

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN *BUSINESS MODEL CANVAS* (BMC) PADA TOKO PLASTIK BUNDA

Nabila Maulida, Nina Sulistiyowati, Hannie

Program Studi Sistem Informasi S1, Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Singaperbangsa Karawang, Jl. HS. Ronggo Waluyo, Puseurjaya Teluk Jambe, Jawa Barat

nabila.maulida19051@student.unsika.ac.id

ABSTRAK

Toko plastik bunda adalah toko yang bergerak dibidang perdagangan produk plastik. Sistem penjualan yang diterapkan oleh toko plastik bunda yang ada saat ini masih menggunakan sistem tradisional artinya pengelolaan penjualan, penyimpanan data dan pembuatan laporan masih dilakukan secara manual. Sistem penjualan toko plastik bunda saat ini masih konvensional, artinya pelanggan biasanya datang ke toko dengan memilih produk yang akan dibeli, dan belum adanya rancangan strategi bisnis pada toko plastik bunda. Peluang inovasi dan pengembangan toko plastik bunda dapat implementasikan dengan bantuan business model canvas untuk membuat bisnis dapat lebih fokus dan kompetitif dengan toko lain. Ini bertujuan untuk lebih memudahkan mengatur catatan keuangan yang terjadi seperti pemasukan dan pengeluaran. Oleh karena itu, dalam penelitian ini menggunakan metode SDLC model *waterfall* dengan tahapan analisis, *design*, *implementasi*, *Testing* untuk merancang dan membuat sistem penjualan dan laporan penjualan. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah sistem yang dapat menampilkan informasi produk dan laporan penjualan sehingga memudahkan pemilik toko plastik bunda dalam mengelola penjualan. Pengembangan website penjualan dan laporan penjualan yang telah dibuat dapat membantu pemilik toko plastik bunda dalam melakukan pencatatan data penjualan sehingga menghasilkan informasi berupa laporan terhadap transaksi penjualan.

Kata kunci: Penjualan, Laporan Penjualan, Business Model Canvas, website, waterfall.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan bisnis di Indonesia semakin berkembang. Situasi ini menciptakan persaingan antar UKM, pesaing lebih banyak, volume produksi yang lebih besar dan perkembangan teknologi yang lebih cepat. Hal ini menuntut perusahaan untuk lebih memperhatikan lingkungan untuk mendukung pengembangan bisnis dalam kegiatan sistem penjualan, diperlukan sistem manajemen terkomputerisasi untuk memudahkan transaksi. Karena pengetahuan yang terbatas tentang cara memasarkan produk, maka cara pemasaran toko ini hanya menggunakan informasi secara konvensional melalui informasi orang ke orang. Oleh karena itu, peran teknologi membantu memasarkan menggunakan media baru yang belum pernah digunakan sebelumnya dan di dalamnya memerlukan sebuah model bisnis [1].

Membangun bisnis membutuhkan proses penerapan didalamnya dan penting mengapa model bisnis harus dirinci secara sistematis. Dengan munculnya peluang bisnis ini, persaingan makin ketat yang menuntut para pengusaha untuk merancang model strategi bisnis dalam mengembangkan bisnisnya. Dengan semakin tingginya persaingan bisnis sehingga pemilik usaha memikirkan model bisnis mereka untuk mengembangkan strategi bisnis mereka. Secara umum, pengembangan strategi melibatkan penggunaan Business Model Canvas (BMC). Sebuah model bisnis yang menggambarkan isi, struktur, dan pengelolaan transaksi yang ditujukan

untuk menciptakan nilai dengan eksploitasi peluang bisnis [2].

Toko plastik bunda telah beroperasi hampir dua tahun. Toko plastik bunda adalah perusahaan dagang yang bergerak di bidang perdagangan produk plastik. Sebagian besar sistem penjualan toko plastik bunda masih menggunakan sistem tradisional dan belum menerapkan teknologi komputerisasi. Sistem transaksi jual beli plastik yang dikerjakan secara konvensional membutuhkan pendataan data yang terkomputerisasi sebagai alat bantu. Selain itu, pencatatan yang di catat selama ini. Adapun sistem penjualan yang digunakan oleh Toko Plastik Bunda saat ini masih manual, yaitu pelanggan biasanya datang ke toko dengan memilih produk yang akan dibeli dan dari wawancara biasanya pelanggan terlebih dahulu menanyakan informasi mengenai produk tersebut, seperti stok maupun harga kemudian pembeli membayar produk tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik usaha masih terdapat cara konvensional dalam pengelolaan penjualan. Dimana data uang masuk dan data uang keluar dicatat menggunakan Microsoft Excel atau diolah secara manual menjadi laporan penjualan. Kemudian dalam melakukan pencatatan sering terjadi masalah seperti kesalahan pencatatan, data barang yang tidak tercatat atau pencatatan ganda. Selain itu, hal ini sering terjadi, pemilik usaha sulit mengetahui apakah usahanya mengalami untung atau rugi, dan jika hal ini terus berlanjut dapat mengakibatkan tutupnya usaha karena kerugian terus terjadi tanpa disadari. Sesuai dengan

perkembangan teknologi sudah seharusnya pemilik usaha beralih ke sistem dalam melakukan pencatatan [3].

Pencatatan berbasis aplikasi atau sistem akan lebih mudah dan dapat menghindari masalah seperti kesalahan pencatatan. Selain itu, pencatatan menggunakan sistem juga lebih memudahkan pemilik bisnis dalam mengambil keputusan yang sesuai dengan kondisi penjualan karena sistem dapat menampilkan laporan secara otomatis tentang jumlah keuntungan atau kerugian yang diperoleh perusahaan sesuai dengan jangka waktu yang diinginkan oleh pemilik usaha. Maka, solusinya yaitu dengan cara menghubungkan toko plastik bunda dengan sistem untuk mempermudah dalam mengelola penjualan dan transaksi penjualan berbasis website [1].

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, kami ingin mengkaji lebih lanjut untuk menemukan strategi bisnis di bidang manajemen penjualan dan penjualan untuk mengembangkan bisnis pada toko plastik bunda dengan memadukan unsur *Business Model Canvas*. Pada penelitian ini dibuatnya sistem informasi penjualan dan laporan penjualan sebagai strategi pengembangan bisnis berbasis web menggunakan metode SDLC (*software development life cycle*) dengan model pengembangan *waterfall*. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan aplikasi berbasis website adalah html, php dan *database MySQL* sebagai penyimpanan data untuk pembuatan website penjualan dan laporan penjualan. Sistem ini dapat memudahkan pemilik toko plastik bunda dalam mengelola penjualan dan manajemen penjualan dalam melihat informasi barang, laporan penjualan tanpa harus menulisnya secara manual [3].

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah teknologi informasi yang menyediakan data untuk membantu manajemen membuat dan menyediakan informasi. Sistem informasi sangat penting bagi bisnis karena sistem informasi memberikan informasi yang diperlukan oleh manajemen organisasi untuk mendukung pengambilan keputusan bisnis [4].

2.2. Penjualan

Penjualan adalah aktivitas seseorang dalam menjual barang atau jasa dengan harapan dari hasil penjualan barang dan jasa mendapatkan keuntungan dari transaksi yang dilakukan. Sehingga dapat diartikan penjualan yaitu perpindahan barang dari penjual kepada pembeli [5].

2.3. Laporan Penjualan

Laporan penjualan yang disusun selama satu tahun dan disajikan sedemikian rupa sehingga dapat memenuhi kebutuhan pihak internal dan eksternal perusahaan. Perusahaan yang tertarik dengan pengembangan bisnis sangat beragam dan memiliki hak atas informasi penjualan. Manajemen puncak

menggunakan laporan penjualan untuk membuat keputusan yang mendorong pertumbuhan perusahaan, sementara laporan penjualan juga membantu investor untuk membuat keputusan apakah investor akan berinvestasi di saham perusahaan atau tidak [6].

2.4. Business Model Canvas (BMC)

Business Model Canvas adalah alat untuk memecahkan masalah dengan menggambarkan, memberikan visualisasi, memberikan nilai dan mengubah model bisnis yang sangat rumit menjadi mudah. Konsep tersebut ditulis di atas lembar kertas yang berisi sembilan blok dasar tentang pemikiran logis. Bagaimana sebuah bisnis dalam menghasilkan pendapatan dengan mempertimbangkan komponen yang diperlukan untuk merancang model bisnis [7].

2.5. Waterfall

Metode waterfall merupakan bagian dari SDLC dimana setiap tahapan proses memiliki fungsi. Metode ini merupakan bagian dari siklus hidup klasik (*classic life cycle*), karena Waterfall harus dilakukan secara bertahap sesuai langkah-langkahnya. Ini berarti fokus pada setiap tugas yang dilakukan. Pekerjaan paralel jarang terjadi, sehingga paralelisme dapat terjadi di Waterfall [9].

2.6. UML (Unified Modeling Language)

UML (*Unified Modeling Language*) adalah bahasa yang digunakan untuk memvisualisasikan, mendefinisikan, membuat dan mendokumentasikan sistem pengembangan perangkat lunak berbasis (*ObjectOriented*). UML juga menyediakan standar untuk penulisan desain sistem seperti konsep proses bisnis, deskripsi kelas dalam bahasa pemrograman, skema basis data, dan komponen sistem perangkat lunak yang diperlukan. UML tidak hanya dapat digunakan sebagai bahasa pemrograman visual, UML juga dapat digunakan dengan berbagai bahasa pemrograman seperti, bahasa JAVA, bahasa C++, dan Visual Basic serta database berorientasi objek [9].

2.7. Website

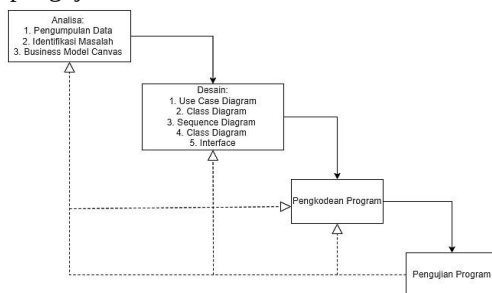
Website dalam bahasa umum sebagai kumpulan halaman digital. Termasuk informasi yang ditampilkan di halaman web dalam format teks pendek atau panjang, informasi video dengan animasi, dan informasi dalam format audio. Halaman situs web adalah file dokumen dalam format HTML (*HyperText Markup Language*), HTML dioperasikan menggunakan akses layanan situs web melalui port HTML komputer. Port HTML yaitu protokol memungkinkan sistem layanan situs web yang akan mengirimkan informasi dari server situs web untuk ditampilkan kepada pengguna melalui aplikasi browser seperti Mozilla, Chrome, dan lainnya. Ada dua jenis situs web yaitu dinamis dan statis [10].

2.8. Bahasa Pemrograman

Bahasa pemrograman merupakan program dalam menerjemahkan perintah yang sudah ditulis ke dalam bahasa mesin sehingga bahasa tersebut bisa dipahami dan diterima oleh komputer. Bahasa ini, dapat menentukan data apa yang diproses oleh komputer, bagaimana data disimpan atau dikirim, dan langkah apa yang harus diambil dalam berbagai situasi [10].

3. METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian yang digunakan mengikuti tahapan SDLC (Software Development Life Cycle) dengan menggunakan model pengembangan Waterfall. Tahapan dari metode waterfall adalah analisis kebutuhan, perancangan sistem, pengkodean program dan pengujian program. Alur penelitian saat ini digambarkan dengan menggunakan diagram. Penelitian ini menggunakan beberapa tahapan yaitu analisis, desain, pengkodean dan pengujian.



Gambar 1. Alur Penelitian

3.1. Analisis Kebutuhan

Dari tahapan analisis akan terdapat beberapa masalah yang terjadi pada objek penelitian. Tahapan ini merupakan langkah pertama untuk menentukan kriteria kebutuhan sistem yang nantinya akan dibuat pada penelitian ini dan dibutuhkan data - data alur penjualan melalui observasi dan wawancara terhadap pemilik toko plastik bunda. Dalam hal analisis akan dilakukan beberapa tahap yaitu:

a. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja atau layanan apa saja yang nantinya harus disediakan oleh sistem.

b. Kebutuhan non fungsional

Kebutuhan non fungsional merupakan kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam operasional sistem atau aplikasi.

3.2. Desain

Tahapan desain yang digunakan untuk melakukan perancangan konsep sistem yang akan dibuat dan dijabarkan berdasarkan kebutuhan pemilik toko yang diperoleh dari hasil Usecase Diagram, Activity Diagram, Class Diagram dan Sequence Diagram dan membuat desain untuk tampilan program sebagai dokumentasi dari sebuah prosedur dalam aplikasi yang dibuat untuk mendesain struktur menu dari aplikasi berbasis web.

3.3. Pengkodean

Untuk menghasilkan sebuah sistem penjualan dan laporan penjualan, tahap selanjutnya adalah tahap pengkodean. Pada tahap ini sudah mulai mengimplementasikan desain-desain yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman untuk nantinya menghasilkan sebuah sistem penjualan dan laporan penjualan. Sistem akan dibangun sesuai dengan desain yang telah ditetapkan dan akan menggunakan kode program *PHP*, *HTML*, dan *MySQL* untuk databasenya.

3.4. Pengujian

Untuk menghasilkan sebuah sistem penjualan dan laporan penjualan, tahap selanjutnya adalah tahap pengkodean. Pada tahap ini sudah mulai mengimplementasikan desain-desain yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman untuk nantinya menghasilkan sebuah sistem penjualan dan laporan penjualan. Sistem akan dibangun sesuai dengan desain yang telah ditetapkan dan akan menggunakan kode program *PHP*, *HTML*, dan *MySQL* untuk databasenya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini mengembangkan usaha toko plastik menggunakan strategi Business Model Canvas serta pembuatan website penjualan dan laporan penjualan dengan metodologi SDLC (Software Development Life Cycle) menggunakan model Waterfall yang memiliki tahapan yaitu: analisis kebutuhan, desain sistem, pengkodean, serta tahap pengujian.

4.2. Analisis Kebutuhan

Sebelum membuat suatu sistem, analisis kebutuhan harus dilakukan dengan metode yang sudah ada. Banyak fitur yang masih kosong seperti Hicode dan Vicode. Dan memperbaiki fitur chat yang belum dapat mengirim pesan gambar.

1. Analisa Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional untuk user

a. User dapat melihat produk, login untuk melakukan pemesanan, input pesan dan membeli produk

b. Admin adalah pemilik toko yang memiliki akses pada sistem secara keseluruhan.

2. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)

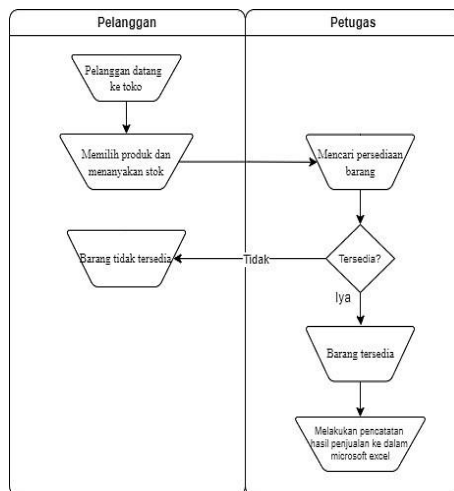
Analisa kebutuhan perangkat lunak (hardware) yang dibutuhkan sebagai pendukung sistem yang akan digunakan untuk membanun aplikasi, yaitu sebagai berikut:

- Processor
- Laptop HP
- RAM
- Hard Disk

3. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)
Analisis kebutuhan perangkat lunak (software) yang dibutuhkan sebagai pendukung sistem yang akan digunakan untuk membangun aplikasi, yaitu sebagai berikut:
 - a. Laragon, sebagai webserver
 - b. HTML, sebagai bahasa untuk membuat sebuah halaman web.
 - c. PHP, bahasa pemrograman yang digunakan
 - d. HS Database, sebagai database server
 - e. Visual Studio Code, sebagai text editor
 - f. Google Chrome, sebagai web browser

4.3. Analisis Sistem Berjalan

Untuk mengetahui prosedur dari sistem yang sedang berjalan di dalam penjualan dan rekapitulasi penjualan yang dilakukan toko plastik bunda. Berikut ini adalah alur sistem yang sedang berjalan.

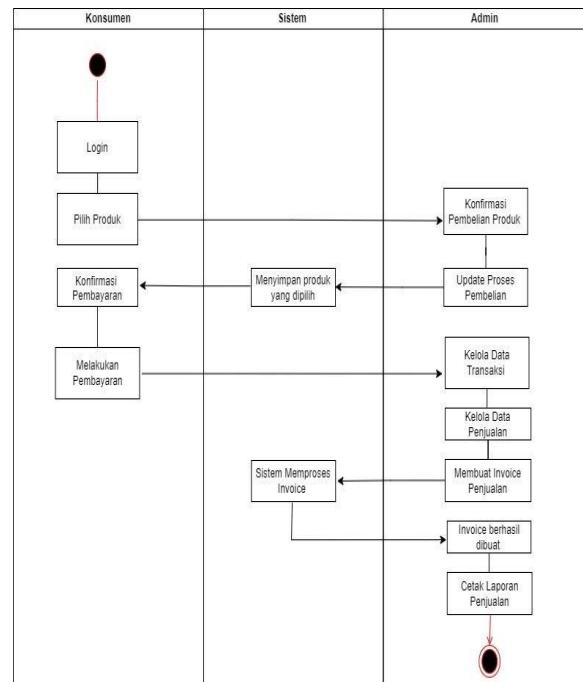


Gambar 2. Analisis Sistem Berjalan

4.4. Analisis sistem yang diusulkan

Sistem yang diusulkan akan merupakan solusi dari permasalahan yang terjadi dalam menentukan guru terbaik. Berikut uraian permasalahan tersebut Adapun prosedur sistem penjualan dan laporan penjualan barang yang di usulkan adalah sebagai berikut

- a. Konsumen login web dan memilih produk pada halaman produk.
- b. Sistem menampilkan konfirmasi pembelian produk dan menyimpan produk yang sudah dipilih ke dalam keranjang. Jika barang sudah sesuai konsumen maka konsumen akan membayara barang tersebut.
- c. Admin menginputkan data penjualan barang dan terdapat no invoice penjualan barang dan laporan penjualan akan terupdate.



Gambar 3. Analisis sistem yang diusulkan

4.5. Business Model Canvas

Setelah melakukan analisis, langkah selanjutnya adalah mengidentifikasi model bisnis pada toko plastik bunda dengan menerapkan Business Model Canvas (BMC).



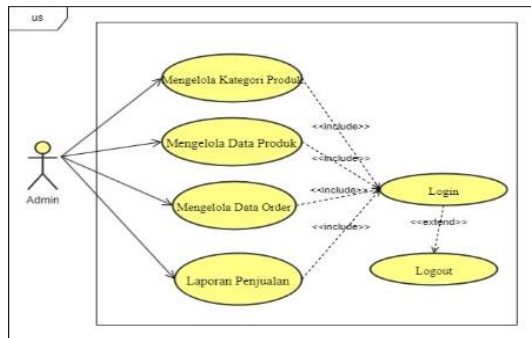
Gambar 4. Business Model Canvas

4.6. Desain

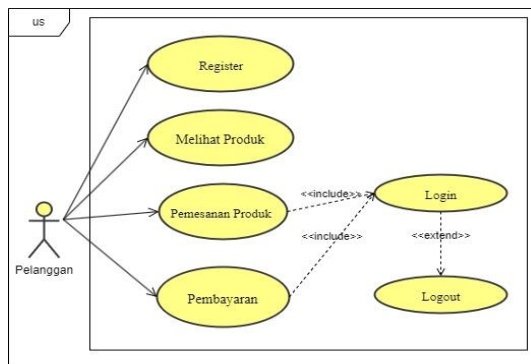
Pada tahapan desain dilakukan pembuatan desain dari kebutuhan yang diketahui dan dituliskan. Tujuan adalah untuk membuat model atau representasi dari sistem atau aplikasi yang akan dibangun. Desain yang dibuat berupa *usecase diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan juga desain *interface*

4.7. Use Case Diagram

Dalam usecase diagram menggambarkan interaksi antar user yaitu pemilik toko dengan perangkat lunak. Didalam perangkat lunak yang sedang dibangun terdapat beberapa fungsi atau usecase yaitu mengelola data barang, mengelola penjualan barang. Berikut ini usecase penjualan dan laporan penjualan yang dibuat seperti gambar:



Gambar 5. Usecase diagram admin



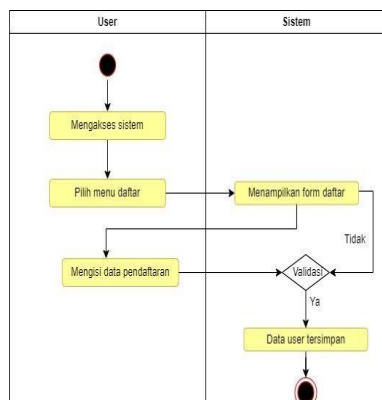
Gambar 6. Usecase diagram pelanggan

4.8. Activity Diagram

Activity diagram menjelaskan mengenai aliran aktivitas dari proses sistem. Diagram ini juga dapat menentukan alur dari proses sistem yang sedang berjalan dan menggambarkan untuk alur kejadian yang ada pada sistem. Adapun activity diagram yang diusulkan dalam aplikasi sistem informasi penjualan dan laporan penjualan pada toko plastik bunda ini adalah sebagai berikut:

1. Activity Diagram user melakukan register

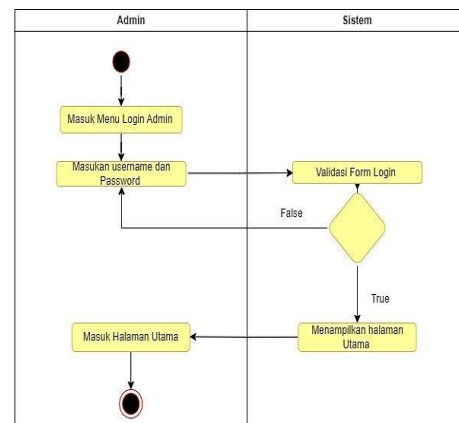
Activity diagram pendaftaran, user mengakses sistem terlebih dahulu lalu pilih menu daftar, input dengan klik daftar maka sistem otomatis akan menampilkan form data diri, klik input data diri dan klik daftar maka sistem akan menyimpan data pelanggan baru. Activity Diagram bisa dilihat pada gambar 7 dibawah ini;



Gambar 7. Activity diagram register

2. Activity Diagram melakukan login

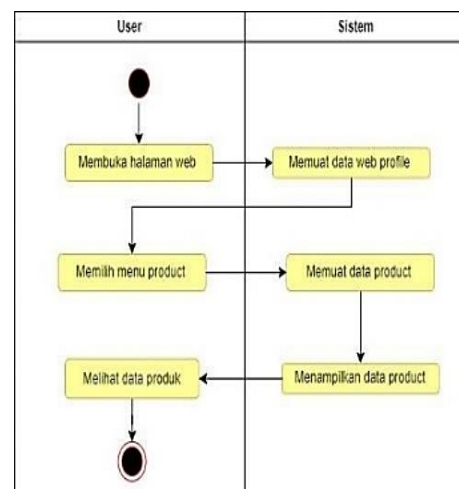
Pada proses ini, admin melakukan login pada sistem. Saat admin mengakses aplikasi ini, halaman utama pertama yang ditampilkan oleh sistem adalah halaman login. Halaman ini adalah langkah pertama untuk dapat mengakses aplikasi ini. Activity Diagram bisa dilihat pada gambar 8 dibawah ini:



Gambar 8. Activity diagram login

3. Activity Diagram user melihat produk

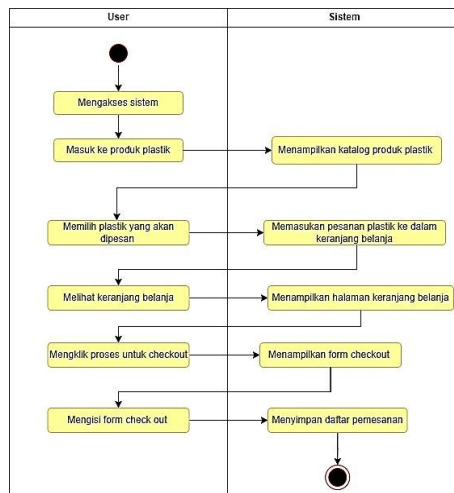
Activity Diagram melihat produk proses dimana pengguna ingin melihat produk yang mereka inginkan atau butuhkan. Proses ini akan membantu user menemukan barang yang mereka butuhkan saat berbelanja online.



Gambar 9. Activity diagram melihat produk

4. Activity Diagram user melakukan pemesanan

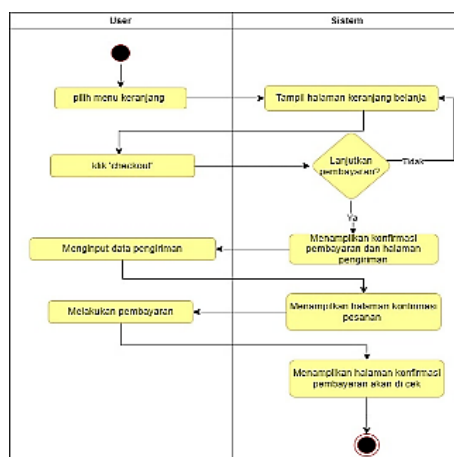
Pengguna dapat melakukan pemesanan dari produk yang dipilih. Setelah pelanggan mengunjungi halaman web, mereka dapat mengakses menu produk, di halaman ini, mereka dapat memilih jenis produk yang tersedia. Setelah menemukan produk yang ingin dibeli maka akan memasukkannya ke dalam keranjang dengan jumlah dan harga. Setelah itu dilakukan pelanggan diminta memasukkan form checkout dan sistem akan menyimpan produk ke dalam daftar pemesanan.



Gambar 10. Activity Diagram pemesanan

5. Activity Diagram user melakukan pembayaran

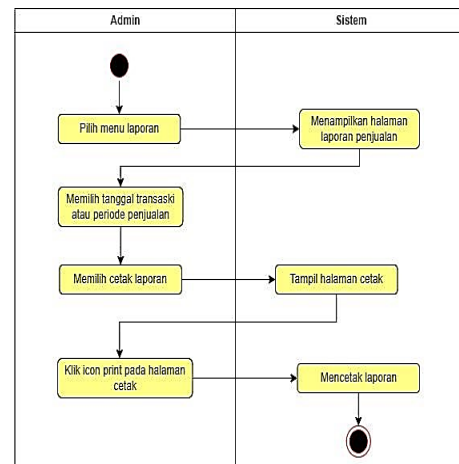
Activity diagram pembayaran adalah proses kegiatan sistem dalam melakukan pembayaran. Kemudian pelanggan harus masuk ke konfirmasi pemesanan produk yang dapat membantu pengguna untuk melakukan konfirmasi kepada penjual bahwa pelanggan telah melakukan pembayaran sesuai dengan pesanan produk yang telah dilakukan.



Gambar 11. Activity Diagram pembayaran

6. Activity Diagram admin melakukan cetak laporan penjualan

Activity Diagram ini merupakan gambar dari laporan penjualan yang dapat dilihat oleh admin. Dalam menampilkan dan mencetak laporan penjualan tersebut, admin dapat melihat laporan penjualan berdasarkan hari, bulan atau tahun dalam bentuk tabel data. Jika menginginkan laporan yang dapat dicetak, laporan yang dihasilkan dalam format PDF.



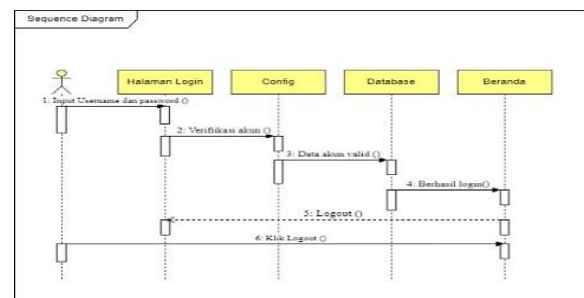
Gambar 12. Activity Diagram cetak laporan

4.9. Sequence Diagram

Sequence diagram adalah diagram yang digunakan untuk menjelaskan dan menampilkan secara detail interaksi antar objek dalam sistem. Diagram urutan juga menunjukkan pesan yang dikirim dan kapan akan diimplementasikan.

1. Sequence Diagram login dan logout

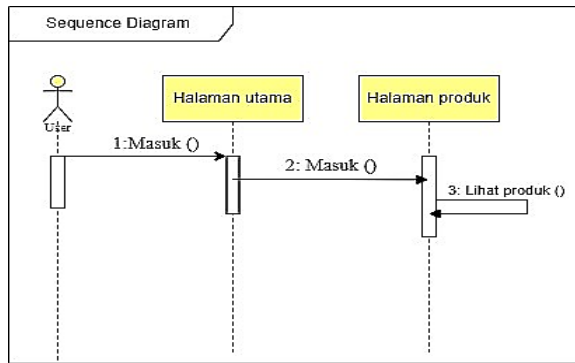
Bagian ini merupakan *sequence diagram* admin untuk login kedalam sistem. dalam proses ini, admin terlebih dahulu menginput *username* dan *password* pada halaman login, kemudian setelah menginput *username* dan *password* maka sistem akan memverifikasi data akun tersebut melalui *configurasi* dan apabila data akun valid, maka bisa masuk ke halaman beranda sistem.



Gambar 13. Sequence diagram login dan logout

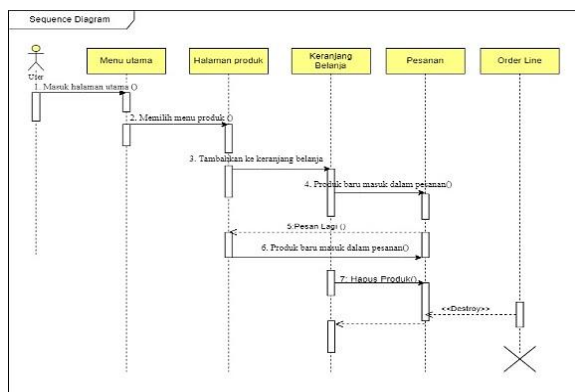
2. Sequence diagram melihat produk

Sequence Diagram menjelaskan proses *User* ketika ingin melihat produk. *User* masuk ke halaman utama web toko plastik bunda kemudian masuk ke halaman produk untuk melihat produk yang telah disediakan.



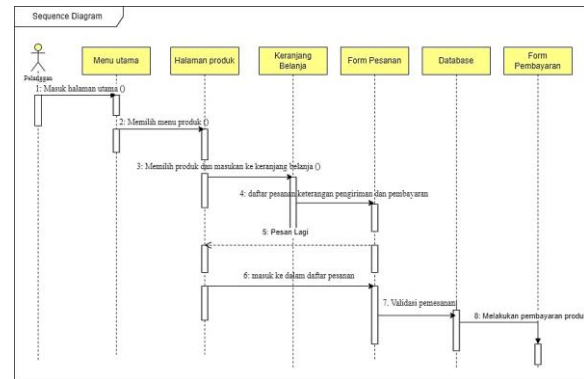
Gambar 14. Sequence diagram melihat produk

3. Sequence diagram melakukan pemesanan produk
Sequence Diagram ini menjelaskan proses *User* ketika ingin melakukan pemesanan produk. *User* masuk ke halaman utama web toko plastik bunda, kemudian *User* memilih menu produk untuk memilih produk yang akan di beli dan akan dimasukkan ke keranjang belanja. Jika pemesanan produk sudah sesuai, *User* akan masuk ke halaman konfirmasi form pemesanan produk dan akan disimpan dalam database.



Gambar 15. Sequence diagram pemesanan

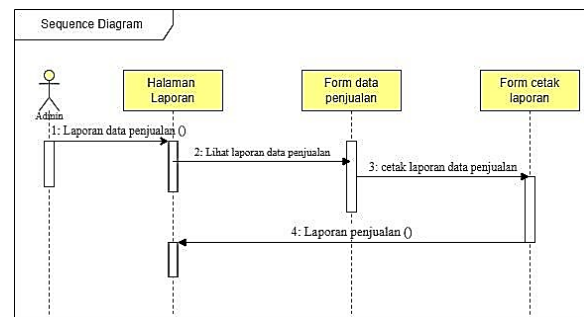
4. Sequence diagram user melakukan pembayaran
Sequence Diagram ini menjelaskan proses *User* ketika ingin melakukan pembayaran. *User* masuk ke halaman utama web toko plastik bunda, kemudian *User* memilih produk yang akan dibeli dari menu produk dan memasukkannya ke keranjang belanja. Jika pesanan produk sudah sesuai, *User* akan masuk ke halaman konfirmasi form pemesanan produk dan disimpan dalam database. *User* akan melakukan pembayaran untuk produk tersebut.



Gambar 16. Sequence diagram pembayaran

5. *Sequence Diagram* admin mencetak laporan penjualan

Sequence Diagram menjelaskan proses ketika admin mengakses menu input laporan penjualan dan mencetak laporan penjualan. Admin masuk ke menu utama, masuk menu data laporan kemudian lihat laporan data penjualan setelah dilihat maka sistem akan mencetak laporan tersebut jika sudah sesuai maka data penjualan akan tercetak.



Gambar 17. Sequence diagram cetak laporan

4.10. Desain Database

Dalam perancangan sistem ini membuat beberapa tabel yang tergabung pada *ClassDiagram*. Adapaun yang digunakan sebagai berikut:

Tabel dibawah adalah tabel yang berisikan rancangan basis data yang nantinya akan menjadi basis data untuk pengguna atau user.

Tabel 1. Tabel user

Nama field	Tipe Data	Keterangan
Id_user	Int (20)	Primary key
nama	Varchar (100)	-
email	Varchar (100)	Unique
password	Varchar (100)	-

Tabel dibawah adalah tabel yang berisikan rancangan basis datayang nantinya akan menjadi basis data untuk transaksi.

Tabel 2. Tabel Transaksi

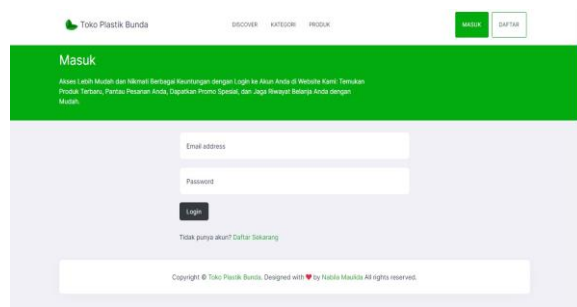
Nama field	Tipe Data	Keterangan
Id_transaksi	Int (20)	Primary key
Kode_transaksi	Varchar (10)	Unique
Id_user	Int(20)	Foreign key
Total	Int (10)	-
Status pembayaran	Varchar (10)	-

4.11. Implementasi Interface

Pada tahapan ini dilakukan proses menerjemahkan kode program komputer. Implementasi *interface* ini menampilkan tampilan sistem yang sudah dibuat dan dijalankan menggunakan google.

4.12. Halaman Login

Bagian ini merupakan halaman *Login*, sebelum masuk kedalam dan mengakses sistem, harus terlebih dahulu memasukan email dan password.



Gambar 18. Halaman login

4.13. Halaman Utama

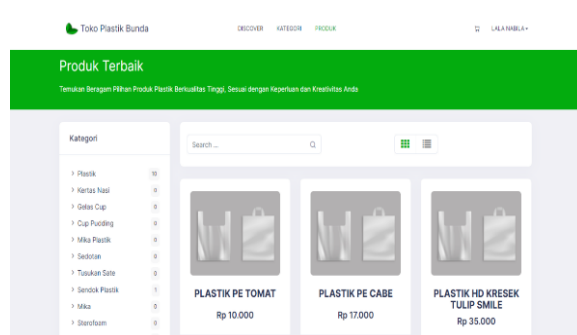
Bagian ini merupakan tampilan halaman utama *User* setelah berhasil melakukan *Login*.



Gambar 19. Halaman Utama

4.14. Tampilan Halaman Lihat produk

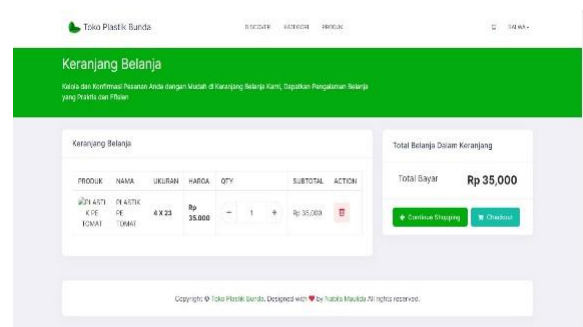
Halaman lihat produk merupakan halaman yang muncul ketika pengguna sudah *Login* ke dalam website toko plastik bunda.



Gambar 20. Halaman Lihat Produk

4.15. Halaman Keranjang Belanja

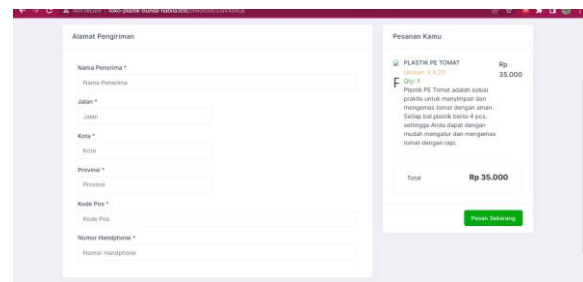
Halaman keranjang belanja berisi pesanan yang akan dibeli oleh pelanggan dan hanya dapat diakses oleh pelanggan



Gambar 21. Halaman Keranjang Belanja

4.16. Tampilan Halaman pengiriman

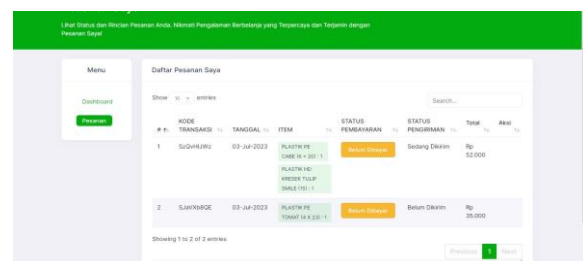
Halaman pengiriman merupakan form pengiriman yang digunakan untuk pengiriman produk sesuai dengan keinginan *User*. Pada halaman ini berisi nama penerima, jalan, kota, kode pos, dan no telp lalu dilanjutkan untuk melakukan pembayaran.



Gambar 22. Halaman pengiriman

4.17. Halaman Konfirmasi Pembayaran

Halaman ini berisi informasi pesanan yang dilakukan pengguna. Informasi pesanan yang tampil berdasarkan pengguna yang bertransaksi pada aplikasi. Selain itu, informasi pembayaran akan ditampilkan dan *User* akan membayar melalui *cash on delivery* (COD).



Gambar 23. Halaman konfirmasi pembayaran

4.18. Pengujian

Pengujian black box ini merupakan pengujian terhadap sistem yang sudah dirancang, dibawah ini adalah tabel pengujian pengguna menggunakan black box.

Tabel 3. Hasil Uji Blackbox testing Login

No.	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Aktor memasukan email dan password pada halaman <i>Login</i> dengan benar	Pengguna yang memasukan email dan password dengan benar akan masuk ke halaman utama aplikasi.	Pengguna berhasil masuk ke halaman utama setelah memasukan email dan password dengan benar	Berhasil
2.	Pengguna yang memasukan email dan password salah	Tidak dapat masuk kedalam sistem dan harus mengisi ulang kembali email dan password untuk masuk ke dalam aplikasi.	Tidak dapat <i>Login</i> dan tetap berada di halaman <i>Login</i> sehingga harus mengisi ulang kembali email dan password.	Berhasil

Tabel 4. Hasil Uji Blackbox testing pembayaran

No.	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	<i>User</i> masuk ke dalam sistem pembayaran	Sistem menampilkan pesanan yang sudah dipesan oleh <i>User</i> dan akan melanjutkan pembayaran dengan <i>Cash OnDelivery</i> (COD)	Sistem berhasil menampilkan pesanan yang sudah dipesan oleh <i>User</i> dan akan melanjutkan pembayaran dengan <i>CashOnDelivery</i> (COD).	Berhasil

Tabel diatas merupakan pengujian blackbox pada form login, dimulai dengan melakukan pengujian login yang gagal dan login yang berhasil. Hasil pengujian meunjukkan halaman login dapat memfilter dara pengguna dengan menginput username dan password yang sesuai seperti pada tabel 3.

Hasil pengujian terhadap form pembayaran sudah sesuai dengan rancangan sistem yang diharapkan yaitu melakukan pengujian dengan memasukan data informasi pesanan yang sudah dipesan sesuai dengan pada tabel 4.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian telah dijelaskan mengenai hasil dan pembahasan rancang bangun sistem informasi penjualan dan laporan penjualan sebagai strategi pengembangan usaha berbasis web menggunakan business model canvas pada toko plastik bunda, didapatkan kesimpulan diantaranya. Perancangan sistem penjualan dan laporan penjualan berbasis web pada toko plastik bunda dapat membantu pemilik toko dalam mengelola penjualan dan laporan penjualan yang dapat didata dengan baik dengan mempermudah dalam proses penginputan data, pencarian data dan dapat menyimpan data. Pembangunan website penjualan dan laporan penjualan yang telah dibuat dapat mempermudah dalam pengelolaan pembuatan laporan hasil penjualan. Perancangan strategi pengelolaan bisnis dengan menggunakan Business Model Canvas (BMC) pada toko plastik bunda dapat mengembangkan bisnis penjualan dan mengubah konsep binsis yang kompleks menjadi sederhana untuk mengubah model bisnis yang kita kelola.

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka saran-saran yang dapat ditemukan bagi penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut: Aplikasi ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan fitur-fitur yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna seperti fitur live chat fitur grafik untuk

mengetahui keuntungan dan kerugian yang terjadi pada toko plastik bunda, serta menambahkan fitur pembayaran melalui bank agar sistem ini akan jauh lebih membantu baik dari admin maupun pengguna. Aplikasi berbasis website ini di penelitian berikutnya bisa dikembangkan dan dapat diterapkan pada sistem operasi mobile, website ataupun ios. Saran bagi pemilik usaha adalah dapat berinvestasi pada teknologi untuk kedepannya dan dapat meningkatkan penjualan plastik untuk lebih berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Binti Musta'adah. (2018). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Plastik Ws Yogyakarta. *Jurnal Sitem Informasi*, 9(1), 76–99. <https://doi.org/10.54259/satesi.v2i2.1181>
- [2] Destriana, Taufiq, Paweloi, Hidayatullah, A. (2020). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi E-Bisnis Menggunakan Swot Analisis Pada Usaha Kecil Menengah Berbasis Web E-Commerce. *Sendiu*, 978–979.
- [3] Muhamad, R. F., & Windrayani, P. (2020). Pengembangan Aplikasi Katalog Pembelian Barang Berbasis Web Toko Rizky Plastik. *KALBISIANA Jurnal Sains, Bisnis Dan ...*, 8(2), 1935–1944. <http://ojs.kalbis.ac.id/index.php/kalbisiana/article/view/432>
- [4] Setiawati, M., Wijaya, I. N. Y. A., & Estiyanti, N. M. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan, Pembelian Dan Persediaan Berbasis Web (Studi Kasus Resto Jinggo Tutu). *Jutisi : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 10(3), 533. <https://doi.org/10.35889/jutisi.v10i3.723>
- [5] Wulandari, S. A. (2019). Sistem Informasi Penjualan Produk Berbasis Web Pada Chanel Distro Pringsewu. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 4(0), 41–47. <http://ojs.stmikpringsewu.ac.id/index.php/Jurnal>

- Tam/article/view/36/36
- [6] Mubin, L. F., Murti, H., & Wismarini, T. D. (2022). Rancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Mobile Untuk Usaha Toko Serbaneka. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 11(1), 37. <https://doi.org/10.35889/jutisi.v11i1.765>
- [7] Nurrohman, A. F. (2019). *Penerapan Model Bisnis Canvas pada Perusahaan Jasa Wedding Organizer*.
- [8] Risald, R. (2021). Implementasi Sistem Penjualan Online Berbasis E-Commerce Pada Usaha Ukm Ike Suti Menggunakan Metode Waterfall. *Journal of Information and Technology*, 1(1), 37–42. <https://doi.org/10.32938/jitu.v1i1.1393>
- [9] Mubarak, A. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Web Sekolah Menggunakan Uml (Unified Modeling Language) Dan Bahasa Pemrograman Php (Php Hypertext Preprocessor) Berorientasi Objek. *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 2(1), 19–25. <https://doi.org/10.33387/jiko.v2i1.1052>
- [10] Kurniasari, H. (2018). *LKP: Rancang Bangun dan Penerapan Business Model dan Strategic Content Marketing di UKM Ayu Cookies*. <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3855/%0Ahttps://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3855/1/15430100022-2019-STIKOMSURABAYA.pdf>