

ANALISA DAN PERANCANGAN PENJUALAN KERUPUK KULIT SAPI BERBASIS WEB

M Ridwan Sahid¹, Ardiansyah²,
Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana
41816010142@student.mercubuana.ac.id

Abstrak

Dengan melihat perkembangan teknologi informasi saat ini. Sangat berpengaruh pada dunia bisnis seperti pada usaha kerupuk kulit di UD.MANDIRI adalah perusahaan yang bergerak dalam produksi penjualan kerupuk kulit. Dimana kerupuk kulit yang ditawarkan dan dijual memiliki jenis varian rasa. Dalam melakukan penjualan kerupuk kulit masih kurang maksimal karena masih mengandalkan penjualan dari warung-warung selain itu pencatatan laporannya masih menggunakan buku besar hal ini sangat menyulitkan pemilik dalam mencari laporan dan dapat saja hilang atau rusak. Oleh Karena itu, untuk memudahkan pedagang dan pemilik dalam mendapatkan informasi maka dibuatlah Analisa dan Perancangan Penjualan Kerupuk Kulit Sapi Berbasis Web dengan menggunakan Metode Prototyping yang bertujuan mempermudah penjualan, menyimpan data laporan dan data lainnya pada perusahaan kerupuk kulit. Sistem yang sudah terkomputerisasi lebih baik dari sistem sebelumnya karena mempermudah dan lebih efisien dalam menyimpan data.

Kata Kunci: Bengkel, Reservasi, Service, Web

Abstract

By seeing the development of current information technology. Very influential in the business world as in the business of skin crackers in UD. MANDIRI is a company engaged in the production of sales of skin crackers. Where skin crackers offered and sold have different types of flavors. In selling crackers, the skin is still not optimal because it still relies on sales from stalls. In addition, the reporting of the report is still using a ledger, which makes it very difficult for the owner to look for reports and may be lost or damaged. Therefore, to facilitate traders and owners in obtaining information, a Web-based Analysis and Design of Cattle Crackers Crunch Sales is made using Prototyping Method which aims to facilitate sales, save report data and other data at the company. A computerized system is better than the previous system because it makes it easier and more efficient at storing data.

Keywords: Workshop, Reservation, Service, Web

1. PENDAHULUAN

Pada era modern saat ini teknologi informasi memiliki peran penting bagi sebuah perusahaan yang dapat dipergunakan untuk membantu perusahaan dalam mengelola data penjualan, data laporan dan lain-lain. Selain itu teknologi hadir untuk membantu perusahaan dalam melakukan penjualan produknya secara global untuk dapat dinikmati oleh masyarakat luas.

UD.MANDIRI adalah perusahaan yang bergerak dibidang pembuatan kerupuk kulit. Cara yang digunakan untuk melakukan penjualan kerupuk kulit masih menggunakan cara yang manual yaitu mengandalkan pedagang dalam melakukan pemasarannya ke warung-warung. Cara ini sangat tidak efektif karena UD.MANDIRI tidak bisa menjual produknya secara global. Selain itu pencatatan laporan penjualan masih menggunakan buku besar metode tersebut kurang efisien karena jika pemilik ingin mencari laporan yang terdahulu harus memerlukan waktu yang cukup lama selain itu laporan menggunakan buku besar cukup beresiko jika hilang atau rusak sehingga dapat merugikan perusahaan.

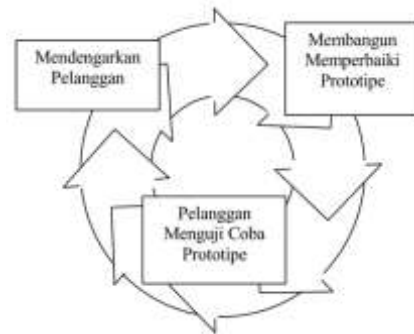
Oleh sebab itu, perlu dibuat sebuah penelitian untuk merancang sistem informasi yang dapat mempermudah penjualan dan pengolahan data pada perusahaan kerupuk kulit tersebut.

Dari permasalahan di atas, maka diharapkan dengan adanya penelitian yang berjudul Analisa dan Perancangan Aplikasi Penjualan Kerupuk Kulit Berbasis Web (Study kasus : UD. MANDIRI) dan sebuah aplikasi yang dibuat oleh penulis dengan

memanfaatkan teknologi informasi berbasis website, menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan menggunakan Mysql untuk pengolahan database dapat mempermudah dan mempercepat dalam proses manajemen perusahaan tersebut.

2. METODE PENELITIAN

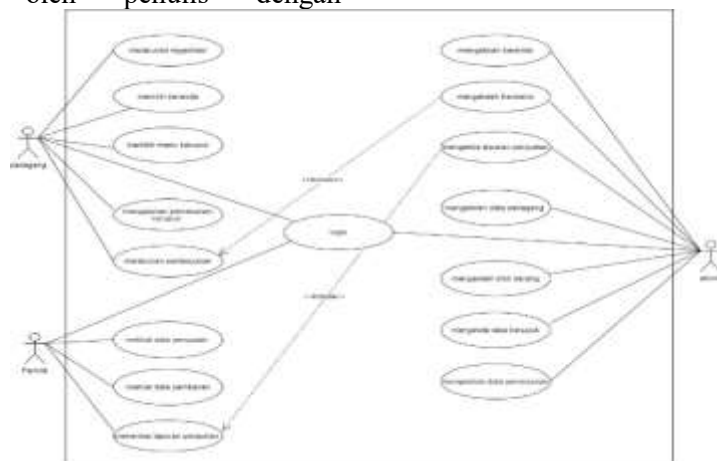
Prototyping perangkat lunak adalah salah satu metode siklus hidup sistem yang didasarkan pada konsep model bekerja (*working model*). Tujuannya adalah mengembangkan model menjadi sistem final. Artinya sistem akan dikembangkan lebih cepat dari pada metode tradisional dan biayanya menjadi lebih rendah. Ada banyak cara untuk melakukan *prototyping*, begitu pula dengan penggunaannya.



Gambar 1. Metode Prototyping

3. HASIL DAN PEMBAHASAN
Use Case Diagram

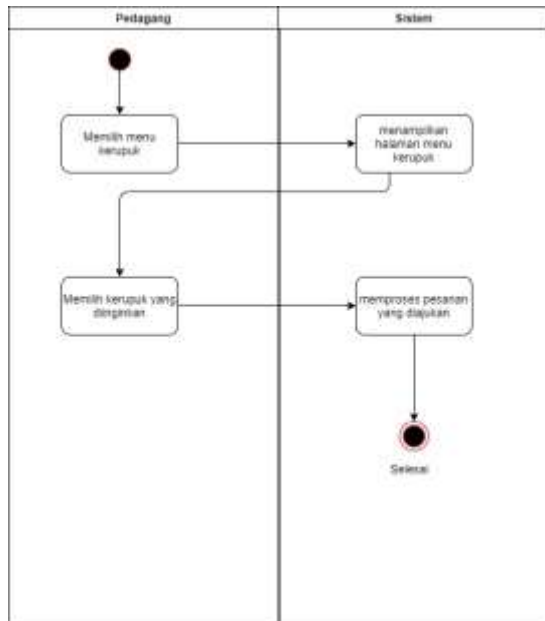
Didalam use case terdapat empat aktor yang dinamakan customer, admin, pemilik dan montir, dan berikut ini merupakan gambar use case :



Gambar 2. Use Case Diagram

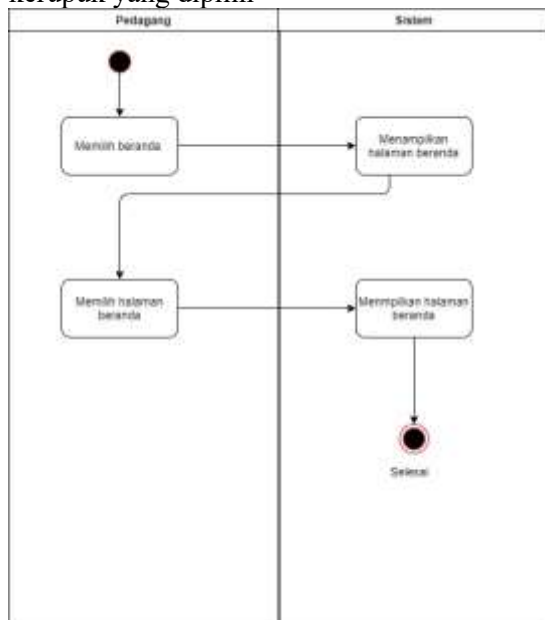
Activity Diagram

Pada activity diagram memberikan tentang bagaimana proses yang ada didalam sistem mulai dari awal hingga akhir proses yang dilakukan.



Gambar 3. Activity Diagram Kerupuk

Activity diagram ini menjelaskan alur interaksi antara pedagang dengan sistem yang di awali dengan masuk menu kerupuk lalu sistem menampilkan halaman menu kerupuk lalu pedagang memilih kerupuk yang diinginkan kemudian sistem memproses kerupuk yang dipilih

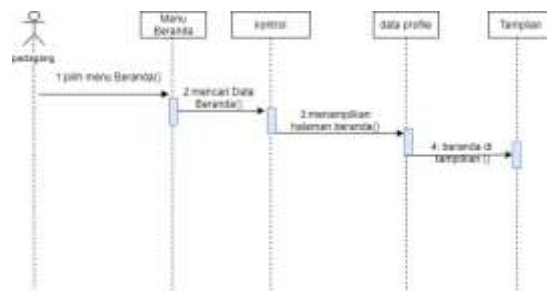


Gambar 4. Activity Diagram Beranda

Activity diagram ini menjelaskan alur interaksi antara pedagang dengan sistem yang dimulai dengan masuk menu beranda kemudian sistem menampilkan menu beranda

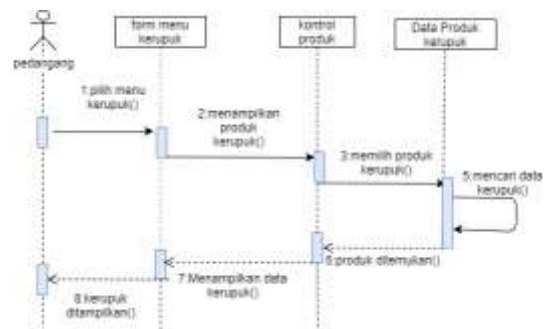
Sequence Diagram

Sequence Diagram memberikan proses user tahap tahapan berdasarkan yang dilalui pengguna aplikasi



Gambar 5. Sequence Beranda

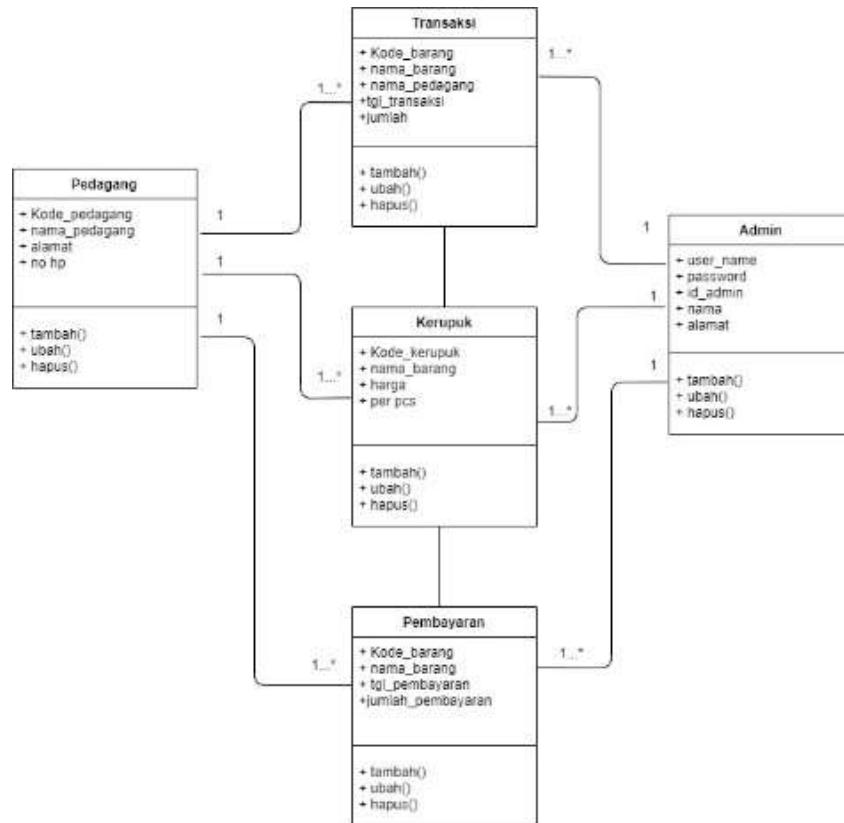
Pada gambar 5 merupakan alur sequence diagram beranda yang dilakukan oleh pedagang



Gambar 6 Sequence Diagram Kerupuk

Pada gambar 6 merupakan alur sequence diagram memilih menu kerupuk yang dilakukan oleh pedagang

Class Diagram



Gambar 7 Class Diagram

Tampilan User Interface

Di atas adalah tampilan halaman beranda yaitu berupa informasi tentang kerupuk, penyajian kerupuk dan lain-lain.



Gambar 8. Tampilan Halaman Daftar Akun



Gambar 9. Tampilan Halaman Kerupuk

Tampilan user interface ini adalah tampilan daftar akun dimana pengguna baru harus mengisi biodata sesuai ketentuan yang berlaku.

Berikut adalah tampilan menu kerupuk yaitu berupa daftar harga kerupuk beserta pilihan rasa yang unik



Gambar 8. Tampilan Halaman Beranda

No	Tanggal	Nama Produk	Jumlah	Harga	Nama Karyawan	Aksi
1	11/01/2020	Kerupuk Kulit Sapi	2	Rp. 100.000,00	Mikhael	
2	11/01/2020	Kerupuk Kulit Sapi	1	Rp. 50.000,00	Herman	
3	04/01/2020	Kerupuk Kulit Sapi	3	Rp. 200.000,00	Yoni	
4	04/01/2020	Kerupuk Kulit Sapi	3	Rp. 15.000,00	Evo	
5	04/01/2020	Kerupuk Kulit Sapi	3	Rp. 11.000,00	Bima	
6	04/01/2020	Kerupuk Kulit Sapi	1	Rp. 50.000,00	Evi	

Gambar 10. Tampilan Halaman Mengelola Transaksi

Berikut adalah halaman admin melihat, edit, hapus transaksi yang terjadi setelah pedagang melakukan pengambilan kerupuk

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Untuk memudahkan pedagang dan pemilik dalam mendapatkan informasi maka dibuatlah Analisa dan Perancangan Penjualan Kerupuk Kulit Sapi Berbasis Web dengan menggunakan Metode Prototyping yang bertujuan mempermudah penjualan, menyimpan data laporan dan data lainnya pada perusahaan kerupuk kulit. Sistem yang sudah terkomputerisasi lebih baik dari sistem sebelumnya karena mempermudah dan lebih efisien dalam menyimpan data.

Daftar Pustaka

U. Y. Sari, R. Kurniawan, A. Arianto, and S. Adrianto, "Sistem Pengolahan Data Produksi Dan Penjualan Es Balok Pada Upt Ppi Kota Dumai," *INFORMATIKA*, vol. 9, no. 2, p. 51, 2019, doi: 10.36723/juri.v9i2.104.

Fadlina. 2014. *Data Mining Untuk Analisa Tingkat Kejahatan Jalanan Dengan Algoritma Association Rule Metode Apriori*. Jurnal Ilmiah Informasi dan Teknologi Ilmiah 2014, Padang

Sijabat, Alimancon. 2015. *Penerapan Data Mining Untuk Pengolahan Data Siswa Dengan Menggunakan Metode Decision Tree*. Jurnal Ilmiah Teknologi

dan Informasi ASIA Vol. 8 No 2, Agustus 2014.

Algifanri Maulana. (2016). *The Influence Of Dokuku Data Security and Service-Oriented Architecture On The Quality of Information*. *Teknologi Dan Sistem Informasi (TEKNOSI)*, Vol 2 No 3 (Universitas Andalas), 41–46. <https://doi.org/92-502-1-PB>

Wastam Wahyu H (2017), "The Influence of Size, Return on Equity, and Leverage on the disclosure of the Corporate Social Responsibility (CSR) in Manufacturing Companies", *International Journal of Education and Research* Vol. 5 No. 8 August 2017, ISSN: 2411-5681

Musyarofah, E., (2016), "Pengaruh derivatif keuangan, leverage, dan ukuran perusahaan terhadap Penghindaran Pajak" Skripsi : Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Ida Ayu. R dan Putu Ery S (2016). "Pengaruh ukuran perusahaan, umur perusahaan Profitabilitas, Leverage, dan pertumbuhan penjualan terhadap Tax," *E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana* Vol.14.3. Maret (2016): 1584-161 ISSN: 2302-85563,

Darmawan, I.G.H & I.M Sukartha (2014), "Pengaruh penerapan corporate Governance, Leverage, Return on Assets dan Ukuran perusahaan pada Penghindaran pajak" *Jurnal Akuntansi* ISSN: 2302-8556. Vol.4.No.1 Februari 2014 Universitas Udayana Bali.

Dewinta, Setiwana (2016), "Pengaruh ukuran perusahaan, umur perusahaan, profitabilitas, leverage dan pertumbuhan penjualan terhadap penghindaran pajak," *E-Jurnal Akuntansi* ISSN : 2302-8556, volume 6.No.2, 2016, Fakultas ekonomi dan Bisnis, Universitas Udayana, Bali.

A. Setiadi and F. Alfiah, "Sistem Penjualan

Spare Part Toko Ajm Motor Menggunakan Ci Berbasis Arsitektur Mvc,” *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 7, no. 2, pp. 575–586, 2016, doi: 10.24176/simet.v7i2.770.