

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMBELIAN DAN PENJUALAN BERBASIS WEB PADA CV. D'GUNG COLLECTION

Ni Kadek Sucitrawati, A. A Istri Ita Paramitha dan Ni Made Estiyanti

¹Sistem Informasi Akuntansi, STMIK Primakara, Jl. Tukad Badung No.135,
Renon, Denpasar Selatan, Kota Denpasar, Bali 80226

E-mail: kadekcitra210@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the suitability of the buying and selling system applied in CV. D'Gung Collection. The research method used in this study is the waterfall method, namely the method by means of interviews to collect data as a determinant of the success of a study. In the process of working on the design of this buying and selling system using the PHP programming language and the Laravel framework. The WEB-based buying and selling system that has been designed has been successfully implemented so that it can help the buying and selling process that is carried out every day on CV. D'Gung Collection well.

Keywords: *Design, buying and selling system, PHP programming, laravel framework.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian sistem pembelian dan penjualan yang diterapkan di CV. D'Gung Collection. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode waterfall yaitu metode dengan cara wawancara untuk mengumpulkan data sebagai penentu keberhasilan sebuah penelitian. Dalam proses pengerjaan rancangan sistem pembelian dan penjualan ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan framework laravel. Sistem pembelian dan penjualan berbasis WEB yang dirancang telah berhasil dikerjakan sehingga dapat membantu proses pembelian dan penjualan yang dilakukan setiap hari pada CV. D'Gung Collection dengan baik.

Kata Kunci: Rancang bangun, sistem pembelian dan penjualan, pemrograman PHP, *framework laravel.*

1. Pendahuluan

Saat ini pertumbuhan perusahaan semakin banyak dan semakin berkembang, itu dibuktikan dengan banyaknya perusahaan-perusahaan yang bermunculan. Salah satunya perusahaan manufaktur yang pada umumnya mempunyai tujuan utama untuk mendapatkan keuntungan yang maksimal sehingga perusahaan dapat menjamin kelangsungan hidupnya. Dalam mencapai tujuan tersebut manajemen harus dapat memanfaatkan sumber daya yang dimiliki secara efektif dan efisien. Manajemen juga harus menyediakan informasi yang akurat dan terpercaya sebagai alat pengendalian. Pengendalian diperlukan manajemen dalam kegiatan-kegiatan operasional perusahaan dalam rangka pencapaian tujuan perusahaan. Pada perusahaan manufaktur, penjualan merupakan suatu unsur penting yang ada dalam suatu perusahaan atau badan usaha yang bergerak dalam bidang perdagangan sebagai roda penggerak dalam kelangsungan hidup suatu perusahaan. Dimana jika pengelolaan perusahaan tersebut kurang baik itu akan

merugikan perusahaan dalam memperoleh pendapatan. Dengan itu penting adanya suatu penjualan dalam perusahaan, berharap mendapatkan keuntungan untuk melanjutkan usaha perusahaan tersebut, karena dalam perusahaan perlu pelayanan yang selektif mungkin. Untuk mendukung kegiatan penjualan dibutuhkan suatu sistem informasi pembelian dan penjualan yang terkomputerisasi agar dapat mempermudah dalam proses pengolahan data transaksi pembelian dan penjualan agar dapat meningkatkan kemajuan suatu perusahaan dan membantu permasalahan yang ada pada perusahaan tersebut.

CV. D'Gung Collection merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa pembuatan pakaian, yang terletak di Jalan Nangka Gg. Taman No. 5 Denpasar. CV. D'Gung Collection berdiri pada tahun 1991, proses bisnis yang terjadi di mulai dari customer memesan produk pakaian, kemudian perusahaan membeli bahan sesuai jumlah pesanan produk, setelah itu bahan datang di cek oleh bagian admin, kemudian bahan yang telah melewati pengecekan di potong, lalu melakukan proses

penjahitan produk, kemudian produk masuk proses quality control, setelah itu masuk proses packing dan di kirim ke customer. Saat ini seluruh proses yang dilakukan pada perusahaan ini masih konvensional atau masih dengan cara manual dalam melakukan pencatatan barang yang masuk dan keluar, itu menyebabkan sering terjadinya kesalahan dalam pencatatan data barang dan proses penjualan produksi dari perusahaan ini sudah semakin banyak. Melihat dari sisi kebutuhan akan teknologi sekarang dan pekerjaan yang dilakukan saat ini dituntut agar bisa diproses lebih efisien dan keinginan owner agar system bisa diakses dimana saja.

Atas pertimbangan akan hal-hal diatas serta memperhatikan pentingnya sebuah sistem informasi pembelian dan penjualan bagi suatu perusahaan. Maka penulis memutuskan untuk membuat proposal skripsi dengan judul “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMBELIAN DAN PENJUALAN BERBASIS WEB PADA CV. D’GUNG COLLECTION”.

2.Tinjauan Pustaka

2.1 Pembelian

Pembelian merupakan kegiatan untuk memperoleh suatu barang atau jasa yang di tawarkan untuk kelanjutan suatu usaha atau keperluan pribadi sehingga terjadinya aktivitas pembayaran berupa uang atau aset kepada pihak yang menawarkan [1]. Pembelian adalah [9] suatu kegiatan pembelanjaan untuk memenuhi kebutuhan perusahaan yang dilakukan dengan cara pembayaran uang kepada pihak yang menawarkan barang. Kesimpulannya pembelian adalah proses mendapatkan suatu barang dengan cara melakukan transaksi kepada pihak yang menjual barang untuk kebutuhan pribadi atau perusahaan.

2.2 Penjualan

Penjualan merupakan suatu proses dimana penjual memastikan, mengaktivasi dan memuaskan kebutuhan atau keinginan pembeli yang berkelanjutan yang menguntungkan kedua belah pihak. Sehingga Penjualan adalah sebuah syarat mutlak keberlangsungan suatu usaha, karena dengan penjualan maka akan didapatkan keuntungan. Semakin tinggi penjualan maka keuntungan yang akan didapat akan semakin maksimal. Untuk mencapai tujuan ini maka sangat diperlukan usaha-usaha agar konsumen mempunyai daya tarik dan sifat loyal dalam berbelanja di suatu unit usaha.[11]

2.3 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah[22] suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan

transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi yang menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. Sistem informasi adalah[8] kombinasi antara prosedur kerja, informasi, orang dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi. Sistem informasi selalu menggambarkan, merancang, mengimplementasikan dengan menggunakan proses perkembangan sistematis dan merancang sistem informasi berdasarkan analisa kebutuhan. Jadi, bagian utama dari proses ini adalah mengetahui rancangan dan analisis sistem. Seluruh aktivitas utama dilibatkan dalam siklus perkembangan yang lengkap.

2.4 Sistem Pengendalian Internal

Sistem pengendalian[2] internal adalah sistem pengendalian yang terdiri dari beberapa kebijakan dan prosedur spesifikasi yang dirancang guna memberikan suatu manajemen kepastian dalam melindungi aset perusahaan, yang dapat mengelola informasi yang ada pada perusahaan secara akurat dan memastikan tindakan-tindakan yang bisa merugikan perusahaan. Sistem pengendalian internal sangat dibutuhkan pada perusahaan untuk menjaga keamanan data pada perusahaan yang nanti-nya bisa meminimalisir kesalahan yang terjadi. Adapun beberapa unsur atau komponen dalam sistem pengendalian internal yang saling berkaitan dan memiliki tujuan setiap definisinya yaitu :

- a. Lingkungan pengendalian yaitu guna menjaga kesadaran penguasaan dari semua pegawai.
- b. Penaksiran risiko yaitu mengecek semua proses penilaian atas risiko yang dihadapi.
- c. Aktivitas pengendalian yaitu mendorong agar berjalan secara efisien.
- d. Informasi dan komunikasi yaitu membantu untuk mematuhi kebijakan manajemen.
- e. Pemantauan yaitu mengecek ketelitian dan kendala yang dihadapi untuk memantau kualitas kerja pada perusahaan.

2.5 Internet

Internet adalah sebuah sistem jaringan yang menghubungkan banyak komputer yang jaraknya sangat luas dan mendunia, menghubungkan user satu negara ke negara lainnya, dimana jaringan tersebut

berisikan banyak informasi dan layanan-layanan yang membantu user dalam menyelesaikan masalah[19]. Internet merupakan[7] suatu jaringan komunikasi digital yang menghubungkan komputer satu dengan komputer lainnya yang dapat menembus batas geografis berbagai negara dengan suatu protokol yang dikenal dengan nama TCP/IP.

2.6 Pemrograman PHP

PHP merupakan[19] secara umum dikenal sebagai bahasa pemrograman *script-script* yang membuat dokumen HTML secara *on the fly* yang dieksekusi di *server web*, dokumen HTML yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen HTML yang dibuat dengan menggunakan editor teks atau editor HTML. PHP juga dikenal sebagai bahasa pemrograman *server side*.

Dengan demikian kode program yang ditulis dalam PHP tidak akan terlihat oleh user sehingga keamanan halaman web lebih terjamin. PHP dirancang untuk membuat halaman web yang dinamis, yaitu halaman web yang dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini, seperti menampilkan isi basis data ke halaman web. PHP juga dapat berjalan pada berbagai *web server* seperti IIS (*Internet Information Server*), PWS (*Personal Web Server*), Apache, Xitami. PHP juga mampu berjalan di banyak sistem operasi yang beredar saat ini, diantaranya: Sistem Operasi Microsoft Windows (semua versi), Linux, Mac Os, Solaris. PHP dapat dibangun sebagai modul *web server Apache* dan sebagai *binary* yang dapat berjalan sebagai CGI (*Common Gateway Interface*). PHP dapat mengirim HTTP *header*, dapat mengatur *cookies*, mengatur *authentication* dan *redirect user*. [12] Salah satu keunggulan yang dimiliki PHP adalah kemampuannya untuk melakukan koneksi ke berbagai macam *software* sistem manajemen basis data atau *Database Management System* (DBMS), sehingga dapat menciptakan suatu halaman *web* dinamis. PHP mempunyai koneksitas yang baik dengan beberapa DBMS seperti Oracle, Sybase, MYSQL, Microsoft SQL Server, Solid, PostgreSQL, Adabas, FilePro, Velocis, dBase, Unix dbm, dan tidak terkecuali semua *database* yang memiliki *interface ODBC*.

Hampir seluruh aplikasi berbasis *web* dapat dibuat dengan PHP. Namun kekuatan utama adalah konektivitas basis data dengan *web*. Dengan kemampuan ini kita akan mempunyai suatu sistem basis data yang dapat diakses.

2.7 Basis Data MySQL

Mysql adalah[15] salah satu jenis *database server* yang sangat populer, hal ini disebabkan karena MySQL menggunakan SQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses databasenya. MySQL bersifat *open source*, *software* ini dilengkapi dengan *source code* (kode yang dipakai untuk membuat MySQL), bentuk *executable*-nya atau kode yang dapat dijalankan secara langsung oleh sistem operasi (Kadir, 2008:62) MySQL (*My Structure Query Language*) atau yang biasa dibaca "ma-sekuel" adalah sebuah program pembuat *database* yang bersifat *open source*, artinya siapa saja boleh menggunakannya dan tidak dicekal. Kelebihan dari MySQL adalah menggunakan bahasa *Query standar* yang dimiliki SQL (*Structured Query Language*). SQL adalah suatu bahasa permintaan yang terstruktur yang telah distandarkan untuk semua program pengakses *database* seperti Oracle, Postgres SQL, SQL Server, dan lain-lain.

2.8 Black Box Testing

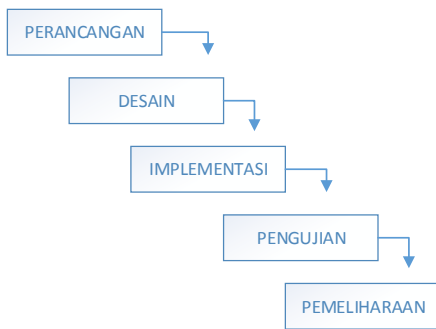
Pengujian *Black Box Testing* merupakan [14] proses pengujian suatu program yang terfokus pada fungsional perangkat lunak, *black box testing* bekerja dengan cara difokuskan terhadap informasi *domain* dengan mengabaikan struktur kontrol.

Black Box Testing adalah [13] metode yang digunakan untuk pengecekan sistem pada perangkat lunak, metode ini berfokus pada pengecekan spesifikasi fungsi-fungsi yang ada pada sistem yang dibuat, dengan testing yang dilakukan akan didapatkan hasil layak atau tidaknya sistem tersebut, jika masih terdapat *error* atau *bug* maka harus dilakukan perbaikan kembali agar mendapatkan hasil yang terbaik.

3. Metodologi Penelitian

3.1 Metode Penelitian

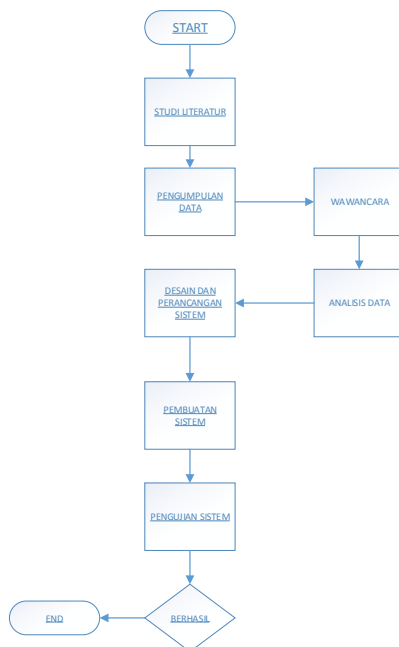
Metode penelitian[20] yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode *Waterfall*, yang sering juga dinamakan siklus klasik (*classic life cycle*). Metode *Waterfall* ini merupakan pendekatan yang sistematis dan bekerja secara berurutan seperti air terjun yang mengalir kebawah. Berikut ini tahapan-tahapan dari metode *waterfall* sebagai berikut:



Gambar 3.1 Metode Waterfall

3.2 Alur Penelitian

Alur penelitian yang dilakukan pada sistem informasi pembelian dan penjualan berbasis web ini sebagai berikut:



Gambar 3.2 Alur Penelitian

Adapun penjelasan dari alur penelitian di atas sebagai berikut:

1. Penelitian ini di mulai dari studi literatur yang dijadikan sebagai referensi dalam penelitian.
2. Pengumpulan data dimana pengumpulan data ini dilakukan melalui proses wawancara kepada pihak owner mengenai sistem yang diharapkan.
3. Wawancara terhadap pihak owner yang bertujuan untuk memperoleh data yang dapat membantu dalam proses perancangan sistem.
4. Analisis data yang dilakukan untuk mengetahui valid tidak-nya sistem yang akan dirancang dengan analisis data kualitatif, dimana data kualitatif ini berupa gambaran

umum dari objek penelitian yang dilakukan, objek berikut berupa sejarah, visi misi dari perusahaan dan proses kerja dari perusahaan.

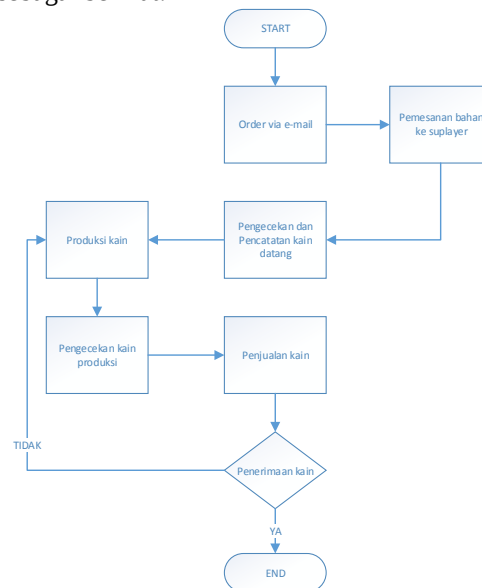
5. Desain atau perancangan sistem yang akan dibuat berupa desain arsitektur dengan gambaran *use case diagram* dan *Entity Relationship* dan juga desain aplikasi perancangan sistem berupa *mockup system*. Ini dilakukan setelah proses wawancara dan analisis data.
6. Pembuatan sistem proses pemrograman ini menggunakan *framework* laravel dengan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai *database*-nya.
7. Pengujian sistem yang dilakukan dengan metode *blackbox testing* untuk mengetahui efisiensi sistem yang dibuat.

3.3 Rancangan Penelitian

3.3.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Pada tahap ini penulis menggambarkan sistem yang sedang berjalan pada CV. D'Gung Collection untuk bisa menganalisis sistem yang sedang berjalan saat ini agar nantinya sistem yang akan dibuat mendapatkan *output* yang diinginkan.

Berikut gambaran alur sistem yang sedang berjalan pada CV. D'Gung Collection sebagai berikut:



Gambar 3.3 sistem yang sedang berjalan

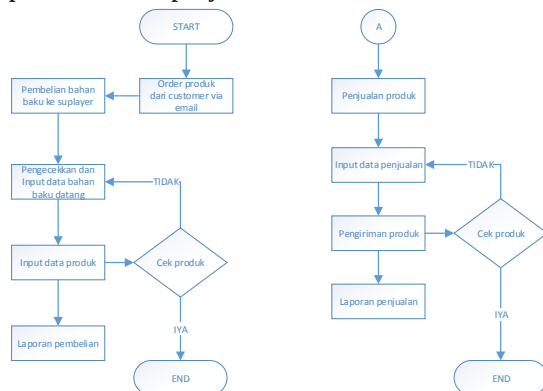
Berikut penjelasan dari alur sistem yang sedang berjalan sebagai berikut:

1. Pesanan produk yang masuk melalui e-mail.
2. Setelah mendapatkn pesanan pihak perusahaan melakukan pembelian bahan baku kepada suplayer.

3. Pengecekan dan pencatatan kain dilakukan setelah pesanan bahan baku kepada supplier datang.
4. Setelah melakukan pengecekan dan pencatatan bahan baku yang datang, perusahaan melakukan proses produksi dimana dalam proses ini bagian pengadaan bahan melakukan pembentukan pola baju dan memotong kain yang telah dipola.
5. Setelah membentuk pola dan pemotongan kain, bagian pengadaan langsung melakukan proses produksi kepada para penjahit.
6. Setelah kain yang diproduksi diproses menjadi baju, dilakukan pengecekan jumlah sesuai pesanan yang masuk.
7. Setelah sesuai dengan jumlah yang dipesan barang siap untuk dikirim.

3.3.2 Sistem Yang Diusulkan

Adapun gambaran dari sistem yang akan diusulkan untuk mempermudah mendapatkan informasi yang dibutuhkan pada sistem pembelian dan penjualan.



Gambar 3.4 Sistem yang diusulkan

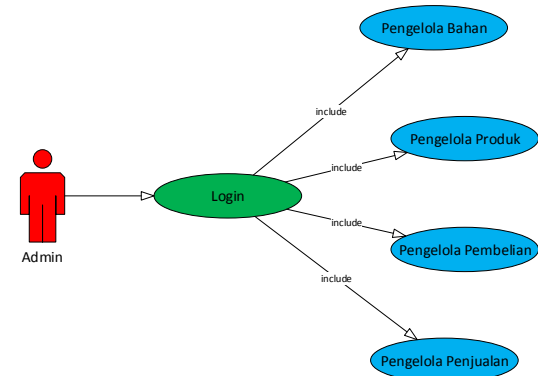
Berikut penjelasan dari alur sistem yang diusulkan sebagai berikut:

1. Order barang via email, melakukan pemesanan produk melalui email
2. Pembelian bahan baku ke *supplier*, melakukan pembelian bahan baku ke *supplier*
3. Pengecekan dan input data bahan baku, melakukan pengecekan keseluruhan terhadap bahan baku yang datang
4. Input data produk, setelah pengecekan produk selesai, dan data produk di input ke sistem
5. Penjualan produk jadi, mencatat hasil penjualan produk yang di jual

6. Pengiriman produk, mengirim produk ke *customer*
7. Pengiriman dan cek produk, cek produk yang sudah diterima oleh *customer*.

3.3.3 Use Case Diagram Yang Diusulkan

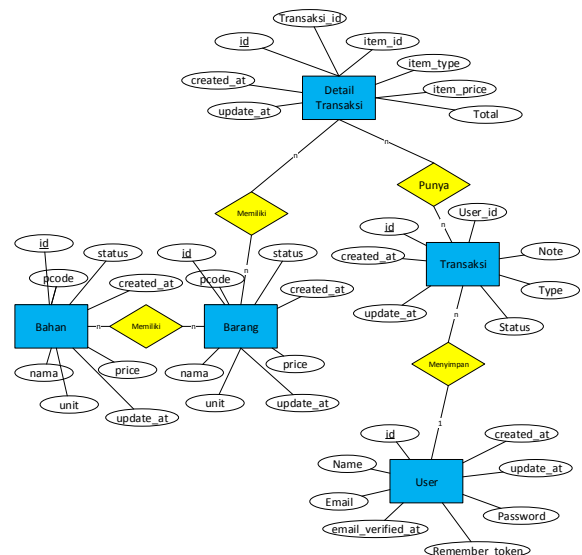
Berikut ini merupakan gambaran *use case diagram* dari sistem yang diusulkan.



Gambar 3.5 Use Case Diagram Sistem yang diusulkan

3.3.4 Entity Relationship Diagram (ERD)

Berikut ini adalah Entity Relationship dari sistem yang diusulkan.



Gambar 3.6 Entity Relationship Diagram Sistem yang diusulkan

3.3.5 Rancangan Database

3.3.5.1 Tabel Rancangan Database

a. Tabel User

Field	Type	Length/Values	Action
Id	Bigint	20	Primary key
Name	Varchar	255	
Email	Varchar	255	
Email_verified_at	timestamp		
Remember_token	Varchar	100	
Password	Text		
Update_at	timestamp		
Created_at	timestamp		

b. Tabel Bahan

Field	Type	Length/Values	Action
Id	Bigint	20	Primary key
Name	Varchar	255	
Unit	Bigint	20	
Price	Double		
Status	Int	11	
Pcode	Varchar	255	
Created_at	timestamp		
Update_at	timestamp		

c. Tabel Barang

Field	Type	Length/Values	Action
Id	Bigint	20	Primary key
Name	Varchar	255	
Unit	Bigint	20	
Price	double		
status	Int	11	
pcode	varchar	255	
Created_at	timestamp		
Update_at	timestamp		

d. Tabel Transaksi

Field	Type	Length/Values	Action
Id	Bigint	20	Primary key
Created_at	timestamp		
User_id	Bigint	20	
Note	Text		
Type	varchar	25	
Status	Int	11	
Update_at	timestamp		

e. Tabel Detail Transaksi

Field	Type	Length/Values	Action
Id	bigint	20	Primary key
Created_at	timestamp		
Update_at	timestamp		
Transaksi_id	bigint	20	
Item_id	bigint	20	
Item_type	varchar	25	
Item_price	varchar	25	
Total	varchar	255	

3.3.6 Rancangan Antarmuka

Berikut ini merupakan rancangan antarmuka system informasi pembelian dan penjualan berbasis web:

a. Rancangan Login

Berikut ini merupakan rancangan sistem pada halaman *login*.

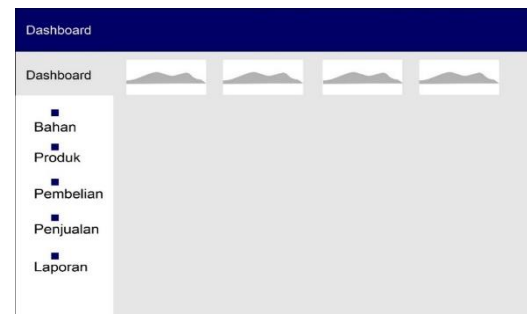


The image shows a login form titled "Sistem Informasi" and "Silahkan Login". It contains two input fields: "e-mail" and "password". Below the fields is a blue "Login" button.

Gambar 3.7 Rancangan Halaman Login

b. Rancangan Dashboard

Berikut ini merupakan rancangan sistem pada halaman *dashboard*.

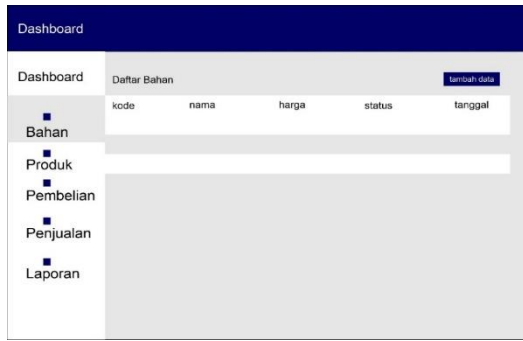


The image shows a dashboard layout with a dark blue header labeled "Dashboard". Below the header is a sidebar with a list of menu items: "Bahan", "Produk", "Pembelian", "Penjualan", and "Laporan". The main content area is light gray and contains four placeholder cards with mountain icons.

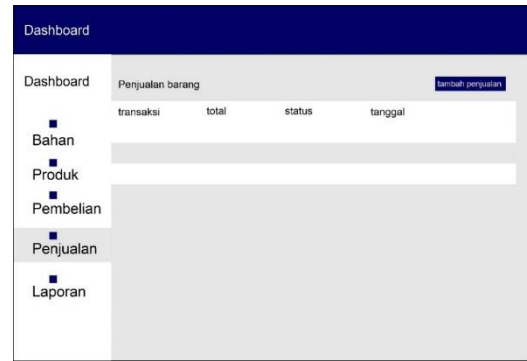
Gambar 3.8 Rancangan Halaman Dashboard

c. Rancangan Tampilan Bahan

Berikut ini merupakan rancangan sistem pada halaman bahan.



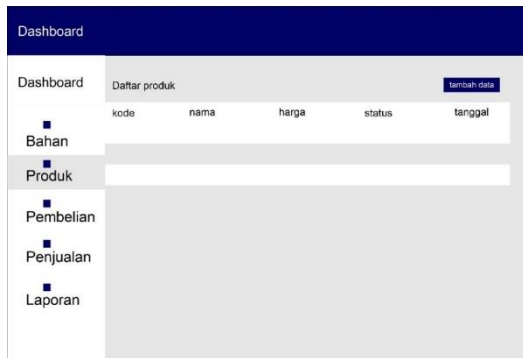
Gambar 3.9 Rancangan Halaman Bahan



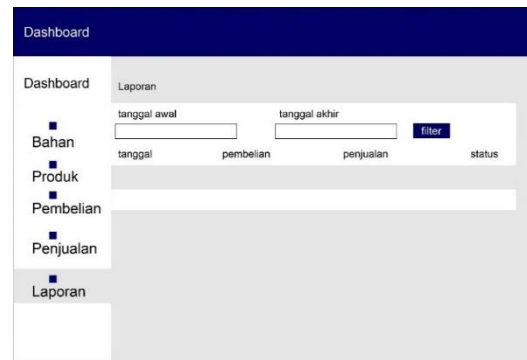
Gambar 3.12 Rancangan Halaman Penjualan

d. Rancangan Tampilan Produk

Berikut ini merupakan rancangan sistem pada halaman produk.



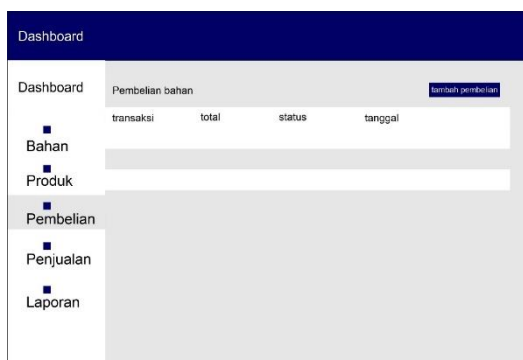
Gambar 3.10 Rancangan Halaman Produk



Gambar 3.13 Rancangan Halaman Laporan

e. Rancangan Tampilan Pembelian

Berikut ini merupakan rancangan sistem pada halaman Pembelian.



Gambar 3.11 Rancangan Halaman Pembelian

f. Rancangan Tampilan Penjualan

Berikut ini merupakan rancangan sistem pada halaman penjualan.

g. Rancangan Tampilan Laporan

Berikut ini merupakan rancangan sistem pada halaman laporan.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Hasil Wawancara

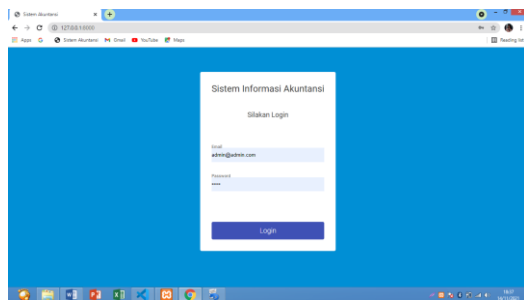
Berdasarkan wawancara penulis kepada pihak owner, didapatkan hasil dari wawancara sebelum sistem dirancang dan diimplementasikan, penulis menyimpulkan ada beberapa hal yang dibutuhkan oleh sistem informasi pembelian dan penjualan:

1. Sistem yang dibutuhkan bisa diakses dimana saja oleh admin
2. Sistem yang dirancang dapat digunakan untuk mengelola proses pembelian dan penjualan produk
3. Sistem yang di buat berupa sistem berbasis web.

4.1.2 Hasil Rancangan Sistem

a. Halaman Login

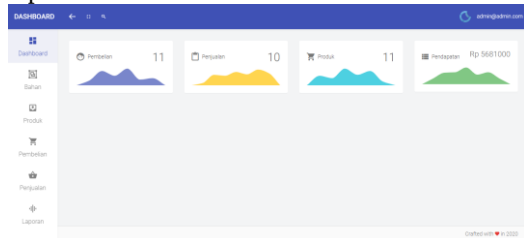
Berikut ini halaman login dimana *user* memasukkan *email* dan *password* untuk masuk ke dalam sistem.



Gambar 4.1 Halaman Login

b. Halaman Dashboard

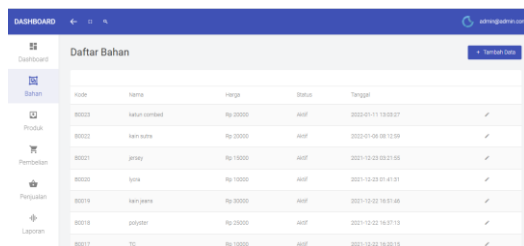
Berikut ini tampilan halaman *dashboard* dimana berisikan beberapa menu seperti bahan, produk, pembelian, penjualan dan laporan.



Gambar 4.2 Halaman Dashboard

c. Halaman Bahan

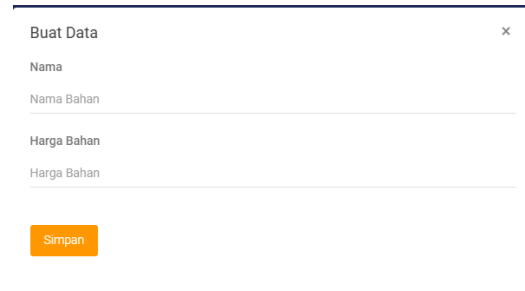
Berikut ini merupakan halaman bahan yang berisikan menu tambah data, dan bahan apa saja yang akan di input.



Gambar 4.3 Halaman Bahan

d. Halaman Tambah Data Pada Menu Bahan

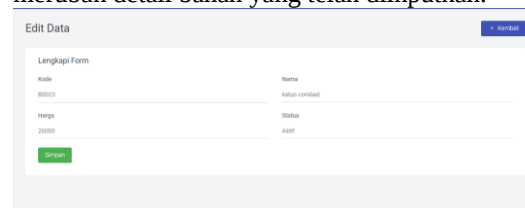
Berikut ini merupakan halaman tambah data yang terdapat pada menu bahan yang di gunakan untuk menambahkan bahan yang akan di gunakan untuk produksi.



Gambar 4.4 Halaman Tambah Data Pada Menu Bahan

e. Halaman Edit Pada Menu Bahan

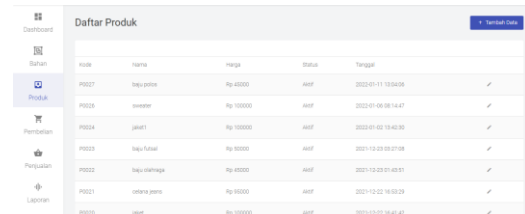
Berikut ini adalah halaman *edit* yang berada pada menu bahan dimana berfungsi untuk merubah detail bahan yang telah diinputkan.



Gambar 4.5 Halaman Edit Pada Menu Bahan

f. Halaman Produk

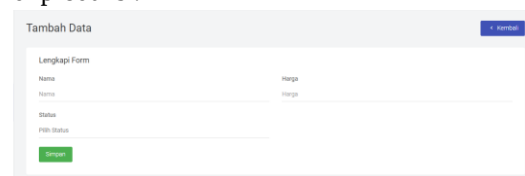
Berikut ini merupakan tampilan dari halaman produk, dimana disini berisi produk apa saja yang akan di jual sesuai dengan bahan yang ada dan di menu ini berisi *tools* tambah data.



Gambar 4.6 Halaman Produk

g. Halaman Tambah Data Pada Menu Produk

Berikut ini adalah tampilan dari halaman tambah data pada menu produk yang berfungsi untuk menambahkan produk yang ada di produksi.



Gambar 4.7 Halaman Tambah Data Pada Menu Produk

h. Halaman Edit Pada Menu Produk

Berikut ini merupakan halaman *edit* yang digunakan untuk merubah jika ada produk yang ingin dirubah dari segi bahan dan sejenisnya.

Gambar 4. 8 Halaman Edit Pada Menu Produk

i. Halaman Pembelian

Berikut ini adalah halaman penjualan yang tersedia pada sistem yang berfungsi sebagai tempat pembelian bahan baku yang akan digunakan untuk produksi.

Gambar 4.9 Halaman Pembelian

j. Halaman Penjualan

Berikut ini merupakan halaman penjualan pada sistem yang digunakan untuk menjual produk produk yang telah diproduksi.

Gambar 4.10 Halaman Penjualan

k. Halaman Laporan Pembelian

Berikut ini merupakan tampilan dari halaman laporan, pada halaman ini berisikan jumlah data dari pembelian bahan.

No	Tanggal	Bahan	Jumlah	Harga (Rp)	Total (Rp)
1	2020-01-13 14:20:34	jersey	2	20000	40000
2	2020-01-13 14:22:13	bahan kombi	2	20000	40000

Gambar 4.11 Halaman Laporan Pembelian

l. Halaman Laporan Penjualan

Berikut ini merupakan tampilan dari halaman laporan, pada halaman ini berisikan jumlah data dari penjualan produk.

No	Tanggal	Produk	Jumlah	Harga (Rp)	Total (Rp)
1	2020-01-13 14:20:37	Baju hitam	50	50000	2500000
2	2020-01-13 14:20:44	Baju hitam	40	50000	2000000

Gambar 4.12 Halaman Laporan Penjualan

4.1.3 Database Sistem

a. Halaman Akunting

Berikut ini merupakan tampilan dari halaman database akunting.

Gambar 4.16 Halaman Database Akunting

b. Halaman Bahan

Berikut ini merupakan tampilan dari halaman database bahan.

Gambar 4.17 Halaman Database Bahan

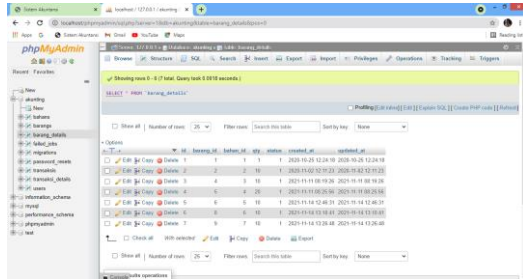
c. Halaman Barangs

Berikut ini merupakan tampilan dari halaman database barangs.

Gambar 4.18 Halaman Database Barang

d. Halaman Barang Details

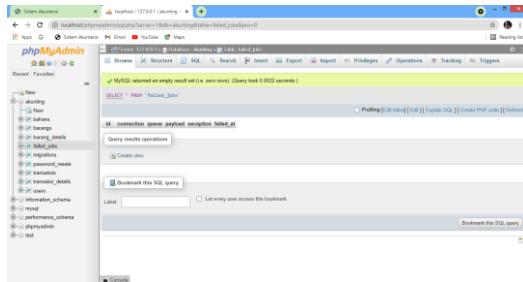
Berikut ini merupakan tampilan dari halaman database barang details.



Gambar 4.19 Halaman Database Barang Details

e. Halaman Failed Jobs

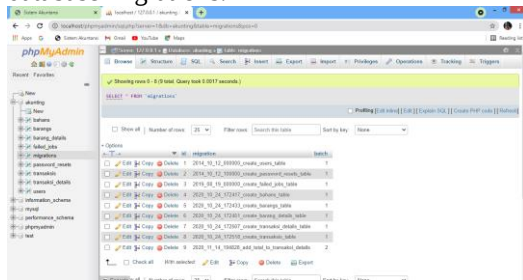
Berikut ini merupakan tampilan dari halaman database failed jobs.



Gambar 4.20 Halaman Database Failed Jobs

f. Halaman Migrations

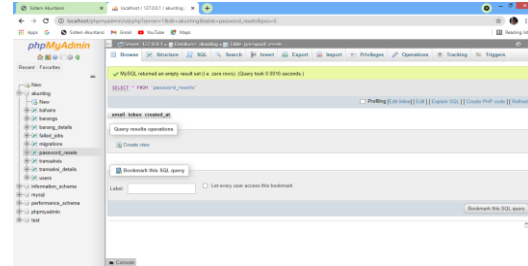
Berikut ini merupakan tampilan dari halaman database migrations.



Gambar 4.21 Halaman Database Migrations

g. Halaman Password

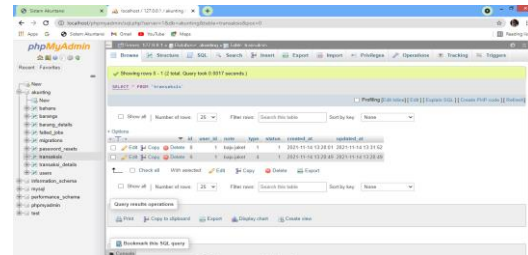
Berikut ini merupakan tampilan dari halaman database password.



Gambar 4.22 Halaman Database Password

h. Halaman Transaksi

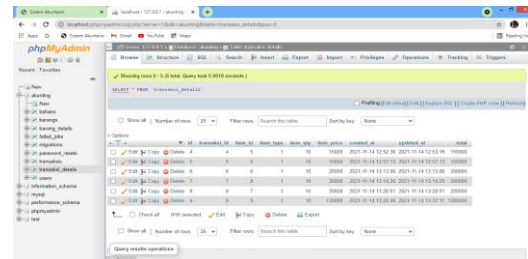
Berikut ini merupakan tampilan dari halaman database transaksi.



Gambar 4.23 Halaman Database Transaksi

i. Halaman Transaksi Details

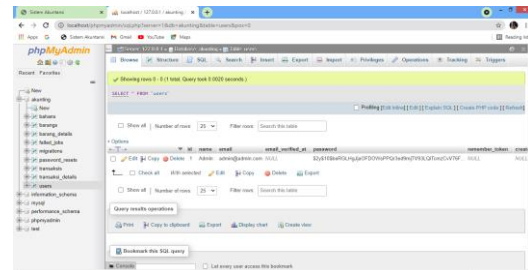
Berikut ini merupakan tampilan dari halaman database transaksi detail.



Gambar 4.24 Halaman Database Transaksi Detail

j. Halaman Users

Berikut ini merupakan tampilan dari halaman database users.



Gambar 4.25 Halaman Database Laporan

4.2 Black Box Testing

Berikut adalah pengujian sistem Pembelian dan Penjualan yang dilakukan dengan metode *blackbox testing*. Sistem ini akan diuji langsung oleh pengguna yaitu penulis sendiri, dari hasil pengujian dapat dilihat berupa data pada table 4.1-4.7.

Tabel 4.1 Pengujian *BlackBox Testing* Menu Login

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Sistem Validasi	Muncul pesan untuk mengisi inputan yang kosong	Valid
2	Mengisi kolom kosong dengan data salah dan data benar klik login	Menampilkan pesan bahwa data yang di masukan salah login	Valid
3	Mengisi kolom kosong dengan data yang benar klik login	Menampilkan tampilan selanjutnya (berhasil login)	Valid

Tabel 4.2 Pengujian *BlackBox Testing* Halaman Bahan

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Memilih menu bahan Klik bahan	Menampilkan halaman bahan	Valid
2	Menambahkan data bahan Klik tambah data	Menampilkan form data bahan	Valid
3	Menambahkan data bahan pada form buat data dan input data bahan	Menampilkan hasil data inputan	Valid

Tabel 4.3 Pengujian *BlackBox Testing* Halaman Produk

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Memilih menu produk Klik produk	Menampilkan halaman produk	Valid
2	Menambahkan data produk Klik tambah data	Menampilkan form data produk	Valid

3	Menambahkan data produk pada form tambah data dan input data bahan	Menampilkan hasil data inputan	Valid
---	--	--------------------------------	-------

Tabel 4.4 Pengujian *BlackBox Testing* Halaman Pembelian

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Memilih menu pembelian Klik pembelian	Menampilkan halaman pembelian	Valid
2	Menambahkan data pembelian Klik tambah pembelian	Menampilkan form data pembelian	Valid
3	Menambahkan data pembelian pada form tambah data dan input data pembelian	Menampilkan hasil data inputan	Valid

Tabel 4.5 Pengujian *BlackBox Testing* Halaman Penjualan

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Memilih menu penjualan Klik penjualan	Menampilkan halaman penjualan	Valid
2	Menambahkan data penjualan Klik tambah penjualan	Menampilkan form data penjualan	Valid
3	Menambahkan data penjualan pada form penjualan barang dan input data penjualan	Menampilkan hasil data inputan	Valid

Tabel 4.6 Pengujian *BlackBox Testing* Halaman Laporan

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Memilih menu laporan pembelian Klik laporan pembelian	Menampilkan halaman laporan pembelian	Valid
2	Memilih menu laporan penjualan Klik laporan penjualan	Menampilkan halaman laporan penjualan	Valid

3	Memilih menu laporan pembelian Klik laporan akhir	Menampilkan halaman laporan akhir	Valid
---	--	-----------------------------------	-------

5. Penutup

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan sistem pembelian dan penjualan berbasis Web pada CV. D'Gung Collection secara keseluruhan, maka kesimpulan yang didapat oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Perancangan sistem pembelian dan penjualan berbasis web pada perusahaan CV. D'Gung Collection ini dirancang menggunakan *framework* Laravel
2. Sistem yang dibuat memiliki beberapa fitur dan dikelola oleh 1 orang admin yang dapat mengelola, mulai dari input bahan, produk, produksi hingga proses input penjualan, pembelian serta pelaporan harian.
3. Hasil dari pengujian sistem ini bahwa sistem dapat berjalan sesuai dengan rancangan yang telah penulis buat.
4. Dari implementasi sistem pembelian dan penjualan berbasis web yang dilakukan, sistem dirasa sangat bermanfaat untuk membantu efisiensi kerja dari perusahaan CV. D'Gung Collection.

5.2 Saran

Adapun masukan dan saran dari hasil skripsi yang telah dilakukan untuk pengembangan penelitian selanjutnya sebagai berikut:

1. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan adanya pengembangan dari sistem ini, seperti fitur produksi.
2. Penambahan fitur print pada laporan agar mempermudah mengecek hasil laporan keseluruhan.

Daftar Referensi

- [1] M. Abdurahman, "SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA PEMBELIAN DAN PENJUALAN PADA TOKO KOLONCUCU TERNATE," *Indonesian Journal on Information System*, vol. 2, p. 1, 2017.
- [2] N. Aisyah, "SISTEM PENGENDALIAN INTERNAL ATAS FUNGSI PENERIMAAN KAS DAN PENGELUARAN KAS PADA P.T. SARANA HACHERY ABADI," *Jurnal Economix*, vol. 5, p. 1, 2017.
- [3] R. L. A. S. D. R. Adika May sari, "SISTEM INFORMASI PENJUALAN HELM DENGAN MENGGUNAKAN METODE WATERFALL," *JISAMAR*, vol. 3, p. 3, 2019.
- [4] M. N. Agustiena Merdekawati, "RANCANG BANGUN PENJUALAN BRANKAS BERBASIS WEB PADA PT. PERSINDO PERTIWI AGUNG JAKARTA," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, vol. 15, p. 2, 2018.
- [5] D. Christian Sujana, "ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM PENJUALAN BARANG BERBASIS WEB PADA PT. ASIA TIARA," *Jurnal Interkom*, vol. 12, p. 4, 2018.
- [6] Z. S. Y. J. Dedi Satria, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PEMBELIAN DAN PENJUALAN KOMODITAS PERKEBUNAN MASYARAKAT PADA UD.BINTANG BARU," *Jurnal Manajemen dan Akuntansi*, vol. 4, p. 1, 2018.
- [7] H. Februariyanti, "Perancangan Pengindeks Kata pada Dokumen Teks menggunakan Aplikasi Berbasis Web," *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, vol. 18, p. 2, 2013.
- [8] H. K. S. I. N. Geovanne Farell, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGARSIPAN SURAT MENYURAT (STUDI KASUS FAKULTAS TEKNIK UNP)," *Jurnal*

Teknologi Informasi dan Pendidikan, vol. 11, p. 2, 2018.

- [9] H. H. Salim, PENELITIAN PENDIDIKAN (Metode, Pendekatan, dan Jenis), Jakarta: Kencana, 2019.
- [10] A. A. F. N. Hanhan Hanafiah Solihin, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN, PEMBELIAN DAN PERSEDIAAN SUKU CADANG PADA BENGKEL TIGA PUTRA MOTOR GARUT," *Jurnal Infotronik*, vol. 2, p. 2, 2017.
- [11] U. Hasanah, "SISTEM INFORMASI PENJUALAN ON_LINE PADA TOKO KREATIF SUNCOM PACITAN," *Indonesian Journal on Networking and Security*, vol. 2, p. 4, 2013.
- [12] E. Z. Herny Februariyanti, "Rancang Bangun Sistem Perpustakaan untuk Jurnal Elektronik," *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, vol. 17, p. 2, 2012.
- [13] A. A. A. P. A. I. G. J. E. P. I Putu Pande Satria Wibawa, "SISTEM PEMESANAN CANANG DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER," *JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas)*, vol. 4, p. 1, 2019.
- [14] T. S. Jaya, "Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung)," *Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, vol. 03, p. 02, 2018.
- [15] M. Luqman, "Pembangunan Sistem Informasi Manajemen Surat Masuk dan Surat Keluar Pada Bagian Umum Sekretariat Daerah Kabupaten Pacitan," *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, vol. 5, p. 3, 2013.
- [16] P. Novianhiny, "Rancang Bangun Aplikasi Penjualan dan Pembelian Berbasis Web pada Apotek Neofarma Sanggau," *JUSTIN (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi)*, vol. 6, p. 3, 2018.
- [17] T. Purwanto, "RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN PADA TOKO VERSUS FOOTWEAR BERBASIS WEB MENGGUNAKAN BARCODE," *Jurnal TRANSFORMASI (Informasi & Pengembangan Iptek)*, vol. 14, p. 2, 2018.
- [18] S. M. L. D. U. Rahmat Hidayat, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Handmade Berbasis Website Dengan Metode Waterfall," *Simposium Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*, p. 175, 2017.
- [19] B. E. P. I. U. W. Rulia Puji Hastanti, "Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan," *Jurnal Bianglala Informatika*, vol. 3, p. 2, 2015.
- [20] S. Sofiansyah Fadli, "PERANCANGAN SISTEM DENGAN METODE WATERFALL PADA APOTEK XYZ," *Jurnal Manajemen Informatika & Sistem Informasi*, vol. 1, p. 2, 2018.
- [21] U. I. W. Suprayitno, "PEMBANGUNAN SISTEM STOK BARANG DAN PENJUALAN PADA TOKO SERO ELEKTRONIK," *Indonesian Journal on Computer Science Speed*, vol. 9, p. 3, 2012.
- [22] A. S. H. Widia Rachmawati, "Sistem Informasi Penjualan Mobil Berbasis Web (E-Commerce) pada PT. Astra International," *Seminar Nasional Rekayasa Teknologi Informasi*, 2018.
- [23] H. Yamin Nuryamin, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Voucher Telekomunikasi PT. Telefast Indonesia dengan Gamu 1.30 Menggunakan Metode Waterfall," *Simposium Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*, p. 218, 2017.