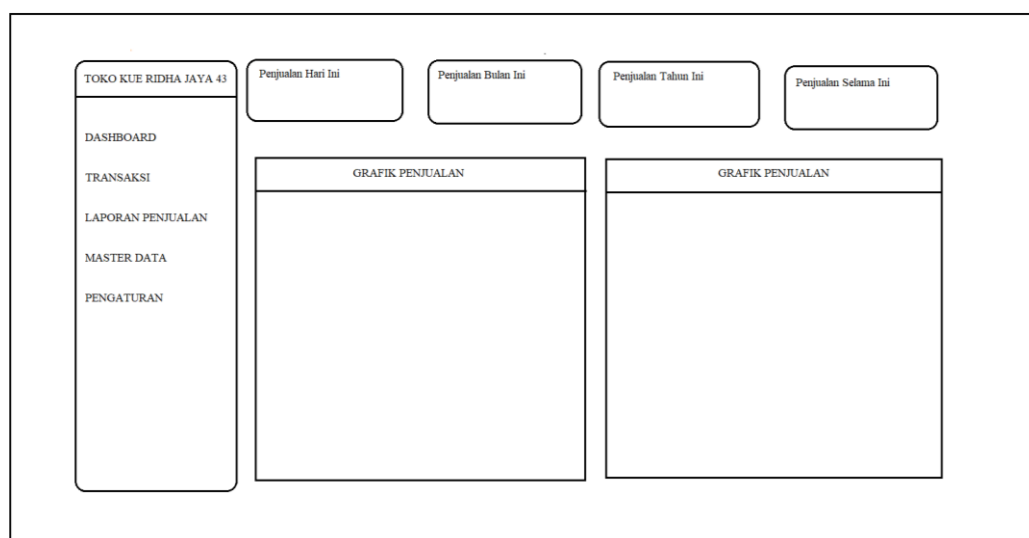
#### 1. Rancangan halaman login

The diagram shows a login interface with the following elements:

- Title: HALAMAN LOGIN
- Username field: Contains 'ADMIN', with an envelope icon to its right.
- Password field: Contains '\*\*\*\*\*', with a lock icon to its right.
- Login button: A rectangular button labeled 'Login' located below the password field.

Gambar 3.17 Halaman Login.

#### 2. Rancangan halaman awal



Gambar 3.18 Halaman Awal

### 3. Rancangan halaman transaksi

Pada halaman ini menampilkan transaksi penjualan ke pada konsumen. Kasir dapat melakukan transaksi jual beli kepada konsumen, mencari pesanan dan mencetak struk nota pesanan. Rancangan halaman Transaksi Kasir dapat dilihat pada Gambar 3.19

Gambar 3.19 *Form* Halaman Transaksi

### 4. Rancangan halaman data penjualan

Pada halaman ini menampilkan seluruh data penjualan ke pada konsumen. Kasir dapat melakukan ngedit pesanan, hapus pesanan dan mencetak struk nota pesanan. Rancangan halaman penjualan dapat dilihat pada Gambar 3.20

Gambar 3.20 *Form* Halaman Data Penjualan

## 5. Rancangan halaman data barang

Pada halaman ini bertujuan untuk manajemen data produk yang akan dijual. Admin dapat melakukan tambah, edit dan hapus produk.

Rancangan halaman data barang dapat dilihat pada Gambar 3.21 :

No.	Kode Barang	Nama	Kategori	Harga Beli	Harga Jual	Stock	Aksi
1.							[Search] [Edit] [Delete]
2.							[Search] [Edit] [Delete]
3.							[Search] [Edit] [Delete]
4.							[Search] [Edit] [Delete]

Showing 1 to 1 of 1 entries

Previous 1 Next

Gambar 3.21 *Form* Halaman Data Barang

## 6. Halaman Data Kategori

Pada halaman ini bertujuan untuk menampilkan data kategori barang yang akan dijual. Admin dapat melakukan mencari dan hapus data yang ada di kategori. Rancangan halaman data kategori dapat dilihat pada Gambar 3.22 :

No.	Kategori	Status	Aksi
1.			[Edit] [Delete]
2.			[Edit] [Delete]
3.			[Edit] [Delete]

Showing 1 to 1 of 1 entries

Previous 1 Next

Gambar 3.22 *Form* Halaman Data Kategori

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil**

Hasil pembahasan penelitian dilakukan dengan menentukan spesifikasi perangkat lunak dan spesifikasi perangkat keras seperti berikut: Login ke sistem .

##### **4.1.1 Spesifikasi Perangkat Keras (*Hardware*)**

Perangkat keras (*hardware*) yang digunakan dalam pembuatan aplikasi sebagai berikut:

- 1) Laptop *Intel Core i3 2.0 GHz*.
- 2) *VGA 2 GB*
- 3) *RAM 4 GB*

##### **4.1.2 Spesifikasi Perangkat Lunak (*Software*)**

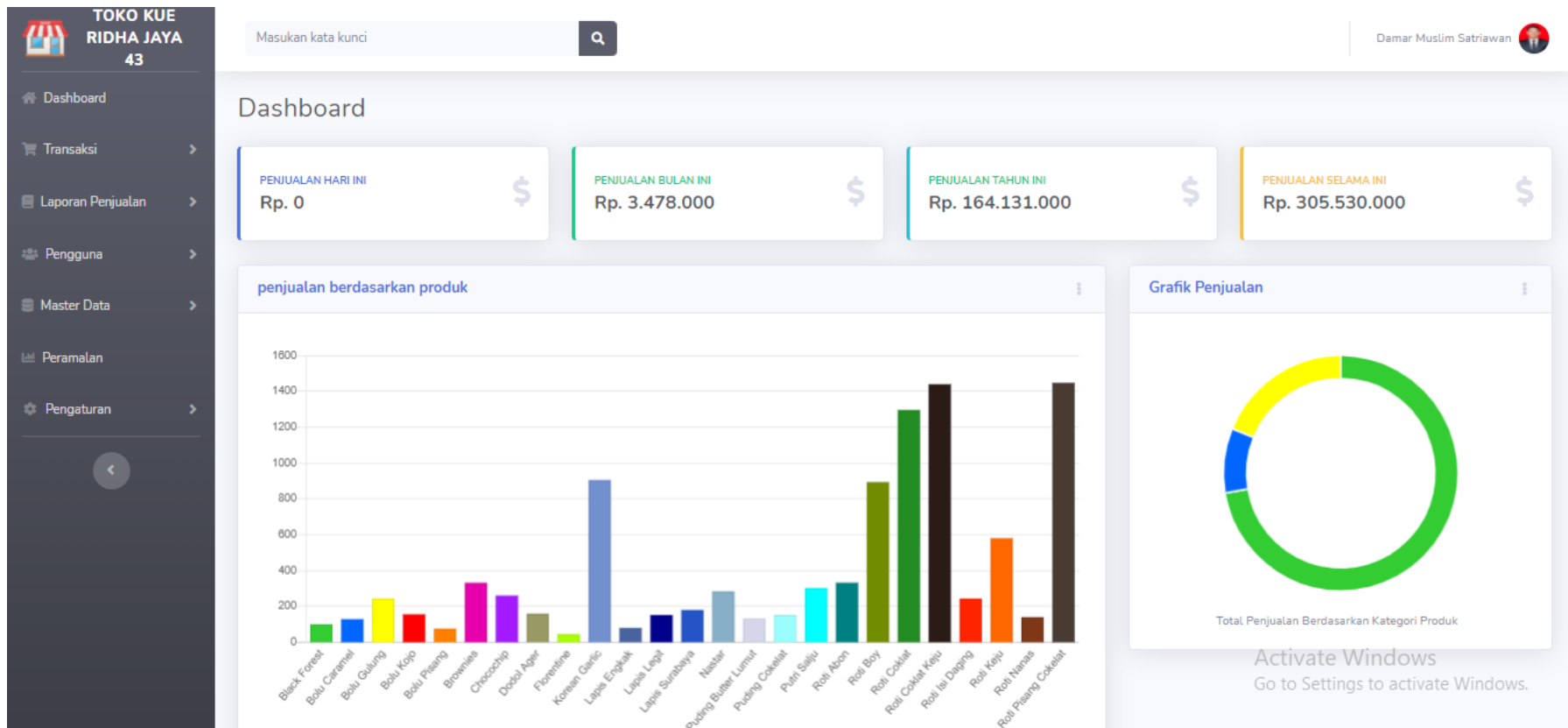
Perangkat lunak (*software*), perangkat lunak yang dibutuhkan adalah:

- 1) Sistem operasi yang digunakan adalah *Microsoft Windows 10*.
- 2) Aplikasi program yang digunakan adalah *Dreamwefer cc*.
- 3) Bahasa program yang digunakan adalah *Php*.
- 4) Aplikasi rancangan yang digunakan adalah *Microsoft Visio 2013*.
- 5) Aplikasi untuk membuat *User Interface Design* adalah *Adobe illustrator CC 2017*.

#### **4.2 Pembahasan**

Implementasi program merupakan hasil pembangunan sistem atau tahap pengkodean yang disesuaikan dengan tahapan rancangan sistem, implementasi digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan sistem yang telah dibangun, berikut adalah hasil implementasi program :

1) Tampilan *Dashboard* utama



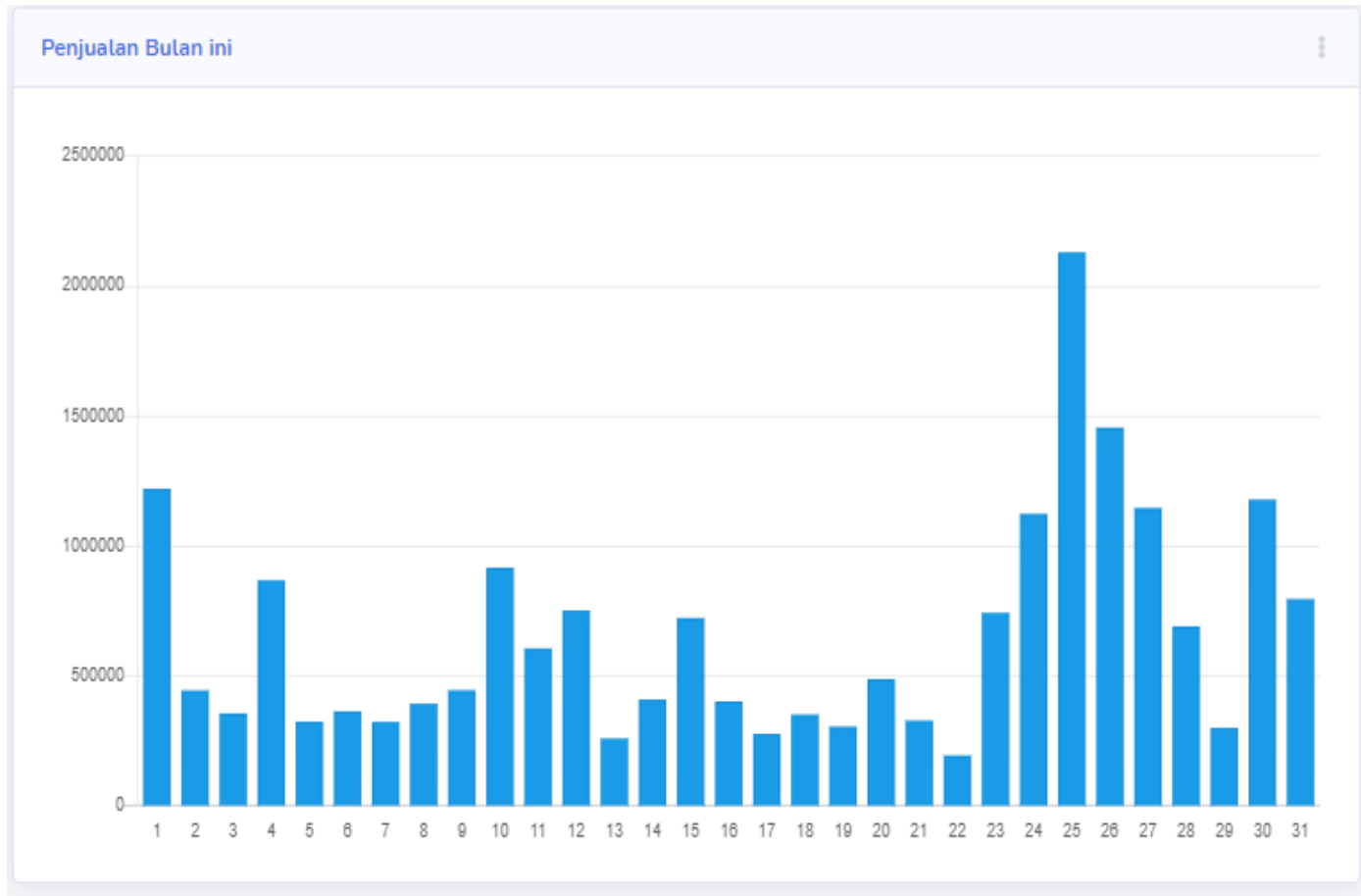
Gambar 4.1 Tampilan *Dashboard* Utama

2) Grafik Berdasarkan Kategori Produk



Gambar 4.2 Tampilan Grafik Berdasarkan Kategori Produk.

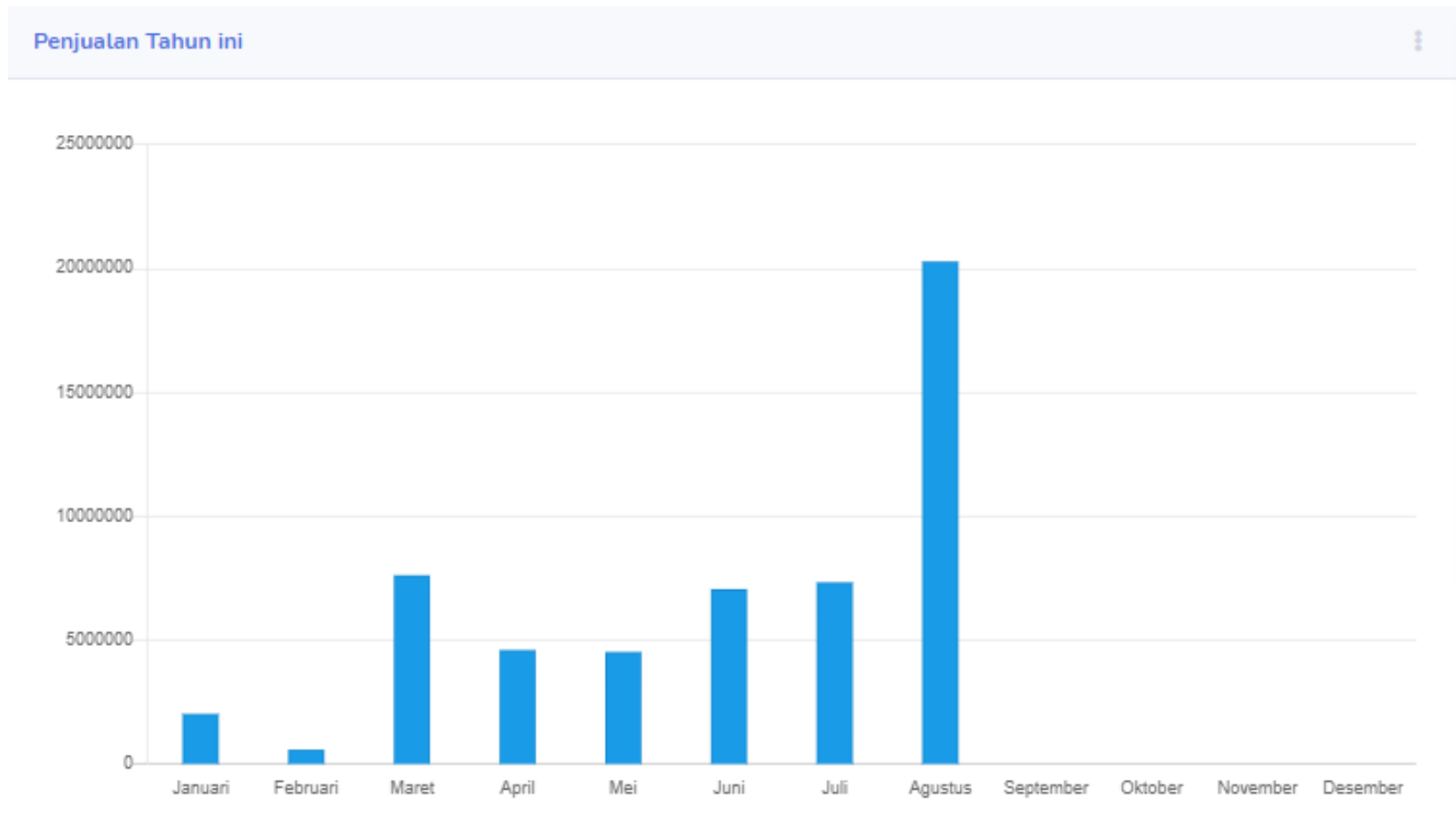
3) Grafik penjualan Berdasarkan tanggal



Gambar 4.3 Tampilan Grafik Berdasarkan Tanggal



4) Grafik penjualan Berdasarkan bulan





Gambar 4.4 Tampilan Grafik Berdasarkan Tahun.

### 5) Form Tampilan Laporan Penjualan

## Laporan Penjualan Berdasarkan Item

Halaman laporan berisi informasi seluruh laporan yang dapat di kelola oleh admin.

04/03/2021  05/03/2021  [Tampilkan](#)

No	Tanggal	Kode	Kategori	Produk	Qty	Modal	Jual	Lab
1	05/03/2021	10017	Cookies	Bolu Caramel	1	Rp. 30.000	Rp. 65.000	Rp. 35.000
2	05/03/2021	10005	Bread	Roti Coklat Keju	4	Rp. 16.000	Rp. 32.000	Rp. 16.000
3	04/03/2021	10016	Cookies	Bolu Kojo	1	Rp. 30.000	Rp. 65.000	Rp. 35.000
4	04/03/2021	10016	Cookies	Bolu Kojo	1	Rp. 30.000	Rp. 65.000	Rp. 35.000
<b>Total</b>						<b>Rp. 106.000</b>	<b>Rp. 227.000</b>	<b>Rp. 121.000</b>

[Cetak Invoice](#) [Export PDF](#) [Export Excel](#)


Copyright © Toko Kue Ridha Jaya 43 2021

Activate Windows  
Go to Settings to activate Windows.

Gambar 4.5 Menampilkan Laporan Penjualan

## 6) Form Tampilan Input Penjualan

Masukan kata kunci

Damar Muslim Satriawan 

### Input Penjualan

No Invoice : 1009942 Tanggal : 15/09/2021

#### Tambah Pembelian



Produk:

Harga:

Stok Tersedia : 10

#### Keranjang Belanja

Pelanggan : - Pilih

Kode	Produk	Harga	Qty	Total	Opsi
10020	Puding Butter lumut	100.000	1	100.000	
10010	Brownies	75.000	1	75.000	
Total				Rp. 175.000	

Bayar:


Rp.200.000

Kembali:

Activate Windows  
Go to Settings to activate Windows.

Gambar 4.6 Menampilkan Laporan Penjualan Berdasarkan Produk

7) Form Tampilan Invoice Penjualan



**TOKO KUE RIDHA JAYA 43**

Jl. Onta No.82 Sukamenanti Baru Kedaton Bandar Lampung, Telp 085367975092  
www.ridhajaya.com

No Invoice : 1009941

---

Tanggal Transaksi : 15/09/2021

---

Jam : 16:47 WIB

---

Kasir : Damar Muslim Satriawan

---

Pelanggan :

No	Kode	Produk	Harga	QTY	Sub Total
1	10017		Rp. 65.000	2	Rp. 130.000
2	10008		Rp. 10.000	4	Rp. 40.000
3	10009		Rp. 15.000	5	Rp. 75.000
<b>Total</b>					<b>Rp. 245.000</b>
<b>Bayar</b>					<b>Rp. 250.000</b>
<b>Kembali</b>					<b>Rp. 5.000</b>

Gambar 4.7 Menampilkan Invoice Penjualan

## 8) Form Tampilan Cetak Invoice Penjualan

The screenshot displays a web interface for printing a sales invoice. On the left, a preview of the invoice is shown, featuring the store's logo and name, 'TOKO KUE RIDHA JAYA 43', along with its address and contact information. Below this, the invoice details are listed: No Invoice (1009941), Tanggal Transaksi (15/09/2021), Jam (16:47 WIB), and Kasir (Damar Muslim Setiawan). A table of items is provided, including columns for No, Kode, Produk, Harga, QTY, and Sub Total. The total amount is Rp. 245.000, with a payment amount of Rp. 250.000 and a return amount of Rp. 5.000. The print settings panel on the right includes options for Print (1 sheet of paper), Destination (Canon MG2500 series), Pages (All), Copies (1), and Color (Color). A 'More settings' dropdown is also visible. At the bottom right, there are buttons for 'Print' and 'Cancel', along with a watermark for 'Activate Win'.

**TOKO KUE RIDHA JAYA 43**  
Jl. Cinta No.82 Sukamenanti Baru Kedaton Bandar Lampung, Telp 085367975092  
www.ridhajaya.com

No Invoice : 1009941  
Tanggal Transaksi : 15/09/2021  
Jam : 16:47 WIB  
Kasir : Damar Muslim Setiawan  
Pelanggan :

No	Kode	Produk	Harga	QTY	Sub Total
1	10017		Rp. 65.000	2	Rp. 130.000
2	10008		Rp. 10.000	4	Rp. 40.000
3	10009		Rp. 15.000	5	Rp. 75.000
<b>Total</b>					<b>Rp. 245.000</b>
<b>Bayar</b>					<b>Rp. 250.000</b>
<b>Kembali</b>					<b>Rp. 5.000</b>

Print 1 sheet of paper  
Destination Canon MG2500 series  
Pages All  
Copies 1  
Color Color  
More settings

Print Cancel  
Activate Win  
Go to Settings to

localhost/kasir/page/penjualan/cetak/cetak-detail- penjualan.php?no\_invoice=1009941 1/1

Gambar 4.8 Menampilkan Cetak Invoice Penjualan

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan yang telah disampaikan pada bab-bab sebelumnya, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan dari penelitian mengenai perncangan sistemn kasir Pada Toko Kue Ridha Jaya 43 adalah sebagai berikut :

- 1) Permasalahan pada penyajian laporan pada toko kue ridha jaya 43 dikarenakan proses pelaporan data yang kurang optimal dapat diatasi dengan menampilkan pelaporan dalam bentuk grafik penjualan untuk toko kue ridha jaya 43 sehingga pelaporan data dapat berlangsung lebih cepat dan optimal.
- 2) Dengan penggunaan sistem maka penyajian data dapat dilakukan secara real time dan cepat dibandingkan dengan penyajian data sebelumnya.
- 3) Penelitian ini menghasilkan sistem kasir yang dapat menampilkan data transaksi penjualan pada toko kue ridha jaya 43 yang dapat menampilkan informasi dalam bentuk grafik, laporan tabel.
- 4) Proses pelaaporan dalam bentuk grafik dan tabel berisikan informasi transaksi penjualan berdasarkan kategori produk, nama produk, hari, bulan, tahun, dan juga hasil pendapatan.
- 5) Terdapat fitur export untuk menghasilkan data transaksi dalam bentuk PDF dan excel.

## 5.2 Saran

Pada perancangan sistem ini, terdapat keterbatasan dan banyak kekurangan serta memerlukan perbaikan untuk meningkatkan manfaat dari sistem ini yang dapat dikembangkan pada penelitian selanjutnya. Adapun saran yang dapat diberikan peneliti untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut :

- 1) Menambahkan fitur-fitur lainnya pada system yang telah dibuat sehingga dapat meningkatkan kinerja system tersebut.
- 2) Menggunakan indikator pengukuran key performance indicator untuk peningkatan penjualan pada toko kue ridha jaya 43 dengan menggunakan pengukuran berdasarkan transaksi penjualan sehingga dapat menegetahui proses transaksi penjualan lebih jauh lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Nabela Ayu Desmalisa. 2016. Rancang Bangun Sistem Informasi Promosi dan Notifikasi Pada Pelanggan Software House Lampung Berbasis Sms Gateway. Bandar Lampung: Informatic And Business Institute Darmajaya.
- Wais Al Qurni. 2016. Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Dan Pemasaran Online Shop Pada Delta Hijab Shop Sribawono Berbasis Web. Bandar Lampung: Informatic And Business Institute Darmajaya.
- <https://www.scribd.com/doc/275415707/jurnal-Sendy-Oktaviani111080200323>.  
23 November, 2016.
- Tata Sutabri. 2012. Analisis Sistem Informasi. Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Rosa A.S M. Shalahuddin. 2016. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Penerbit Informatika, Bandung.
- Supono, dan Virdiandry Putratama. 2016. Pemograman Web Dengan Menggunakan PHP dan Framework Codeigniter. Yogyakarta: Deepublish.
- Raharjo, B. (2011) Belajar Otodidak Membuat Database menggunakan MySQL Bandung: Informatika.
- Hewitt, Carl. 2008. "ORGs for Scalable, Robust, Privacy-Friendly Client Cloud Computing." Massachusetts Institute of Technology (emeritus) 12: 96-99.
- Dyson, James. 2015. Paperless Receipt Solution (PRS) System. Accessed 1 8, 2020. <http://www.jamesdysonaward.org>.



## **LAMPIRAN**

**LAMPIRAN DOKUMENTASI**



**LAMPIRAN DOKUMENTASI**



LAMPIRAN DOKUMENTASI





## LAMPIRAN DOKUMENTASI



**LAMPIRAN DOKUMENTASI**





## LAMPIRAN DENAH LOKASI

