

Sistem Aplikasi Penjualan Souvenir Berbasis Web Menggunakan Metode *Rapid Application Development* (RAD)

Mardi Yudhi Putra ^{1*}, Rayhan Wahyudin Ratu Lolly ¹

¹ Rekayasa Perangkat Lunak; Universitas Bina Insani;
Jalan Siliwangi No.6 Rawa Panjang Bekasi, telp: 021-824 36 886 / 021 -824 36 996;
E-mail: mardi@binainsani.ac.id, rayhan.wahyudin21@gmail.com.

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

Diterima: April 2021; Review: Mei 2021; Disetujui: Juni 2021

Cara sitasi: Putra MY, Lolly RWR. 2021. Sistem Aplikasi Penjualan Souvenir Berbasis Web Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD). Information System for Educators and Professionals. 5 (2): 151-160.

Abstrak: Teknologi informasi sangat dibutuhkan dalam mendukung dan meningkatkan proses bisnis sebuah organisasi terutama dalam kegiatan pengolahan data. Seperti halnya pada maju jaya shop sebuah toko penjualan souvenir pada proses pencarian dan pencatatan data penjualan membutuhkan waktu yang cukup lama karena masih dicatat pada buku penjualan dan menyebabkan terjadi kesalahan yang pada akhirnya proses penjualan menjadi lambat dan berakibat turunnya omset penjualan. Selain itu, Kegiatan pemasaran souvenir masih dilakukan dengan cara menyampaikan informasi dari mulut ke mulut sehingga jangkauan penjualannya kurang luas mengakibatkan lambatnya perkembangan usaha penjualan souvenir. Metode penelitian menggunakan *Rapid Application Development* (RAD) karena bersifat inkremental terutama untuk merancang aplikasi dengan siklus pengerjaan yang pendek. Aplikasi yang dirancang dengan menggunakan Framework Codeigniter dengan dukungan database Mysql dan bahasa pemrograman PHP. Hasil penelitian adalah sistem aplikasi penjualan souvenir berbasis website yang membantu dalam pencarian dan pencatatan data penjualan souvenir, laporan transaksi penjualan souvenir sesuai periode yang diinginkan dan dapat diakses melalui jaringan internet sehingga jangkauan pemasaran menjadi lebih luas.

Kata kunci: metode RAD, penjualan, souvenir, web

Abstract: Information technology is needed to support and improve an organization's business processes, especially in data processing activities. As in the case of forward jaya shop, a souvenir shop, in the process of searching and recording sales data it takes a long time because it is still recorded in the sales book and causes errors to occur which in the end the sales process becomes slow and results in a decrease in sales turnover. In addition, souvenir marketing activities are still carried out by conveying information by word of mouth so that the sales range is less broad resulting in the slow development of the souvenir sales business. The research method uses *Rapid Application Development* (RAD) because it is incremental, especially for designing applications with short work cycles. Applications designed using the Codeigniter Framework with MySQL database support and the PHP programming language. The result of the research is a website-based souvenir sales application system that helps in searching and recording souvenir sales data, reports on souvenir sales transactions according to the desired period and can be accessed via the internet network so that the marketing reach becomes wider.

Keywords: RAD method, sales, souvenirs, web

1. Pendahuluan

Penggunaan teknologi informasi semakin meningkat, tanpa adanya teknologi informasi akan menyulitkan dalam bersaing didunia bisnis. Hal ini perlu diperhatikan agar dapat bersaing dan terus meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam bisnis, yang pada akhirnya mendorong dalam meningkatkan penjualan serta memberikan pelayanan terbaik kepada pelanggannya dengan menerapkan dan memanfaatkan teknologi informasi. Sistem informasi penjualan yang baik akan mendatangkan suatu manfaat yang baik bagi suatu bentuk usaha, maka diperlukan suatu wadah atau alat media sebagai tempat menyajikan informasi penjualan tersebut yaitu salah satunya melalui sebuah website. Terlebih lagi dengan semakin berkembang dan banyaknya layanan penjualan berbasis daring [1]. Salah satu home industry yang terletak di Jakarta Timur yang bergerak dibidang pembuatan souvenir berbahan acrylic, masih menggunakan cara manual dalam pencatatan data-data penjualannya. Hal ini menyebabkan lambatnya proses penjualan yang berakibat pada lambatnya perkembangan usahanya [2].

Maju Jaya Shop merupakan salah satu toko penjualan yang ada di kota Bekasi yang bergerak dibidang penjualan souvenir seperti, kayu, bunga dan flanel yang diperoleh dari berbagai pemasok. Kegiatan pencatatan dan pencarian data penjualan masih dilakukan dengan mencatat pada buku penjualan sehingga membutuhkan waktu dan tenaga dalam mencari dan mengelola data penjualan yang pada akhirnya memperlambat proses penjualan dan berakibat menurunkan omset penjualan. Selain itu kegiatan pemasaran masih dilakukan dengan cara menyebarkan informasi dari mulut ke mulut sehingga jangkauan penjualannya masih kurang luas. Hal ini dianggap kurang efektif dalam meningkatkan penjualan.

Saat ini, kegiatan pengolahan data di IC Shop masih dilakukan secara manual, sehingga membutuhkan lebih banyak waktu dan tenaga, dan rentan terhadap terjadinya human error yang mengakibatkan data tidak akurat. Selain itu, dalam kegiatan pemasaran dan penjualan, IC Shop juga masih menggunakan cara yang konvensional, seperti dengan menggunakan banner yang dipasang di depan IC Shop [3].

Saat ini penjualan souvenir banyak mengalami kendala salah satunya dalam pemasaran yang masih minim dikarenakan para penjual souvenir pernikahan masih terbatas dalam hal tempat berjualan dan belum bisa melakukan pemasaran di luar daerah dan untuk para calon customer terkendala oleh tempat dan waktu di karenakan masih harus datang untuk melihat barang yang diinginkan dan transaksi di tempat [4].

Souvenir adalah barang-barang kerajinan tangan yang merupakan hasil kreativitas para pengrajin dan diminati banyak orang, terutama para wisatawan. Penjualan Souvenir ini biasanya hanya dapat diperoleh jika melakukan kunjungan wisata ke daerah masing-masing sehingga tidak semua orang yang membutuhkan dapat memilikinya. Oleh karena itu kita memilih Penjualan online yang telah berkembang pesat dengan munculnya telepon seluler yang berbasis android sehingga penjual bisa memasarkan produknya secara online [5]. Karena itu dibutuhkan media penyajian informasi yang dapat digunakan oleh penjual untuk melakukan transaksi pembelian dan penjualan agar data pembelian dan penjualan bisa dikelola dengan baik [6].

Website digunakan untuk mengenalkan suatu produk atau jasa sebuah toko kepada para pengguna internet. Untuk itu website yang ditampilkan haruslah memiliki *interface* yang bagus, menarik dan dinamis sesuai dengan bidang yang dikelola oleh sebuah toko. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang aplikasi penjualan souvenir berbasis website menggunakan metode Rapid Application Development (RAD) agar pengolahan data penjualan dapat dilakukan secara efektif dan efisien sehingga data penjualan akurat serta dapat meningkatkan penjualan souvenir. Metode RAD digunakan pada penelitian ini karena bersifat inkremental terutama untuk merancang aplikasi dengan siklus pengerjaan yang pendek. Aplikasi yang dirancang berbasis website dengan menggunakan Framework Codeigniter dengan dukungan database Mysql dan bahasa pemrograman dalam merancang aplikasi yakni PHP. Untuk merancang desain sistem menggunakan UML.

Penelitian ini berfokus pada perancangan website yang akan dikembangkan dan permasalahan terkait sistem penjualan juga pendataan digital dalam proses transaksi, pembuatan laporan, dan juga perician kegiatan user. [7]. Aplikasi E-commerce dibangun menerapkan metode Model View Controller (MVC) dengan menggunakan framework CodeIgniter. Pada penelitian ini pembangunan Ecommerce ditekankan pada penelitian metode MVC dengan framework CodeIgniter [8].

Codeigniter adalah framework php yang eksekusinya tercepat dibandingkan framework lainnya. Dengan framework php ini, Anda tidak perlu pusing membuat website php karena framework codeigniter ini sudah menyediakan fasilitas untuk mempercepat pembuatan website. Tinggalkan pengkodean dari nol, beralihlah ke penggunaan framework yang mengefisienkan waktu pembuatan [9]. PHP merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat website dinamis dan interaktif. Dinamis artinya, website tersebut bisa berubah-ubah tampilan kontennya sesuai kondisi tertentu, dan interaktif artinya dapat memberi feedback bagi user (misalnya menampilkan hasil pencarian produk) [10]. Hasil penelitian ini merupakan rancang bangun aplikasi penjualan souvenir berbasis website menggunakan framework codeigniter dan metode pengembangan sistem menggunakan Rapid Application Development (RAD) sehingga membantu dalam pengelolaan data pembelian dan penjualan serta proses transaksi penjualan memberikan kemudahan.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dan metode pengembangan sistem. Metode dengan teknik pengumpulan data dilakukan dengan 3 tahapan yakni observasi, wawancara dan studi pustaka. **Observasi** yang pada penelitian ini melakukan pengamatan langsung ke toko penjualan souvenir dengan mengamati proses bisnis dan proses transaksi yang dilakukan untuk mendapatkan temuan sehingga menjadi dasar dalam merancang sistem penjualan. **Wawancara** dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung kepada pemilik toko, karyawan dan pelanggan yang terkait pada objek penelitian yang dilakukan sehingga didapatkan masukan dari berbagai peran. **Studi pustaka** merupakan metode yang digunakan sebagai pendukung dan referensi. Buku dan jurnal yang berhubungan dengan topik penelitian dan penulisan sehingga didapatkan perbandingan terhadap penelitian yang dilakukan.

Metode penelitian selanjutnya yaitu metode pengembangan sistem. Pada penelitian rancang bangun aplikasi penjualan souvenir menggunakan metode pengembangan sistem Rapid Application Development (RAD), yaitu model proses pengembangan perangkat lunak yang bersifat inkremental terutama untuk waktu pengerjaan yang pendek. Model RAD adalah adaptasi dari model air terjun versi kecepatan tinggi dengan menggunakan model air terjun untuk pengembangan setiap komponen perangkat lunak. Model RAD membagi tim pengembangan menjadi beberapa tim untuk mengerjakan beberapa komponen masing-masing pekerjaan dapat dilakukan secara paralel [11].



Sumber: [Aini et al., 2019]

Gambar 1. Tahapan *Rapid Application Development*.

Berdasarkan gambar 1 metode *Rapid Application Development* mempunyai 3 tahapan utama yaitu 1) **Perencanaan Syarat-Syarat (Requirement Planning)** pada tahap ini dilakukan

pertemuan untuk membahas analisis kebutuhan sistem aplikasi dengan melibatkan user dan analisis sistem agar tujuan dapat diidentifikasi dengan jelas sehingga didapatkan spesifikasi sistem yang berguna sebagai acuan dalam merancang sistem. 2) **Workshop Desain RAD (RAD Design Workshop)** pada tahap ini terbagi menjadi merancang dan membangun sistem. Untuk merancang sistem menggunakan pemodelan sistem dengan melibatkan user sehingga rancangan dapat sesuai dengan kebutuhan. Pemodelan sistem yang dirancang mulai dari *usecase diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* sampai dengan *class diagram*. Selain itu, merancang ERD, struktur tabel dan *user interface*. Selanjutnya mulai membangun sistem dimulai dari membuat database dan struktur tabel sesuai hasil rancangan kemudian melakukan koneksi antara database dengan sourcecode menggunakan bahasa pemrograman PHP menggunakan framework CodeIgniter. Hasil rancangan pada tahap desain disesuaikan dengan pembuatan form input dan output. Jika ada yang masih belum sesuai dapat kembali ke bagian rancangan sistem dan kembali membangun (looping) begitu seterusnya sampai dengan sesuai dengan spesifikasi sistem 3) **Implementasi (Implementation)** adalah bagian sistem sudah selesai dibangun. Mulai dari menu *dashboard*, menu kelola produk souvenir, menu transaksi pemesanan, menu invoice dan laporan pemesanan. Namun hasil tersebut perlu dilakukan pengujian untuk memastikan dapat bekerja secara fungsional sehingga dapat mudah digunakan dikemudian hari. Pengujian dilakukan menggunakan *blackbox testing* sebelum diterapkan pada server. Jika sudah dipastikan sistem semua bekerja dengan fungsinya maka sistem aplikasi dipindahkan ke server untuk dilakukan konfigurasi dapat diakses secara lokal dan public serta dipastikan plugin dapat berjalan dengan baik. Selanjutnya, dilakukan pengenalan sistem berupa memberikan pelatihan dan pendampingan penggunaan sistem aplikasi penjualan souvenir kepada user. Ini dilakukan agar dapat diidentifikasi apabila ada kesalahan *bug* sistem sehingga mudah diperbaiki.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan pada penelitian ini mencakup *requirement planning*, perancangan usulan sistem yang direpresentasikan dalam bentuk diagram usecase, perancangan basis data dan implementasi sistem. Berikut ini penjelasan mengenai proses bisnis sistem berjalan.

Requirement Planning

Pada tahapan ini telah menghasilkan rancangan sistem yang melibatkan pengguna sistem aplikasi. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan sistem aplikasi penjualan souvenir dengan melibatkan user dan analisis sistem, maka didapatkan analisa kebutuhan user untuk aplikasi penjualan souvenir. Kebutuhan user yang dihasilkan yakni pemesan dan karyawan. Berikut ini dapat ditunjukkan pada tabel 1 analisis kebutuhan user.

Tabel 1. Analisis Kebutuhan User.

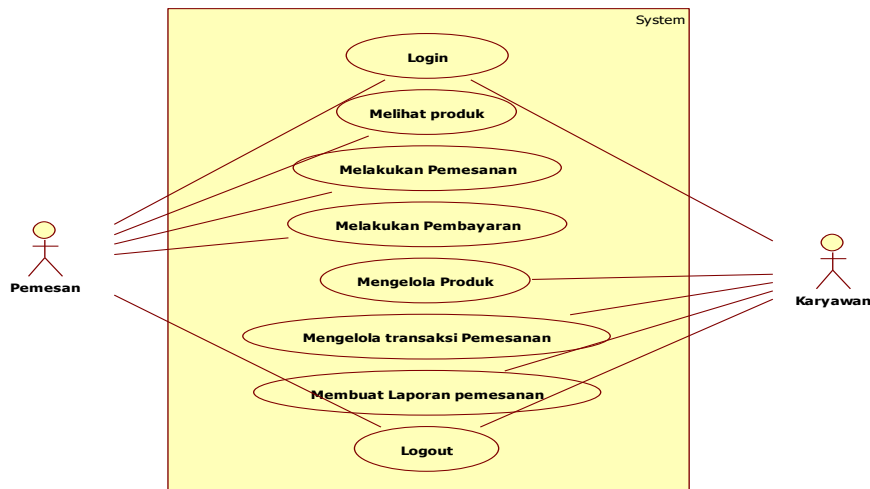
No	Pemesan	Karyawan
1.	Dapat melihat dashboard	Dapat melihat dashboard
2.	Dapat melihat keranjang belanja	Dapat mengelola user
3.	Dapat melihat produk	Dapat mengelola produk
4.	Dapat memesan produk	Dapat mengelola transaksi pemesanan
		Dapat mengelola pembayaran
		Dapat mengelola invoice
		Dapat mencetak laporan transaksi

Sumber: Hasil Penelitian (2021)

RAD Design Workshop

Perancangan sistem dimodelkan dengan pemodelan sistem menggunakan usecase diagram. Usecase diagram pada penelitian digunakan untuk menggambarkan interaksi aktor dengan sistem yang dirancang agar dapat terlihat fungsi fungsi utama yang berkaitan secara langsung dengan aktor dari sistem aplikasi penjualan souvenir. Aktor yang terlibat pada sistem terdiri dari 2 aktor serta aktifitas yang dilakukan terhadap sistem. Perancangan interaksi aktor

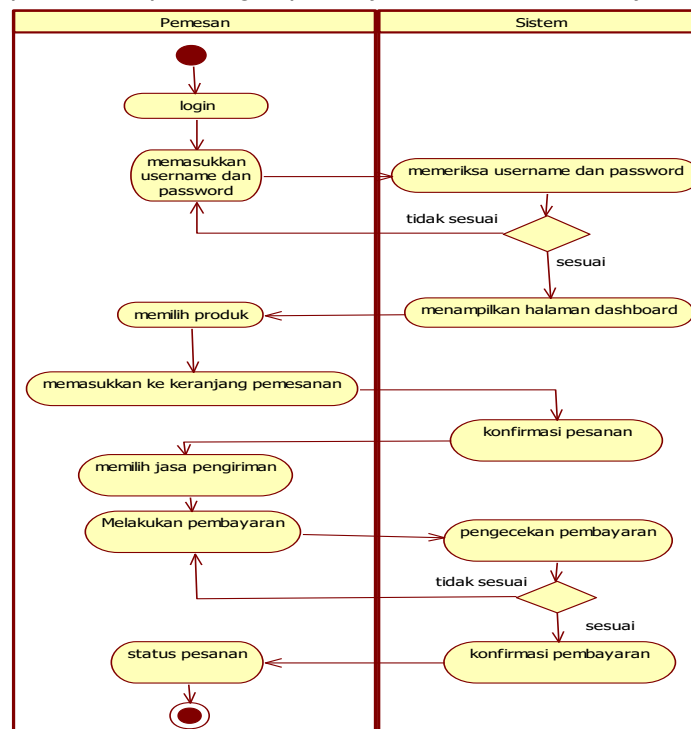
dengan sistem yang digambarkan melalui model *usecase diagram* dapat ditunjukkan pada pada gambar 2 berikut.



Sumber: Hasil Penelitian (2021).

Gambar 2. Usecase Diagram.

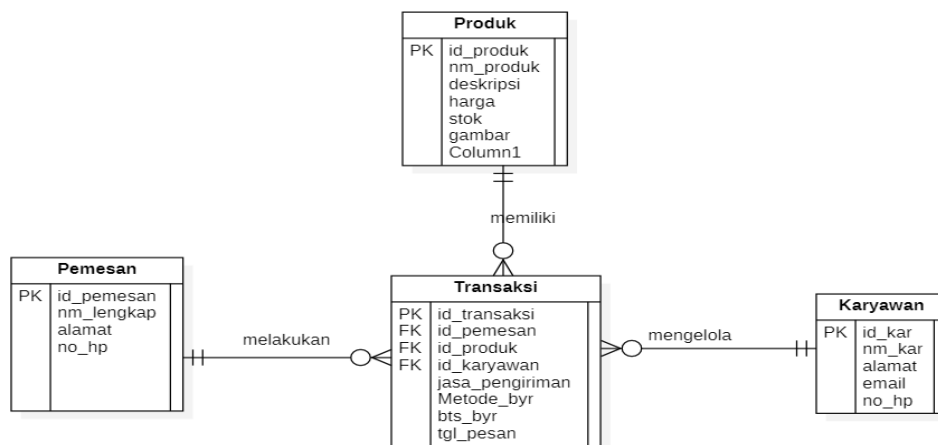
Hasil perancangan sistem juga dihasilkan melalui diagram aktifitas mengenai pemesanan yang dilakukan mulai dari login, memasukkan username dan pasowrd, memilih produk, memesan produk sampai dengan pembayaran. Berikut ini ditunjukkan pada gambar 3.



Sumber: Hasil Penelitian (2021)

Gambar 3. Usecase Diagram.

Selain itu, hasil perancangan juga dapat ditunjukkan melalui *entity relationship diagram* (ERD). Ini dilakukan agar dapat terlihat objek apa saja yang ada pada sistem serta hubungan antar entitas tersebut sehingga memudahkan dalam merancang database sistem aplikasi. ERD dapat ditunjukkan pada gambar 4 berikut ini.

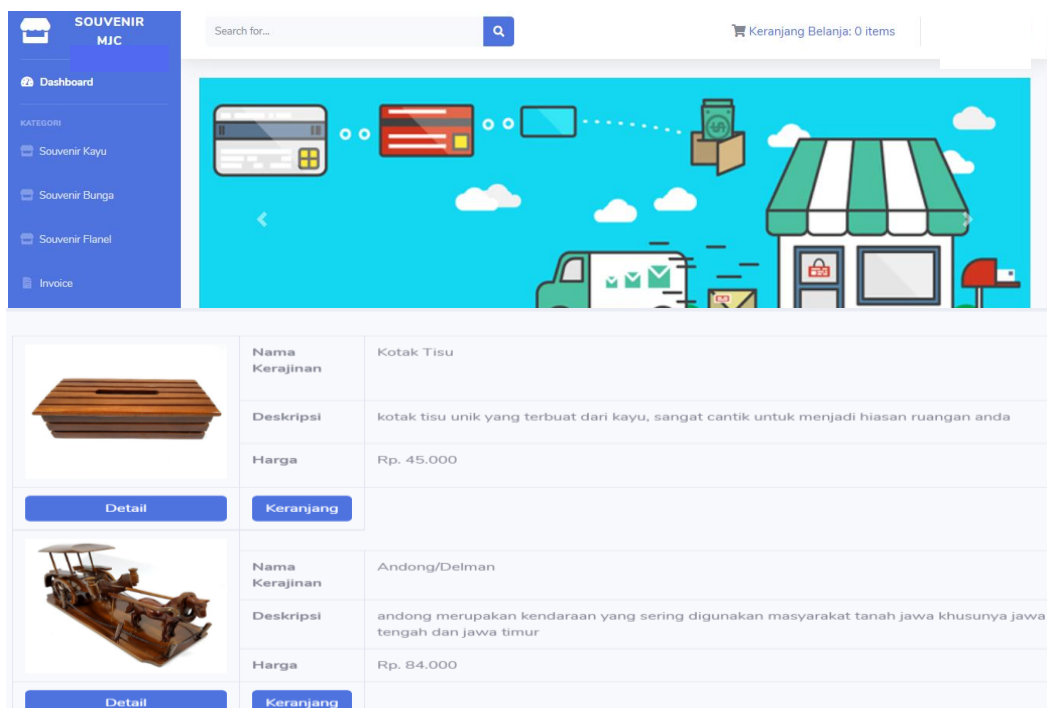


Sumber: Hasil Penelitian (2021)

Gambar 3. Entitas Relationship Diagram.

Implementation

Pada tahap ini, hasil implementasi sistem penjualan souvenir diperoleh dari hasil perancangan dan pembangunan sistem yang dilakukan pada tahapan workshop desain. Hasil implementasi sistem adalah mulai dari menu dashboard, daftar produk yang akan dipesan, menu pemesanan atau transaksi dan laporan hasil pemesanan. Berikut hasil implementasi dashboard dan daftar produk ditunjukkan pada gambar 4.



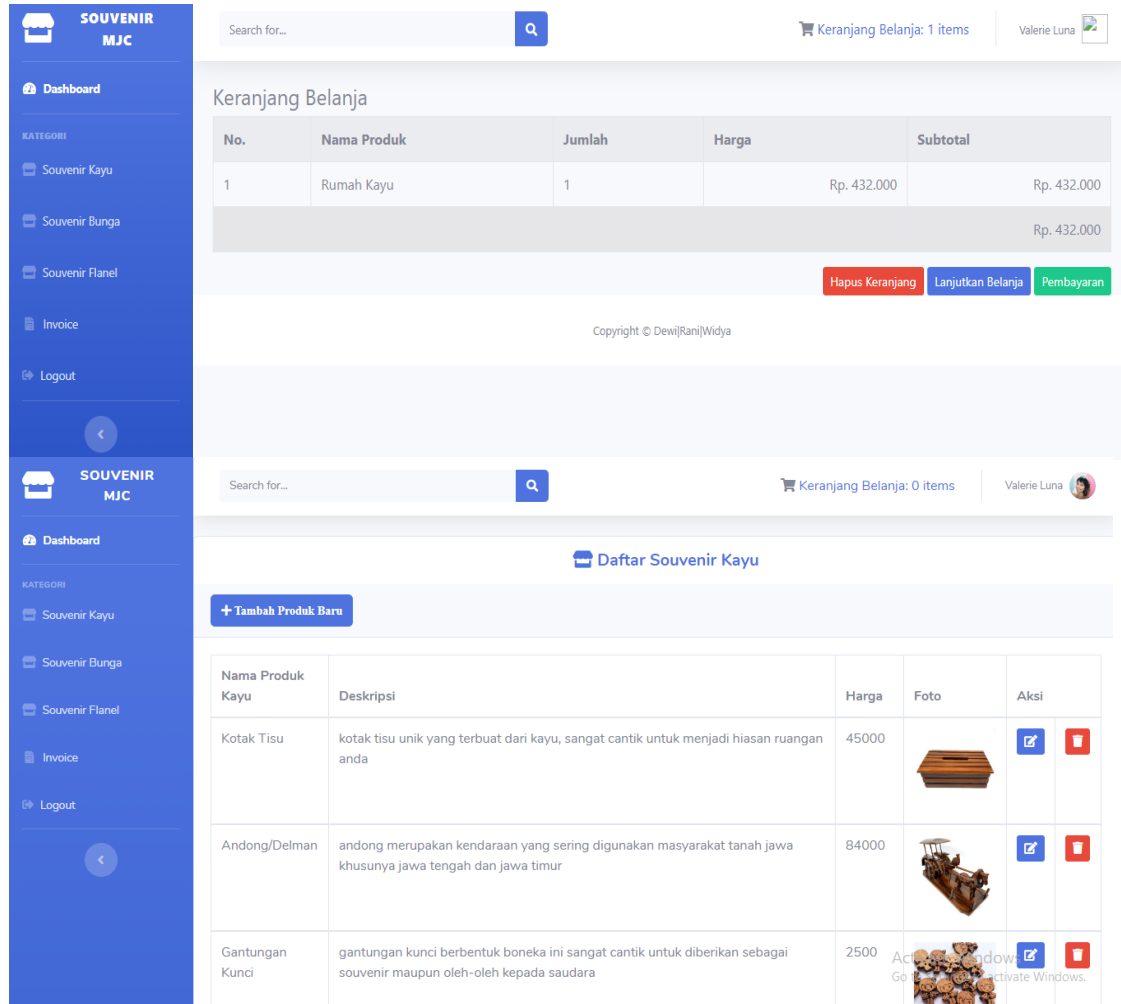
Sumber: Hasil Penelitian (2021)

Gambar 4. Tampilan Dashboard Dan Produk.

Selain itu, hasil implementasi juga terlihat pada pengelolaan produk souvenir. Produk dapat ditambah, diubah, dihapus sehingga memudahkan dalam pengelolaan produknya. Pada pemesanan produk juga terlihat produk apa saja yang ada pada menu keranjang belanja, jumlah produk, harga dan total harga dari suatu pemesanan. Kemudian produk dapat

diteruskan untuk dilakukan proses pembayaran terhadap pemesanan tersebut. Hasil dari setiap pemesanan juga dapat terlihat pada menu laporan pemesanan yang dilakukan. Sehingga memudahkan untuk melihat rekap dari transaksi pemesanan.

Berikut ini ditunjukkan pada gambar 5. tentang implementasi sistem pemesanan yang dimulai dari transaksi pemesanan sampai dengan output pemesanan yang dilakukan.



Sumber: Hasil Penelitian (2021)

Gambar 5. Implementasi pemesanan

Pada tahap implementasi ini juga dilakukan pengujian aplikasi penjualan. Pengujian dilakukan menggunakan *blackbox testing*. Ini dilakukan agar dapat diketahui fungsional fitur aplikasi sudah dilakukan atau berfungsi sesuai dengan fungsinya. Pengujian dilakukan pada form login, form pemesanan dan pengelolaan produk penjualan souvenir. Pengujian aplikasi penjualan ini ditunjukkan pada tabel 2 berikut.

Pengujian Form Login

Pengujian pada form login ini digunakan untuk mengurangi kekurangan atau kesalahan pada sistem yang akan diimplementasikan, berikut adalah tabel pengujian pada form login.

Tabel 2. Pengujian *Form Login*.

NO	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Username dan password tidak diisi kemudian klik tombol login	Username(Kosong) Password(Kosong)	Sistem menolak akses user dan menampilkan "Please fill out this field"	Sistem menampilkan pesan "Please fill out this field"	Valid
2	Mengetik username dan password salah "123" diisi kemudian klik tombol login	Username(admin) Password(123)	Sistem menolak akses user dan menampilkan "password incorrect"	Sistem menampilkan pesan "password incorrect"	Valid
3	Username diisi salah "test" dan mengetik password benar "admin123" kemudian klik tombol login	username(test) Password(admin123)	Sistem menolak akses user dan menampilkan "password incorrect"	Sistem menampilkan pesan "username incorrect"	Valid
4	Mengetik username dan password yang sesuai kemudian klik tombol login	username(admin) Password(admin123)	Sistem akan menerima akses login dan password dan menampilkan halaman menu utama "dashboard"	Sistem menampilkan menu dashboard	Valid

Sumber: Hasil Penelitian (2021)

Pengujian Form Produk

Pengujian selanjutnya dilakukan pada form produk. Ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan atau kesalahan pada sistem yang akan diimplementasikan, sehingga dapat menghasilkan output yang diharapkan. Berikut ini merupakan tabel pengujian pada form tambah produk penjualan:

Tabel 3. Pengujian *Form Login*

NO	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Nama produk, deskripsi, harga dan gambar tidak diisi kemudian klik tombol simpan	nama produk (Kosong) deskripsi (Kosong) harga (Kosong) gambar (Kosong)	Sistem tidak akan menyimpan data dan menampilkan pesan "Please fill out this field"	Sistem menampilkan pesan "Please fill out this field"	Valid
2	Kolom harga diisi string bukan number sedangkan nama produk, deskripsi dan gambar diisi sesuai kemudian klik tombol simpan	nama produk (kotak tisu) deskripsi (kotak tisu unik) harga (empat puluh lima) gambar (file gambar)	Sistem tidak akan menyimpan data dan menampilkan pesan "masukkan angka pada kolom harga"	Sistem menampilkan pesan "masukkan angka pada kolom harga"	Valid
3	Nama produk, deskripsi, harga diisi dan gambar tidak diisi kemudian klik tombol simpan	nama produk (kotak tisu) deskripsi (kotak tisu unik) harga (45000) gambar (kosong)	Sistem tidak akan menyimpan data dan menampilkan pesan "Gambar harus diupload"	Sistem tidak menyimpan dan menampilkan pesan "Gambar harus diupload"	Valid
4	Nama produk tidak diisi, deskripsi, harga dan gambar diisi kemudian klik tombol simpan	nama produk (Kosong) deskripsi (kotak tisu unik) harga (45000) gambar (file gambar)	Sistem tidak akan menyimpan data dan menampilkan pesan pada kolom nama produk "Please fill out this field"	Sistem menampilkan pesan pada kolom nama produk "Please fill out this field"	Valid
5	Nama produk, deskripsi, harga dan gambar diisi dengan benar kemudian klik tombol simpan	nama produk (Tisu) deskripsi (kotak tisu unik) harga (45000) gambar (file gambar)	Sistem akan menyimpan data dan menampilkan pesan "data berhasil disimpan" produk	Sistem akan menyimpan data dan menampilkan pesan "data berhasil disimpan" produk	Valid

Sumber: Hasil Penelitian (2021)

Pengujian Form pembayaran

Pengujian selanjutnya dilakukan pada form pembayaran. Ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan atau kesalahan pada sistem yang akan diimplementasikan, sehingga dapat menghasilkan output yang diharapkan. Berikut ini merupakan tabel pengujian pada form pembayaran produk penjualan:

NO	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Nama lengkap, alamat no_telepon, jasa pengiriman, dan metode pembayaran tidak diisi kemudian klik tombol pesan	nama lengkap (Kosong) alamat (Kosong) no.telepon (Kosong) jasa pengiriman (Kosong) metode pembayaran (kosong)	Sistem tidak akan menyimpan data dan menampilkan pesan "Please fill out this field"	Sistem tidak melakukan pembayaran dan menampilkan pesan "Please fill out this field"	Valid
2	Nama lengkap tidak diisi, alamat no_telepon, jasa pengiriman, dan metode pembayaran diisi sesuai kemudian klik tombol pesan	nama lengkap (Kosong) alamat (jaka siliwangi no.6) no.telepon (021 822 37 777) jasa pengiriman (jne) metode pembayaran (transfer bank)	Sistem tidak akan menyimpan data dan menampilkan pesan pada kolom nama "Please fill out this field"	Sistem menampilkan pesan pada kolom nama lengkap "Please fill out this field"	Valid
3	Nama lengkap, alamat no_telepon, jasa pengiriman tidak diisi, dan metode pembayaran kemudian klik tombol pesan	nama lengkap (Sherly Amanda) alamat (jaka siliwangi no.6) no.telepon (021 822 37 777) jasa pengiriman (kosong) metode pembayaran (transfer bank)	Sistem tidak akan menyimpan data dan menampilkan pesan pada kolom jasa pengiriman "Please fill out this field"	Sistem menampilkan pesan pada kolom jasa pengiriman "Please fill out this field"	Valid
4	Nama lengkap, alamat no_telepon, jasa pengiriman diisi sesuai, dan metode pembayaran tidak diisi kemudian klik tombol pesan	nama lengkap (Sherly Amanda) alamat (jaka siliwangi no.6) no.telepon (021 822 37 777) jasa pengiriman (jne) metode pembayaran (kosong)	Sistem tidak akan menyimpan data dan menampilkan pesan pada kolom metode pembayaran "Please fill out this field"	Sistem menampilkan pesan pada kolom metode pembayaran "Please fill out this field"	Valid
5	Nama lengkap, alamat no_telepon, jasa pengiriman, dan metode pembayaran diisi sesuai kemudian klik tombol pesan	nama lengkap (Sherly Amanda) alamat (jaka siliwangi no.6) no.telepon (021 822 37 777) jasa pengiriman (jne) metode pembayaran (transfer bank BCA)	Sistem akan menyimpan data pesanan dan menampilkan pesan berhasil	Sistem menampilkan data pesanan dan menampilkan pesan "berhasil"	Valid

4. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan memperhatikan tujuan penelitian yang telah dipaparkan pada bab pendahuluan dan hasil pembahasan maka hal yang dapat disimpulkan adalah sistem aplikasi penjualan yang diimplementasikan mempermudah proses pencarian dan pencatatan data penjualan ini dibuktikan dengan tersimpannya data pemesan dan data produk penjualan, seperti menambah data, merubah dan menghapus data produk sehingga membantu dan mempercepat proses penjualan. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya [13]. Sistem aplikasi penjualan dapat menampilkan laporan penjualan pada periode tertentu sehingga dapat diketahui laba/rugi penjualan souvenir. Sistem aplikasi penjualan souvenir berbasis website sehingga dapat diakses dari mana saja melalui jaringan internet sehingga membantu dalam memperluas jangkauan pemasaran.

Referensi

- [1] Sam'ani, Rosmiati, and F. Haris, "RANCANG BANGUN SISTEM PENJUALAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS TOKO FAUZI PALANGKA RAYA)," *J. Sains Komput. dan Teknol. Inf.*, vol. 3, pp. 51–55, 2021.
- [2] I. Agustina and D. E. Hikmah, "RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA HOME INDUSTRY SOUVENIR," *JITK Nusa Mandiri*, vol. 1, no. 2, pp. 152–156, 2016.
- [3] R. Riantino and I. Mahendra, "SISTEM INFORMASI PENJUALAN SOUVENIR BERBASIS WEB PADA IC SHOP JAKARTA," *SNIPTEK STMIK Nusa Mandiri*, pp. 127–132, 2015.
- [4] A. M. Sari, R. Lestari, and Desriyani, "Aplikasi Sistem Penjualan Souvenir Pernikahan Berbasis Online," *Paradigma*, vol. 20, no. 1, p. 72, 2018.
- [5] D. Sitanggang, Kelvin, Efendy, David, and E. W. Siahaan, "Analisis Perancangan Aplikasi Penjualan Souvenir Nusantara Berbasis Android," *J. Sist. Inf. dan Ilmu Komput. Prima(JUSIKOM PRIMA)*, vol. 2, no. 2, pp. 17–24, 2019, doi: 10.34012/jusikom.v2i2.392.
- [6] Q. Asmarani, D. Fitrah, J. Teknologi, I. Fakultas, and T. Informasi, "SISTEM INFORMASI PEMBELIAN DAN PENJUALAN SOUVENIR DI TOKO ORENJI STORE BERBASIS WEB."
- [7] C. A. N. Faisal, L. Syafirullah, and M. N. Faiz, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dan Pendataan Berbasis Web Pada Noviand Collection," vol. 6, no. 1, pp. 719–727, 2020.
- [8] I. K. Suharsana, I. W. W. Wirawan, and N. L. A. K. Yuniastari S, "Implementasi Model View Controller Dengan Framework Codeigniter Pada E-Commerce Penjualan Kerajinan Bali," *J. Sist. dan Inform.*, vol. 11, no. 1, pp. 19–28, 2016.
- [9] Wardana, S.Hut, and M.Si, "Menjadi Master PHP dengan Framework Codeigniter." Elekmedia Komputindo, p. 227, 2009.
- [10] J. Enterprise, *Pemrograman PHP7 untuk Pemula*. 2017.
- [11] R. A. Sukamto and M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Revisi. Bandung: Informatika, 2018.
- [12] N. Aini, S. A. Wicaksono, and I. Arwani, "Pembangunan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD) (Studi pada : SMK Negeri 11 Malang)," vol. 3, no. 9, pp. 8647–8655, 2019.
- [13] R. Hasangapan Mikkael, H. Touana, and M. Takrim, "PkM pelatihan peningkatan usaha mikro dalam mewujudkan smart business melalui smartphone di masa pandemi Covid-19," *Yumary J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 35–40, 2020, doi: 10.35912/jpm.v1i1.75.