

Perancangan Sistem Informasi Penjualan Oleh-Oleh Khas Makassar

¹Tamsir, ²Mashud, ³Fery Fadul Rahman, ⁴Ichwany Anwar, ⁵Andi Nur Fadillah

¹Teknologi Informasi, Universitas Teknologi Akba Makassar,

^{2, 4}Bisnis Digital, Universitas Teknologi Akba Makassar,

³Sistem Informasi, Universitas Teknologi Akba Makassar,

⁵Manajemen, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Pelita Buana

¹tamsir@unitama.ac.id , ²mashud@unitama.ac.id , ³fery23@mhs.unitama.ac.id ,

⁴ichwany23@mhs.unitama.ac.id , ⁵andifadhyla132@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak : Penjualan oleh-oleh khas Makassar memiliki potensi besar dalam meningkatkan perekonomian lokal dan memperkenalkan kekayaan budaya Sulawesi Selatan kepada wisatawan. Namun, proses penjualan yang masih manual seringkali mengakibatkan berbagai kendala, seperti kesalahan pencatatan transaksi, sulitnya mengelola stok barang, dan keterbatasan dalam mencapai pelanggan yang lebih luas. Untuk mengatasi masalah ini, penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi penjualan yang efektif dan efisien bagi toko oleh-oleh khas Makassar. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi analisis kebutuhan sistem, perancangan basis data, dan pengembangan aplikasi berbasis web. Adapun Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan cara meninjau secara langsung ke lapangan, studi pustaka dan kepustakaan. Dalam penelitian ini, pengujian black box diterapkan pada sistem informasi penjualan oleh-oleh khas Makassar untuk memastikan bahwa semua fungsi utama sistem bekerja sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan. Penelitian ini berhasil merancang sebuah sistem informasi penjualan untuk toko oleh-oleh khas Makassar yang diharapkan dapat mengatasi berbagai kendala yang dihadapi dalam proses penjualan manual. Dengan menerapkan metodologi analisis kebutuhan sistem, perancangan basis data, dan pengembangan aplikasi berbasis web, sistem ini mampu mengotomatisasi berbagai proses bisnis.

Kata Kunci: Oleh-Oleh; Informasi; Sistem; Penjualan; Makassar.

PENDAHULUAN

Perkembangan industri saat ini tidak lepas dari perkembangan teknologi(Arsyad et al., 2022). Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat penting karena semua kegiatan yang akan dilakukan membutuhkan informasi(Muhajirin et al., 2022). Saat ini penerapan sistem teknologi semakin berkembang dan mulai merambah ke berbagai sektor(Mashud & Ramlah, 2022). Perkembangan teknologi dan internet di Indonesia, telah memiliki dampak yang besar terhadap perubahan bisnis. Yaitu mulai dari cara beriklan, cara jual beli, cara berinteraksi antar manusia dan peran serta jejaring sosial (Nugroho, 2016).

Persaingan dunia bisnis pada saat ini sangatlah ketat, dimana tingkat mobilitas yang tinggi serta perkembangan teknologi yang sangat pesat(Piu, 2015). Masalah yang sering dihadapi oleh para penjual, adalah dimana mereka masih menggunakan cara-cara tradisional. Dimana, dalam mencapai efisiensi dan efektifitas dalam hal pemasaran, belum dapat menjangkau pangsa pasar atau pelanggan baru dalam ruang lingkup yang luas(Qadri et al., 2023).

Bisnis oleh-oleh khas daerah saat ini sedang populer. Banyak artis Indonesia yang sudah berhasil dalam menjalankan bisnis oleh-oleh tersebut. Di sisi lain, sudah banyak kelompok masyarakat yang memproduksi makanan atau kerajinan khas daerah (Pratama et al., 2020). Dengan adanya website maka UKM Sido Makmur dapat memperluas pemasaran dan konsumen menjadi lebih mudah mendapatkan informasi tentang produk tanpa harus datang ke Pusat Oleh-oleh Desa Giri Purno serta dengan adanya sistem penjualan online (ecommerce) maka UKM Sido Makmur dapat memudahkan proses transaksi yang selama ini sifatnya konvensional menjadi lebih modern (Aisyah et al., 2023).

Makassar, sebagai salah satu kota terbesar di Indonesia bagian timur, dikenal tidak hanya sebagai pusat bisnis dan pendidikan, tetapi juga sebagai destinasi wisata yang kaya akan budaya dan kuliner. Oleh-oleh khas Makassar seperti otak-otak, kue kering, abon ikan, dan berbagai kerajinan tangan menjadi daya tarik tersendiri bagi para wisatawan. Namun, banyak toko oleh-oleh di Makassar masih mengandalkan metode penjualan manual yang dapat menimbulkan berbagai kendala, seperti kesalahan pencatatan transaksi, pengelolaan stok yang tidak efisien, dan keterbatasan dalam mencapai pasar yang lebih luas.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan sebuah sistem informasi penjualan yang dapat mengotomatisasi dan meningkatkan efisiensi operasional toko oleh-oleh khas Makassar. Dengan demikian, toko oleh-oleh dapat memberikan pelayanan yang lebih baik kepada pelanggan dan bersaing lebih kompetitif di pasar.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah sistem informasi penjualan yang komprehensif untuk toko oleh-oleh khas Makassar. Metodologi yang digunakan melibatkan analisis kebutuhan, perancangan sistem, pengembangan, pengujian, dan evaluasi. Dengan menerapkan sistem informasi ini, diharapkan toko oleh-oleh khas Makassar dapat meningkatkan efisiensi operasional, akurasi data, dan jangkauan pasar, serta memberikan kontribusi positif terhadap perekonomian lokal.

LANDASAN TEORI

Definisi Sistem Informasi

Menurut Sutarman, “Sistem Informasi dapat didefinisikan dengan mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu”. Seperti sistem lainnya, sebuah sistem informasi terdiri atas input dan output.

Menurut Hidayat, “Sistem informasi adalah sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan atau mengendalikan organisasi”.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa “Sistem informasi adalah sebuah sistem yang terdiri dari pengumpulan, pemrosesan data, penyimpanan, pengolahan, pengendalian dan pelaporan sehingga tercapai sebuah informasi yang mendukung pengambilan keputusan didalam suatu organisasi untuk dapat mencapai sasaran dan tujuannya”. (Mattigara & Ramlah, 2021)

Pengertian Penjualan

Penjualan adalah proses dimana sang penjual memuaskan segala kebutuhan dan keinginan pembeli agar dicapai manfaatnya bagi yang penjual maupun sang pembeli yang berkelanjutan dan yang menguntungkan bagi kedua belah pihak. Penjualan juga hasil yang dicapai sebagai imbalan jasa – jasa yang diselenggarakan yang dilakukannya perniagaan transaksi dunia usaha (Ahmad & Hasti, 2018).

Oleh-oleh

Oleh-oleh sering disinonimkan dengan souvenir, buah tangan atau cinderamata adalah sesuatu

yang dibawa oleh seorang wisatawan ke rumahnya untuk mengenang daerah yang telah dikunjungi, terutama para wisatawan. Oleh-oleh adalah benda yang ukurannya relatif kecil dan harganya tidak mahal, untuk dihadiahkan, disimpan atau dibeli (Sabir et al., 2023).

Website

Website adalah lokasi di Internet yang memberikan informasi tentang profil pribadi pemilik website. Website adalah halaman yang memuat halaman web di Internet yang digunakan sebagai media penyampaian informasi, komunikasi atau transaksi. (Mashud & Wisda, 2019) (Mashud, 2020).

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian yang digunakan dalam perancangan sistem informasi penelitian ini meliputi beberapa tahapan berikut:

Studi Literatur

Tahap ini melibatkan penelitian dan pengumpulan informasi dari berbagai sumber literatur yang relevan, seperti buku, jurnal, artikel ilmiah, dan laporan penelitian sebelumnya. Studi literatur ini bertujuan untuk memahami konsep dasar, teknologi yang digunakan, serta best practices dalam perancangan sistem informasi penjualan.

Analisis Kebutuhan

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendokumentasikan kebutuhan sistem dari berbagai pemangku kepentingan, termasuk pemilik toko/karyawan dan pelanggan. Metode yang digunakan dalam analisis kebutuhan meliputi:

Wawancara: Melakukan wawancara dengan pemilik toko / karyawan untuk memahami proses bisnis saat ini dan kebutuhan mereka terhadap sistem baru.

Observasi: Mengamati langsung proses penjualan di toko oleh-oleh untuk memahami alur kerja dan kendala yang dihadapi.

Perancangan Sistem

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tahap ini melibatkan perancangan arsitektur sistem, termasuk perancangan basis data dan antarmuka pengguna. Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap ini meliputi:

Perancangan Basis Data: Membuat model basis data yang mencakup tabel-tabel yang diperlukan, hubungan antar tabel, dan aturan normalisasi untuk memastikan konsistensi data.

Perancangan Antarmuka Pengguna: Membuat prototipe antarmuka pengguna (user interface) untuk memastikan kemudahan penggunaan dan memenuhi kebutuhan pengguna.

Perancangan Arsitektur Sistem: Menentukan komponen utama sistem, alur data, dan teknologi yang akan digunakan.

Pengembangan Sistem

Tahap ini melibatkan pengkodean dan pengujian sistem berdasarkan perancangan yang telah dibuat. Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap ini meliputi:

Pengkodean: Mengimplementasikan sistem menggunakan bahasa pemrograman dan teknologi yang telah ditentukan.

Pengujian: Melakukan pengujian sistem untuk memastikan bahwa semua fungsi bekerja dengan baik. Pengujian yang dilakukan meliputi pengujian unit, pengujian integrasi, dan pengujian sistem secara keseluruhan.

Pengujian Black Box

Pengujian black box dilakukan untuk menguji fungsi-fungsi utama sistem tanpa memeriksa kode internal. Metode ini digunakan untuk memastikan bahwa sistem berfungsi sesuai dengan spesifikasi

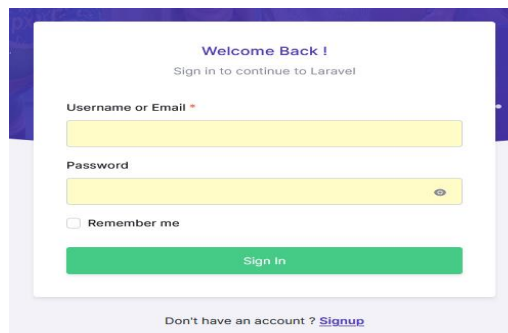
yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah Sistem Informasi Penjualan Oleh-Oleh Khas Makassar berbasis web. Pada bagian ini dapat diuraikan mengenai hasil dari penelitian beserta pengujian yang telah dilakukan. Hasil rancangan Sistem Informasi Penjualan Oleh-Oleh Khas Makassar yang dikembangkan dapat dilihat pada uraian berikut:

1. Menu Login

Menu login adalah menu untuk mengakses sistem dengan memasukkan nama dan password dari pengguna, tampilan menu login sebagai berikut :

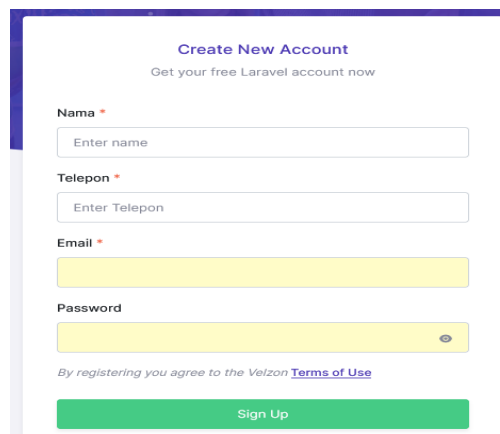


The screenshot shows a login form titled "Welcome Back !" with the subtitle "Sign in to continue to Laravel". It contains two input fields: "Username or Email *" and "Password". Below the password field is a "Remember me" checkbox. A green "Sign In" button is positioned below the form. At the bottom, there is a link: "Don't have an account ? [Signup](#)".

Gambar 1. Menu Login

2. Menu Registrasi

Menu registrasi adalah menu bagi pengguna yang belum memiliki akun untuk mendaftar dan membuat akun baru, berikut tampilan menu register :

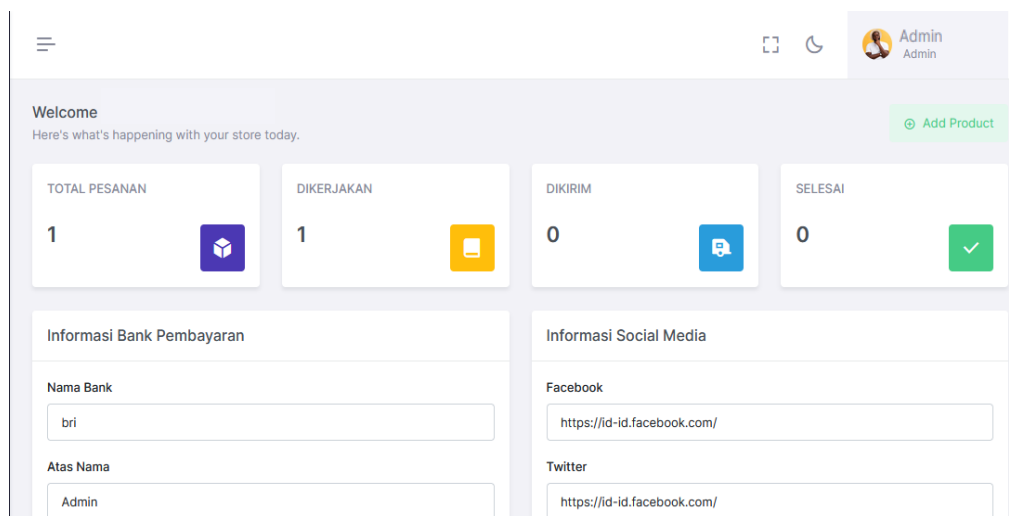


The screenshot shows a registration form titled "Create New Account" with the subtitle "Get your free Laravel account now". It contains four input fields: "Nama *" (with placeholder "Enter name"), "Telepon *" (with placeholder "Enter Telepon"), "Email *" (with placeholder "Enter email"), and "Password" (with placeholder "Enter password"). Below the password field is a "Remember me" checkbox. A green "Sign Up" button is positioned below the form. At the bottom, there is a link: "By registering you agree to the [Velzon Terms of Use](#)".

Gambar 2. Menu Register

3. Dashboard

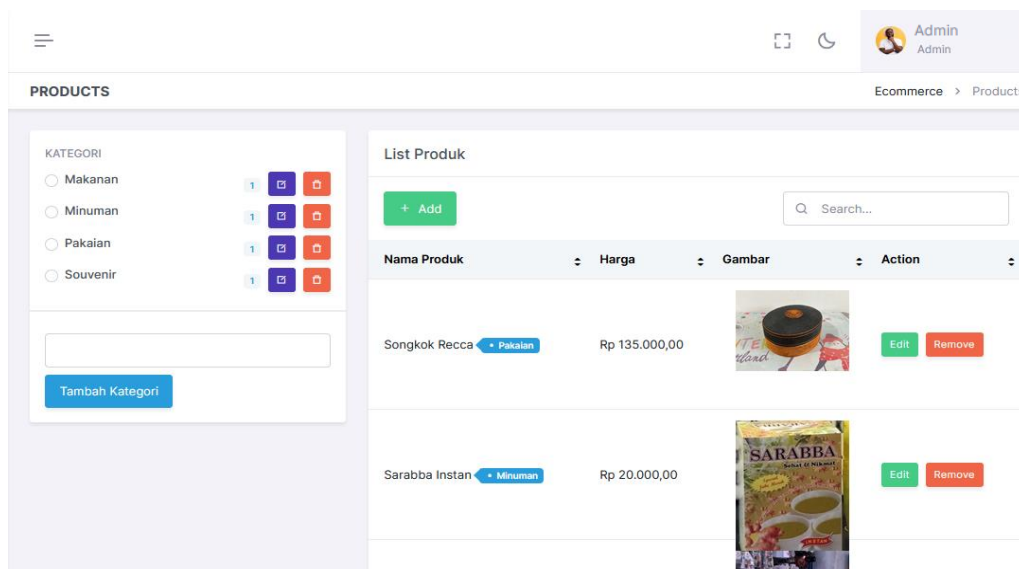
Merupakan halaman utama atau halaman awal yang menampilkan ringkasan informasi penting dalam sebuah website, berikut tampilan dashboard sistem penjualan oleh-oleh khas makassar.



Gambar 3. Tampilan Dashboard

4. Menu Produk

Menu produk adalah menu yang menyediakan daftar produk dengan pilihan beberapa kategori seperti makanan, minuman, pakaian, souvenir dan lain-lain.

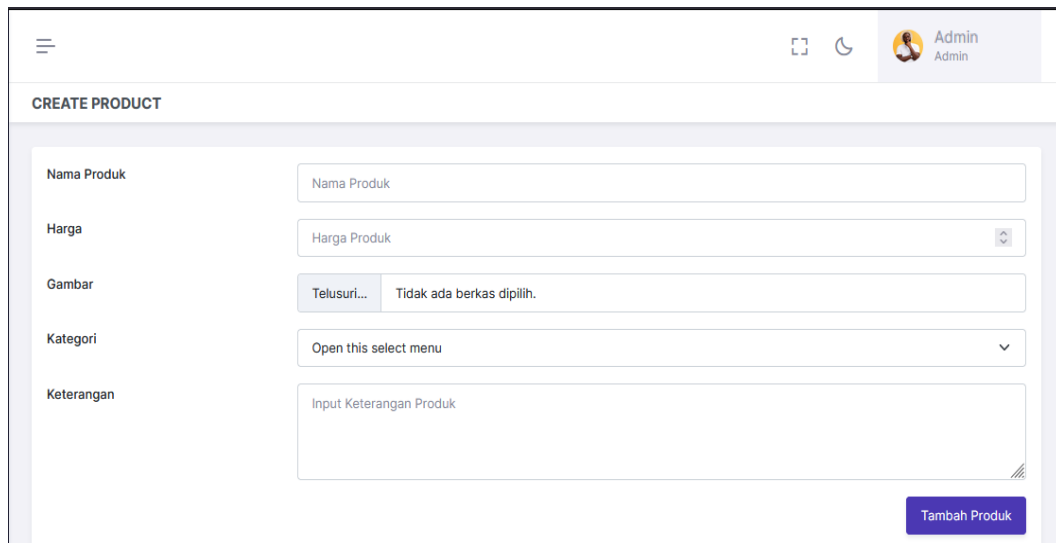


Gambar 4. Menu Produk

5. Menu Tambah Produk

Menu yang disediakan untuk menambah produk baru yang belum ada didalam sistem, menu ini

terdiri dari nama produk, harga, gambar, kategori dan keterangan.



The screenshot shows a web interface for creating a product. The title is 'CREATE PRODUCT'. The form contains the following fields:

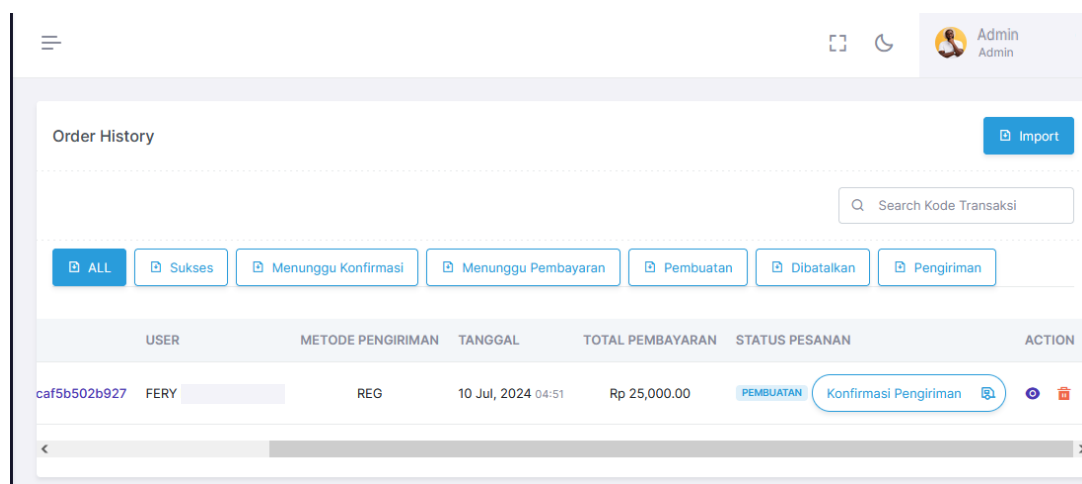
- Nama Produk:** A text input field with the placeholder 'Nama Produk'.
- Harga:** A text input field with the placeholder 'Harga Produk' and a dropdown arrow on the right.
- Gambar:** A button labeled 'Telusuri...' and a message 'Tidak ada berkas dipilih.'
- Kategori:** A dropdown menu with the placeholder 'Open this select menu'.
- Keterangan:** A large text area with the placeholder 'Input Keterangan Produk'.

A blue button labeled 'Tambah Produk' is positioned at the bottom right of the form.

Gambar 5. Menu tambah produk

6. Menu pesanan

Menu pesanan berfungsi untuk pengelolaan pesanan, dimenu ini kita bisa melihat berbagai informasi seperti status pesanan, konfirmasi, pembayaran, pembatalan dan pengiriman. Berikut tampilan menu pesanan.



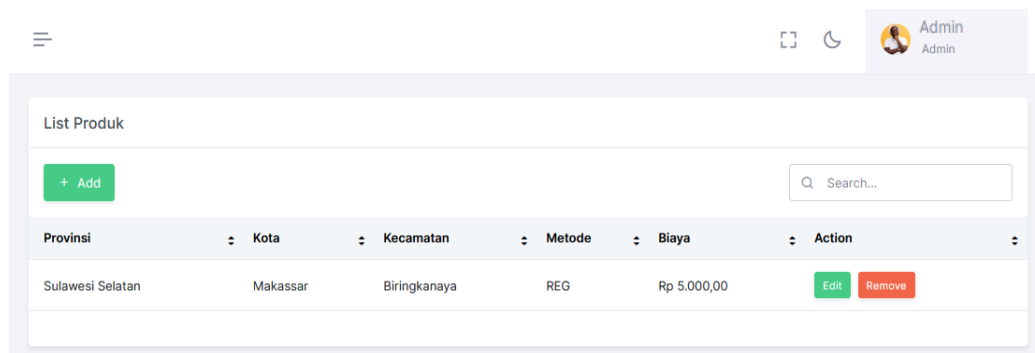
The screenshot displays the 'Order History' section. At the top right, there is an 'Import' button. Below it is a search bar labeled 'Search Kode Transaksi'. A row of filter buttons includes 'ALL', 'Sukses', 'Menunggu Konfirmasi', 'Menunggu Pembayaran', 'Pembuatan', 'Dibatalkan', and 'Pengiriman'. The main content is a table with the following columns: USER, METODE PENGIRIMAN, TANGGAL, TOTAL PEMBAYARAN, STATUS PESANAN, and ACTION.

USER	METODE PENGIRIMAN	TANGGAL	TOTAL PEMBAYARAN	STATUS PESANAN	ACTION
caf5b502b927	FERY	REG	10 Jul, 2024 04:51	Rp 25,000.00	PEMBUATAN Konfirmasi Pengiriman

Gambar 6. Menu pesanan

7. Menu Metode Pengiriman

Menu ini menyiapkan beberapa metode pengiriman seperti pengiriman reguler (REG) yaitu layanan pengiriman barang satuan dengan berat dan ukuran yang tidak terlalu besar.



Gambar 7. Menu metode pengiriman

Pengujian black box

Hasil pengujian black box menunjukkan bahwa sistem informasi penjualan oleh-oleh khas Makassar berfungsi dengan baik sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan. Berikut adalah ringkasan hasil pengujian untuk setiap fungsi utama:

- 1) Registrasi : Pelanggan dapat melakukan registrasi dengan lancar
- 2) Menu Login: Admin dan Pelanggan dapat login dengan memasukkan user dan password dengan benar, dan gagal login jika memasukkan user dan/atau password yang tidak sesuai.
- 3) Manajemen Produk: Semua fungsi penambahan, pengeditan, dan penghapusan kategori dan jenis produk bekerja sesuai dengan yang diharapkan. Kriteria dan Produk baru dapat ditambahkan, produk yang ada dapat diedit, dan produk yang tidak lagi diperlukan dapat dihapus dari sistem.
- 4) Manajemen User: Admin dapat mengelola user termasuk menghapus user yang tidak lagi diperlukan dari sistem.
- 5) Proses Pesanan: Proses penjualan berjalan lancar, mulai dari pemesanan hingga pembayaran. Keranjang belanja berfungsi dengan baik, dan pelanggan dapat menyelesaikan transaksi tanpa kesulitan.

KESIMPULAN

Penelitian ini telah berhasil merancang sebuah sistem informasi penjualan yang komprehensif untuk toko oleh-oleh khas Makassar, yang diharapkan dapat mengatasi berbagai masalah yang dihadapi dalam proses penjualan manual. Metodologi yang diterapkan melibatkan analisis kebutuhan, perancangan sistem, pengembangan dan pengujian. Pengujian black box yang dilakukan menunjukkan bahwa sistem telah memenuhi kriteria fungsional yang diharapkan. Hasil pengujian ini menunjukkan bahwa sistem siap untuk diimplementasikan. Sistem yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan akurasi operasional penjualan, tetapi juga membantu memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan pengalaman pengguna. Penelitian ini juga membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut, seperti integrasi dengan platform e-commerce yang lebih besar dan penambahan fitur-fitur baru yang dapat meningkatkan nilai tambah sistem.

REFERENSI

- Ahmad, R. F., & Hasti, N. (2018). Sistem Informasi Penjualan Sandal Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 8(1), 67–72.
- Aisyah, S. N., Sudiby, H., & Yandani, E. (2023). Sistem Informasi Penjualan Online Pada Pusat Oleh-Oleh Desa Giri Purno. *Simtika*, 6(2), 10–14.

-
- Arsyad, A. A., Mashud, M., & Sumardin, A. (2022). Implementasi Metode Agile Scrum Pada Sistem Informasi Akuntansi CV Tritama Inti Persada. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 2(2), 82–87.
- Mashud, M. (2020). SISTEM INFORMASI PENJUALAN BARANG BERBASIS WEB PADA TOKO SINAR HARAPAN MAKASSAR. *Kompak: Jurnal Ilmiah Komputerisasi Akuntansi*, 13(2), 41–48.
- Mashud, M., & Ramlah, P. (2022). Perancangan Sistem Informasi Reservasi Booking dan Reminder Service Motor Pada Shoowroom Benelli. *JNSTA ADPERTISI JOURNAL*, 2(2), 18–23.
- Mashud, M., & Wisda, W. (2019). Aplikasi Chatbot Berbasis Website sebagai Virtual Personal Assistant dalam Pemasaran Properti. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 9(2), 99–107.
- Mattigara, A., & Ramlah, P. (2021). Perancangan Sistem Informasi Koperasi pada KSP. Bakti Huria. *TEMATIK*, 8(1), 69–83.
- Muhajirin, M., Rahmayana, R., & Ramlah, P. (2022). Perancangan Sistem Informasi Sektor Ekonomi Unggulan Provinsi Sulawesi Selatan Menggunakan Analisis LQ dan Shift Share. *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, 3(3), 325–330.
- Nugroho, F. E. (2016). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Studi Kasus Tokoku. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 717–724.
- Piu, S. W. (2015). *Perancangan Sistem Informasi E-Marketing Pada PT. Batara Sarana Mandiri*. 4(2).
- Pratama, E. A., Hellyana, C. M., & Imaniawan, F. F. D. (2020). Penerapan aplikasi penjualan oleh-oleh secara konsinyasi berbasis android. *IJCIT: Indonesian Journal on Computer and Information Technology*, 5(2).
- Qadri, M., Tamrin, F., & Ilham, A. S. (2023). Perancangan Sistem E-Commerce Menggunakan Metode Customer Relationship Management. *Jurnal Minfo Polgan*, 12(1), 192–199.
- Sabir, F. M., Puteri, A. N., Amiruddin, A., & Patalangi, S. S. (2023). Rancang Bangun Aplikasi GIS Pusat Oleh-Oleh Toraja Berbasis Web. *Jurnal Minfo Polgan*, 12(1), 1361–1369.