

## SISTEM INFORMASI PENJUALAN ARLOJI BERBASIS WEB PADA CV.ABAS JAYA PADANG

Afni Nia Sari<sup>1)</sup>

1) Prodi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Putra Indonesia "YPTK"  
Padang, Indonesia

Email: [afniniasari@upivptk.ac.id](mailto:afniniasari@upivptk.ac.id)

---

### Abstrak

Seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi dan kebutuhan akan informasi yang cepat dan akurat, komputer telah dapat terhubung antara satu dengan yang lain membentuk suatu jaringan. Langkah utama dalam kegiatan bisnis untuk bersaing dengan para pesaingnya adalah dengan menggunakan komputer sebagai sarana untuk meningkatkan efektifitas kerja<sup>1</sup>. Cv.Abas jaya padang merupakan sebuah toko yang melayani penjualan arloji. Karena kurangnya penyampaian informasi dan penjualan yang kurang efektif maka ada kendala dalam penyampaian informasi dan penjualan, Pada penelitian ini penyusun mencoba menerapkan konsep sistem aplikasi penjualan secara online, konsep ini meliputi proses dari input data, pengolahan data, pemesanan barang, transaksi penjualan serta pengiriman. Sistem ini dilengkapi dengan suatu menu yang menampilkan spesifikasi produk agar lebih mudah untuk menyampaikan informasi kepada konsumen<sup>2</sup>. Sehingga sistem ini mempunyai keunggulan yang jauh berbeda daripada menggunakan sistem manual karena waktu yang digunakan untuk mencari, pengolahan data serta penyajian laporan yang dibutuhkan relatif cepat, sehingga sangat membantu dalam meningkatkan efektifitas kerja<sup>3</sup>.

**Kata Kunci:** Teknologi, Sistem Informasi, Toko, Penjualan, Arloji.

### Abstract

Along with the rapid advancement of technology and the need for fast and accurate information, computers have been able to connect with one another to form a network. The main step in business activities to compete with its competitors is to use computers as a means to increase work effectiveness. Cv.Abas jaya padang is a shop that sells watches. Due to the lack of delivery of information and ineffective sales, there are obstacles in the delivery of information and sales. In this study the authors tried to apply the concept of an online sales application system, this concept includes the process of data input, data processing, ordering goods, sales transactions and shipping. This system is equipped with a menu that displays product specifications to make it easier to convey information to consumers. So that this system has a much different advantage than using a manual system because the time spent searching, processing data and presenting the required reports is relatively fast, so it is very helpful in increasing work effectiveness.

**Keywords:** Technology, Information Systems, Shops, Sales, Watches.

---

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi sekarang ini khususnya teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat. Saat ini sering kali kita mendengar mengenai teknologi internet yang merupakan perkembangan terkini dari teknologi informasi<sup>4</sup>. Perkembangan teknologi internet sekarang ini lebih banyak berkembang ke arah user friendly, yang artinya semakin mempermudah pemakai dalam memahami serta menjalankan fungsi internet tersebut<sup>4</sup>. Di masa lalu, aktivitas dunia perdagangan (commerce) dilakukan melalui penawaran langsung tapi pertumbuhan drastis dari internet telah mengubah paradigma tersebut<sup>5</sup>. Melalui internet pedagang dapat menawarkan produknya secara online kepada pembeli tanpa perlu bertatap muka. E-commerce (perdagangan melalui internet) mengizinkan pedagang untuk menjual produk-produk dan jasa secara online<sup>6</sup>.

Calon pembeli atau konsumen dapat menemukan website pedagang, membaca, melihat produk-produk, dan memesannya secara online<sup>1</sup>. CV.Abas Jaya adalah salah satu toko penjualan arloji yang berada di Indonesia, khususnya Sumatera barat. Produk CV.Abas Jaya adalah berbagai jenis merek arloji. Tujuannya adalah memasarkan dan menjual produk - produk

tersebut kepada konsumen. Sistem pemasaran CV.Abas Jaya ini masih bersifat manual<sup>2</sup>. Untuk masa yang mendatang dimana teknologi informasi telah menjadi suatu nilai tambah dalam dunia bisnis serta memberi kemampuan lebih dalam bersaing, maka hasil dari penelitian pada CV.Abas Jaya ini akan diimplementasikan kedalam sistem pemasaran online dengan maksud untuk menambah daya saing dan mempersiapkan CV.Abas Jaya memasuki era bisnis yang berbasis teknologi informasi<sup>5</sup>.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian yang baik tidak terlepas dari metode penelitian atau metode pengumpulan data, yaitu<sup>6</sup>:

### 1. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

Pada penelitian ini, penulis melakukan studi kepustakaan sebagai suatu metode untuk memperoleh informasi yang relevan dengan penelitian yang dilakukan, yaitu dengan membaca literatur-literatur yang berhubungan dengan topik yang dibahas<sup>7</sup>.

### 2. Penelitian Lapangan (*Field Research*)

Yaitu penelitian langsung kelapangan untuk pengambilan

data yang diperlukan dengan cara antara lain<sup>7</sup>:

- a. Wawancara  
Melakukan komunikasi langsung dengan pemilik CV. Abas Jaya.
- b. Observasi  
Mengadakan pengamatan langsung terhadap kegiatan-kegiatan yang terjadi di CV. Abas Jaya.
- c. Daftar Pertanyaan (*Questioner*)  
Membuat beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan permasalahan yang ditujukan pada orang yang terlibat dimana objek penelitian tersebut dilakukan<sup>7</sup>.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Analisa Sistem

Langkah yang digunakan sebelum merancang suatu sistem yang baru adalah melihat terlebih dahulu sistem yang sedang berjalan. Hal ini dilakukan karena untuk mengetahui bagaimana sistem pengolahan data dan masalah-masalah yang sedang dihadapi sehingga kita dapat mengetahui kelemahan suatu sistem yang sedang dipakai. Agar hasil yang analisa lebih baik dan memuaskan perlu dilakukan studi kelayakan untuk mengetahui masalah-masalah apa yang sedang terjadi pada sistem yang sedang berjalan<sup>8</sup>.

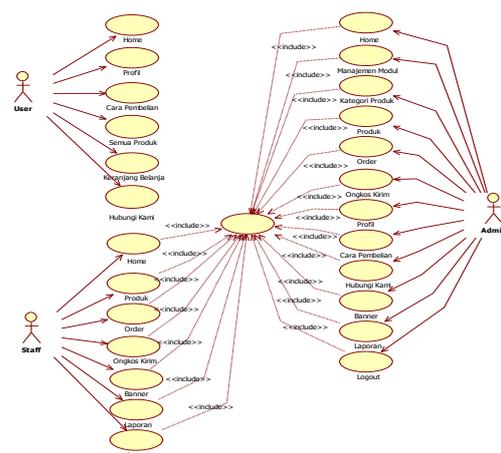
### 3.2 Diagram Unified Modeling Language (UML)

#### 3.2.1 Diagram Use Case

Diagram use case merupakan jenis diagram perilaku yang didefinisikan oleh dan diciptakan dari analisa kasus. Tujuannya adalah untuk menyajikan gambaran grafis dari fungsionalitas yang disediakan oleh sistem dalam hal pelaku, tujuan mereka (direpresentasikan sebagai kasus penggunaan), dan setiap ketergantungan antara kasus-kasus digunakan<sup>9</sup>.

#### 3.2.1.1 Diagram Use Case Yang Sedang Berjalan

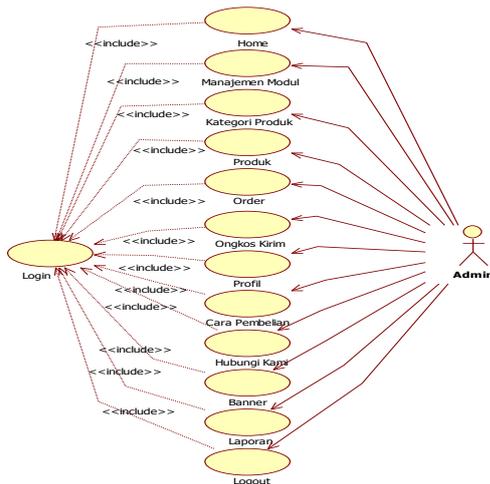
Gambaran dibawah ini merupakan diagram use case yang sedang berjalan, dimana aktor mengelola beberapa sistem yang akan ditampilkan<sup>10</sup>. Dapat dilihat pada Gambar 2



**Gambar 1.** Diagram Use Case Yang Sedang Berjalan Pada Website CV.Jaya Abas Padang

### 3.2.1.2 Diagram Use Case Untuk Admin

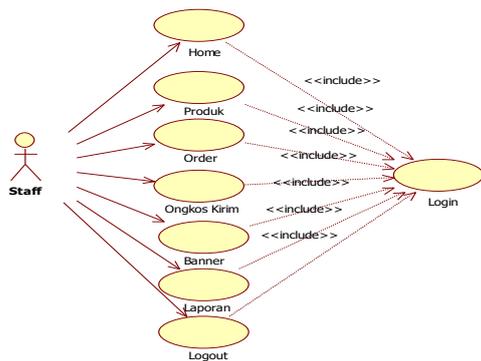
Gambar dibawah ini merupakan diagram use case untuk admin, dimana admin mengelola beberapa sistem yang akan ditampilkan<sup>11</sup>. Dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 2. Diagram Use Case Untuk Admin Pada Website CV.Jaya Abas Padang

### 3.2.1.3 Diagram Use Case Untuk Staff

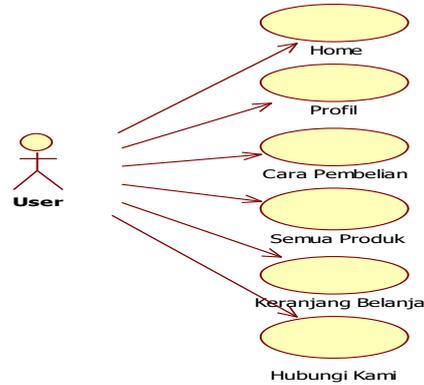
Berikut ini adalah gambaran dari diagram use case staff untuk perancangan website CV.Jaya Abas Padang Bukittinggi<sup>12</sup>. Dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 3. Diagram Use Case Untuk Staff Pada Website CV.Jaya Abas Padang

### 3.2.1.4 Diagram Use Case Untuk User

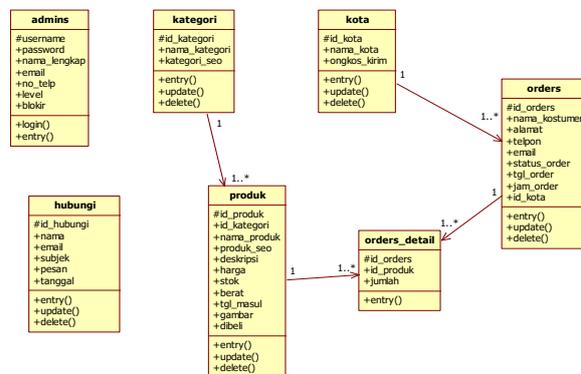
Berikut adalah gambaran dari diagram use case user untuk perancangan website CV.Jaya Abas Padang Bukittinggi. Dapat dilihat pada Gambar 5<sup>13</sup>.



Gambar 4. Diagram Use Case Untuk User Pada Website CV.Jaya Abas Padang

## 33.2.2 Diagram Kelas

Class merupakan sebuah spesifikasi yang akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek<sup>14</sup>. Class menggambarkan keadaan (atribut /properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut<sup>15</sup>. Seperti pada Gambar 6.



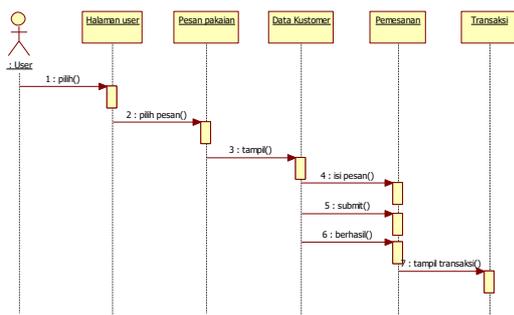
Gambar 5. Class Diagram Pada Website CV.Jaya Abas Padang

### 3.2.3 Diagram Sequence

Diagram sequence digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah skenario. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara *object* juga interaksi antara *object*, sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem<sup>13</sup>.

#### 3.2.3.1 Diagram Sequence Untuk Pemesanan

Berikut ini adalah gambaran dari diagram sequence untuk user melakukan pemesanan di CV.Jaya Abas Padang. Dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 6. Sequence Diagram Untuk Pemesanan Pada CV.Jaya Abas Padang

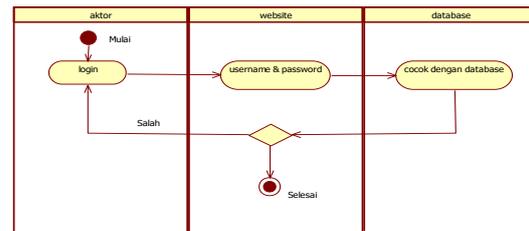
### 3.2.4 Diagram Aktifitas

Pada dasarnya, diagram aktifitas adalah diagram flowchart untuk diperluas yang menunjukkan aliran kendali satu aktifitas ke aktifitas lainnya. Kegunaan diagram ini adalah untuk memodelkan workflow atau jalur kerja, memodelkan operasi, bagaimana objek-objek bekerja, aksi-aksi dan pengaruh terhadap objek<sup>4</sup>.

#### 3.2.4.1 Diagram Aktifitas Untuk Use Case Login

Berikut ini adalah gambaran dari diagram aktifitas untuk use case login pada perancangan website CV.Jaya Abas Padang<sup>6</sup>. Dapat dilihat pada Tabel 1.

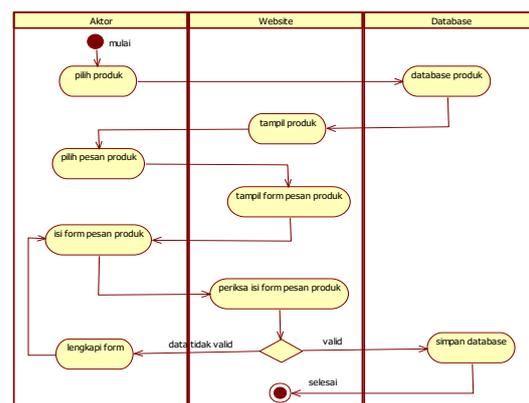
Tabel 1. Diagram Aktifitas Untuk Login



#### 3.2.4.2 Diagram Aktifitas Untuk Pemesanan

Berikut ini adalah gambaran dari diagram aktifitas untuk pemesanan produk yang ada di website CV.Jaya Abas Padang<sup>16</sup>. Dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Diagram Aktifitas Untuk pemesanan

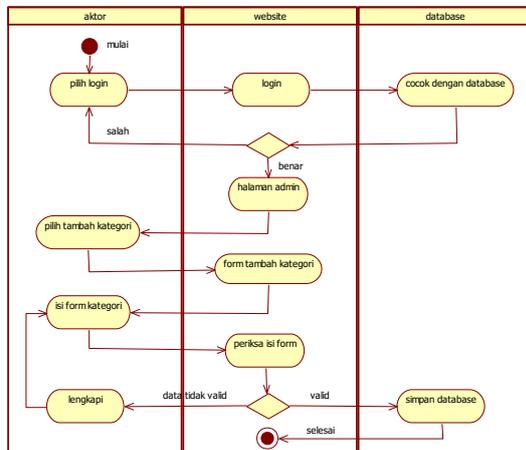


#### 3.2.4.3 Diagram Aktifitas Untuk Kategori Produk

Berikut ini adalah gambaran dari diagram aktifitas untuk kategori produk

pada perancangan website pada CV.Jaya Abas Padang<sup>8</sup>. Dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Diagram Aktifitas Untuk Edit Data Pendaftaran



### 4.3. Pengujian Sistem

Pengujian sistem akan menggambarkan bagaimana sebuah sistem berjalan. Tahapan pengujian ini berisikan hasil eksekusi program dan penjelasan program yang telah dibuat untuk mendukung sistem yang telah dirancang. Ada 2 bagian pengujian di dalam sistem CV.abas jaya Padang, yaitu pengujian terhadap *Front End* dan *Back End*<sup>12</sup>.

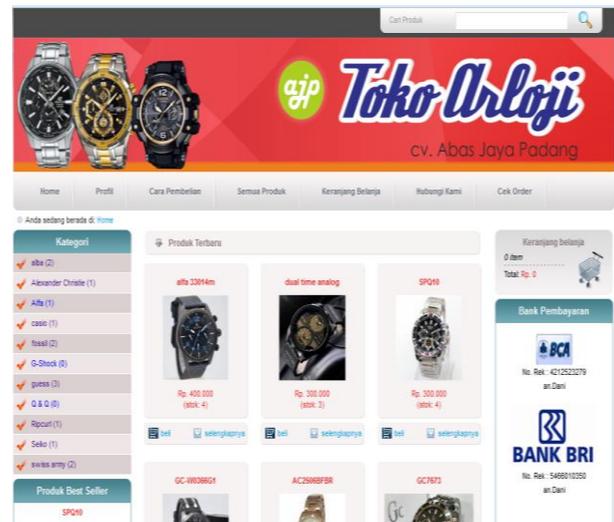
#### 4.3.1. Front End

*Front End* adalah bagian antarmuka halaman *website* yang diperuntukan kepada *user* dalam pengelolaan di CV.abas jaya Padang<sup>13</sup>.

##### 1. Layout Homepage

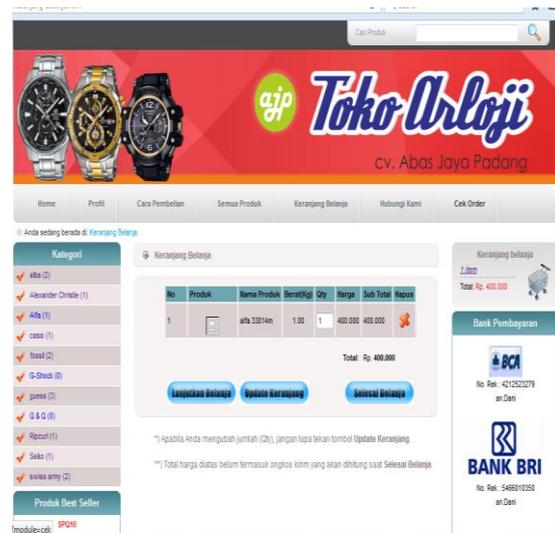
Halaman *homepage* merupakan halaman awal pada saat pertama kali mengakses di CV.abas jaya Padang<sup>9</sup>, untuk menampilkan

halaman *homepage*, maka ketikkan alamat website sehingga tampil tampilan seperti pada Gambar 4.14 :



Gambar 7. Layout Halaman Homepage

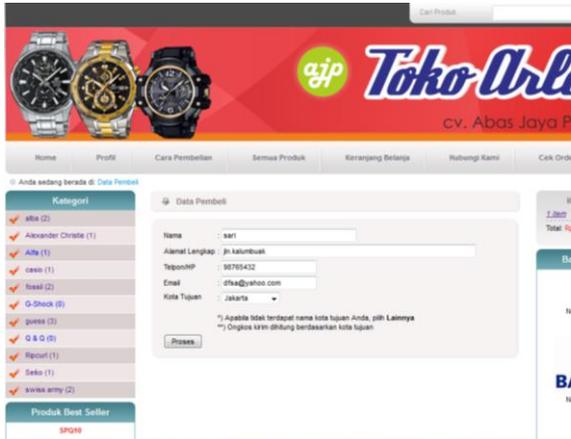
2. Layout Halaman Keranjang Belanja  
Halaman keranjang belanja *user* merupakan halaman untuk melakukan *update* atau beberapa pemesanan yang diinginkan, untuk melakukan pemesanan maka klik tombol beli<sup>7</sup>, seperti pada Gambar 4.15 :



Gambar 8. Layout Halaman Keranjang Belanja

3. Layout Halaman Data Pembeli User

Halaman data pembeli *user* merupakan halaman untuk mengisi data pemesanan pembeli yang akan dikirim, maka klik tombol selesai belanja dan isikan data pembeli<sup>11</sup>, seperti pada Gambar 4.17 :



Gambar 9. Layout Halaman Data Pembeli User

#### 4. SIMPULAN

Dari uraian masalah di atas yang dikemukakan pada bab sebelumnya, serta berdasarkan analisa dari data yang ada, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Prosedur Promosi dan penjualan masih dilakukan secara langsung dan manual sehingga hal ini di anggap tidak efektif dan efisien karena peminat produk yang berada diluar kota harus datang langsung ke toko “cv.abas jaya padang” dan itu memakan waktu yang lama.
2. Dengan aplikasi web yang telah di disain sedemikian menarik, pengunjung web dapat melihat langsung produk-produk “cv abas jaya padang secara online, dan juga dapat melakukan

pemesanan produk apabila pengunjung merasa tertarik.

3. Dapat memberikan informasi yang akurat, *up to date* mengenai toko “cv abas jaya padang”.

Penyimpanan data tidak memerlukan suatu tempat yang besar tetapi data menggunakan suatu media yang dapat menyimpan dan menghubungkan file-file secara efektif dan efisien yaitu databases.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Sholih. Analisis Dan Perancangan Berorientasi Obyek. *Teknoif*. 2015;3(2):1-6.
- Ahmad RF, Hasti N. Sistem Informasi Penjualan Sandal Berbasis Web. *J Teknol dan Inf*. 2018;8(1):67-72.  
doi:10.34010/jati.v8i1.911
- Prasetyo A, Susanti R. Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT. Cahaya Sejahtera Sentosa Blitar. *J Ilm Teknol Inf Asia*. 2015;10(2):1-16.
- Nur H. Penggunaan Metode Waterfall Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan. *Gener J*. 2019;3(1):1.  
doi:10.29407/gj.v3i1.12642
- Bernadi J. Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Toko Velg YQ. *ComTech Comput Math Eng Appl*. 2013;4(2):731.  
doi:10.21512/comtech.v4i2.2504
- Wijaya YD, Astuti MW. Sistem Informasi Penjualan Tiket Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall. *Semin Nas Teknol Inf dan Komun*. Published online 2019:273-276.
- Zaliluddin D. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web ( Studi Kasus Pada Newbiestore ). *INFOTECH journa*. 1861;4(1):24-27.
- Nugroho FE. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Studi Kasus Tokoku. *Simetris J Tek Mesin, Elektro dan Ilmu Komput*. 2016;7(2):717.  
doi:10.24176/simet.v7i2.786
- Nursari SRC, Immanuel Y. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online. *CCIT J*.

- 2018;11(1):102-114.  
doi:10.33050/ccit.v11i1.563
- Handayani S. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi KaHandayani, S. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi Kasus Toko Kun Jakarta. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 10(2), 182-189. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v10i2.310>.  
*Ilk J Ilm*. 2018;10(2):182-189.
- Astuti PD. Sistem Informasi Penjualan Obat Pada Apotek Jati Farma Arjosari. *Indones J Comput Sci - Speed 16 FTI UNSA Vol 10 No 1 - Mei 2013 - ijcss.unsa.ac.id*. 2013;10(1):142-147.  
doi:<http://dx.doi.org/10.3112/speed.v3i4.1217>
- Sucipto A. Sistem Informasi Penjualan Oleh Sales Marketing Pada Pt Erlangga Mahameru. *J Teknol dan Sist Inf*. 2020;1(1):105-110.  
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- Anggraini Y, Pasha D, Setiawan A. Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus: Orbit Station). *J Teknol dan Sist Inf*. 2020;1(2):64-70.  
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Pratama LA, Primawati A, Ariyani L. Perancangan Sistem Informasi Sirkulasi Buku Pada Perpustakaan SMP Negeri 103 Jakarta. *STRING (Satuan Tulisan Ris dan Inov Teknol*. 2019;4(2):227.  
doi:10.30998/string.v4i2.4179
- Gultom MM, Maryam. Sistem Informasi Penjualan Material Bangunan Pada Toko Bangunan Berkah. *J Tek Inform*. 2020;1(2):79-86.  
doi:10.20884/1.jutif.2020.1.2.19
- Indah IN. Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Sehat Jaya Elektronik Pacitan. *Indones J Comput Sci*. 2013;10(Sistem Informasi):124-128.