

Sistem Informasi Penjualan Benang Berbasis Website Menggunakan *Framework Laravel* Pada PT. Sulindamills Cikarang Barat

Ervin Saputro^{1,*}, Mardi Yudhi Putra², Ahmad Safei²

¹Sistem Informasi; Universitas Bina Insani; Jl. Siliwangi No 6 Rawa Panjang Bekasi Timur 17114 Indonesia, Telp. (021) 824 36 886 / (021) 824 36 996. Fax. (021) 824 009 24; e-mail : saputroervin@gmail.com

^{2,3} Rekayasa Perangkat Lunak; Universitas Bina Insani; Jl. Siliwangi No 6 Rawa Panjang Bekasi Timur 17114 Indonesia, Telp. (021) 824 36 886 / (021) 824 36 996. Fax. (021) 824 009 24; e-mail : mardi@binainsani.ac.id

* Korespondensi: e-mail: mardi@binainsani.ac.id

Diterima: 05 Januari 2022 ; Review: 21 Januari 2022; Disetujui: 28 Januari 2022

Cara sitasi: Saputro E, Putra MY, Safei A. 2021. Sistem Informasi Penjualan Benang Berbasis Web Pada PT. Sulindamills Cikarang Barat. *Information Management for Educators and Professionals*. Vol.6 (1): 41-50.

Abstrak: PT. Sulindamills merupakan perusahaan yang bergerak dibidang pemintalan untuk pembuatan benang. Saat ini pencatatan penjualan pada PT. Sulindamills masih menggunakan tulisan tangan dalam pengelolaan data penjualan. Hasil observasi yang dilakukan ditemukan kelemahan seperti harga penjualan tidak terintegrasi dengan sales, adanya ketidaksesuaian proses pencatatan *account receivable*, program penjualan yang digunakan yaitu *MS-DOS* tidak menyediakan output laporan penjualan, sehingga pengguna perlu melakukan pencatatan penjualan pada *Microsoft Office* yang memerlukan waktu yang lama dalam pencatatannya dan data penjualan menjadi tidak akurat dengan program penjualan. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang sistem informasi penjualan berbasis website sehingga memudahkan pencatatan pengelolaan data penjualan dan harga penjualan terintegrasi dengan data sales. Metode yang digunakan dalam menyelesaikan permasalahan menggunakan metode *prototype*. Metode ini digunakan pada penelitian ini agar pengguna dapat mengetahui tahapan sistem yang akan dibuat dan apabila ditemukan permasalahan maka akan dilakukan perbaikan sehingga sistem dapat beroperasi dengan baik dan mendapatkan representasi dari pemodelan program yang akan dibuat. Penelitian ini menghasilkan sistem informasi penjualan dengan metode *prototype* berbasis *website* menggunakan bahasa pemrograman *PHP* serta *MySQL* sebagai *database*.

Kata kunci: *MySQL, Penjualan, PHP, Prototype, Web.*

Abstract: *PT. Sulindamills is a company engaged in spinning for yarn manufacture. Currently recorded sales at PT. Sulindamills still uses handwriting in its sales data management. The results of observations made found weaknesses such as selling prices that were not integrated with sales, there were discrepancies in the process of recording accounts receivable, the sales program used, namely MS-DOS, did not provide sales report output, so users needed to record sales in Microsoft Office which took a long time to process. processed. sales records and data become inaccurate with the sales program. The purpose of this research is to design a website-based sales information system so as to facilitate the recording of sales data management and selling prices that are integrated with sales data. The method used in solving the problem using the prototype method. This method is used in this study so that users can find out the stages of the system to be made and if problems are found, improvements will be made so that the system can operate properly and get a representation of the modeling program to be made.*

This research produces a sales information system with a website-based prototype method using the PHP programming language and MySQL as the database.

Keywords: MySQL, PHP, Prototype, Sales, Web.

1. Pendahuluan

Teknologi informasi berperan penting dalam memperbaiki kualitas suatu usaha penggunaannya tidak hanya sebagai proses otomatisasi terhadap akses informasi, tetapi juga menciptakan akurasi, kecepatan dan kelengkapan sebuah sistem yang terintegrasi, sehingga proses yang terjadi efisien, terukur dan fleksibel. Perkembangan teknologi informasi saat ini tidak hanya digunakan untuk instansi – instansi berskala besar, namun dapat digunakan oleh sebagai kalangan masyarakat untuk menunjang bisnis maupun usaha yang di kelolanya.

PT. Sulindamills merupakan perusahaan yang bergerak dibidang pemintalan untuk pembuatan benang. Proses pencatatan penjualan masih menggunakan tulisan tangan dan menggunakan komputer hanya sebatas dengan *Microsoft Office* dalam pengelolaan data. Diantaranya pencatatan *customer* yang merupakan pembeli benang baik perorangan ataupun perusahaan, pencatatan data barang, *order* penjualan, pembuatan surat jalan, pembuatan *invoice* dan laporan – laporannya. Selain itu dalam pengolahan data dengan tulisan tangan, seperti media kertas yang digunakan rawan rusak dan hilang serta program penjualan yang digunakan saat ini yaitu *MS-DOS*. Pada program penjualan tersebut tidak tersedianya menu cetak laporan dalam bentuk *excel*, sehingga pengguna perlu melakukan pencatatan penjualan di *Microsoft Office* yang memerlukan waktu yang lama dalam pencatatannya dan data penjualannya belum tentu akurat dengan program penjualan sehingga menyebabkan terjadinya kesalahan informasi mengenai data penjualan.

Untuk itu diperlukan sistem komputerisasi yang mampu mengolah data dengan baik dan aman. Untuk menghindari kesalahan dalam pencatatan penjualan maka diperlukan suatu sistem yang dapat menunjang proses pengolahan penjualan yang dapat diselesaikan dengan waktu yang cepat, tepat, akurat dan kemungkinan kesalahannya relatif kecil. Oleh karena itu perlu adanya sistem informasi menggunakan metode pengembangan *prototype*.

Sistem merupakan suatu jaringan atau komponen – komponen yang membentuk satu kesatuan yang terkumpul untuk menyelesaikan suatu tujuan tertentu [1]. Informasi merupakan hasil dari pengolahan sebagian data yang diorganisasikan dengan metode tertentu sehingga menjadi suatu bentuk yang bermakna serta berguna untuk penerimanya [2]. Sistem informasi merupakan sesuatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, menunjang operasi, bersifat manajerial, serta aktivitas strategi dari suatu organisasi serta menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan – laporan yang diperlukan [3].

Tujuan penelitian ini adalah membangun sistem informasi penjualan benang untuk meminimalisir kesalahan transaksi, memberikan kemudahan bagi pengguna, sistem yang tersentralisasi dan data penjualan saling terhubung antar departemen dan memberikan kemudahan dalam mencetak laporan penjualan.

Metode pengembangan *prototype* digunakan pada penelitian ini agar pengguna dapat mengetahui tahapan sistem yang akan dibuat dan apabila ditemukan permasalahan maka akan dilakukan perbaikan sehingga sistem dapat beroperasi dengan baik dan mendapatkan representasi dari pemodelan program yang akan dibuat.

Model pembuatan *prototype* adalah proses pengumpulan informasi spesifik tentang kebutuhan informasi pengguna dengan cara yang tepat. Berfokus pada penyajian tentang aspek pada perangkat lunak tersebut yang akan tampak jelas untuk *customer* ataupun pengguna. *Prototype* dievaluasi oleh pelanggan dan pengguna dan digunakan untuk menyaring kebutuhan pengembangan perangkat lunak [4].

Penjualan ialah aktivitas yang dilakukan oleh penjual dalam menjual benda ataupun jasa dengan harapan bakal mendapatkan laba dari adanya transaksi – transaksi tersebut serta penjualan dapat dimaksud sebagai pengalihan atau pemindahan hak kepemilikan atas barang ataupun jasa dari pihak penjual ke pembeli [5].

Website dapat didefinisikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital dalam format teks, gambar, animasi, suara dan video, atau kombinasi dari apa pun yang disediakan melalui koneksi internet, sehingga dapat diakses dan dilihat oleh siapa saja di dunia. Halaman *web* dibuat menggunakan bahasa standar yakni *HTML*. Skrip *HTML* ini akan

diterjemahkan oleh *web browser* sehingga dapat ditampilkan dalam bentuk informasi yang dapat dibaca oleh semua orang [6].

UML adalah metode pengembangan sistem yang menggunakan bahasa grafis sebagai alat untuk mendokumentasikan dan mengimplementasikan spesifikasi sistem [7]. *ERD* adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan desain konseptual dari model konseptual *database* relasional. *ERD* juga merupakan gambar yang menghubungkan satu objek dari objek dunia nyata dengan objek lain, dan dikenal sebagai hubungan antar entitas [8].

Analisis *SWOT* merupakan akronim atau singkatan empat kata yaitu *strengths*, *weaknesses*, *opportunities*, dan *threats*. Analisis *SWOT* ini merupakan salah satu cara untuk menilai kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) spekulasi bisnis [9]. *TELOS* ialah kepanjangan dari *Technical, Economic, Legal, Operational* dan *Schedule*. Faktor kelayakan *TELOS* ini ialah sesuatu penilaian yang dilakukan pengguna terhadap sistem usulan yang sudah dibentuk, serta untuk memberikan kesimpulan jika sistem yang dibentuk sudah cocok dengan tujuan atau tidak [10].

Normalisasi ialah suatu metode analisis data dengan metode mengelompokkan data berlandaskan atribut–atributnya sehingga data stabil, tidak mengalami redundansi serta *query* yang tidak dapat dipertanyakan tidak muncul. Normalisasi dilakukan sebagai uji coba guna memastikan apakah hubungan tabel telah berjalan baik yakni telah bisa dilakukan proses *insert*, *update*, *delete* dan modifikasi pada satu ataupun sebagian atribut data tanpa mempengaruhi integritas data dalam hubungan tersebut [11].

PHP kepanjangannya yaitu *Hypertext Preprocessor* yaitu *server-side programming* yaitu bahasa pemrograman yang diolah pada sisi server. *PHP* memiliki fungsi utama dalam membangun sebuah *website* yaitu pengolahan data pada *database*. Data *website* akan dimasukkan ke *database*, di *edit*, dihapus, serta ditampilkan pada *website* yang diatur oleh *PHP* [12]. *Xampp* merupakan suatu *tools* pada aplikasi untuk menyediakan paket lunak yang berisi konfigurasi *Apache*, *Web Server*, *MySQL*, *PHP* untuk memberikan bantuan dalam proses pembuatan aplikasi *web* yang menyatu menjadi satu sehingga mempermudah dalam membuat program *web* [13].

MySQL ialah *database engine* atau server *database* yang mendukung bahasa *database SQL* selaku bahasa interaktif dalam mengelola data. *MySQL* merupakan suatu perangkat lunak sistem manajemen basis data *SQL* atau *DBMS* yang *multithread*, *multi-user* [14].

Laravel merupakan suatu *framework PHP* yang dirilis di bawah lisensi *MIT*, dibentuk dengan konsep *MVC (Model View Controller)*. *Laravel* merupakan pengembangan *website* berbasis *MVP* yang ditulis dalam *PHP* yang dirancang untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi anggaran pengembangan awal dan anggaran pemeliharaan, serta untuk meningkatkan pengalaman bekerja dengan aplikasi dengan menyediakan sintaks yang ekspresif, jelas serta menghemat waktu [15].

2. Metode Penelitian

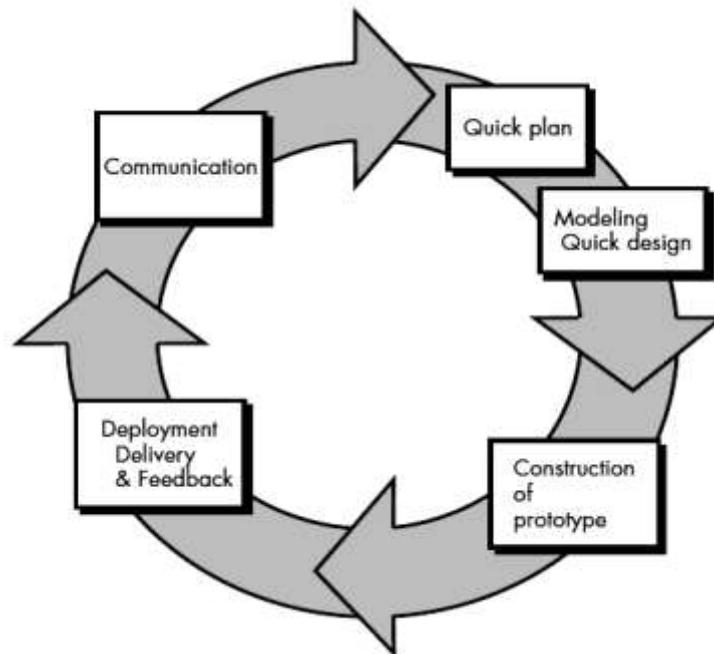
Pada metodologi penelitian terdapat teknik pengumpulan data, metode pengembangan sistem.

Pengumpulan Data

Melakukan pengamatan langsung pada PT. Sulindamills pada departemen *Accounting* untuk mendapatkan informasi mengenai alur dan cara transaksi penjualan benang yang sedang berjalan dengan menganalisa dokumen terkait yang digunakan pada proses penjualan benang. Disamping itu wawancara dengan melakukan tanya jawab kepada Staff departemen *Accounting* bagian *AR (Account Receivable)* guna memperoleh informasi mengenai semua kegiatan yang berhubungan dengan proses penjualan benang. Terakhir, melakukan studi pustaka dengan mengumpulkan data dari buku beserta jurnal yang berhubungan dengan penjualan berdasarkan penelitian yang akan dibahas untuk membantu dalam menentukan dan membangun kerangka pemikiran.

Pengembangan Sistem

Metode pengembangan dalam penelitian ini menggunakan metode *Prototype* agar peneliti terlebih dahulu memahami gambaran umum dari aplikasi yang akan dibangun melalui tahap pengembangan aplikasi *prototype* dan dievaluasi oleh pengguna. Adapun bentuk metode *Prototype* yang digunakan dapat dilihat pada Gambar 1.



Sumber: Hasil Penelitian (2021)

Gambar 1. Metode *Prototype*

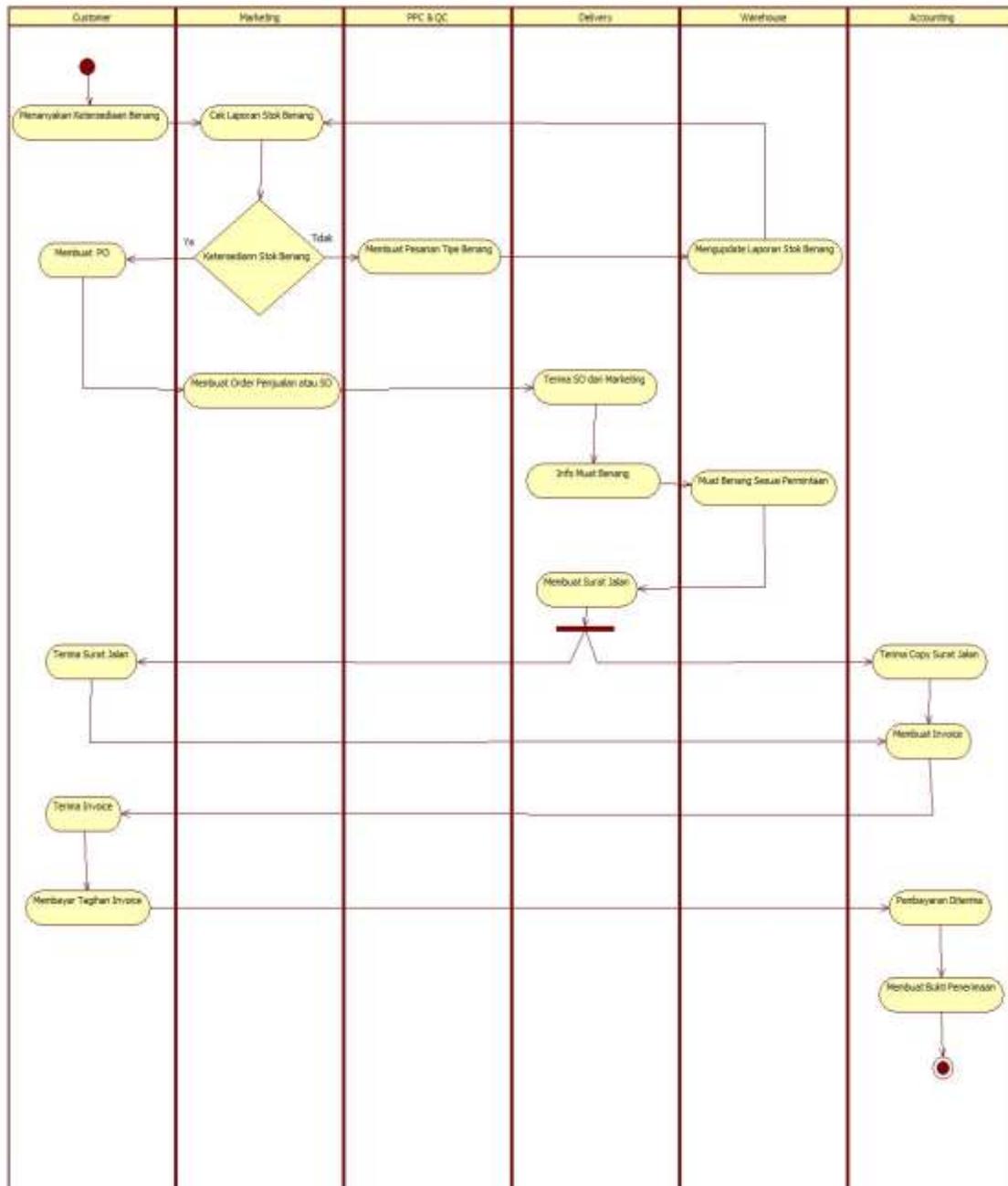
Berdasarkan tahapan pada metode *prototype*, terdapat beberapa langkah dalam pengembangan sistem yang ditunjukkan sebagai berikut: 1). *Communication*, Dimulai dengan tahap *communication*, tahapan ini bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai kebutuhan aplikasi yang akan dirancang nantinya dengan melibatkan para *client* yang bersangkutan agar selama proses perancangan bisa memberikan hasil yang tepat sesuai keinginan client yang bersangkutan, 2). *Quick Plan*, Pada tahap *quick plan* ini perancang perangkat lunak akan melakukan perencanaan cepat sesuai dengan spesifikasi kebutuhan *user* berdasarkan data yang telah dikumpulkan pada tahap *communication* dengan merancang desain antarmuka yang dibutuhkan dan kebutuhan pendukung pada proses ini, 3). *Modeling Quick Design*, Pada tahap ini tim perancang akan membuat model design *UML* ataupun pemodelan yang dibutuhkan lainnya dengan waktu perancangan yang efektif untuk mendeskripsikan kebutuhan *client* berdasarkan analisis yang telah dilakukan sebelumnya, 4). *Construction of Prototype*, lanjutnya pada tahap ini perancang akan memulai membangun perangkat lunak berdasarkan data yang telah dikumpulkan sebelumnya, proses pembangunan ini lebih berfokus terhadap aspek utama perangkat lunak dengan maksud pada proses selanjutnya perancang bisa dengan cepat mendapatkan *feedback* dari *client* tentang perangkat lunak yang dibuat, 5). *Deployment Delivery and Feedback*, Dalam tahap ini *prototype* akan diserahkan kepada *client* untuk mendapatkan *feedback* dari hasil *prototype* tersebut, *feedback* tersebut akan digunakan sebagai landasan untuk memperbaiki *prototype* agar sesuai dengan spesifikasi kebutuhan *client*.

3. Hasil dan Pembahasan

Berikut ditunjukkan hasil dan pembahasan yang menguraikan mengenai pengembangan sistem informasi penjualan benang berbasis *web* untuk memudahkan dalam proses penjualan benang yang meliputi proses bisnis, usecase diagram, erd.

3.1 Communication

Pada tahapan ini menjelaskan tentang alur Proses bisnis tentang sistem berjalan penjualan benang pada PT Sulindamills yang diperoleh berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang ditunjukkan pada gambar berikut:



Sumber : Hasil penelitian (2021)

Gambar 2. Activity Diagram Proses Bisnis Berjalan

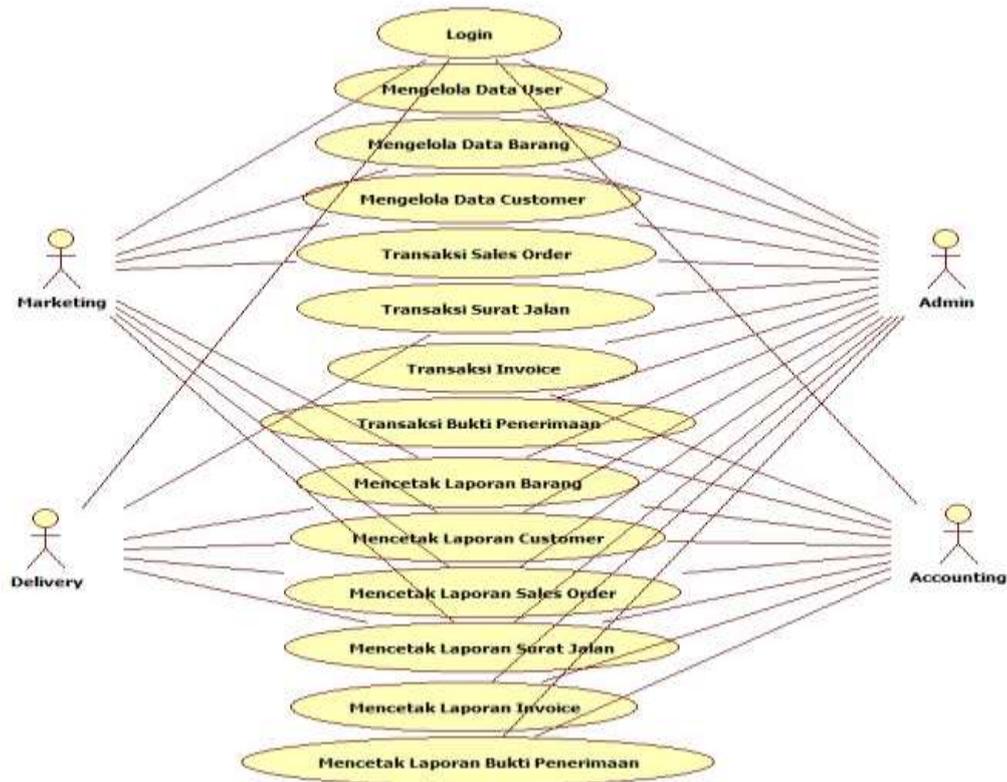
3.2 Design

Tahapan ini termasuk kedalam tahapan *quick plan* dan *modelling quick design* pada metode penelitian. Pada bagian ini menjelaskan desain sistem didefinisikan pada analisis kebutuhan. Perancangan pada bagian ini meliputi *use case diagram* yang akan menggambarkan interaksi antara sistem dengan aktor, *scenario diagram* dan *ERD (Entity Relationship Diagram)* yakni menggambarkan hubungan relasi antar entitas.

Use Case Diagram

Use case diagram adalah menggambarkan tentang cara *user* berkomunikasi dengan *system* yang berjalan dan berfungsi untuk mengetahui fungsi-fungsi yang ada didalam *system*,

serta aktor yang berperan pada sistem. Berikut adalah proses usulan dengan model *Use Case Diagram*, yang dapat ditunjukkan pada gambar 3:



Sumber: Hasil Penelitian (2021)

Gambar 3. *Use Case Diagram*

Berdasarkan hasil usecase diagram yang sudah dirancang, berikut dihasilkan scenario usecase antara lain *scenario use case* transaksi sales order. *Scenario use case* transaksi sales order menggambarkan proses interaksi antara sistem *sales order* dengan aktor. Aktivitas pada proses *sales order* ini untuk mengelola data *sales order* yang terdapat data *order* penjualan *customer* pada sistem. Berikut adalah tabel skenario dari proses *scenario use case* transaksi *sales order*.

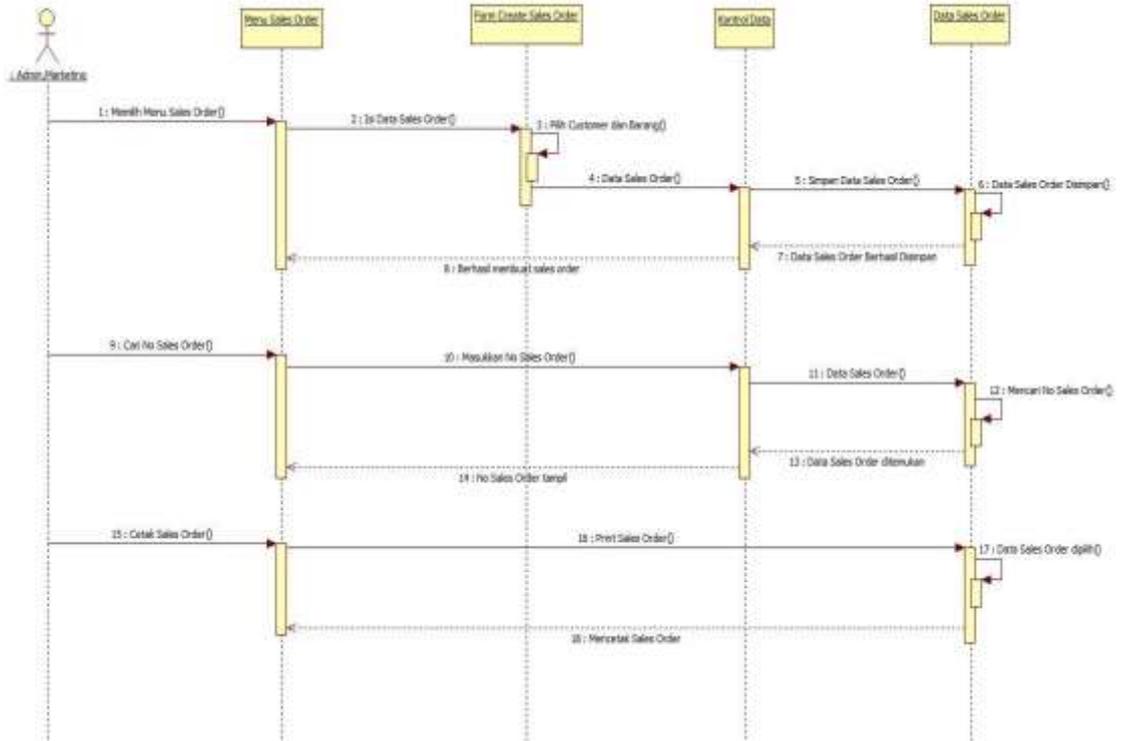
Tabel 1. *Scenario Use Case* Transaksi *Sales Order*

Identifikasi	
Nama	Transaksi <i>Sales Order</i>
Aktor	Admin, <i>Marketing</i>
Deksripsi	<i>Use Case</i> menggambarkan aktifitas aktor admin dan <i>marketing</i> dalam mengelola data transaksi <i>sales order</i> pada sistem aplikasi
Skenario Utama	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Pilih menu <i>Sales Order</i>	2. Menampilkan Halaman menu <i>Sales Order</i>
3. Klik tombol " <i>Create User</i> "	4. Menampilkan Halaman buat <i>sales order</i> baru
5. Klik tombol " <i>Tambah</i> "	6. Menampilkan data barang yang telah ditambahkan
7. Klik tombol " <i>Delete</i> "	8. Menampilkan data barang yang telah dihapus
9. Klik tombol " <i>Submit</i> "	10. Menampilkan data <i>sales order</i> baru yang telah ditambahkan
11. Klik tombol " <i>Action</i> " kemudian klik " <i>View</i> "	12. Menampilkan halaman <i>view sales order</i>
13. Klik tombol " <i>Kembali</i> "	14. Menampilkan halaman menu <i>sales order</i>
15. Klik tombol " <i>Print Sales Order</i> "	16. Menampilkan halaman cetak <i>sales order</i>
17. Mengisi kolom no so atau tanggal lalu klik tombol " <i>Search</i> "	18. Menampilkan data <i>sales order</i> berdasarkan nomor <i>sales order</i> dan tanggal <i>sales order</i> yang dipilih
Kondisi Akhir	Aktor melihat data <i>sales order</i> terbaru

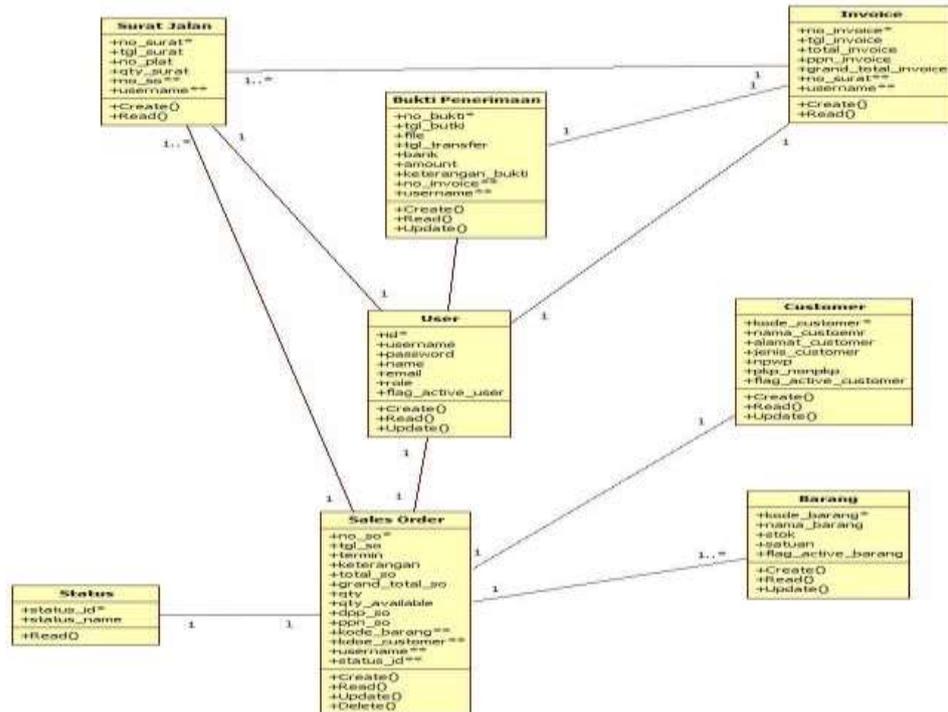
Sumber : Hasil Penelitian (2021)

Tabel 2. Sequence Diagram Transaksi Sales Order dan Class Diagram

Sequence Diagram Transaksi Sales Order



Class diagram

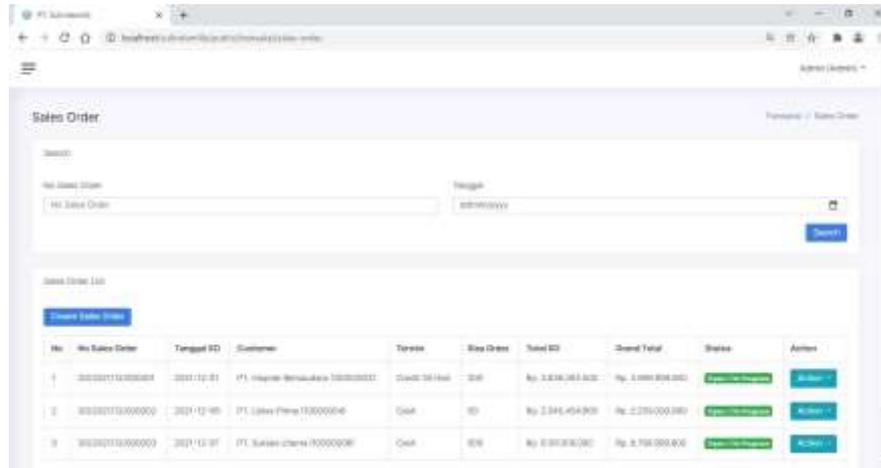


Sumber : Hasil Penelitian (2021)

3.3 Construct prototype

Pada tahapan construct prototype ini, sistem informasi penjualan benang dibangun dan diimplementasikan ke dalam aplikasi berbasis web dengan menggunakan framework laravel dan bahasa pemrograman PHP. Hasil pembangunan sistem informasi penjualan benang pada tahapan construct prototype antara lain halaman sales order.

Form Sales Order adalah *form* yang digunakan untuk penginputan data *order* penjualan yang berisi *order* barang yang akan dibeli oleh *customer*, berikut adalah tampilan dari *form sales order*.



Sumber : Hasil Penelitian (2021)

Gambar 5. *Form Sales Order*

3.4 Deployment delivery and feedback

Tahapan ini termasuk didalamnya kegiatan pengujian sistem dan kuesioner kelayakan Telos. Pengujian dilakukan pada *form sales order*, *form customer*. Sedangkan untuk *feedback* menggunakan kuesioner kelayakan telos.

Pengujian pada *form sales order* ini dilakukan untuk mengurangi atau kesalahan pada sistem yang akan diimplementasikan, berikut adalah tabel pengujian pada *form sales order*.

Tabel 3. Hasil Pengujian *Black Box Testing Form Sales Order*

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Menekan tombol "Create Sales Order"	Sistem menerima dan menampilkan halaman <i>create sales order</i> baru	Sesuai Harapan	Berhasil
2	Pada halaman <i>create sales order</i> baru apabila semua kolom sudah diisi lalu menekan tombol "Submit"	Sistem menampilkan pemberitahuan "Sukses membuat <i>sales order</i> "	Sesuai Harapan	Berhasil
3	Pada halaman buat <i>sales order</i> baru apabila salah satu kolom tidak diisi lalu menekan tombol "Submit"	Sistem menolak dan menampilkan pemberitahuan "Please Fill out this field"	Sesuai Harapan	Berhasil
4	Pada halaman <i>sales order</i> kemudian menekan tombol "Action" dengan pilihan "view"	Sistem menampilkan halaman rincian dari nomor <i>sales order</i> yang dipilih	Sesuai Harapan	Berhasil
5	Pada halaman <i>sales order</i> kemudian menekan tombol "Action" dengan pilihan "print sales order"	Sistem menerima dan menampilkan halaman cetak <i>sales order</i>	Sesuai Harapan	Berhasil
6	Pada halaman <i>sales order</i> kemudian mengisi fungsi <i>search</i> di kolom "No SO" dan "Tanggal" lalu menekan tombol "Search"	Sistem menampilkan <i>record sales order</i> sesuai dengan kata kunci yang diisi di kolom <i>search</i>	Sesuai Harapan	Berhasil

Sumber : Hasil Penelitian (2021)

Pengujian pada *form customer* ini dilakukan untuk mengurangi atau kesalahan pada sistem yang akan diimplementasikan, berikut adalah tabel pengujian pada *form customer*.

Tabel 4. Hasil Pengujian *Black Box Testing Form Customer*

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Menekan tombol "Create Customer"	Sistem menerima dan menampilkan halaman <i>create customer</i> baru	Sesuai Harapan	Berhasil
2	Pada halaman <i>create customer</i> baru apabila semua kolom sudah diisi lalu	Sistem menampilkan pemberitahuan "Sukses membuat	Sesuai Harapan	Berhasil

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
	menekan tombol "Submit"	customer"		
3	Pada halaman buat customer baru apabila salah satu kolom tidak diisi lalu menekan tombol "Submit"	Sistem menolak dan menampilkan pemberitahuan "Please Fill out this field"	Sesuai Harapan	Berhasil
4	Pada halaman customer kemudian menekan tombol "Action" dengan icon pensil	Sistem menampilkan halaman update customer	Sesuai Harapan	Berhasil
5	Pada halaman update customer apabila semua kolom sudah diisi lalu menekan tombol "Submit"	Sistem menampilkan pemberitahuan "Sukses mengubah customer"	Sesuai Harapan	Berhasil
6	Pada halaman customer kemudian mengisi fungsi search di kolom "Name", dan "Status" lalu menekan tombol "Search"	Sistem menampilkan record customer sesuai dengan kata kunci yang diisi di kolom search	Sesuai Harapan	Berhasil

Sumber : Hasil Penelitian (2021)

Hasil dari kuesioner penilaian TELOS sendiri sebesar 4,03 yang didapat dari total 13 responden yaitu dari bagian marketing, delivery dan accounting. Berdasarkan penilaian yang diperoleh, sistem telah dinilai Layak untuk digunakan di PT. Sulindamills. Berikut adalah pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh kepada PT. Sulindamills.

Tabel 5. Tabel Kuesioner Faktor Kelayakan TELOS

Pertanyaan	Nilai				
	1	2	3	4	5
Kelayakan Teknik					
1 Apakah sistem yang dibuat menggunakan teknologi yang baru bagi PT. Sulindamills dan pengguna ?				√	
2 Apakah PT. Sulindamills membutuhkan sistem yang baru dalam proses penjualan barang ?					√
3 Apakah sistem yang baru adalah sistem pertama yang dibangun ?					√
4 Apakah sistem yang dibangun dapat menyesuaikan dengan kebutuhan ?				√	
Kelayakan Ekonomi	1	2	3	4	5
1 Apakah ada komitmen dari perusahaan tentang pendanaan ?			√		
2 Apakah ada dana pembangunan yang dialokasikan?		√			
Kelayakan Legalitas	1	2	3	4	5
1 Apakah pihak perusahaan puas dengan sistem yang dibuat berdasarkan peraturan dan undang-undang tentang privasi ?				√	
2 Apakah sistem yang dibuat dapat dikontrol dengan baik ?				√	
Kelayakan Operasional	1	2	3	4	5
1 Apakah sistem dibuat sederhana dengan beberapa antarmuka ?				√	
2 Apakah sistem yang dibuat dapat digunakan dengan mudah ?			√		
3 Apakah tampilan sistem yang dibuat dapat dimengerti oleh pengguna ?				√	
Kelayakan Jadwal	1	2	3	4	5
1 Apakah pihak perusahaan puas dengan total waktu pembuatan sistem ?				√	
Jumlah	0	6	27	79	44
Sub Total	0	12	81	316	220
Total Nilai	629				

Sumber : Hasil Penelitian (2021)

Hasil kuesioner adalah Total Nilai / (Total Pertanyaan x Jumlah Responden) sehingga memberikan hasil: 629 / (12 x 13) = 4,03. Keterangan Nilai untuk 0 – 1.0 adalah Tidak Layak. Nilai untuk 1.1 – 2.0 adalah Kurang Layak, nilai untuk 2.1 – 3.0 adalah Cukup Layak, nilai untuk 3.1 – 4.0 adalah Layak dan nilai 4.1 – 5.0 adalah Sangat Layak.

4. Kesimpulan

Berdasarkan paparan pada hasil dan pembahasan penelitian pada perancangan sistem informasi penjualan benang berbasis *web* pada PT. Sulindamills Cikarang Barat, maka dapat disimpulkan, 1) Dengan diterapkannya sistem penjualan berbasis *web* ini dapat membuat proses pengolahan data transaksi penjualan benang menjadi lebih mudah dan akurat. 2) Dengan adanya aplikasi penjualan berbasis *web* ini memudahkan *user* dalam berinteraksi dengan program dan *user* dapat dengan mudah dalam mendapatkan informasi mengenai data penjualan. 3) Dengan adanya aplikasi penjualan berbasis *web ini*, proses penyimpanan data penjualan menjadi lebih terorganisir dan informasi data penjualan antar departemen, dapat saling terhubung sehingga apabila diperlukan informasi mengenai data penjualan yang diinginkan, maka akan tersedia secara cepat, tepat dan akurat. 4) Dengan adanya sistem informasi penjualan, dapat memberikan kemudahan *user* dalam mencetak laporan penjualan dalam bentuk *excel*.

Referensi

- [1] U. Rusmawan, *Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemrograman*. Elex media komputindo, 2019.
- [2] D. Yeniwati, "Sistem Informasi Penjualan pada CV. Putra Batanghari," pp. 20–25, 2020.
- [3] J. Hutahaean, *Konsep Sistem Informasi*. Deepublish, 2015.
- [4] T. Pricillia and Zulfachmi, "Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak," *Surv. Pap.*, vol. X, no. 01, pp. 6–12, 2021.
- [5] F. R. Arfianto and F. Nugrahanti, "Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Perumahan Berbasis Web Pada CV. Grand Permata Residence Magetan," *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 1, no. 2017, p. 1, 2018.
- [6] R. Abdulloh, *7 in 1 Pemrograman Web Untuk Pemula*. Elex Media Komputindo, 2018.
- [7] S. Mulyani, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah: Notasi Pemodelan Unified Modeling Language (UML)*. Abdi Sistematika, 2017.
- [8] R. Yanto, *Manajemen Basis Data Menggunakan MySQL*. Deepublish, 2016.
- [9] F. N. D. Fatimah, *Teknik Analisis SWOT*. Anak Hebat Indonesia, 2016.
- [10] A. Santiana and Herlawati, "Sistem Informasi Pelayanan Jasa Service Pada Bengkel Cipta Prima Motor Cibitung," *Inf. Syst. Educ. Prof.*, vol. 2, no. 2, pp. 201–214, 2018.
- [11] A. Nurcholish, *Membangun Database Arsip Persuratan Menggunakan Pemrograman PHP dan Mysql*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2018.
- [12] R. Abdulloh, *Easy & Simple-Web Programming*. Elex Media Komputindo, 2016.
- [13] A. Josi, "Penerapan Metode Prototyping Dalam Membangun Website Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang)," *Jti*, vol. 9, no. 1, pp. 50–57, 2017.
- [14] R. Fitri, S. Kom, and M. Kom, *Pemrograman Basis Data Menggunakan Mysql*. Deepublish, 2020.
- [15] B. Hermanto, M. Yusman, and Nagara, "Sistem Informasi Manajemen Keuangan pada PT. Hulu Balang," *Komputasi*, vol. 7, no. 1, p. 19, 2019.