

Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Toko Satunusa Ritel Tanjungpinang

Sabda Alamsyah¹, iim Eldapendra², Liza Safitri³

^{1,3} *Jurusan Komputer Akuntansi STT Indonesia Tanjungpinang
Jln. Pompa Air No. 28 Tanjungpinang Kepulauan Riau Indonesia*

¹ *sabdaalamsyah93@gmail.com*

² *iim@sttindonesia.ac.id*

³ *lizasafitri@sttindonesia.ac.id*

Intisari— Toko Satunusa merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan bahan jahit. Toko Satunusa melakukan proses pendataan dan perhitungan stok barang yang berjalan secara manual. Dimana proses manual ini menimbulkan permasalahan. Kelemahan dari proses sistem penjualan ini adalah kurang efisien dan efektif dan memakan banyak waktu dalam pembuatan laporan. Perangkat lunak yang digunakan sebagai alat bantu dalam penelitian serta perancangan sistem baru yaitu Dreamweaver cs3 dengan menggunakan metodologi *waterfall* untuk mengaplikasikan perkembangannya. Hasil pengembangan dari sistem Dreamweaver cs3 dapat memberikan potensi kerja yang cepat dan akurat serta efisiensi sehingga dapat meningkatkan potensi toko. Aplikasi Sistem Informasi Penjualan yang dihasilkan mampu mengelola data penjualan, yang meliputi data transaksi pembelian barang, data transaksi penjualan barang, data barang, data supplier dan data stok secara terorganisasi, serta menghasilkan laporan yang lengkap, akurat dan aktual. Sistem Informasi Penjualan menggunakan sistem website.

Kata kunci— Sistem Informasi, Penjualan Peralatan Komputer, Website..

Abstract— *Satunusa Store is a company engaged in the sale of computer equipment. Saunusa Shop two performs the data collection process and calculates the inventory that runs manually. Where this manual process raises problems. The weakness of this sales system process is that it is less efficient and effective and takes a lot of time in making reports. The software used as a tool in the research and design of new systems is dereamweaver cs3 using the waterfall methodology to apply its development. The results of the development of the system are expected to provide the potential for fast and accurate work and efficiency so that it can increase the store's potential. The resulting Sales Information System application is able to manage sales data, which includes goods purchase transaction data, goods sales transaction data, goods data, supplier data and stock data in an organized manner, and produce complete, accurate and actual reports. Sales Information System uses the website system*

Keywords: Information System, Sales of computer equipment, website.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sistem informasi merupakan satu faktor penting dalam suatu instansi maupun perusahaan karena memiliki rutinitas yang tinggi dan pengolahan data yang termanajemen. Sistem informasi digunakan untuk mengumpulkan, mengolah dan menyediakan informasi. Data dan informasi yang diperoleh suatu instansi atau perusahaan terus-menerus bertambah banyak sehingga tidak mudah untuk diolah dengan cara manual. Oleh karena itu di perlukan sistem informasi berbasis komputer bagi setiap instansi atau perusahaan agar dapat memudahkan proses manajemen data dengan baik.

Toko Satunusa adalah toko yang bergerak di bidang penjualan dan servis komputer. Kegiatan operasional pada Toko Satunusa khususnya untuk peralatan komputer ini belum mempunyai sistem yang baik. Seperti hanya mencatat stock yang masih manual atau masih menggunakan tulis tangan

pada kartu stock barang, sehingga untuk mendapatkan data yang dibutuhkan harus di cari satu persatu karena di simpan sesuai urutan tanggal pemasukan dan pengeluaran barang setiap harinya.

Salah satu informasi yang di butuhkan pada toko satunusa adalah mengelai persediaan pengolahan data barang masuk, barang keluar, dan persediaan yang ada di gudang atau stok barang. Permasalahan yang ada saat ini adalah kurangnya teliti pada laporan yang di buat sehingga terkadang terjadi kesalahan. Hal tersebut dapat di hindarkan dengan menggunakan suatu sistem agar dapat secara cepat, tepat, untuk penjualan, sehingga dapat memudahkan dalam penjuala, pengumpulan, pengolahan, dan Penyimpanan data. Melihat akan pentingnya persediaan barang pada gudang toko satunusa, maka dalam penyusunan ini penulis bermaksud untuk meninjau permasalahan dan sudut ilmu yang penulis peroleh dari perkuliahan di STTIndonesia Tanjungpinang – Kepulauan Riau untuk mengadakan penelitian mengenai

persediaan barang dengan judul sebagai berikut “Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Satunusa Ritel Tanjungpinang”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah pengelompokan masalah penelitian yang dilakukan atau masalah yang akan dijadikan objek penelitian. Masalah penelitian akan menentukan kualitas dari penelitian, bahkan juga menentukan apakah sebuah kegiatan bisa disebut penelitian atau tidak. Adapun identifikasi masalah yang ada pada Toko Satunusa adalah sebagai berikut:

1. Pada Toko Satunusa pencatatan persediaan barang masih menggunakan buku.
2. Besarnya resiko kehilangan data penjualan yang di sebabkan pencatatan penjualan yang masih bersifat manual, yaitu di pencatatan ke dalam buku.
3. Pengolahan data penjualan belum menggunakan metode sehingga penjualan masih tidak teratur.

C. Tujuan Penelitian

Adapun dilaksanakannya penelitian pada Toko Satunusa ini bertujuan untuk sebagai berikut :

1. Mampu menyajikan informasi penjualan yang cepat dan akurat.
2. Mampu menampilkan persediaan barang pada gudang Toko Satunusa .
3. Untuk meminimalisir kesalahan perhitungan stock barang.

D. Kajian Pustaka

1. Sistem

Sistem adalah cara-cara yang diorganisasi untuk mengumpulkan, memasukkan, dan mengolah serta menyimpan data, dan cara-cara yang diorganisasi untuk menyimpan, mengelola, mengendalikan, dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Krismaji (2015 : 15) [1].

2. Pengertian Sistem Informasi Berbasis Komputer

Sistem komputerisasi akuntansi merupakan “aplikasi dari accounting system yang berbasis sistem database dengan menggunakan teknologi komputer”. Pengertian menurut Mardi (2014:29) [2] : Dalam sistem akuntansi terkomputerisasi., ada program-program yang digunakan dalam menjalankan siklus akuntansi, seperti penjumlahan, posting (pembukuan) dan penyusunan neraca saldo. Dalam sistem yang erkomputerisasi, jurnal dan buku besar dapat dicatat dalam basis data (database) komputer. Lebih jauh lagi, telah ada software untuk menjalankan sistem bisnis seperti fungsi penagihan, fungsi penyiapan

penggajian dan fungsi penganggaran. Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi adalah sebuah sistem yang memproses dan mengumpulkan data serta transaksi untuk menghasilkan informasi yang bermanfaat bagi pihak-pihak yang memerlukanya.

3. Retail

Retailer atau eceran yaitu badan usaha yang mendistribusikan barang/jasa kepada konsumen baik biasanya mereka menjual secara eceran. Retailer mempunyai peranan penting baik dalam pendistribusiannya maupun mempromosikan barang tertentu. Seperti slogan diatas “Retail is detail”, karena retail mempunyai pengetahuan dan pengalaman lebih dalam menjual kepada konsumen. Retail Menciptakan Nilai Lebih Barangan dan Jasa Bayangkan jika anda ingin membuat secangkir kopi untuk menemani anda setiap pagi. Tentu anda perlu membeli beberapa bahan seperti kopi, gula dan krimer. Coba anda bayangkan jika anda harus pergi kesetiap toko (produsen) untuk membeli ketiganya itu. Ditambah bayangkan berapa banyak toko yang akan dibangun untuk membangun satu jenis produk saja. Retail menyediakan 20.000 samapai 30.000 jenis barang dari 500 produsen dari berbagai jenis, ukuran, merk dan harga dalam satu toko. Menurut Dale M. Lewison (1982 : 4) [3], Retail menjual secara eceran biasanya produsen/distributor mengirim barang dalam jumlah besar untuk menekan biaya transportasi. Hal ini tentu akan menyulitkan konsumen, karena mereka hanya membutuhkan sedikit untuk kebutuhan sehari-hari. Retail membantu mereka untuk membeli dari produsen/distributor dan menjual kembali dalam jumlah yang lebih kecil. Mereka juga menyimpan barang tersebut sehingga jika konsumen kala membutuhkan tinggal membelinya melalui retail. Menyediakan Pelayanan (Customer Service), Retail mempekerjakan orang agar dapat memberikan informasi seputar produk tertentu.

4. Debugging

Debugging adalah sebuah metode yang dilakukan oleh para pemrogram dan pengembang perangkat lunak untuk mencari dan mengurangi *bug*, atau kerusakan di dalam sebuah program komputer atau perangkat keras sehingga perangkat tersebut bekerja sesuai dengan harapan. Debugging cenderung lebih rumit ketika beberapa subsistem lainnya terikat dengan ketat dengannya, mengingat sebuah perubahan di satu sisi, mungkin dapat menyebabkan munculnya bug lain di dalam subsistem lainnya, disampaikan oleh David J. Agans (2019 : 1) [4].

5. Windows

Sistem operasi Windows telah berevolusi dari MS-DOS, sebuah sistem operasi yang berbasis modus teks dan command-line. Windows versi pertama, Windows Graphic Environment 1.0 pertama kali diperkenalkan pada 10 November 1983, tetapi baru keluar pasar pada bulan November tahun 1985, yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan komputer dengan tampilan bergambar.

Windows 1.0 merupakan perangkat lunak 16-bit tambahan (bukan merupakan sistem operasi) yang berjalan di atas MS-DOS (dan beberapa varian dari MS-DOS), sehingga ia tidak akan dapat berjalan tanpa adanya sistem operasi DOS dari informasi menurut Gary B Shelly (2018: 7) [5].

6. Kamus Data

Merupakan katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi atau kumpulan data mengenai data-data. Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang ada di Diagram Alir Data. Kamus data dibuat pada tahap analisis sistem dan digunakan baik pada tahap analisis maupun pada tahap perancangan sistem. Pada tahap analisis sistem, kamus data digunakan sebagai alat komunikasi antar analisis sistem dengan pemakai tentang data yang mengalir di sistem. Sedangkan pada tahap perancangan kamus data digunakan untuk merancang input, merancang laporan-laporan dan merancang basis data. Rome Narayan (2012 : 11) [6].

7. Pengujian Perangkat lunak

Software Testing atau Pengujian perangkat lunak merupakan suatu proses investigasi yang dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas dari suatu produk atau layanan yang sedang diuji, atau lebih spesifiknya software testing adalah proses mengeksekusi suatu program untuk menemukan bug (kesalahan atau cacat lainnya) dari perangkat lunak. Menurut Mauro Pezze (2019:9)[7].

8. Perangkat Lunak Yang Digunakan

Perangkat lunak (*software*) yang penulis gunakan dalam membuat aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Dreamweaver cs3 adalah sebuah HTML editor profesional untuk mendesign web secara visual dan mengelolah situs atau halaman web. pada Dreamweaver cs3 ini terdapat beberapa kemampuan bukan hanya untuk mendesign web tapi juga untuk menyunting kode serta membuat aplikasi web dengan menggunakan berbagai bahasa pemrograman Web, antara lain : JPS, PHP, ASP dan ColdFusion [8]
- b. Xampp adalah sebuah paket kumpulan *software* yang terdiri dari *Apache*, *MySQL*, *PhpMyAdmin*, *PHP*, *Perl*, *Felezilla* dan lain-lain. Xampp berfungsi untuk memudahkan instalasi lingkungan PHP, di mana biasanya lingkungan pembangunan web memerlukan PHP, Apache, MySQL dan PhpMyAdmin serta *software* yang terkait dengan pengembangan web[9].

II. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian merupakan suatu teknik atau cara untuk mengumpulkan data atau fakta yang nantinya akan dipelajari dan akhirnya sebagai bahan untuk di analisa serta digunakan untuk memudahkan pencarian dan pemecahan suatu masalah. Metode penelitian yang digunakan terbagi menjadi 2 yaitu

metode pengumpulan data dan metode pengembangan perangkat lunak yang dapat dilihat dibawah ini:

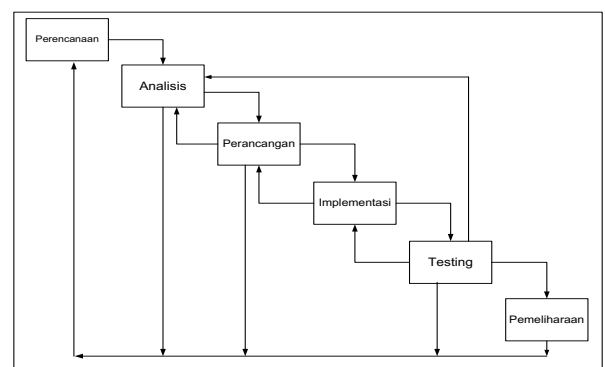
A. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data secara sederhana diartikan sebagai proses mengartikan data-data lapangan sesuai dengan tujuan, rancangan, dan sifat penelitian. Adapun teknik pengumpulan data dengan cara sebagai berikut:

1. Observasi
Yaitu mengamati secara langsung objek yang diteliti sehingga penulis memperoleh data yang akurat.
2. Wawancara
Yaitu tanya jawab langsung dengan orang-orang yang terkait dengan objek atau masalah yang sedang ditangani oleh penulis.
3. Studi Kepustakaan
Melakukan pengumpulan data secara tidak langsung dengan melakukan studi kepustakaan, yaitu dengan mengumpulkan data-data dan teori-teori yang berhubungan dengan penulisan laporan skripsi ini

B. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam membangun sistem informasi ini menggunakan model *Waterfall (Classic Life Cycle)* yang menyarankan pengembangan perangkat lunak secara sistematis dan berurutan yang dimulai dari tingkatan sistem tertinggi dan berlanjut ketahap analisis, desain, pengkodean, pengujian dan pemeliharaan. Kelebihan dari metode ini adalah terstruktur, dinamis, dan *sequential*. Model *Waterfall* dapat di lihat pada gambar 1.



Gambar 1. Model Waterfall[10]

Paradigma dari tahapan model *Waterfall* adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan, adalah apa yang dijelaskan pada bab ini yaitu menyangkut studi kebutuhan pengguna, studi-studi layakan baik secara teknis maupun secara teknologi serta penjadwalan pengembangan suatu proyek sistem informasi dan atau perangkat lunak.
2. Analisa, yaitu tahap dimana kita berusaha mengenali segenap permasalahan yang muncul pada pengguna dengan mendekomposisi usecase diagram lebih

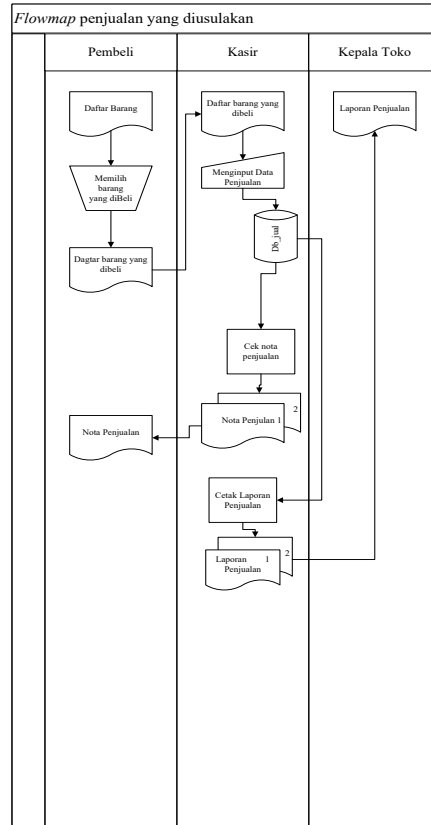
lanjut, mengenali komponen-komponen sistem, obyek-obyek, hubungan antar obyek.

3. Perancangan, dimana kita mencoba mencari solusi permasalahan yang didapat dari tahap analisis. Tahap perancangan menekankan pada platform apa hasil dari tahap analisis kelak akan diimplementasikan.
4. Implementasi, dimana kita mengimplementasikan perancangan sistem ke situasi yang nyata. Disini kita mulai berurusan dengan pemilihan perangkat keras, penyusunan perangkat lunak aplikasi (*coding*).
5. *Testing*, apakah sistem yang kita buat sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum. Jika belum, proses selanjutnya adalah iteratif, yaitu kembali ke tahap-tahap sebelumnya.
6. Pemeliharaan, dimana kita mulai melakukan pengoperasian sistem dan jika di perlukan melakukan perbaikan-perbaikan.

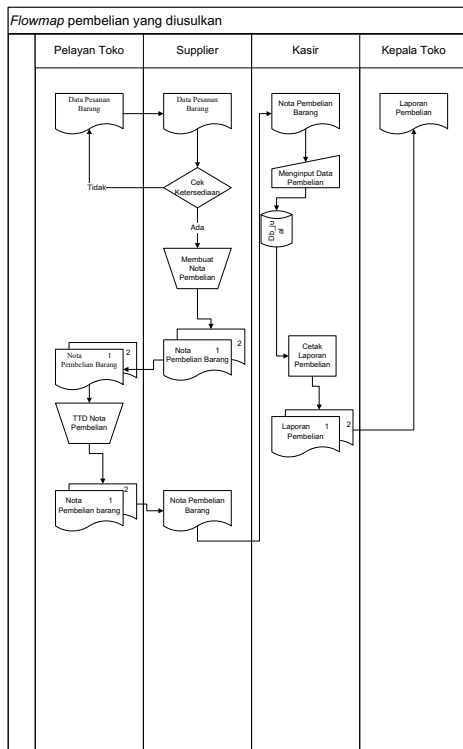
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Perancangan Sistem

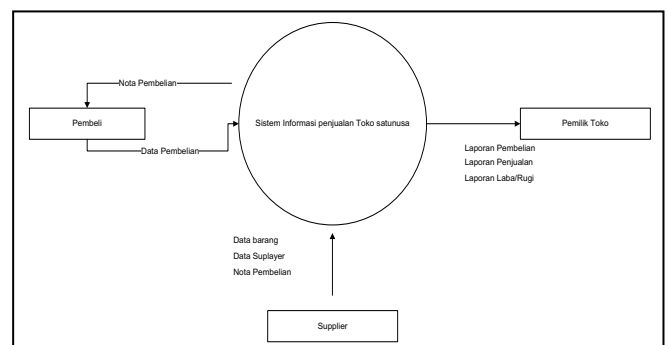
Perancangan sistem secara umum bertujuan untuk memberikan gambaran secara umum kepada pemakai sistem yang baru dan juga merupakan persiapan dan rancangan terperinci dengan mengidentifikasi komponen-komponen sistem informasi. Rancangan ini meliputi *Flowmap* yang diusulkan, *Diagram Konteks*, *Data Flow Diagram*, *Entity Relationship Diagram*, *Struktur Program*



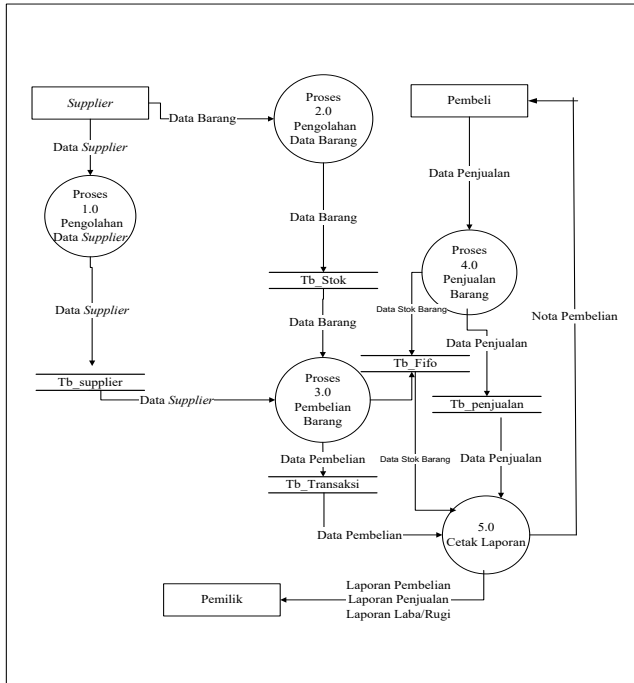
Gambar 3. Flowmap usulan penjualan



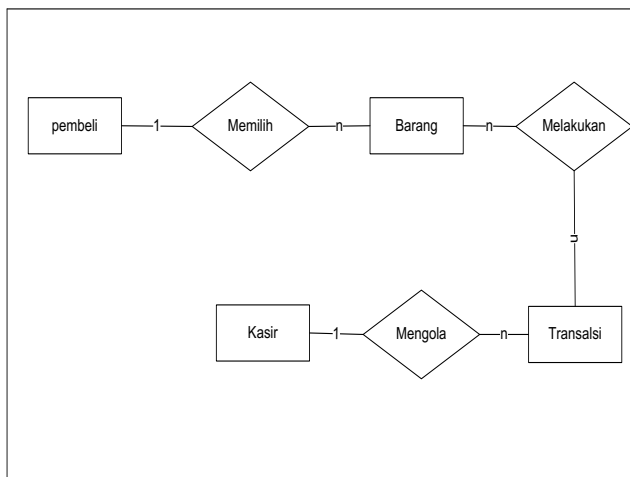
Gambar 2. Flowmap usulan pembelian



Gambar 4. Diagram Konteks



Gambar 5. Data Flow Diagram level 0



Gambar 7. Entity Relationship Diagram

B. Perancangan Struktur File

Dalam pembuatan aplikasi ini dibutuhkan suatu spesifikasi file untuk mempermudah dalam melakukan kegiatan pemrograman, yang dapat dilihat dari tabel - tabel berikut:

TABEL I
BARANG

No	Nama kolom	Tipe data	Ukuran
1	Barang_id	Int	15
2	Barang_nama	Varchar	150
3	barang_satuan	Double	
4	barang_harpok	Double	
5	barang_harjul	Double	

6	barang_harjul_grosir	Double	
7	barang_stok	Int	11
8	barang_min_stok	Int	11
9	barang_tgl_input	Timestamp	
10	barang_tgl_last_update	datetime	
11	barang_kategori_id	int	11
12	barang_user_id	int	11

TABEL II
SUPPLIER

No	Nama kolom	Tipe data	Ukuran
1	suplier_id	Int	11
2	suplier_nama	Varchar	35
3	suplier_alamat	Varchar	60
4	suplier_notelp	Varchar	20

TABEL III
JUAL

No	Nama kolom	Tipe data	Ukuran
1	jual_nofak	Varchar	20
2	jual_tanggal	Timestamp	
3	jual_total	double	
4	jual_jml_uang	Double	
5	jual_kembalian	Double	
6	jual_user_id	double	
7	jual_keterangan	Int	11

TABEL IV
USER

No	Nama kolom	Tipe data	Ukuran
1	user_id	Int	11
2	user_nama	varchar	35
3	user_username	Varchar	30
4	user_password	Varchar	35
5	user_level	varchar	2
6	user_status	varchar	2

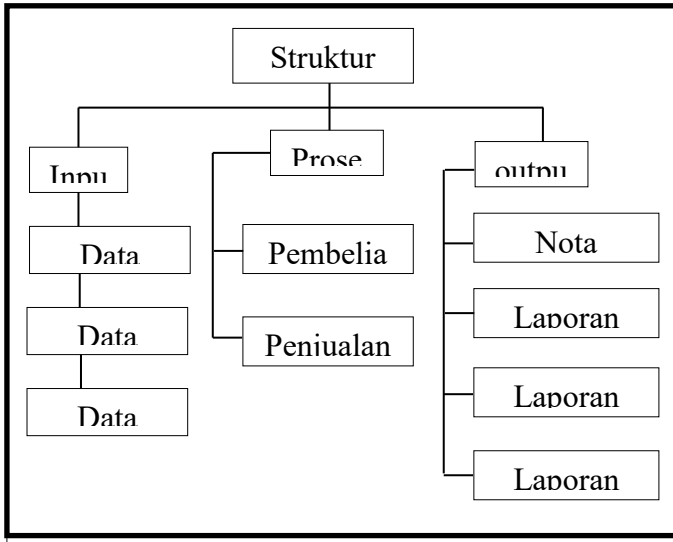
TABEL V
KATEGORI

No	Nama kolom	Tipe data	Ukuran
1	Kategori_id	Int	11
24	Kategori_nama	Varchar	35

C. Perancangan Struktur Menu

Struktur menu merupakan bentuk umum dalam suatu perancangan aplikasi yang dapat memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi yang di bangun. Adapun struktur

menu yang akan di implementasikan dalam aplikasi ini adalah seperti gambar di bawah ini:

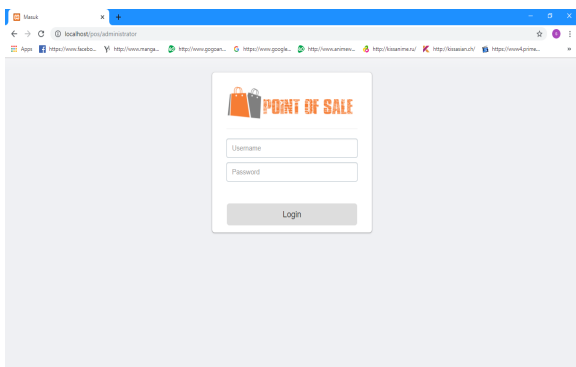


Gambar 8. Struktur Program

D. Implementasi

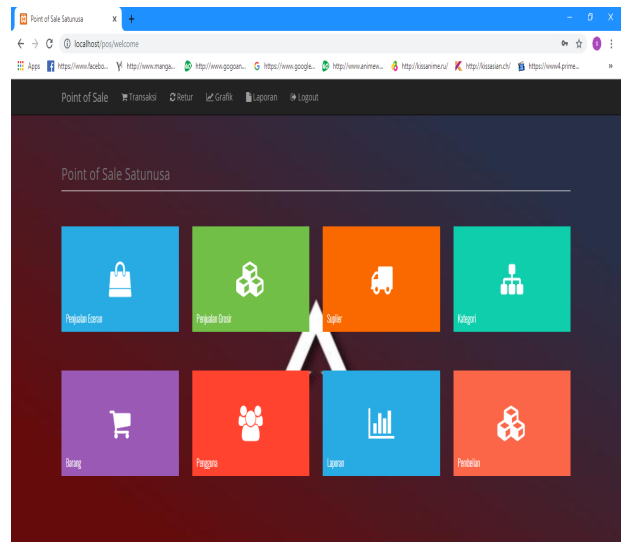
Sistem setelah dianalisis dan dirancang, maka sistem tersebut siap diterapkan atau diimplementasikan. Tahap implementasi adalah tahap dimana sistem informasi telah digunakan oleh pengguna. Sebelum benar-benar bisa digunakan dengan baik oleh pengguna, sistem harus melalui tahap pengujian terlebih dahulu untuk menjamin tidak ada kendala fatal yang muncul pada saat pengguna memanfaatkan sistemnya. Jika sistem perangkat lunak telah selesai melewati tahap pengujian sistem maka sistem perangkat lunak tersebut telah siap untuk digunakan. Penggunaan sistem perangkat lunak yang baru pada suatu organisasi atau perusahaan kadang-kadang merupakan proses yang tidak mudah sehingga persiapan untuk tahap ini harus dibuat dengan matang. Tampilan antar muka dapat dilihat pada gambar-gambar sebagai berikut: antar muka masukan data ke dalam database atau *output* dari database.

Gambar 9 adalah tampilan halaman *login* yang digunakan ketika admin pertama kali menggunakan aplikasi.



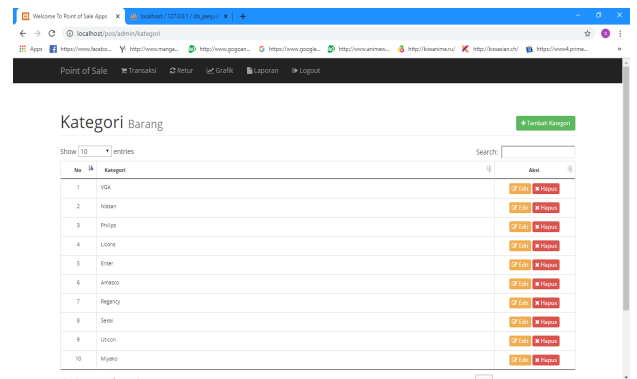
Gambar 9. Halaman *Login*

Gambar 10 adalah tampilan halaman utama digunakan admin untuk menginput dan mengelola data kebutuhan sekolah pada aplikasi ini.



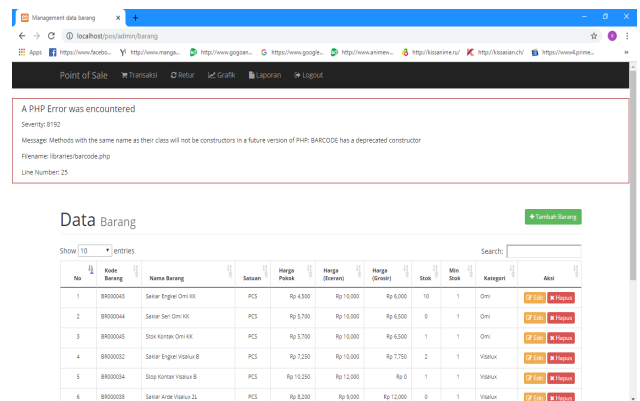
Gambar 10. Halaman Utama

Gambar 11 adalah tampilan *form* input data kategori



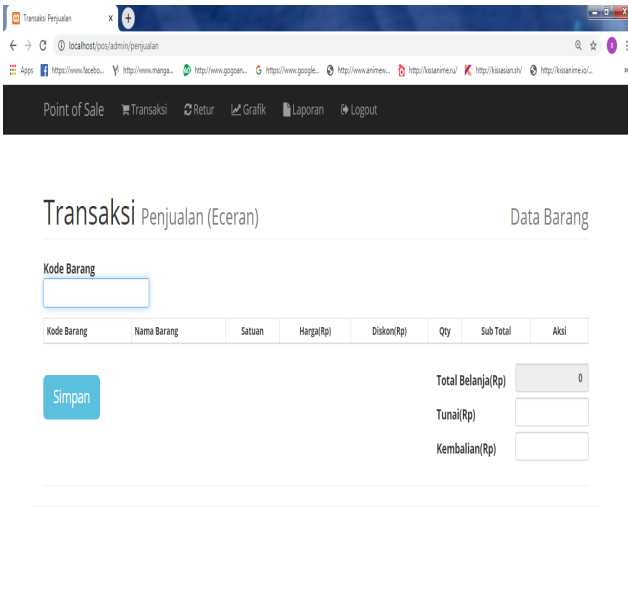
Gambar 11. *Form* input data kategori

Gambar 12 adalah tampilan *form* input data barang.



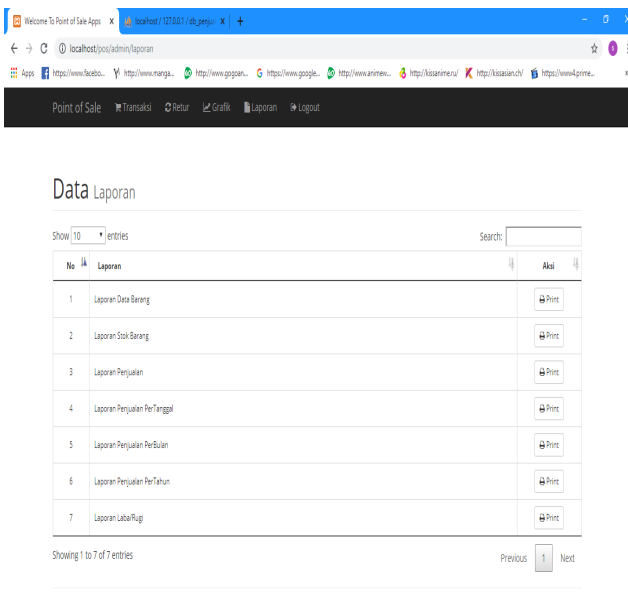
Gambar 12. *Form* input data barang

Gambar 13 adalah tampilan *form* input data pembelian.



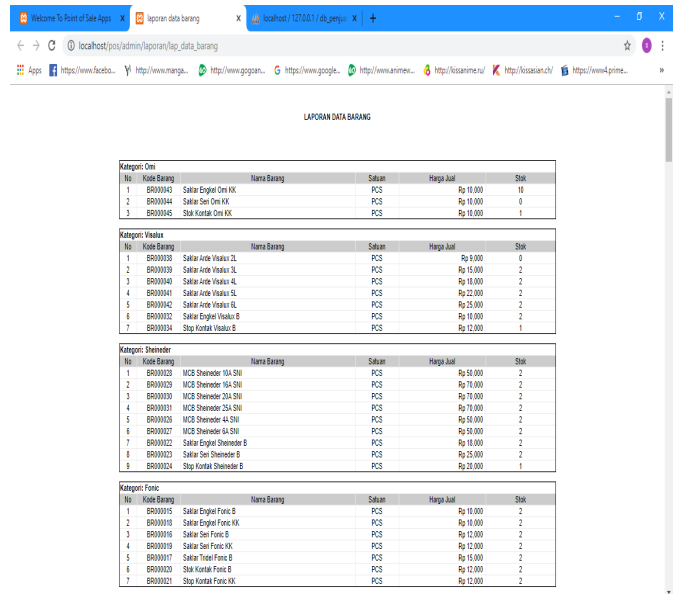
Gambar 13. Form input data pembelian.

Gambar 14 adalah tampilan form Laporan.



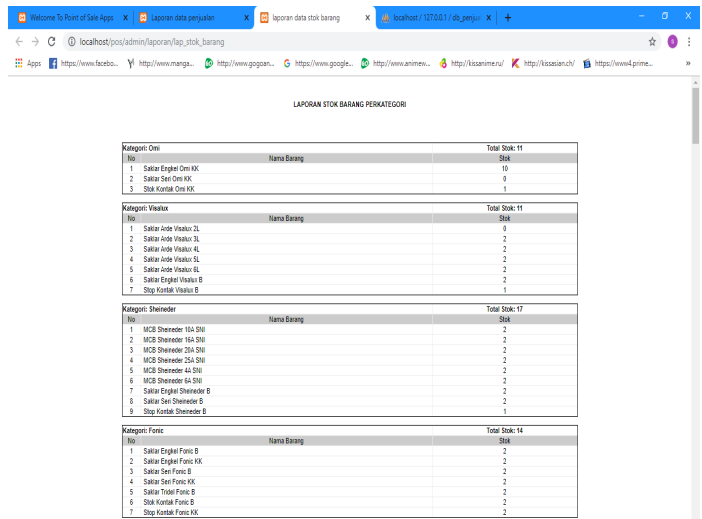
Gambar 14 Form laporan

Gambar 17 adalah tampilan halaman output data barang.



Gambar 17. Halaman output laporan data barang

Gambar 18 adalah tampilan halaman Laporan Stok.



Gambar 18. Halaman output Laporan Stok

Gambar 19 adalah tampilan halaman output laporan laba/rugi.

No	Tanggal	Nama Barang	Satuan	Harga Pokok	Harga Jual	Keuntungan Per Unit	Item Terjual	Diskon	Untung Bersih
1	13 November 2019 13:24:17	Sakti Set Om KX	PCS	Rp 5.700	Rp 6.500	Rp 800	1	Rp 0	Rp 800
2	13 November 2019 13:30:15	Sakti Set Om KX	PCS	Rp 5.700	Rp 10.000	Rp 4.300	1	Rp 0	Rp 4.300
Total Keuntungan									Rp 5.100

Gambar 19. Halaman *output* laporan laba/rugi

Gambar 20 adalah tampilan halaman *output* Laporan pejualan barang.

No	No Faktur	Tanggal	Kode Barang	Nama Barang	Satuan	Harga Jual	Qty	Diskon	Total
1	20191000007	30 November 2016	BR000038	Sakti Adu Vektor 2L	PCS	Rp 8.000	1	Rp 0	Rp 8.000
2	20191000009	30 November 2016	BR000038	Sakti Adu Vektor 2L	PCS	Rp 8.000	1	Rp 0	Rp 8.000
3	20191000009	30 November 2016	BR000024	Stok Korta! Shareword B	PCS	Rp 20.000	1	Rp 0	Rp 20.000
4	20191000005	30 November 2016	BR000045	Stok Korta! Om KX	PCS	Rp 10.000	1	Rp 0	Rp 10.000
5	20191000004	30 November 2016	BR000022	Sakti Egar! Vektor B	PCS	Rp 10.000	1	Rp 0	Rp 10.000
6	20191000003	30 November 2016	BR000012	Klem label Sheet No 8	Bks	Rp 5.000	1	Rp 0	Rp 5.000
7	20191000002	30 November 2016	BR000030	NCB Shareword 20-SM	PCS	Rp 70.000	1	Rp 2.000	Rp 68.000
8	20191000001	30 November 2016	BR000058	Arkena Digital HD 12	PCS	Rp 85.000	1	Rp 0	Rp 85.000
9	20191000001	30 November 2016	BR000043	Sakti Egar! Om KX	PCS	Rp 10.000	1	Rp 0	Rp 10.000
10	20037000001	20 Maret 2017	BR000043	Sakti Egar! Om KX	PCS	Rp 10.000	1	Rp 0	Rp 10.000
11	20037000001	20 Maret 2017	BR000034	Stok Korta! Vektor B	PCS	Rp 12.000	1	Rp 0	Rp 12.000
12	20191000001	20 November 2016	BR000038	Sakti Adu Vektor 2L	PCS	Rp 8.000	1	Rp 0	Rp 8.000
13	20191000001	20 November 2016	BR000043	Sakti Egar! Om KX	PCS	Rp 10.000	1	Rp 0	Rp 10.000
14	24119000000	25 November 2016	BR000015	Klem label Sheet No 6	Bks	Rp 5.000	1	Rp 0	Rp 5.000
15	24119000000	25 November 2016	BR000011	Klem label Sheet No 7	Bks	Rp 7.000	1	Rp 0	Rp 7.000
16	24119000000	25 November 2016	BR000010	Klem label Sheet No 8	Bks	Rp 6.000	1	Rp 0	Rp 6.000
17	24119000007	25 November 2016	BR000006	Klem label Sheet No 9	Bks	Rp 5.000	1	Rp 0	Rp 5.000
18	24119000000	25 November 2016	BR000006	Klem label Sheet No 7	Bks	Rp 6.000	1	Rp 0	Rp 6.000
19	24119000005	25 November 2016	BR000005	Klem label Sheet No 6	Bks	Rp 5.000	1	Rp 0	Rp 5.000
20	24119000004	25 November 2016	BR000016	Stok Korta! Om KX	PCS	Rp 10.000	1	Rp 0	Rp 10.000
21	24119000003	25 November 2016	BR000003	Klem Kabel KK No 9	Bks	Rp 20.000	1	Rp 0	Rp 20.000
22	24119000002	25 November 2016	BR000002	Klem Kabel KK No 8	Bks	Rp 20.000	1	Rp 0	Rp 20.000
23	24119000001	25 November 2016	BR000001	Klem Kabel KK No 7	Bks	Rp 20.000	1	Rp 0	Rp 20.000
24	24017000002	24 January 2017	BR000043	Sakti Egar! Om KX	PCS	Rp 10.000	1	Rp 0	Rp 10.000
25	24017000001	24 January 2017	BR000043	Sakti Egar! Om KX	PCS	Rp 10.000	1	Rp 0	Rp 10.000
26	13119000002	13 November 2019	BR000044	Sakti Set Om KX	PCS	Rp 10.000	1	Rp 0	Rp 10.000
27	13119000001	13 November 2019	BR000044	Sakti Set Om KX	PCS	Rp 6.500	1	Rp 0	Rp 6.500
Total									Rp 426.000

Gambar 20. Halaman *output* laporan penjualan

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil implementasi Sistem Informasi Penjualan peralatan komputer di Toko Satunusa Menggunakan website yang dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Dengan dibangunnya system informasi penjualan ini, yang pada awalnya system yang digunakan masih melakukan pengarsipan dalam penyimpanan datanya. Dengan sistem informasi yang di usulkan ini, proses penjualan produk dilakukan dengan berbasis web telah terkomputerisasi.

2. Dengan diterapkannya sistem ini diharapkan dapat mempermudah kinerja administrator ataupun pemilik dalam proses pengolahan data karena sudah mempunyai database yang terintegrasikan, hal ini sangat efektif dan efisien bagi kinerja administrator.
3. Sesuai dengan Identifikasi masalah yang di hadapi oleh user dalam melakukan proses barang yang masuk dan keluar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Didalam pengerjaan laporan skripsi ini, penulis telah melibatkan banyak pihak yang sangat membantu dalam banyak hal. Oleh sebab itu, disini penulis sampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada :

1. Ibu Liza Safitri, S.T.,M.Kom., Selaku dosen pembimbing dalam penyusunan laporan skripsi ini.
2. Dosen – dosen Sekolah Tinggi Teknologi Indonesia Tanjungpinang.
3. Kepala Toko yang telah memberikan izin bagi penulis untuk mengadakan penelitian.
4. Orang tua tercinta yang telah banyak memberikan doa dan dukungan kepada penulis secara moril maupun materil hingga laporan skripsi ini dapat selesai.
5. Semua pihak yang telah banyak membantu penulis selama penyusunan laporan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

REFERENSI

- [1] Krismaji, Sistem Informasi Akutansi, 2015,
- [2] Mardi, Sistem Informasi, 2014,
- [3] Lewison M Dalen, Retailing, 1982,
- [4] Agans J David , Debugging, 2019, New York.
- [5] Shelly B Gary, Microsoft Windows 7, 2018, United States.
- [6] Narayan Rome , Data Dictionary ,2012, New Jersey.
- [7] Pezze mauro, Software testing and analysis, 2019,
- [8] Zaki Ali, 36 jam belajar komputer dreamweaver cs3, 2018,
- [9] Hidayat Heri, Cara Menguasai Program websie ,2013,
- [10] Pressman Roger, Rekayasa perangkat lunak pendekatan Praktisi , 2013, Yogyakarta.