

---

## Sistem Informasi Penjualan Pada Hiikyy Store Berbasis Website

Dicky Darmawan

Universitas Nusa Mandiri

Jl. Damai No 8, Warung Jati Barat, Pasar Minggu, Ragunan, Jakarta Selatan

e-mail: dickydrmw09@gmail.com

---

Artikel Info : Diterima : 18-09-2022 | Direvisi : 23-12-2022 | Disetujui : 31-12-2022

---

**Abstrak** - Perkembangan industri era 4.0 membuat teknologi saat ini semakin modern. Hal tersebut berpengaruh dalam perkembangan dunia bisnis. Khususnya pada bidang teknologi informasi dalam dunia bisnis *online* sangat berperan dan sangat memberikan dampak yang begitu pekat. Hiikyy Store merupakan *store* yang bergerak di dalam bidang *Fashion/OOTD(Outfit Of The Day)*. Awalnya Hiikyy Store masih menggunakan sistem yang manual, contohnya *customer* harus datang ke *store* untuk bertransaksi. Selain itu proses pencatatan penjualan serta pembuatan laporannya masih menggunakan sistem manual yaitu menggunakan buku biasa untuk mencatat dan membuat laporan. Dari permasalahan tersebut, Hiikyy Store harus melakukan perubahan agar dapat mencapai tujuan. Salah satu solusi yang diusulkan dalam mengatasi permasalahan tersebut berupa pembuatan website penjualan. Website ini dibuat menggunakan metode *waterfall*, sedangkan bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP, untuk *frameworknya* yaitu *bootstrap* dan *CI*. *Output* yang dihasilkan berupa sistem informasi penjualan yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Dengan hadirnya website ini, diharapkan dapat mempermudah *customer* untuk melakukan transaksi dimana saja dan kapan saja melalui *online store* tanpa harus datang ke tempat. Selain itu, dengan hadirnya website ini pengolahan data akan lebih efektif, efisien, dan juga transparan sehingga dapat mempermudah jalannya proses penjualan.

Kata Kunci : Informasi, Penjualan, Website, Fashion

**Abstracts** - The development of the industrial era 4.0 makes today's technology more modern. This affects the development of the business world. Especially in the field of information technology in the online business world plays a very important role and has a very strong impact. Hiikyy Store is a store that is engaged in the field of Fashion / OOTD (Outfit Of The Day). Initially Hiikyy Store still used a manual system, for example, customers had to come to the store to transact. In addition, the process of recording sales and making reports still uses a manual system, namely using ordinary books to record and make reports. From these problems, Hiikyy Store must make changes in order to achieve the goal. One of the proposed solutions in overcoming these problems is the creation of a sales website. This website was created using the waterfall method, while the programming language used is PHP, for the framework, namely bootstrap and CI. The resulting output is a sales information system that can be accessed anytime and anywhere. With the presence of this website, it is hoped that it will make it easier for customers to make transactions anywhere and anytime through the online store without having to come to the place. In addition, with the presence of this website, data processing will be more effective, efficient, and transparent so that it can simplify the sales process.

Keywords : Information, Sales, Website, Fashion

### PENDAHULUAN

Perkembangan industri era 4.0 membuat teknologi saat ini semakin modern. Hal tersebut berpengaruh dalam perkembangan dunia bisnis. Khususnya pada bidang TI (Teknologi Informasi) dalam dunia bisnis online sangat berperan dan sangat memberikan dampak yang begitu pekat (Praditya, 2019). Bisnis *online* merupakan suatu bisnis yang beroperasi menggunakan jaringan internet. Bisnis *online* memiliki beberapa jenis platform yang digunakan oleh penjual, salah satunya adalah bisnis *online* menggunakan website sebagai tempat berjualan. Sama halnya seperti toko *offline*, tetapi versi *online* (Haekal, 2021). Dengan munculnya toko *online* (*Online store*)



dapat memberikan keuntungan bagi pihak penjual dan pihak pembeli, dengan cara menggunakan internet pihak penjual dan pembeli mendapatkan apa yang mereka inginkan. Dari pihak pembeli, mereka dapat berbelanja dengan mudahnya secara online tanpa harus keluar rumah/datang ke tempat. Hanya dengan mengakses internet dan mengunjungi *website online store* yang ingin mereka beli barangnya dan melakukan pembayaran. Maka barang yang mereka pesan akan segera sampai. Sedangkan dari pihak penjual, mereka tidak harus bermodalkan sebuah toko/kios. Untuk memantau apakah ada sebuah pesanan dari pembeli atau tidak, mereka hanya perlu mengakses internet pada *online store* yang mereka miliki (Hidayat, Ibnu; Wisudawati, n.d.)

*Fashion* merupakan ekspresi diri yang memungkinkan setiap orang mencoba berbagai peran di dalam hidup. *Fashion* dapat membuat perubahan penting agar hidup dapat selalu menyenangkan. *Fashion* dapat berbicara apa pun, bahkan sebuah kerlingan atau senyuman dapat mengubah kepercayaan diri dalam sebuah gaya berpakaian (Tyaswara, Baruna; Taufik, Reza Rizkina; Suhardi, Mahardiansyah; Danyati, 2017).

*HiiKyy Store* adalah toko yang bergerak dalam bidang *Fashion/OOTD(Outfit Of The Day)*. Di *Store* ini, terdapat kesulitan dalam hal penjualan, contohnya pembeli harus datang ke *Store* untuk bertransaksi dan kurang meluasnya pangsa pasar sehingga mengakibatkan tidak maksimalnya proses penjualan pada toko ini dan juga untuk proses pencatatan penjualan serta pembuatan laporannya masih menggunakan buku biasa untuk mencatat dan membuat laporannya, sehingga menyulitkan *owner* dalam memeriksanya. Solusi dari permasalahan tersebut dapat diselesaikan dengan cara membuat sebuah sistem informasi penjualan. Sistem Informasi merupakan suatu sistem yang ada didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian dan mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi supaya dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan yang diperlukan (Sutabri, n.d.). Penjualan adalah suatu sistem yang melibatkan sumber daya di dalam sebuah organisasi, prosedur, data, maupun sarana pendukung yang digunakan untuk mengoperasikan sistem penjualan, sehingga menghasilkan suatu informasi yang berguna bagi pihak manajemen di dalam pengambilan suatu keputusan yang diinginkan (Anggraini, 2020).

Oleh karena itu, penulis ingin membuat rancangan sistem informasi penjualan berbasis *website* menggunakan Bahasa pemrograman *PHP*, *Mysql* sebagai basis data, *Code Igniter* sebagai *framework*, kemudian untuk tampilan (*User Interface*) menggunakan *Bootstrap* yang dimodifikasi kembali dengan *css* supaya tampilannya menarik, dan juga menggunakan *Sublime Text* sebagai *Text Editornya*. Metode pengembangan sistem informasi penjualannya menggunakan *Waterfall*. Diharapkannya dapat membantu serta menyelesaikan permasalahan yang ada.

## METODE PENELITIAN

Untuk membangun sistem informasi penjualan berbasis *website*, langkah-langkah metode penelitian yang dilakukan adalah:

1. Pengamatan langsung (*Observation*)  
Metode observasi ini dilakukan di *HiiKy Store* yang bertujuan untuk mengamati secara langsung permasalahan pada sistem penjualan *HiiKy store* yang masih belum terkomputerisasi dengan baik dan juga mempelajari peluang bisnis yang bisa di kembangkan pada *HiiKy store*.
2. Wawancara (*Interview*)  
Untuk mendapatkan informasi secara lengkap, maka penulis melakukan wawancara dengan Nabila Iswara selaku pegawai di *HiiKyy Store* secara tatap muka dengan mengajukan beberapa pertanyaan mengenai hal yang akan diteliti.
3. Studi Pustaka  
Metode pengumpulan data dilakukan dengan mempelajari permasalahan yang berhubungan dengan penulisan terkait dan dengan cara membaca dan mengutip dari buku-buku, artikel, e-jurnal, internet dan file-file yang tentunya berhubungan dengan topik.

Metode yang digunakan untuk mengembakan sistem informasi penjualan berbasis *website* ini menggunakan metode *waterfall*. Langkah dalam metode *waterfall* sebagai berikut (Violita Aprilian, 2020):

1. Analisa Kebutuhan Sistem  
Pada tahap ini penulis melakukan analisa kebutuhan sistem. Untuk user agar bisa memilih barang, agar user bisa melihat detail barang, agar user bisa melakukan pembelian melalui *website* ini. Untuk admin agar bisa menambahkan, mengubah, serta menghapus produk, agar admin bisa menambahkan, mengubah, serta menghapus voucher, agar admin bisa mengelola pesanan masuk (orderan yang masuk) dan juga agar admin bisa menginput no resi supaya user dan admin tersebut bisa melihat paket itu sudah sampai mana, tracking bisa dilakukan pada *website* ini maupun *website* dari pihak ekspedisinya. Namun bila ingin lebih akurat bisa melakukan tracking pada *website* dari pihak ekspedisinya.
2. Desain  
Sebuah rancangan database menggunakan ERD (Entity Relationship Diagram), LRS (Logical Record Structure). Dan untuk rancangan program menggunakan Activity Diagram, Sequence Diagram, Component

Diagram, dan Deployment Diagram.

3. *Code Generating*

Menuliskan program terstruktur dengan bahasa pemrograman yang telah dipilih dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP lalu menggunakan bootstrap yang dimodifikasi kembali dengan css agar tampilannya menarik dan juga Framework CI 3 (Code Igniter).

4. *Testing*

Menggunakan *Blackbox Testing* untuk menguji apakah program yang telah dibuat sudah sesuai dengan yang diharapkan.

5. *Support*

Untuk membuat program berbasis website ini penulis menggunakan perangkat keras (*hardware*) dengan spesifikasi Processor Intel Core I3-2370M, kapasitas penyimpanan 500GB, RAM 4GB. Dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan Windows 11 sebagai sistem operasi pada *device* ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Sistem informasi penjualan yang akan dirancang memiliki dua kebutuhan, yaitu kebutuhan dari sisi *user* dan *admin*

a. Kebutuhan *User*:

User dapat membuat akun, login dengan akun yang sudah terdaftar, memilih barang, melihat detail barang yang dipilih, melakukan konfirmasi pembayaran, mentracking/melacak barang pesannya.

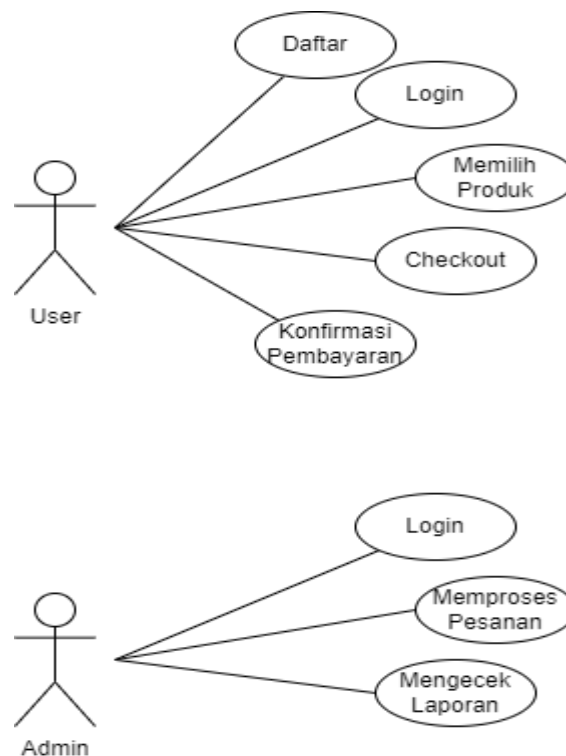
b. Kebutuhan Admin:

Admin dapat melakukan login, memproses pesanan, mengecek laporan

### 2. Desain

a. *Use Case Diagram*

Diagram penggunaan (*Use Case Diagram*). Kegunaan Diagram ini untuk menggambarkan pengguna dari sistem atau produk. Diagram ini merupakan salah satu diagram yang mudah karena pembuat umumnya mengetahui kegunaan dari produk lainnya. (Sutanto, 2020). Berikut gambar *Use Case Diagram* yang ada:

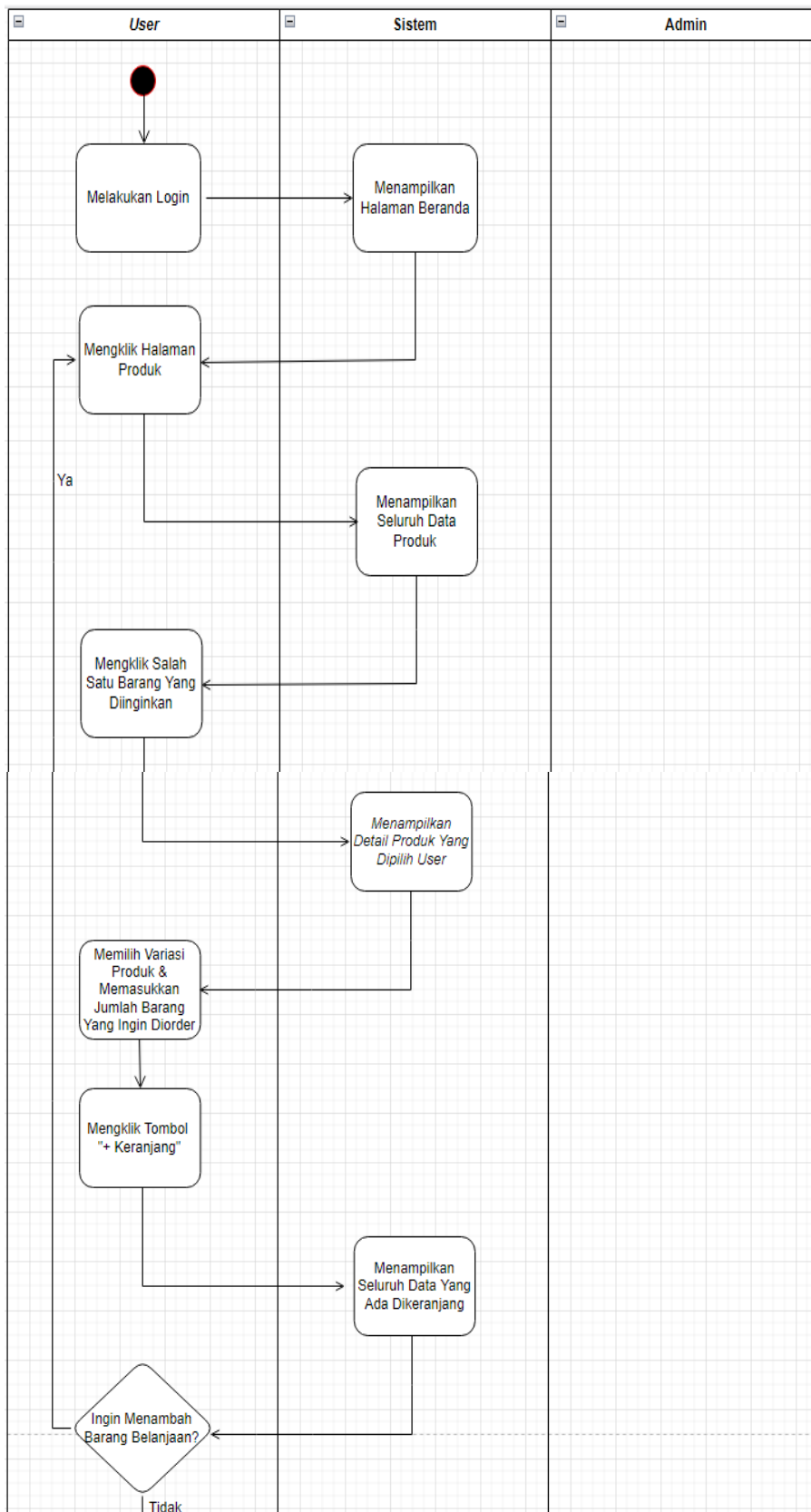


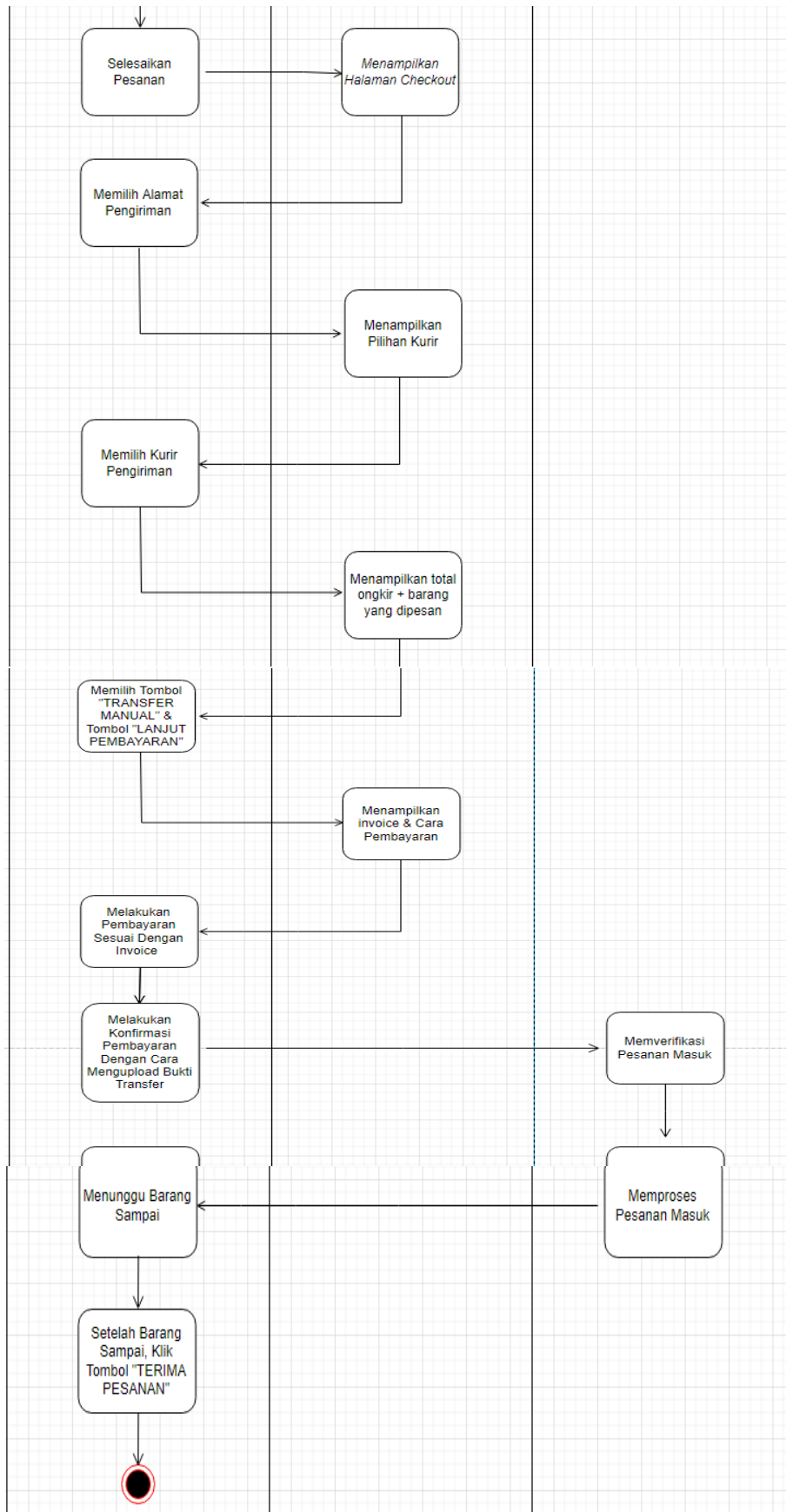
Sumber: Hasil Penelitian, 2022

**Gambar 1.** *Use Case Diagram*

b. *Activity Diagram*

Diagram aktifitas (*Activity Diagram*) bisa disebut juga dengan diagram alir. Kegunaan diagram ini untuk membantu dalam hal pemetaan kegiatan secara berurutan. Masing-masing kegiatan yang ada akan dihubungkan dengan garis yang bertujuan dapat menunjukkan urutan dalam proses bisnis yang direncanakan. (Sutanto, 2020). Berikut *Activity Diagram Checkout*:



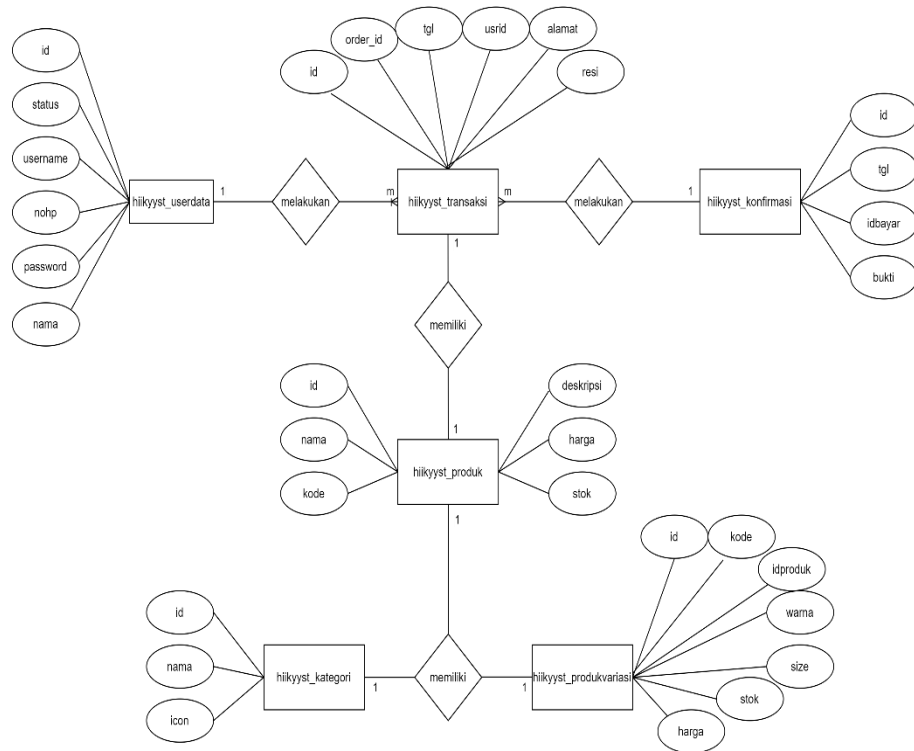


Sumber: Hasil Penelitian, 2022

**Gambar 2. Activity Diagram Checkout**

c. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

ERD merupakan model yang digunakan untuk menjelaskan hubungan antara data satu dengan data yang lain yang ada di dalam basis data (Ratna Indra Astuti, 2021). Berikut *Entity Relationship Diagram (ERD)*:



Sumber: Hasil Penelitian, 2022

**Gambar 3. ERD (Entity Relationship Diagram)**

**Tabel 1. Spesifikasi File Tabel hiikyyst\_transaksi**

No	Elemen Data	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	id	id	int	11	Primary Key
2	orderid	orderid	varchar	300	
3	tgl	tgl	date time		
4	usrid	usrid	int	11	
5	alamat	alamat	int	11	
6	resi	resi	varchar	200	

Sumber: Hasil Penelitian, 2022

**Tabel 2. Spesifikasi File Tabel hiikyyst\_konfirmasi**

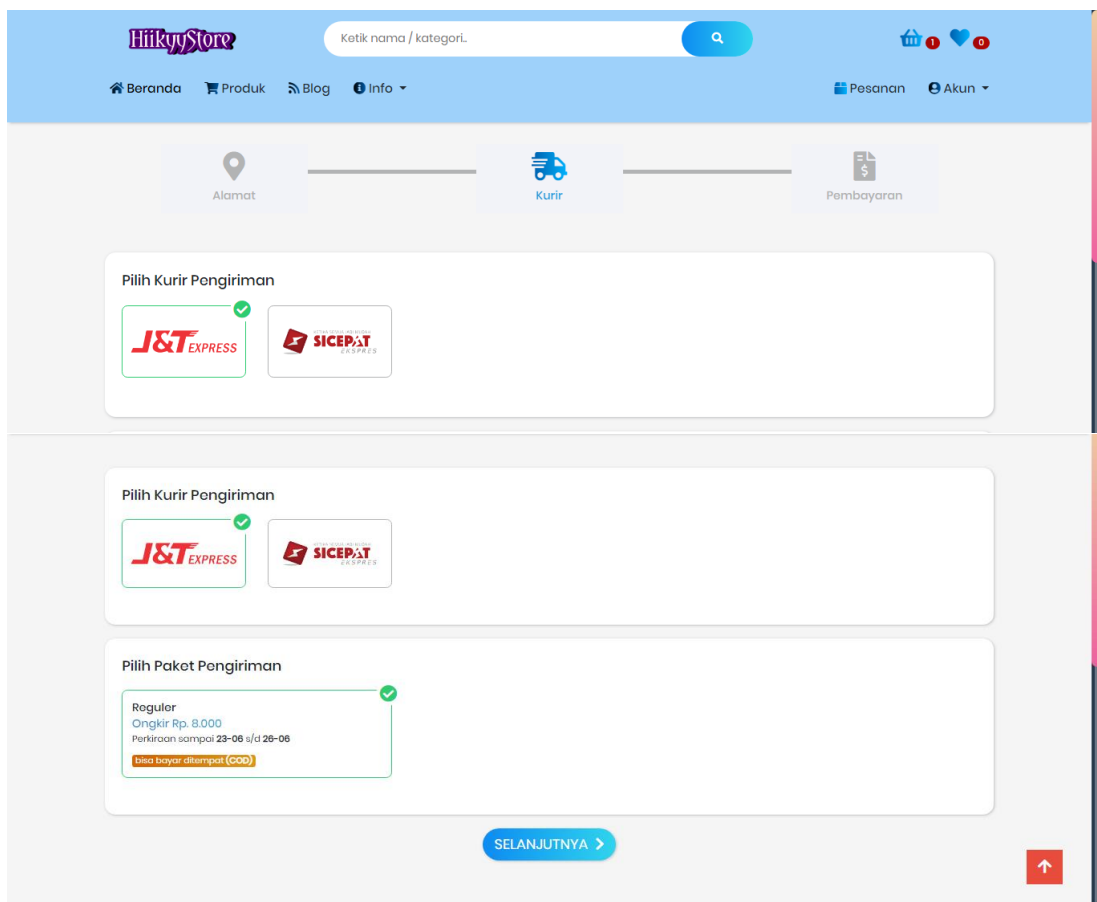
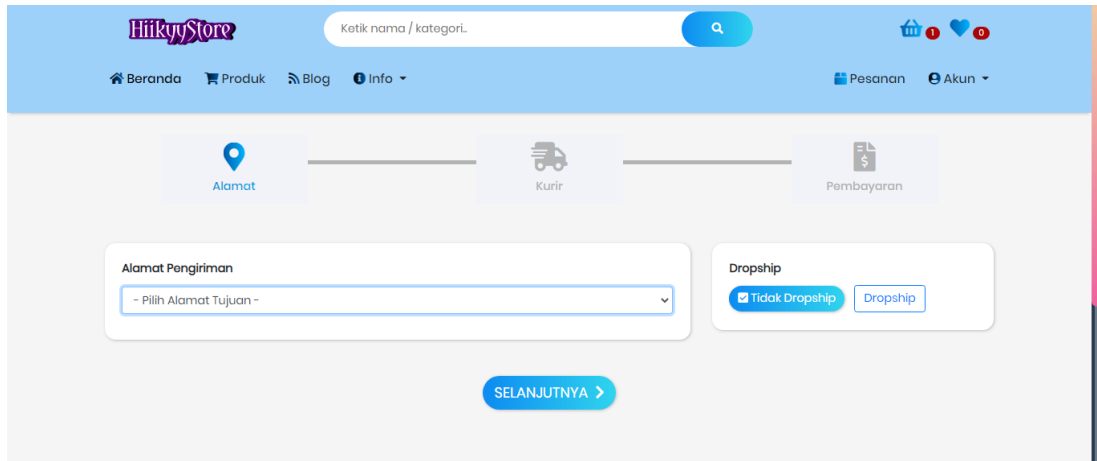
No	Elemen Data	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	id	id	int	11	Primary Key
2	tgl	tgl	date time		

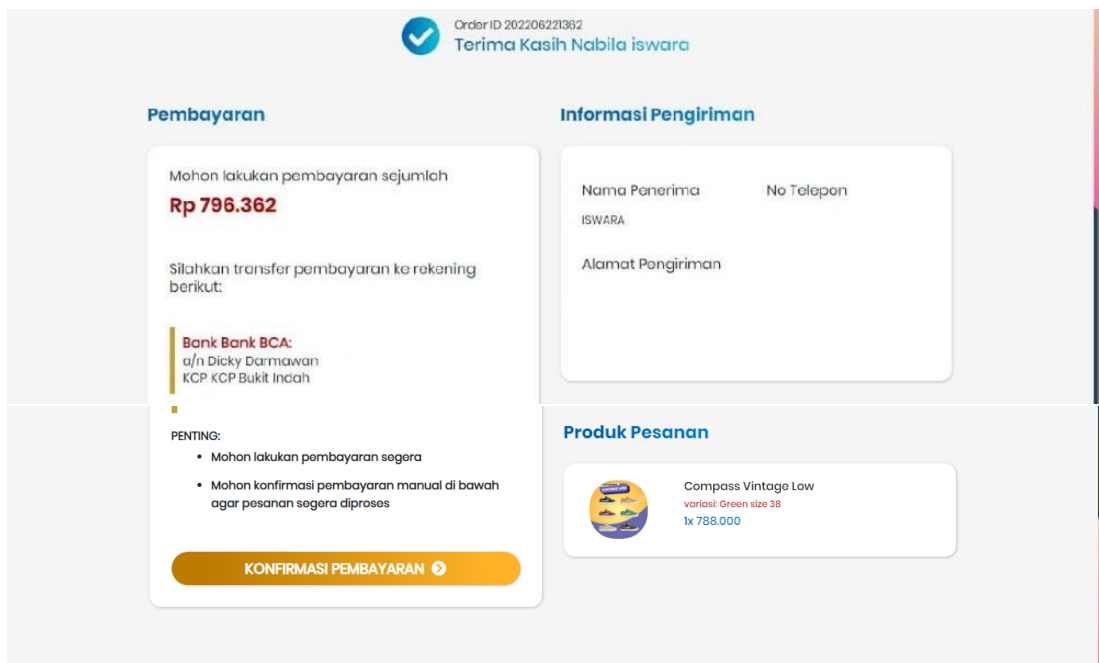
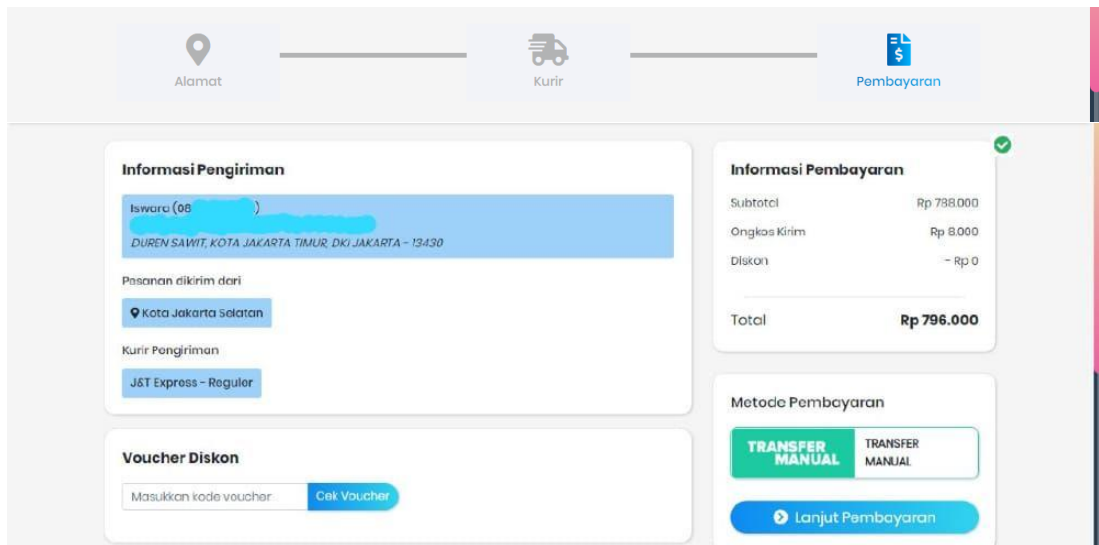
3	idbayar	idbayar	int	11	
4	bukti	bukti	text	11	

Sumber: Hasil Penelitian, 2022

### 3. Pengkodean

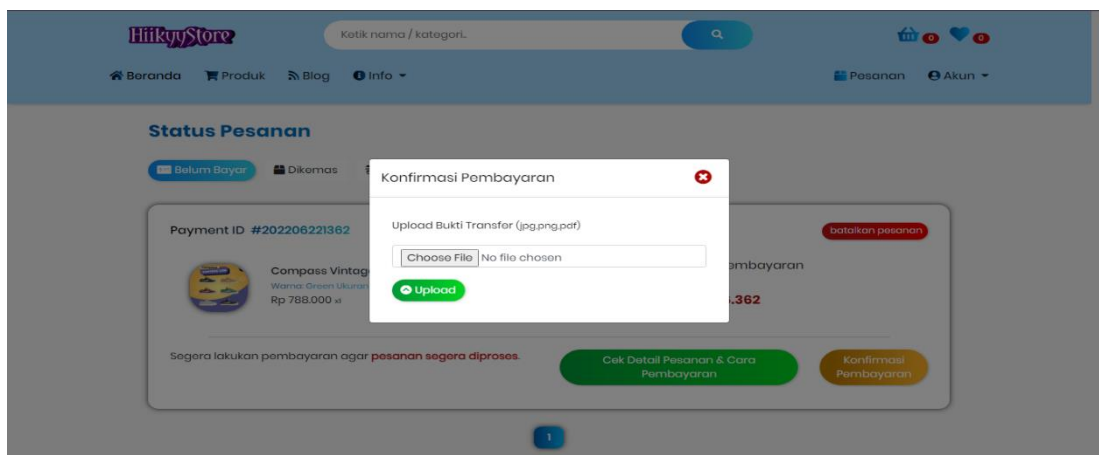
Tahap ini merupakan tahap dimana pembuatan sistem kedalam bahasa komputer/pemrograman. (Violita Aprilian, 2020). Penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *Code Igniter 3*. Pengkodean bisa disebut juga dengan coding. Coding dapat menghasilkan *User Interface*. Berikut *User Interface Checkout* dan konfirmasi pembayaran:





Sumber: Hasil Penelitian, 2022

Gambar 4. User Interface Checkout



Sumber: Hasil Penelitian, 2022

Gambar 5. User Interface Konfirmasi Pembayaran



#### 4. Pengujian

Pengujian dilakukan dengan cara blackbox testing. Pengujian bertujuan untuk mengecek apakah sudah sesuai atau masih ada kegagalan/kesalahan pada sistem.

**Tabel 3. Pengujian Blackbox Testing Pada Halaman Login User**

No.	Skema Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Mengkosongkan isian data login	Email: (Kosong) Password: (Kosong)	Sistem menolak akses login dan menampilkan "Please fill out this field"	Sesuai Harapan	Valid
2	Mengisi field email dan mengkosongkan field password	Email: (Diisi) Password: (Kosong)	Sistem menolak akses login dan menampilkan "Please fill out this field"	Sesuai Harapan	Valid
3	Mengkosongkan field email dan mengisi field password	Email: (Kosong) Password: (Diisi)	Sistem menolak akses login dan menampilkan "Please fill out this field"	Sesuai Harapan	Valid
4	Mengisi field email atau password dengan isian yang salah	Email: (Diisi) Password: (Diisi)	Sistem menolak akses login dan menampilkan "Warning" "alamat email atau password salah, silahkan cek kembali"	Sesuai Harapan	Valid
5	Mengisi field email atau password dengan isian yang benar	Email: (Diisi) Password: (Diisi)	Sistem mengizinkan akses login	Sesuai Harapan	Valid

Sumber: Hasil Penelitian, 2022

**Tabel 4. Pengujian Blackbox Testing Pada Saat Memilih Barang**

No.	Skema Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	User memilih barang masuk ke keranjang	Memilih barang	Sistem berhasil menambah barang ke dalam keranjang	Sesuai harapan	Valid
2	User menambah jumlah barang yang sudah ada di keranjang	Menambah jumlah barang	Sistem berhasil menambah jumlah barang	Sesuai harapan	Valid
4	User mengurangi jumlah barang yang sudah ada di keranjang	Mengurangi jumlah barang	Sistem berhasil mengurangi jumlah barang	Sesuai harapan	Valid

5	User menghapus barang yang sudah ada di keranjang	Menghapus barang yang sudah ada di keranjang	Sistem berhasil menghapus barang dari keranjang	Sesuai harapan	Valid
---	---	--	---	----------------	-------

Sumber: Hasil Penelitian, 2022

## KESIMPULAN

HiiKyy Store merupakan toko yang bergerak di dalam bidang Fashion/OOTD(Outfit Of The Day). Awalnya Hikky Store masih menggunakan sistem yang manual, contohnya customer harus datang ke store untuk bertransaksi. Hal ini menyebabkan kurang meluasnya pangsa pasar sehingga mengakibatkan tidak maksimalnya proses penjualan pada toko ini. Selain itu proses pencatatan penjualan serta pembuatan laporannya masih menggunakan sistem manual yaitu menggunakan buku biasa untuk mencatat dan membuat laporan, sehingga menyulitkan owner dalam memeriksa. Dengan hadirnya website ini, diharapkan dapat membantu dan mengoptimalkan proses penjualan serta memperluas pangsa pasar pada HiiKyy Store. Website ini juga mempermudah customer untuk mengetahui stok barang yang customer cari/inginkan, sehingga customer dapat berbelanja dimana saja dan kapan saja melalui online store tanpa harus datang ke tempat. Selain itu, dengan hadirnya website ini pengolahan data akan lebih efektif, efisien, dan juga transparan sehingga dapat mempermudah jalannya proses penjualan.

## REFERENSI

- Angraini, Y. D. P. D. A. S. (2020). SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEPEDA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER (STUDI KASUS: ORBIT STATION). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 1, 65. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/236/239>
- Haekal, M. M. (2021). *Apa Itu Bisnis Online? Pengertian, Jenis, dan Manfaat [Terlengkap]*. Niaga Hoster. <https://www.niagahoster.co.id/blog/belajar-bisnis-online/>
- Hidayat, Ibnu; Wisudawati, D. L. M. (n.d.). *Penjualan Pakaian Berbasis Web Pada Toko Astroboy Menggunakan Framework Codeigniter Dan Bahasa Pemrograman Php*. 123dok.Com. <https://123dok.com/document/zk0d6k8y-penjualan-pakaian-berbasis-astroboy-menggunakan-framework-codeigniter-pemrograman.html>
- Praditya, A. (2019). Pengaruh Media Sosial Dan Komunikasi Bisnis Terhadap Perkembangan Bisnis Online Shop. *Jurnal Ilmiah Semarang*, 2, 32.
- Ratna Indra Astuti, I. M. A. R. (2021). *Buku Ajar Basis Data Untuk Informatika*. UMSIDA Press. <https://doi.org/https://doi.org/10.21070/2020/978-623-6081-18-1>
- Sutabri, T. (n.d.). *Konsep Sistem Informasi*. Penerbit Andi. [https://www.google.co.id/books/edition/Konsep\\_Sistem\\_Informasi/uI5eDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/Konsep_Sistem_Informasi/uI5eDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1)
- Sutanto, E. (2020). *Pemrograman Android Dengan Menggunakan Eclipse & StarUML*. Airlangga University Press. [https://www.google.co.id/books/edition/Pemrograman\\_Android\\_Dengan\\_Menggunakan\\_E/UGvIDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/Pemrograman_Android_Dengan_Menggunakan_E/UGvIDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1)
- Tyaswara, Baruna; Taufik, Reza Rizkina; Suhardi, Mahardiansyah; Danyati, R. (2017). PEMAKNAAN TERHADAP FASHION STYLE REMAJA. *Jurnal Komunikasi*, 8, 296.
- Violita Aprilian, L. M. Y. H. S. M. H. K. S. (2020). *Memahami Metode Omax dan Promethee pada Sistem Pendukung Keputusan*. CV. Kreatif Industri Nusantara. [https://www.google.co.id/books/edition/Memahami\\_Metode\\_Omax\\_dan\\_Promethee\\_pada/If9DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/Memahami_Metode_Omax_dan_Promethee_pada/If9DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1)