

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN KAZAN RAMEN BERBASIS WEB PADA PT SURYA KULINER INDONESIA *WEB-BASED SALES INFORMATION SYSTEM DESIGN OF KAZAN RAMEN IN PT SURYA KULINER INDONESIA*

Muhamad Egi¹, Achmad Udin Zailani²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pamulang,
Jl. Surya Kencana No. 1 Pamulang – Tangerang Selatan
Email : ¹muhamadegi67@gmail.com, ²dosen00270@unpam.ac.id;

ABSTRAK

Penjualan pada Restoran Kazan Ramen masih menerapkan sistem secara manual, mengakibatkan proses penjualan menjadi kurang akurat dan tidak efektif dalam pembuatan laporan sehingga sulit mengambil keputusan. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menanggulangi masalah yang terdapat pada Restoran Kazan Ramen dengan cara merancang sistem informasi penjualan. Metodologi yang digunakan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu dengan mengumpulkan data yang ada pada Restoran Kazan Ramen. sehingga data tersebut dapat diteliti untuk diselesaikan masalahnya. Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat membantu dalam pengambilan keputusan yang cepat, tepat dan akurat guna menyelesaikan masalah-masalah kompleks dan untuk menunjang kemajuan bagi Restoran Kazan Ramen.

Kata Kunci : Sistem Informasi Penjualan, Waterfall, Website, Php, Mysql.

ABSTRAK

Sales at the Kazan Ramen Restaurant still apply the system manually, resulting in the sales process being less accurate and ineffective in making reports so it is difficult to make decisions. The purpose of this study was to overcome the problems found in Kazan Ramen Restaurant by designing a sales information system. The methodology used in this study uses a qualitative approach, namely by collecting data on the Kazan Ramen Restaurant. so that the data can be examined to solve the problem. With this system, it is expected to be able to assist in making decisions that are fast, precise and accurate to solve complex problems and to support progress for the Kazan Ramen Restaurant.

Keywords: Sales Information System, Waterfall, Website, Php, Mysql.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telekomunikasi dan informatika saat ini yang sangat cepat telah menjadi pendukung utama untuk memperoleh informasi dengan cara mudah dan cepat. Salah satu aplikasi teknologi informasi yang berhubungan dengan perdagangan, yaitu proses bisnis yang menggunakan teknologi internet melalui *website* cara aksesnya melalui internet.

Dukungan sistem informasi menggunakan bahasa pemrograman yang berbasis *web* dibutuhkan, karena dengan pemrograman yang berbasis *website*, kita dapat menghubungkan beberapa jaringan yang ada pada suatu Daerah, serta informasi yang ditampilkan semakin mudah untuk di *update* sehingga dapat memperkecil beban biaya dan pengefisienan waktu. Teknologi informasi juga tidak hanya memudahkan dan memperlancar suatu proses bisnis atau perusahaan, tetapi juga memberi keuntungan lebih jika bisa dimanfaatkan dengan bijak dan baik.

Peran teknologi informasi yang semakin signifikan memberikan dampak positif bagi para pembisnis. Teknologi informasi memberikan banyak perubahan yang sangat signifikan terutama proses transformasi bisnis kearah digitisasi, mobiltas modal dalam memasarkan produk – produk untuk skala jangkauan pasar yang luas.

Maksud dari peneliti sendiri agar PT. Surya Kuliner Indonesia ini memiliki *website* sendiri, dapat menjual produk bersistem online, memberikan informasi produk, serta mampu bersaing di dunia maya, dan harapan untuk PT. Surya Kuliner Indonesia agar mempunyai pelanggan yang menjangkau luas tidak hanya di wilayah Tangerang saja, akan tetapi bisa mendapatkan pelanggan diluar wilayah Tangerang.

Permasalahan yang dihadapi oleh PT. Surya Kuliner Indonesia saat ini adalah kurangnya informasi-informasi untuk memasarkan produk, setiap pembeli harus mendatangi Restoran secara langsung untuk melakukan kegiatan transaksi pembelian, hal ini berakibat terhadap ketidakefisienan jumlah biaya yang relatif tidak sedikit dan kendala waktu bagi calon pembeli karena memiliki keterbatasan dalam ruang dan waktu serta membutuhkan biaya yang tinggi. (Andika, 2015).

Beberapa kelebihan *website* sebagai media informasi antara lain memiliki jangkauan pasar yang luas, dapat diakses oleh siapa saja dan dimana saja, *update*

informasi yang begitu mudah, hemat biaya, dan informatif dalam penampilan sehingga user tertarik dalam membaca informasi yang disajikan.

Dalam penelitian ini, akan diterapkan sebaik mungkin pemrograman berbasis *webite* untuk memperkecil beban biaya dan pengefisienan waktu dalam penjualan ramen pada PT. Surya Kuliner Indonesia.

2. METODE PERANCANGAN

(Diana, dkk, & Husain, 2016), dalam Jurnal CERITA Vol. 2 No. 2 dengan judul “Perancangan Database Relational Pada Toko Buku Online Tangerang” , Sistem Informasi adalah sistem buatan manusia yang terdiri dari komponen baik manual maupun yang berbasis komputer dan berintegrasi untuk mengumpulkan, menyimpan dan mengelola data serta menyediakan informasi untuk pihak-pihak yang bersangkutan sebagai pemakai sistem tersebut.

Menurut (Aswati, 2015), dalam Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Vol. 1 No. 2, Sistem Informasi merupakan seperangkat fungsi operasional manajemen kepada yang mampu menghasilkan suatu keputusan yang tepat, cepat dan jelas sehingga menjadi suatu susunan yang disusun secara sistematis dan teratur.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, penulis menyimpulkan bahwa sistem informasi merupakan seperangkat komponen dengan cara mengumpulkan, menyimpan dan mengelola data tersebut dengan tujuan menjadi susunan yang sistematis dan teratur sehingga menghasilkan sebuah komunikasi atau informasi.

Aplikasi pendukung pada perancangan aplikasi ini adalah, Php, Mysql, HTML, dan CSS.

1. PHP adalah bahasa pemrograman yang sejatinya digunakan untuk merancang *web* dinamis. PHP berbeda dengan HTML. Bila halaman standar ingin diperbarui maka seluruh isi halaman HTML tersebut harus di ubah. Sedangkan PHP hanya *database* yang perlu diperbarui.
2. Menurut (Rahmat, 2017), adalah ”Software Relation Database Management System (RDBMS) yang dapat mengelola databas dengan sangat cepat, dapat menampung data dalam jumlah sangat besar, dan dapat

diakses oleh banyak user (multi-user) dan dapat melakukan suatu proses secara sinkron atau berbarengan (multi-threaded).

3. *Hypertext Markup Language* (HTML) adalah bahasa standar yang digunakan untuk menampilkan halaman *web*. Yang bisa dilakukan dengan HTML yaitu:

Mengatur tampilan dari halaman *web* dan

isinya. Membuat tabel dalam halaman *web*.

Mempublikasikan halaman *web* secara *online*.

Membuat *form* yang bisa digunakan untuk menangani registrasi dan transaksi via *web*.

Menambahkan objek-objek seperti citra, audio, video, animasi, *java applet* dalam halaman *web*.

4. *Cascading Style Sheets* (CSS) adalah skrip yang digunakan dalam kode HTML untuk menciptakan kumpulan *style* yang digunakan untuk memperindah tampilan halaman *website*. CSS biasanya digunakan karena unsur kepraktisannya.

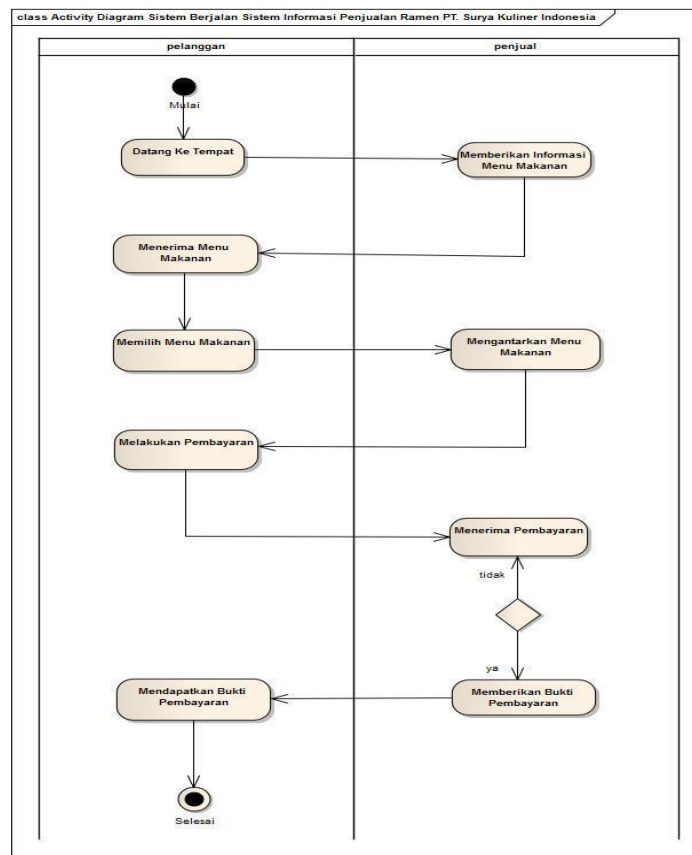
Dengan menggunakan CSS, pemrogram hanya perlu mendefinisikan *style* satu kali. CSS biasanya digunakan oleh penulis maupun pembaca halaman *web* untuk menentukan warna, jenis huruf, tata letak, dan berbagai aspek tampilan dokumen. CSS digunakan terutama untuk memisahkan antara isi dokumen (yang ditulis dengan HTML atau bahasa markah lainnya) dengan presentasi dokumen (yg di tulis dengan CSS). Pemisahan ini dapat meningkatkan aksesibilitas isi, memberikan lebih banyak keleluasaan dan kontrol terhadap tampilan, dan mengurangi kompleksitas serta pengulangan pada struktur isi.

3. PEMBAHASAN

Analisa sistem dapat di definisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponen dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan dan hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang di harapkan sehingga dapat di usulkan perancangan aplikasi yang di butuhkan.

Tahap analisa sistem dilakukan setelah perancangan sistem dan sebelum perancangan sistem. Analisa sistem berfungsi untuk mengetahui bagaimana suatu sistem itu bekerja. Tahap analisa sistem merupakan tahap yang paling kritis dan sangat penting, kerana jika ada kesalahan di tahap ini maka menyebabkan kesalahan yang di jadikan sebagai bahan uji dan analisa menuju pengembangan dan penerapan sebuah aplikasi sistem yang di usulkan.

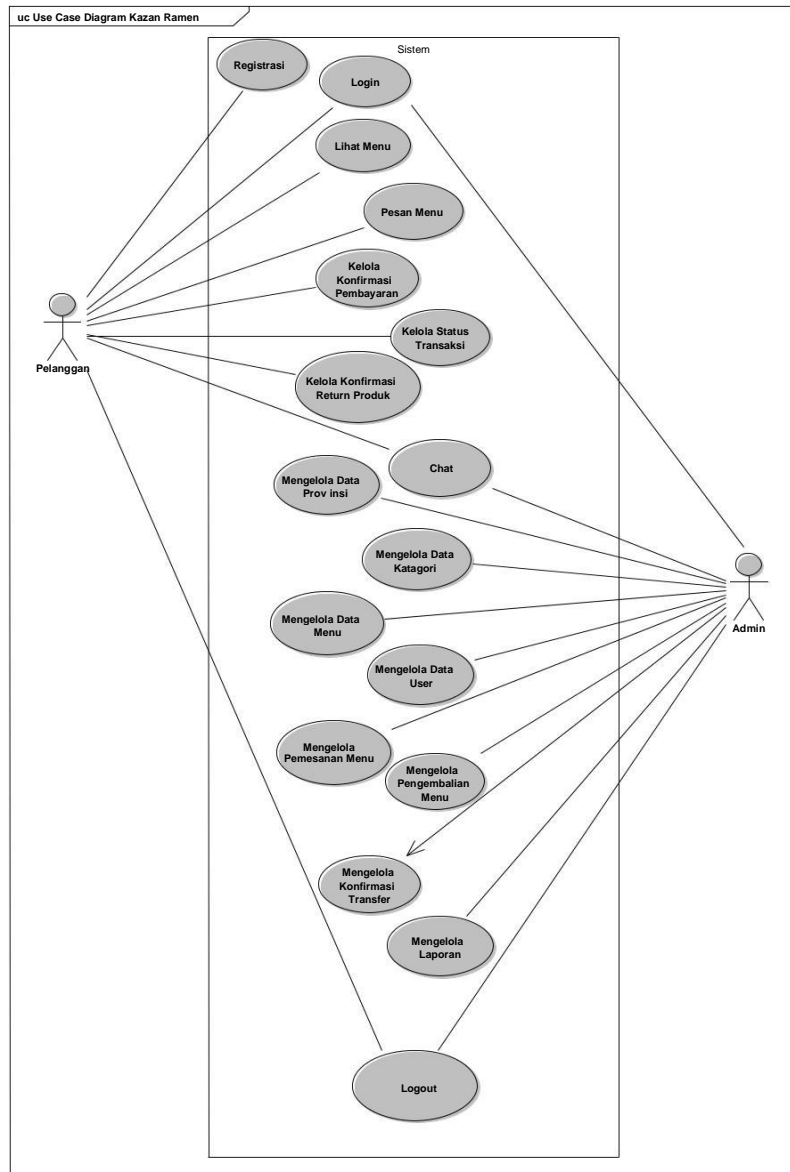
3.1 Berikut adalah rancangan sistem yang sedang berjalan:



Gambar 1 Analisa Sistem Berjalan

3.2 Analisa dan rancangan sistem

Berikut ini perancangan *usecase* diagram usulan pada aplikasi program Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kazan Ramen Berbasis Web Pada PT Surya Kuliner Indonesia sebagai berikut.



Gambar 2 Use Case Diagram Yang Di Usulkan

Berdasarkan gambar di atas terdapat penjelasan *uce case* diagram sebagai berikut

- a. *Use Case* : Registrasi
Actor : Pelanggan
Diskripsi : Pelanggan melakukan pendaftaran sebelum login.
- b. *Use Case* : Login
Actor : Pelanggan Dan Admin
Deskripsi : Pelanggan dan Admin input username, password dan memilih hak akses sebagai administrator untuk masuk ke halaman Menu
- c. *Use Case* : Lihat Menu
Actor: Pelanggan
Deskripsi : Pelanggan masuk ke menu website melakukan pembelian.
- d. *Use Case* : Pesan Menu
Actor : Pelanggan
Deskripsi : Pelanggan melakukan proses pemesanan.
- e. *Use Case* : Kelola Konfirmasi Pembayaran
Actor : Pelanggan
Deskripsi : Melakukan konfirmasi pembayaran.
- f. *Use Case* : Kelola Status Transaksi
Actor: Pelanggan
Deskripsi : Pelanggan melakukan pembayaran sesuai menu produk yang telah di pilih.
- g. *Use Case* : Kelola Status Transaksi
Actor: Pelanggan
- h. *Use Case* : Kelola Konfirmasi Return Produk

Actor: Pelanggan

Deskripsi : Pelanggan menginput data menu produk.

i. *Use Case* : Chat

Actor : Pelanggan dan admin

Deskripsi : Pelanggan dan admin saling berhubungan satu sama lain.

j. *Use Case* : Mengelola Data Provinsi

Actor : Admin

Deskripsi : Admin Mengelola Data Provinsi

k. *Use Case* : Mengelola Data Katagori

Actor : Admin

Deskripsi : Admin akan mengelola data katagori dan mengupdate data katagori.

l. *Use Case* : Mengelola Data Menu

Actor: Admin

Deskripsi : Admin akan mengelola data menu setiap menu yang akan masuk dan mengupdate data menu.

m. *Use Case* : Mengelola Data User

Actor : Admin

Deskripsi : Admin akan mengelola data user dan mengupdate data.

n. *Use Case* : Mengelola Pemesanan Menu

Actor : Admin

Deskripsi : Adim mengelola pemesanan menu setiap menu yang baru dan mengupdate data menu.

o. *Use Case* : Mengelola Pengembalian Menu

Actor : Admin

Deskripsi : Admin akan mengkonfirmasi pengembalian menu produk yang di return.

p. *Use Case* : Mengelola Konfirmasi Transfer

Actor : Admin

Deskripsi : Admin akan Mengkonfirmasi transfer apabila pelanggan sudah melakukan transfer.

q. *Use Case* : Mengelola Laporan

Actor : Admin

Deskripsi : Admin akan mengelola data laporan penjualan dan data Transaksi.

4. Implementasi

Pengertian sistem *interface* adalah salah satu layanan yang disediakan sistem operasi sebagai sarana interaksi antara pengguna dengan sistem operasi. Antarmuka adalah komponen sistem operasi yang bersentuhan langsung dengan pengguna.

1. Perangkat lunak yang digunakan untuk mengimplementasikan sistem adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Tabel Perangkat Lunak

No	Perangkat Lunak	Implementasi
1	<i>Microsoft Windows 7 (64 Bit)</i>	Sistem Operasi
2	PHP Version 5.5.19	Versi PHP
3	Bahasa Pemrograman	PHP
4	<i>Software Aplikasi</i>	<i>Web Server Xampp</i>
5	<i>Software Aplikasi</i>	<i>Database MySQL</i>

2. Perangkat keras (*hardware*) yang digunakan untuk mengimplementasikan sistem adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Tabel Perangkat Keras

No	Perangkat Keras
1	Processor Intel Dual Core
2	RAM 1 GB
3	Kapasitas Hardisk 150 GB

5. PENGUJIAN

Pengujian dapat berarti proses untuk memeriksa apakah suatu perangkat lunak yang dihasilkan sudah dapat dijalankan sesuai dengan standar tertentu. Metode pengujian adalah cara atau teknik untuk menguji perangkat lunak, mempunyai mekanisme untuk menentukan data uji yang dapat menguji perangkat lunak secara lengkap dan mempunyai kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan. Pengujian

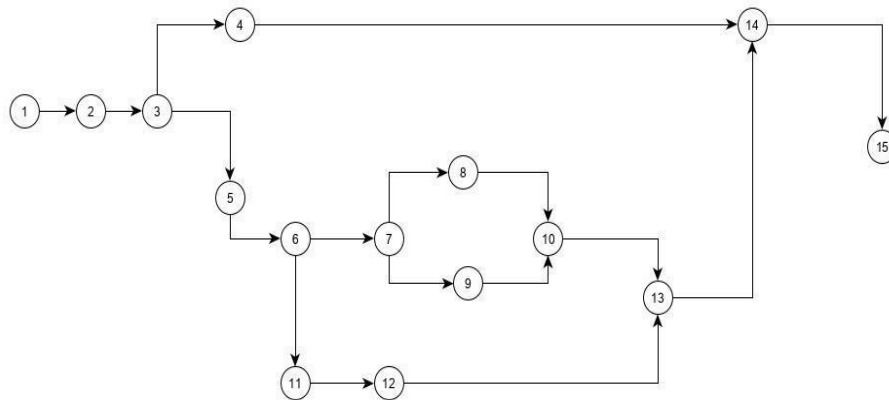
yang digunakan untuk menguji sistem ini yaitu dengan menggunakan metode *Black Box* an *White Box*.

1. Pengujian *Black Box*

Pengujian *Black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Pengujian sistem informasi kepegawaian ini menggunakan data uji berupa. Data input dari administrasi pada sistem yang telah dibuat.

2. Pengujian *White Box*

White Box Testing merupakan cara pengujian dengan melihat ke dalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada dan menganalisis jika ada kesalahan. Jika ada modul yang menghasilkan *output* yang tidak sesuai dengan proses yang dilakukan maka baris-baris program, variabel dan parameter yang terlibat pada unit tersebut akan di cek satu persatu dan diperbaiki kemudian di *compile* ulang. Adapun jenis pengujian *white box* yang akan digunakan adalah sebagai berikut :



Gambar 3 Notasi Diagram Alir *Form Login*

Kompleksitas Siklomatis *Form Login*

Berdasarkan pada notasi diagram alir diatas, maka diperoleh jumlah *edge* = 17,

jumlah *node* = 15, sehingga nilai $V(G) = 17 - 15 + 2$ yaitu 4. Maka jalur *independent* yang didapat yaitu :

- Jalur 1 = 1-2-3-4-14-15
- Jalur 2 = 1-2-3-5-6-7-8-10-13-14-15

- Jalur 3 = 1-2-3-5-6-7-9-10-13-14-15
- Jalur 4 = 1-2-3-5-6-11-12-13-14-15
- Jalur 5 = 1-2-3-9-15-16-17-18-19

6. KESIMPULAN

Dari berbagai penjelasan yang telah diuraikan dalam laporan ini, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Aplikasi ini menyajikan info terkait dengan Kazan Ramen yang ditujukan untuk konsumen.
2. Dengan adanya aplikasi ini, informasi tentang produk menu terbaru di Kazan Ramen dapat terpublikasi dengan baik.
3. Dengan adanya aplikasi ini wilayah pemasaran di Kazan Ramen akan menjadi sangat luas.

7. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aswati. (2015). Perancangan Sistem Informasi Penjualan PT Multi Guna Berbasis Web. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, Vol. 1 No. 2.
- [2] Rahmat, A. d. (2017). Sistem Pakar Identifikasi Tipe Kepribadian Karyawan Menggunakan Metode Certainty Factor. *Jurnal SISFOTEK GLOBA*, Vol. 7 No. 1-Maret 2017.
- [3] Andika. (2015). *Sistem Informasi*. Tangerang.