

SISTEM INFORMASI PENJUALAN BAGI START – UP SORGUM

by Nia Saurina

Submission date: 07-Feb-2023 05:27PM (UTC+0700)

Submission ID: 2008432017

File name: 12_MELEK_IT.pdf (708.51K)

Word count: 3855

Character count: 23101

SISTEM INFORMASI PENJUALAN BAGI *START – UP SORGUM*Bimo Aji Wicaksono¹, Nia Saurina²^{1,2} Program Studi Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
ajiwicaksonob@gmail.com**Abstrak**

Perkembangan *start-up* sorgum terbilang cukup pesat dewasa ini. Sorgum mulai banyak diminati karena masyarakat mulai mengenal sorgum sebagai bahan pangan yang memiliki banyak keunggulan. Semakin berkembangnya *start-up* sorgum timbul masalah dimana *customer* kurang mengetahui penjual sorgum. Begitu juga sebaliknya, *start-up* sorgum memiliki cakupan konsumen yang kurang luas sehingga penjualan produknya pun tidak maksimal. Dengan metode pengelompokan jenis varietas sorgum dan penyesuaian minat konsumen terhadap varietas sorgum, menggunakan sistem penjualan yang berbasis web diharapkan bagi *start-up* dapat menambah jangkauan konsumennya. Di sisi lain konsumen bisa lebih mudah mengetahui penjual sorgum, sehingga konsumen dapat membeli sorgum sesuai dengan varietas kebutuhan mereka.

Kata Kunci: *start – up, customer, sorgum*

Abstract

The development of sorghum start-ups is quite rapid these days. Sorghum is starting to be in great demand because people are starting to recognize sorghum as a food that has many advantages. As sorghum start-ups develop, a problem arises where customers are less aware of the sorghum seller. Likewise, sorghum start-ups have a less extensive consumer coverage so that sales of their products are not optimal. With the method of grouping types of sorghum varieties and adjusting consumer interest in sorghum varieties, using a web-based sales system is expected for start-ups to increase the reach of their consumers. On the other hand, consumers can find it easier to find sellers of sorghum, so that consumers can buy sorghum according to the variety of their needs.

Keywords: *start – up, customer, sorghum*

I. PENDAHULUAN

Potensi usaha yang dikembangkan menjadi skala yang lebih besar merupakan definisi dari *Start-up*. Didalam *Start-up*, tentu ada perseorangan atau individu yang menjalankan aktivitas tersebut. Individu tersebut dinamakan *entrepreneur*. Sebagaimana perusahaan – perusahaan besar yang kita temui semua tidak langsung serta merta menjadi perusahaan besar sejak awal didirikan. Semuanya butuh proses, yaitu dengan memulai bisnis kecil yang dinamakan *Start-up*.

Sedangkan komputer itu sendiri memiliki definisi bahwa alat yang dibutuhkan guna dipergunakan oleh perusahaan – perusahaan milik negara maupun perusahaan – perusahaan milik swasta. Kebutuhan komputer sendiri dewasa ini memasuki tahap kebutuhan primer karena komputer menjadi sangat dominan dan meningkat secara pesat dalam hal mengatasi berbagai masalah, salah satunya dengan pencarian informasi yang dapat dilakukan secara cepat dengan menggunakan sistem komputer dan terhubung melalui internet. Dengan semakin berkembang pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka harus diimbangi dengan teknologi yang mumpuni. Sebagaimana yang telah disebutkan diatas, teknologi informasi merupakan teknologi yang digunakan untuk mengolah data, proses, susunan,

penyimpanan, dan manipulasi data dengan macam – macam prosedur untuk menghasilkan informasi yang berkualitas dan bernilai tinggi.

Semakin meningkatnya minat akan kebutuhan hidup sehat, menimbulkan semakin banyaknya permintaan konsumen dalam memenuhi kebutuhannya. Sorgum merupakan bahan pangan yang memiliki gizi B1 lebih banyak dari gandum, akan tetapi karena pamornya kalah dengan gandum dan beras, banyak orang yang masih belum tahu mengenai sorgum ini. Namun dewasa ini banyak masyarakat yang memburu biji sorgum. Baik untuk pakan ternak maupun untuk dijadikan bahan pangan. Oleh karena itu semakin banyak bermunculan *Start-up* sorgum bermunculan. Akan tetapi kebanyakan dari mereka masih belum mengerti bagaimana cara yang paling tepat dalam menjual produk mereka. Oleh karena itu mengapa sistem penjualan sorgum ini nantinya bisa membantu para *Start-up* dalam menjual produknya

II. METODE

10

2.1 Sistem Informasi

Sistem Informasi Penjualan merupakan sub sistem warta bisnis dimana didalamnya berisikan mengenai formasi prosedur yang melaksanakan, mencatat, mengkalkulasi, menciptakan dokumen dan warta

penjualan untuk keperluan manajemen dan bagian lain yang berkepentingan, mulai menurut diterimanya order penjualan sampai mencatat timbulnya Tagihan/Piutang Dagang. Sistem warta penjualan berguna bagi mereka yang ingin memperluas jaringan dagangannya. Konsumen pun pula mampu dipermudah memakai adanya sistem warta penjualan. Mereka mampu mengakses sistem warta tersebut di manapun dan kapanpun.

2.2 Start – Up

Start up merupakan sebuah perusahaan rintisan, atau perusahaan yang belum usang beroperasi. Startup merupakan institusi insan yang didesain buat membentuk produk atau jasa ditengah ketidakpastian yang ekstrem. *Start – Up* didesain buat menemukan sebuah contoh usaha yg bisa berulang & berskala. Dari definisi tadi bisa diartikan start-up merupakan sebuah perusahaan rintisan yang didesain buat menemukan contoh usaha yang sempurna buat perusahaannya supaya bisa bertahan ditengah ketidakpastian yang ekstrem. Bill gross melakukan riset menggunakan melakukan analisis 200 startup yg sukses & gagal menurut startup yg berada didalam idealab & beberapa *start up* pada luar idealab misalnya Uber, AirBnb, YouTube, & lainnya, membicarakan terdapat lima faktor yang memilih kesuksesan sebuah startup. Kelima faktor tadi merupakan *timing, team, idea, usaha contoh, & funding* (www.inc.com, 2017). Dari 200 *start up* tadi, 42 % kesuksesan mereka ditentukan sang faktor *timing* yg sempurna. Kemudian diikuti sang faktor *team* sebesar 32 %, *idea* 28 %, *usaha contoh* 24 % & *funding* 14 %.

2.3 Sorgum

Sorgum dinamakan berdasarkan bahasa Latin. Masyarakat pada daerah Jawa Tengah dan sekitarnya menyebutnya menggunakan sebutan 'candel'. Bentuk pohonnya menyerupai jagung menggunakan biji berbentuk bulat kecil. Afrika dianggap menjadi berdari flora ini. "Sorgum menempati pangan urutan kelima global sesudah gandum, beras, jagung, dan barley," ujar peneliti senior SEAMEO Biotrop Bogor, Profesor Supriyanto pada temu media pada Kaum Jakarta, Menteng, Jakarta Pusat, dilansir CNN Indonesia, Senin, 4 Maret 2019. Dibanding nasi alias beras, sorgum dianggap jauh lebih unggul pada hal nilai gizi. Data Departemen Kesehatan mencatat bahwa sorgum mempunyai kandungan protein, kalsium, zat besi, fosfor, dan vitamin B1 yang lebih tinggi dibanding beras. (Ruslan, 2019)

Sorgum pula dianggap baik dikonsumsi penyandang diabetes karena kandungan gulanya yang rendah. Bagi mereka yang tengah melakoni diet, sorgum pula

sanggup jadi kawan bersantap yang ideal. Perut terasa kenyang lebih usang lantaran kandungan seratinya yang tinggi. Di samping pangan, sorgum pula menyimpan aneka manfaat lain misalnya menjadi pakan ternak, energi, serat, pupuk, obat-obatan, & sesuatu yang menyenangkan. (Ruslan, 2019)

Sebagai pakan ternak, batang dan daun sorgum sanggup sebagai santapan sehat bagi sapi, kerbau, kambing, & domba. Dari penelitian yang dilakukannya, Supriyanto menyimpulkan bahwa kandungan protein pada batang sorgum sanggup menaikkan bobot sapi pedaging sampai 0,9-1,6 kilogram per hari atau menaikkan produksi susu sebesar 10-15 persen. (Ruslan, 2019)

Sorgum termasuk pada keluarga [Sorgum bicolor (L.) Moench] yang asalnya asal berdasarkan benua Afrika (Poehlman and Sleper, 2006; Martin et al., 1976). Ethiopia dan wilayah sekitarnya dikenal menjadi asal keragaman genetik flora sorgum pada global. Berdasarkan karakter agronominya, sorgum pada bagi ke pada lima grup yaitu sorgum biji (grain sorghums), sorgos atau sweet sorgum, sorgum rumput (grass sorghums) dan broomcorn (Poehlman and Sleper, 2006). Menurut Metcalfe dan Elkins (1980) mengklasifikasikan sorgum pada beberapa grup yaitu:

- a. Sorgum semusim [Sorgum bicolor (L.) Moench]
- b. Sweet sorgum (forage, sorgo atau saccharine)
- c. Sorgum biji (grain sorghum, nonsaccharine) terdiri berdasarkan beberapa ras (race) misalnya Milo, Kafir, Feterita, Hegari, turunan bibit unggul dan gerombolan -gerombolan lainnya misalnya durra, shallu & kaoliang.
- d. Broomcron
- e. Sorgum rumput (grass sorghum) atau sudangrass (Sorgum bicolor).
- f. Sorgum tahunan Johnsongrass (Sorgum halepense) (Zubair & Padjadjaran, 2018)

2.4 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) atau Diagram Alir Data (DAD) adalah diagram yang menggunakan notasi untuk menggambarkan aliran data dalam suatu sistem atau untuk menggambarkan alur kerja suatu sistem. Angka ini sangat berguna untuk memahami sistem secara logis. Cara yang terstruktur dan jelas. Sederhananya, DFD adalah alat pemodelan untuk memodelkan alur kerja sistem. Komponen DFD adalah:

1. *User/terminator*



Gambar 1 *User/terminator*

User/terminator adalah kesatuan diluar sistem (*external entity*) yang memberikan *input* ke sistem atau menerima *output* dari sistem berupa orang, organisasi, atau sistem lain.

1. Proses



Gambar 2 Proses

Proses disini adalah merupakan suatu aktivitas yang mengolah input untuk menjadi output.

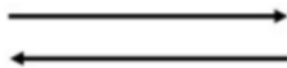
2. Data Store



Gambar 3 Data Store

Data Store adalah penyimpanan data pada database yang berbentuk tabel.

3. Data Flow



Gambar 3 Data Flow

Data flow adalah aliran data pada sistem (antar proses, antara *terminator* & proses, serta antara proses & data store).

2.5 Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD (Entity Relationship Diagram) adalah suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi. *ERD* untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, untuk menggambarannya digunakan beberapa notasi dan beberapa simbol yang ada didalamnya. Pada dasarnya ada tiga komponen yang digunakan, yaitu :

a. Entitas

Entitas merupakan objek nyata untuk menggambarkan suatu keadaan dan tujuan tertentu yang biasanya berbentuk data. Entitas digambarkan dengan bentuk persegi panjang

b. Atribut

Atribut merupakan sifat ataupun ciri khas dari entitas itu sendiri. Bisa juga dikatakan bahwa atribut ini merupakan karakteristik unik yang dimiliki oleh entitas guna membedakan entitas satu dan entitas lain. Atribut memiliki simbol elips

- Atribut *Key*

Atribut *Key* merupakan gabungan beberapa atribut yang bisa untuk membedakan semua baris data (*Row/Record*) dalam tabel secara unik. Dikatakan unik apabila pada atribut yang dijadikan *key* tidak boleh ada baris data dengan nilai yang sama

Contoh : Nomor pokok mahasiswa (NPM), NIM dan nomor pokok lainnya

- Atribut *simple*

Atribut yang bernilai *atomic*, tidak dapat lagi digunakan untuk dipecah/ dipilah lagi

Contoh : Alamat, penerbit, tahun terbit, judul buku.

- Atribut *Multivalue*

Nilai dari sebuah attribute yang mempunyai lebih dari satu (*multivalue*) nilai dari *attribute* yang bersangkutan

Contoh : dari sebuah buku, yaitu terdapat beberapa pengarang.

- Atribut *Composite*

Atribut *composite* merupakan atribut yang terdiri dari beberapa atribut yang lebih kecil yang mempunyai arti tertentu yang masih bisa dipecah lagi atau mempunyai sub *attribute*.

Contoh : dari entitas nama yaitu nama depan, nama tengah, dan nama belakang

- Atribut *Derivatif*

Atribut yang tidak harus disimpan dalam database Ex. Total. atau atribut yang dihasilkan dari atribut lain atau dari suatu *relationship*. Atribut ini dilambangkan dengan bentuk oval yang bergaris putus-putus

c. Subangan/relasi

- *One to one*

Setiap anggota entitas A hanya boleh berhubungan dengan satu anggota entitas B, begitu pula sebaliknya.

- *One to many*

Setiap anggota entitas A dapat berhubungan dengan lebih dari satu anggota entitas B tetapi tidak sebaliknya.

- *Many to many*

Setiap entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas himpunan entitas B dan demikian pula sebaliknya.

2.6. Hypertext Preprocessor (PHP)

PHP adalah bahasa skrip sisi server yang dirancang untuk pengembangan web. Selain itu, PHP juga dapat digunakan sebagai bahasa pemrograman yang populer. PHP dikembangkan oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995 dan sekarang dikelola oleh PHP Group. Situs web resmi PHP adalah <http://www.php.net>. (Andre, 2019)

PHP disebut sebagai bahasa pemrograman sisi server karena diproses di server. Hal ini berbeda dengan bahasa pemrograman *client side* seperti JavaScript yang ditangani oleh web browser (*client*). Awalnya, PHP adalah kependekan dari beranda pribadi. Seperti namanya, PHP digunakan untuk membuat website pribadi. Dalam beberapa tahun pengembangan, PHP telah berkembang menjadi bahasa pemrograman web yang kuat tidak hanya untuk membangun situs web sederhana, tetapi juga untuk situs web populer yang digunakan oleh jutaan orang seperti Wikipedia dan WordPress. , Joomla dll ... '(André, 2019)

Saat ini, PHP adalah singkatan dari PHP: *Hypertext Preprocessor*, yang merupakan singkatan dari rekursi. Ini adalah plesetan di mana singkatannya terdiri dari singkatan itu sendiri: PHP: *Hypertext Preprocessor*. PHP bersifat gratis (*free*) dan open source. PHP dirilis di bawah lisensi PHP dan sedikit berbeda dari GNU General *Public License (GPL)* yang biasa digunakan dalam proyek open source. Kesederhanaan dan popularitas PHP telah menjadi standar bagi programmer web di seluruh dunia. Menurut Wikipedia, pada Februari 201 , sekitar 82 server web di seluruh dunia menggunakan PHP. PHP juga merupakan dasar untuk aplikasi CMS (sistem manajemen konten) populer seperti Joomla, Drupal, dan WordPress. (Andre, 2019)

2.7 MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (DBMS) yang *multi thread*, dan *multi-user*. MySQL adalah implementasi dari sistem manajemen basis data relasional (RDBMS). MySQL dibuat oleh TcX dan telah dipercaya mengelola system dengan 40 buah database berisi 10.000 tabel dan 500 di antaranya memiliki 7 juta baris. (Saifulloh, 2019)

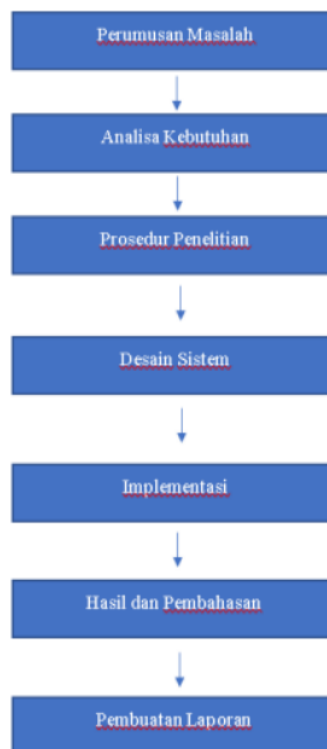
MySQL adalah perangkat lunak DBMS (sistem manajemen basis data SQL) multi-utas dan multi-pengguna. MySQL adalah implementasi dari sistem manajemen basis data relasional (RDBMS). MySQL

dibuat oleh TcX dan dapat diandalkan untuk menjalankan sistem dengan 0 database yang berisi 10.000 tabel dan 500 database dengan 7 juta baris. (Saifulloh, 2019)

Saat ini, MySQL adalah server *database* yang sangat terkenal di dunia. Ini semua karena SQL, bahasa dasar yang digunakan untuk mengakses *database*. *Structured Query Language (SQL)* pertama kali diterapkan pada Sistem R, sebuah proyek penelitian dari lab IBM di San Jose. Selanjutnya, SQL juga dikembangkan oleh Oracle, Informix dan Sybase. Menggunakan SQL, proses akses *database* terus menggunakan perintah pemrograman, membuatnya lebih ramah pengguna daripada proses lain seperti dBase dan Clipper. murni. SQL dapat digunakan secara berdiri sendiri maupun di lekatkan pada bahasa pemrograman seperti C, dan Delphi. (Saifulloh, 2019)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Alur Penelitian



Gambar 4 Alur Penelitian

Di dalam alur penelitian dijelaskan menjadi beberapa tahapan untuk membuat sistem informasi penjualan bagi *start – up* sorgum. Ada 7 tahapan yang akan dijelaskan berikut ini.

3.2 Analisa Kebutuhan

Analisa kebutuhan ini digunakan untuk menganalisa dan mendapatkan semua kebutuhan guna mencapai pembuatan sistem informasi profil sekolah dan latihan soal *online* berbasis web. Berikut adalah *hardware* dan *software* yang dibutuhkan untuk menunjang penelitian ini.

- a. *Hardware* : laptop Lenovo, HDD : 1TB, RAM : 4GB
- b. *Software* : PHP, Javascript, Mysql Database

3.3 Prosedur Penelitian

3.3.1 Pengumpulan data

Tahapan pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi secara langsung terhadap jenis jenis varietas sorgum yang tersedia. Ini memungkinkan sistem dalam menampilkan jenis sorgum yang nantinya akan di jual oleh *start-up* dan dibeli oleh *customer*.

3.4 Desain Sistem

Pada desain sistem kali ini akan membahas tentang bagaimana suatu sistem terbentuk dengan membuat rancangan-rancangan yang akan membentuk sistem guna terbentuknya sistem yang dikehendaki.

3.4.1 DFD Level Context

DFD Level *Context* sistem informasi penjualan sorgum dapat dijelaskan sebagai berikut

1. *Start up* menjual produk
2. Admin mendata produk yang dijual
3. Pembeli mengunjungi sistem untuk membeli produk
4. Pembeli menerima produk

Pada gambar DFD Level *Context* diatas menunjukkan bahwa beberapa *stakeholder* ikut serta dalam aliran data di sistem tersebut. Dengan setiap *stakeholder* memiliki perannya masing - masing.

3.4.2 DFD Level 1

Tahap ini merupakan tahap lanjutan dari DFD Level *Context*. Pada tahap ini merupakan proses penjabaran dari DFD Level *Context* yang kita bahas sebelumnya. Berikut merupakan gambaran dari DFD Level 1 .

Berbeda dengan aliran data di DFD Level *Context*, aliran data di DFD Level 1 lebih

dijabarkan lagi. Menunjukkan bahwa aliran data dari setiap *stakeholder* dalam mengakses sistem tersebut.

3.4.3 DFD Level 2

Tahap ini merupakan tahap lanjutan dari DFD Level 1. Pada tahap ini merupakan proses penjabaran proses keranjang belanja dari DFD Level 1 yang kita bahas sebelumnya. Berikut merupakan gambaran dari DFD Level 1.

DFD Level 2 kali ini menjelaskan mengenai proses aliran data di dalam “keranjang belanja” yaitu mengenai proses aliran apa saja yang terjadi antara *stakeholder* dan “keranjang belanja”.

3.5 Perancangan Database

Perancangan ini dibutuhkan untuk merancang suatu tatanan penyimpanan yang akan dibutuhkan untuk sistem nantinya. Pada perancangan database kali ini akan menggunakan perancangan *CDM* (*Conceptual Data Model*) dan *PDM* (*Physical Data Model*)

3.5.1 CDM (*Conceptual Data Model*)

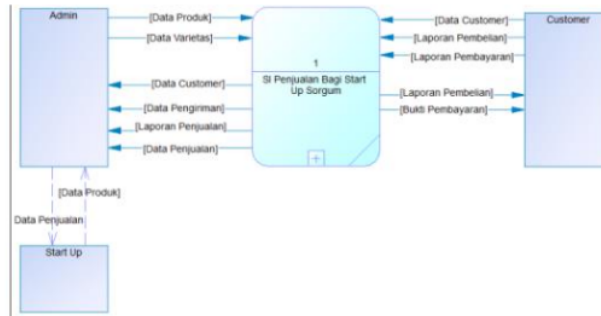
CDM (*Conceptual Data Model*) kali ini menggambarkan desain penyimpanan basis data secara terstruktur pada sistem informasi bagi *Start-up* sorgum. Berikut merupakan *CDM* (*Conceptual Data Model*) pada sistem kali ini.

Perancangan *database CDM* (*Conceptual Data Model*) diatas menunjukkan mengenai apa saja data yang telah disimpan di dalam database sistem. *CDM* juga merupakan rancangan awal dalam pembuatan database yang nantinya akan dilanjutkan dalam tahapan selanjutnya yaitu *PDM*

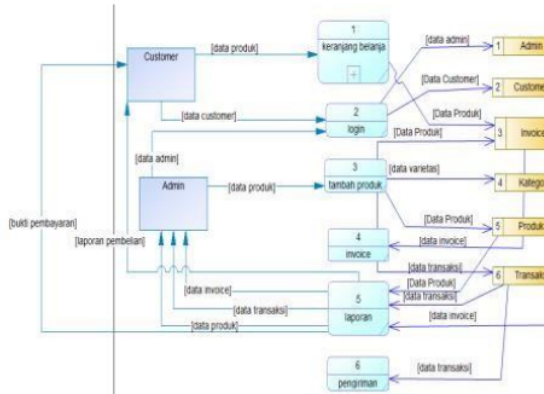
3.5.2 PDM (*Physical Data Model*)

PDM (*Physical Data Model*) kali ini menggambarkan desain penyimpanan basis data secara terstruktur yang merupakan penjabaran dari *CDM* (*Conceptual Data Model*) pada sistem informasi bagi *Start-up* sorgum. Berikut merupakan *PDM* (*Physical Data Model*) pada sistem kali ini.

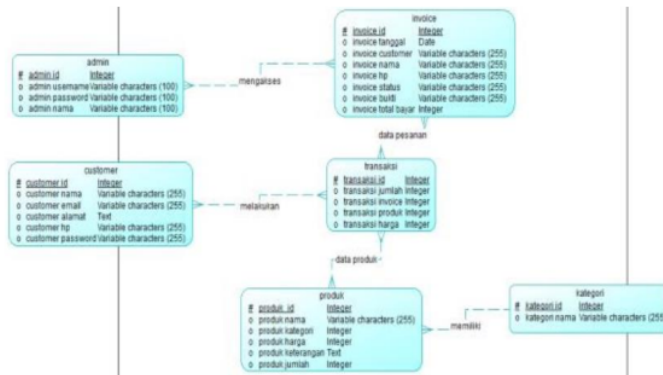
PDM (*Physical Data Model*) diatas merupakan proses penjabaran dari *CDM* proses penjabaran tersebut menjabarkan relasi yang menghubungkan antar entitas dalam rancangan *PDM* diatas.



Gambar 5 DFD Level Context

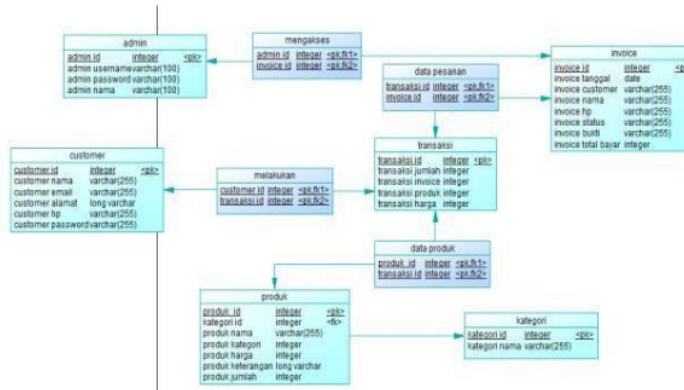


Gambar 6 DFD Level 1



Gambar 7 CDM (Conceptual Data Model)





Gambar 8 PDM (Physical Data Model)

3.6 Implementasi Sistem

Pengimplementasian sistem dilakukan dengan mencoba sistem dan mengimplementasikannya secara nyata. Tahapan ini dilakukan guna mengetahui apakah sistem yang telah dibangun dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan keinginan pembuat.

3.7 Pengujian Sistem

Pada tahapan ini pengujian sistem menggunakan metode *Black Box*. *Black Box* sendiri merupakan suatu tahapan pengujian fungsional yang menguji perangkat lunak tanpa mengetahui struktur internal kode atau program. Dalam pengujian tertera diharapkan sistem berjalan tanpa ada *error* maupun bug yang ditemukan dalam sistem tersebut

3.8 Dokumentasi

Setelah dilakukan tahapan implementasi dan tahapan uji coba, tahapan terakhir adalah tahapan dokumentasi. Tahapan dokumentasi di aplikasikan guna mencatat segala rancangan dan hasil sistem yang telah dibangun.

3.9 Uji Coba Pembuatan Produk

Setelah penjabaran proses pembuatan produk kita memasuki tahapan hasil uji coba pembuatan produk. Dalam sub bab ini kita akan menguji apakah sistem dapat berjalan dengan baik.

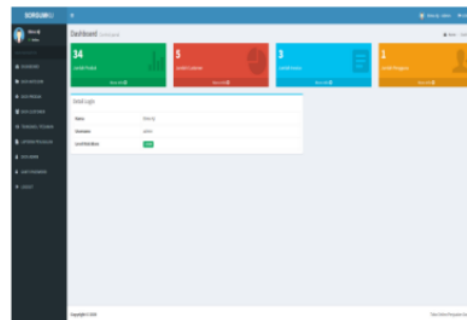
3.9.1 Uji Coba Login Admin

Pada uji coba *login* admin akan diperlihatkan apa yang terjadi jika admin melakukan *login* sesuai dengan *username* dan *password* yang benar, kita juga akan melihat apa yang terjadi jika admin memasukkan *username* dan *password* yang salah.



Gambar 9 Uji Coba Login Admin

Gambar diatas merupakan tampilan dari *login* admin. Kita akan menguji dengan mengisi *username* dan *password* yang benar terlebih dahulu.



Gambar 10 Halaman Dashboard admin

Apabila kita memasukkan *username* dan *password* yang sesuai maka halaman *login* admin akan menjadi halaman *dashboard* admin yang berarti kita telah berhasil *login*

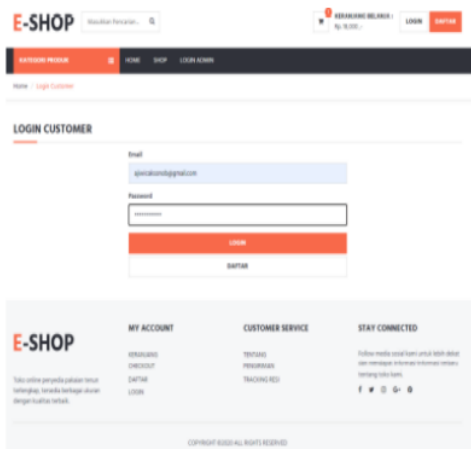


Gambar 11 Notifikasi yang menandakan login admin gagal

Apabila kita memasukkan *username* dan *password* yang salah maka halaman login admin akan memunculkan *notifikasi* yang menandakan *login* gagal yaitu *username* atau *password* yang salah

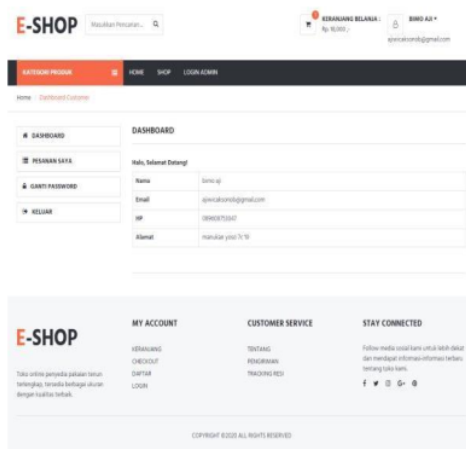
3.9.2 Uji Coba Login Customer

Pada uji coba *login Customer* akan diperlihatkan apa yang terjadi jika *Customer* melakukan *login* sesuai dengan *email* dan *password* yang benar, kita juga akan melihat apa yang terjadi jika *customer* memasukkan *email* dan *password* yang salah



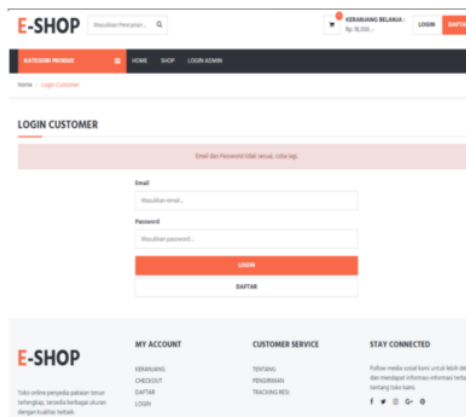
Gambar 12 Login Customer

Gambar diatas merupakan tampilan dari *login customer*. Kita akan menguji dengan mengisikan *username* dan *password* yang benar terlebih dahulu.



Gambar 13 Dashboard customer

Apabila kita memasukkan *email* dan *password* yang sesuai maka halaman *login customer* akan menjadi halaman *dashboard customer* yang berarti kita telah berhasil *login*

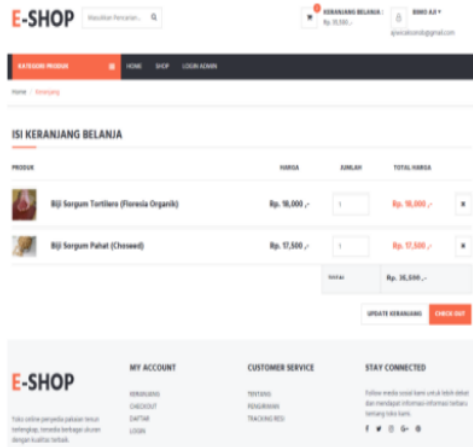


Gambar 14 Notifikasi yang menandakan login customer gagal

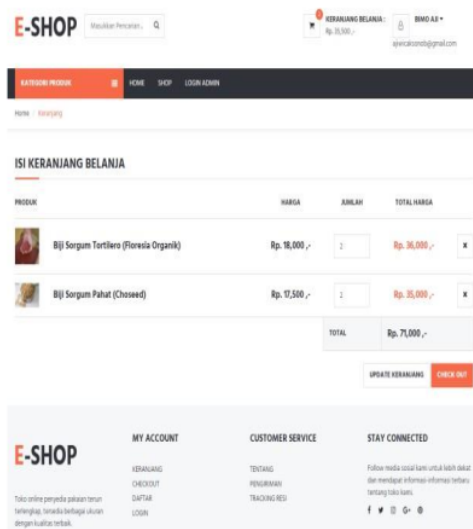
Apabila kita memasukkan *email* dan *password* yang salah maka halaman *login customer* akan memunculkan *notifikasi* yang menandakan *login* gagal yaitu *email* atau *password* yang salah

3.9.3 Uji Coba Update dan Delete Keranjang

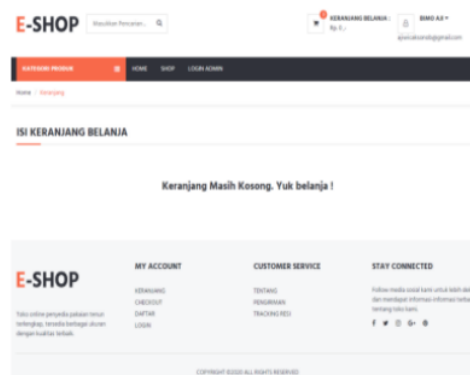
Uji coba *update* dan *delete* bertujuan untuk mengetahui apakah *customer* berhasil melakukan tambah (*update*) jumlah produk dalam keranjang dan juga apakah *customer* berhasil mengurangi ataupun menghapus (*delete*) barang yang telah dimasukkan kedalam keranjang belanja.

Gambar 15 Uji Coba *Update* dan *Delete* Keranjang

Gambar diatas merupakan tampilan dari keranjang belanja kita ambil contoh pesanan dari customer yang masing – masing memesan satu produk. Kita akan mencoba untuk menambah produknya, update keranjang, dan menghapus produknya

Gambar 16 Sistem otomatis *update* jumlah produk dan total harga

Seperti yang terlihat pada gambar diatas, setelah masing – masing produk ditambah kuantitasnya sejumlah 1 produk sistem otomatis meng – update jumlah produk dan total harga yang harus dibayar oleh customer.

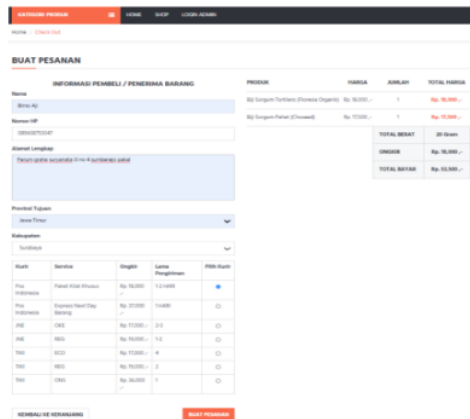


Gambar 17 Menghapus produk yang telah dimasukkan keranjang

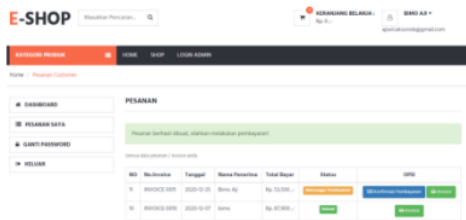
Apabila kita menghapus semua produk yang telah dimasukkan kedalam keranjang belanja, maka akan muncul tampilan notifikasi “Keranjang Masih Kosong, Yuk belanja !” yang menandakan kita telah berhasil menghapus semua barang belanjaan di keranjang belanja.

3.9.4 Uji Coba *Checkout* Pesanan dan Pembayaran

Setelah memasuki halaman keranjang belanja apabila customer telah menentukan berbagai jenis belanjannya customer akan menuju halaman *checkout* untuk melakukan pengisian data pengiriman barang

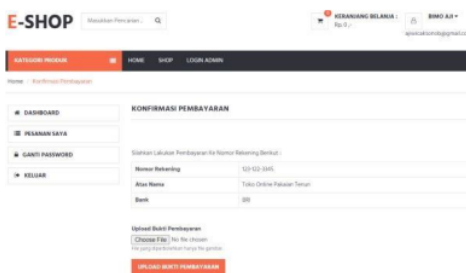
Gambar 18 Uji Coba *Checkout* Pesanan dan Pembayaran

Dihalaman *checkout* pesanan, customer harus melakukan pengisian data diri yang benar agar tidak salah diwaktu pengiriman barang nanti. Apabila customer telah yakin dengan pesannya maka Langkah selanjutnya adalah buat pesanan. Jika customer masih ragu bisa Kembali ke halaman keranjang seperti yang tertera



Gambar 19 Halaman pesanan pembeli

Setelah melakukan checkout pembeli akan masuk ke halaman pesanan. Halaman pesanan berisikan tentang status pembelian produk dan juga pesanan yang telah dilakukan sebelumnya. Agar pesanan dikonfirmasi oleh admin customer harus melakukan pembayaran. Tahapan melakukan pembayaran selanjutnya adalah di halaman pembayaran yaitu dengan cara menekan tombol konfirmasi pembayaran.



Gambar 20 Pembayaran

Langkah selanjutnya adalah melakukan pembayaran. Pembayaran dilakukan dengan cara transfer ke rekening yang tertera. Jika telah melakukan pembayaran via transfer maka bukti pembayaran di upload ke sistem guna admin dapat memverifikasi apakah customer telah melakukan pembayaran.

4.2.5 Hasil Uji Coba Produk

Tabel 1 Hasil Uji Coba Produk

| Jenis Uji Coba | Valid | Tidak Valid |
|--|-------|-------------|
| Uji coba login admin | √ | |
| Uji coba logi customer | √ | |
| Uji coba update dan delete keranjang belanja | √ | |
| Uji coba checkout Peeanan dan pembayaran | √ | |

Tabel diatas menunjukkan bahwa ke – empat uji coba yang dilakukan telah berhasil. Dan membuktikan bahwa sistem lulus uji coba sehingga telah siap untuk digunakan oleh customer.

IV. PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Sampailah kita pada bab akhir dalam laporan kali ini. Kesimpulan yang telah didapatkan dari proses pembentukan laporan kali dapat dijabarkan menjadi beberapa poin seperti yang tertera berikut ini :

1. *Customer* dapat memilih dan membeli barang yang mereka sukai di dalam sistem penjualan bagi start-up sorgum.
2. Admin memiliki hak akses untuk memonitor barang yang dijual ke dalam sistem. Admin juga bisa menambah atau menghapus produk sesuai dengan protokol yang tersedia.
3. *Start-up* memiliki hak untuk mengetahui data penjualan yang telah tercapai dan juga dapat menambah produk untuk dijual di sistem.

5.2 Saran

Sistem informasi penjualan bagi *start – up* sorgum pada awalnya dibuat agar memudahkan customer untuk membeli kebutuhan pangannya terutama pada pangan sorgum. Disamping nutrisi dan gizi nya yang banyak, rasanya pun juga nikmat apabila diolah dengan benar. Oleh karena itu kami harapkan bahwa sistem ini nantinya dapat berkembang lagi demi kemudahan antar penjual dan pembeli khususnya di produk pangan sorgum

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mardi arya. (2017). Analisis Faktor Keberhasilan Startup Digital Di Yogyakarta Mardi Arya Jaya 1 , Ridi Ferdiana 2 , Silmi Fauziati 3. Jurnal.Umk.Ac.Id, 4(1), 167–173. Retrieved from <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/SNA/article/view/1261>
- [2] Gozali, L., Gunadhi, E., & Kurniawati, R. (n.d.). Perancangan sistem informasi penjualan buku pd. restu percetakan.
- [3] Hasugian, P. S. (2018). Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi. Journal Of Informatic Pelita Nusantara, 3(1), 82–86.
- [4] Insanudin, Septian, R., & Entik. (2016). Perancangan Aplikasi Toko Buku Online berbasis Web Interaktif. (December), 0–5.
- [5] Prasetyo, A., & Susanti, R. (2016). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT. Cahaya Sejahtera Sentosa Blitar. Jurnal Ilmiah nologi Informasi Asia, 10(2), 1–16.
- [6] Trimarsiah, Y., & Arafat, M. (2017). Analisis Dan Perancangan Website Sebagai Sarana. Jurnal Ilmiah MATRIK, Vol. 19 No, 1–10. Retrieved from <https://media.n22.com>
- [7] Zubair, A., & Padjajaran, U. (2018). SORGUM - Tanaman Multi Manfaat ISBN 978-602-6308-93-1.

SISTEM INFORMASI PENJUALAN BAGI START – UP SORGUM

ORIGINALITY REPORT

23%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

17%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

| | | |
|---|---|----|
| 1 | www.saibumi.com Internet Source | 4% |
| 2 | rizkyfirdaoes.wordpress.com Internet Source | 4% |
| 3 | Submitted to Padjadjaran University Student Paper | 3% |
| 4 | Submitted to Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia Student Paper | 2% |
| 5 | eprints.umm.ac.id Internet Source | 1% |
| 6 | eprints.unisla.ac.id Internet Source | 1% |
| 7 | etd.repository.ugm.ac.id Internet Source | 1% |
| 8 | repository.nusamandiri.ac.id Internet Source | 1% |
| 9 | Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur | 1% |

10 elib.pnc.ac.id Internet Source 1 %

11 journal.unhas.ac.id Internet Source 1 %

12 docobook.com Internet Source <1 %

13 Submitted to Unika Soegijapranata Student Paper <1 %

14 www.scribd.com Internet Source <1 %

15 Submitted to Universitas Diponegoro Student Paper <1 %

16 core.ac.uk Internet Source <1 %

17 eprints.itn.ac.id Internet Source <1 %

18 Submitted to UIN Sunan Ampel Surabaya Student Paper <1 %

19 repository.dinamika.ac.id Internet Source <1 %

20 Submitted to Sriwijaya University Student Paper <1 %

21 repository.uma.ac.id

Internet Source

<1 %

22

tekmapro.upnjatim.ac.id

Internet Source

<1 %

23

www.ilayatifa.com

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off