

## PENERAPAN METODE PROTOTYPE PADA PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN MEDIATAMA SOLUSINDO JAMBI

Hendri<sup>1</sup>, Despita Meisak<sup>2</sup>, Silvia Rianti Agustini<sup>3</sup>

<sup>1, 2</sup>Sistem Informasi, Teknik Informatika<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Ilmu Komputer

<sup>1,2,3</sup> Universitas Dinamika Bangsa

Alamat e-mail: <sup>1</sup>hendri\_boy94@yahoo.com, <sup>2</sup> despitam88@gmail.com, <sup>3</sup> silviarianti7@gmail.com

---

### INFO ARTIKEL

#### Riwayat Artikel :

Diterima : 19 Oktober 2022

Disetujui : 28 November 2022

#### Kata Kunci :

Perancangan, Prototype, Sistem Penjualan

### ABSTRAK

Mediatama Solusindo merupakan suatu usaha penjualan yang fokus bergerak di bidang penjualan barang yang berhubungan dengan komputer beserta perlengkapannya. Didalam menjalankan usaha perdagangan ini terdapat berbagai masalah yang dihadapi oleh Mediatama Solusindo, seperti permasalahan dalam pengolahan terhadap data transaksi pembelian maupun data transaksi penjualan barang-barang komputer yang masih belum tersistematis dengan baik karena pencatatan transaksi pada Mediatama Solusindo saat ini masih dilakukan dengan cara manual. Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan di Mediatama Solusindo, mulai dari kegiatan penjualan barang, pencarian data stok barang suku cadang alat komputer maupun pencatatan data stock barang yang tersedia saat ini proses pengelolaan datanya masih belum terkomputerisasi. Mediatama Solusindo masih menggunakan pencatatan dengan menggunakan media kertas. Selain itu juga terdapat berbagai kendala lainnya seperti penyimpanan data transaksi juga masih belum terorganisasi dengan baik, yang menyebabkan terjadinya pencatatan transaksi penjualan secara berulang atau redundansi. Dengan sistem pencatatan manual pada transaksi yang berjalan saat ini pada Mediatama Solusindo, banyak mengalami kesulitan dalam perekapan laporan pembelian, laporan penjualan serta sulitnya untuk mendapatkan informasi terkait stok barang yang akurat. Berlandaskan permasalahan inilah, maka peneliti melakukan penelitian dengan cara membuat sebuah perancangan prototype sistem informasi penjualan pada Mediatama Solusindo dengan model perancangan yang sistematis dan menggunakan usecase yang merupakan permodelan pola atau gambaran berbentuk diagram yang menggambarkan hubungan suatu sistem sehingga mudah dipahami serta memberikan solusi atas permasalahan yang sering dihadapi Mediatama Solusindo.

---

### ARTICLE INFO

#### Article History :

Received : October 19, 2022

Accepted : November 28, 2022

#### Keywords:

Design, Prototype, Sales system

### ABSTRACT

Mediatama Solusindo is a sales business that focuses on selling goods related to computers and their equipment. In running this trading business, there are various problems faced by Mediatama Solusindo, such as problems in processing purchase transaction data and sales transaction data for computer goods which are still not systematized properly because transaction recording on Mediatama Solusindo is currently still done manually. Based on initial research conducted at Mediatama Solusindo, starting from the sale of goods, searching for stock data for computer equipment spare parts and recording stock data available, the data

management process is still not computerized. Mediatama Solusindo still uses paper recording. In addition, there are also various other obstacles, such as the storage of transaction data which is still not well organized, which causes the recording of sales transactions to be repeated or redundant. With the manual recording system for transactions currently running at Mediatama Solusindo, many have difficulty in recording purchase reports, sales reports and it is difficult to obtain accurate stock-related information. Based on this problem, the researchers conducted research by making a prototype design of a sales information system at Mediatama Solusindo with a systematic design model and using a use case which is a modeling pattern or diagram in the form of a diagram that describes the relationship of a system so that it is easy to understand and provides solutions to problems that arise. often faced by Mediatama Solusindo

---

## 1. PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan teknologi dan informasi saat ini, juga telah menjadi aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia diberbagai bidang, seperti pendidikan, pemerintahan maupun perdagangan. Perkembangan teknologi komputer yang semakin canggih sekarang ini, juga merupakan bagian teratas dari semua pemanfaatan komponen pendukung yang ada untuk kesuksesan bisnis saat ini. Saat ini, hampir tidak ada dunia bisnis yang tidak terpengaruh oleh pemanfaatan komputer dalam meringankan persoalan yang begitu kompleks pada dunia bisnis.

Pada Mediatama Solusindo yang juga merupakan salah satu usaha yang bergerak dibidang penjualan alat-alat komputer yang dalam kegiatan sehari-harinya masih menggunakan sistem pencatatan penjualan secara manual yang berlokasi di kota Jambi. Mediatama Solusindo ini melayani berbagai penjualan produk-produk yang berhubungan dengan suku cadang maupun alat-alat komputer. Dengan adanya banyak sekali jenis suku cadang alat-alat komputer ini, mengakibatkan pihak pemilik kesulitan untuk mengelolah transaksi penjualan yang semakin kompleks. Untuk mencapai tujuan dari solusi pemecahan masalah tersebut diperlukan pelayanan secara cepat, efisien dan akurat dalam melayani para pelanggan yang ingin melakukan transaksi penjualan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, juga pernah dilakukan penelitian yang sejenis dengan

judul *Implementasi Metode Prototype Dalam Membangun Sistem Penjualan Online Pada Toko Herbal Pahlawan*[1]. Pada metode yang digunakan dalam penelitian tersebut menggunakan metode *protoype* dan dirancang dengan menggunakan *unified modelling language* (UML).

Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan peneliti di Mediatama Solusindo, mulai dari kegiatan penjualan barang, pencarian data stok barang suku cadang alat komputer maupun pencatatan data stock barang yang tersedia saat ini proses pengelolaan datanya masih belum terkomputerisasi. Mediatama Solusindo masih menggunakan pencatatan dengan menggunakan media kertas. Selain itu juga terdapat berbagai kendala lainnya seperti penyimpanan data transaksi juga masih belum terorganisasi dengan baik, yang menyebabkan terjadinya pencatatan transaksi penjualan secara berulang atau redundansi.

Berdasarkan permasalahan yang telah peneliti temukan pada Mediatama Solusindo, maka dapat peneliti tarik sebuah simpulan bahwa penyelesaian permasalahan yang dibutuhkan oleh Mediatama Solusindo ini dalam menunjang proses penjualannya sehari-hari yaitu dengan cara menggunakan sistem informasi penjualan. Sehingga hasil akhir dari penelitian ini diharapkan akan menghasilkan sebuah *prototype* sistem informasi penjualan pada Mediatama Solusindo, yang dapat digunakan oleh pengguna sistem sesuai dengan kebutuhannya sehingga memudahkan dan

mempercepat pekerjaan dalam mengelolah data dan informasi terkait penjualan.

## 2. Tinjauan Pustaka

### 2.1 Perancangan

Beberapa tahapan dalam membuat sebuah sistem, yang paling awal merupakan perancangan dari sistem tersebut. Perancangan mempunyai suatu peran yang sangat penting dalam proses pelaksanannya dalam mencapai hasil rancangan sistem yang bermanfaat.

Perancangan sistem merupakan penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru, jika sistem itu berbasis komputer, perancangan dapat menyertakan spesifikasi peralatan yang akan digunakan. Untuk dapat mencapai yang dimaksud, perlu dilakukan suatu rancangan sistem.[2]

Berdasarkan definisi perancangan di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa perancangan merupakan sebuah tahapan proses dengan cara mengumpulkan bahan, merangkumnya secara singkat yang kemudian dilanjutkan dengan cara diproses dalam tingkat tertentu.

### 2.2 Prototype

Model *prototype* ialah sebuah metode yang mengharuskan pengembang perangkat lunak membuat sebuah *mockup* berupa model aplikasi, sangat cocok pada kondisi dimana pengguna tidak bisa menyajikan informasi secara jelas mengenai kebutuhan yang sesuai dengan keinginannya.

Metode pengembangan sistem model Prototype merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan.[3]

Prototipe (*prototyping*) sering kali pelanggan mendefinisikan sejumlah sasaran perangkat lunak secara umum, tetapi tidak bisa mengidentifikasi spesifikasi kebutuhan yang rinci untuk fungsi-fungsi dan fitur-fitur yang akan dimiliki perangkat lunak yang akan dikembangkan[4].

*Protoype* merupakan suatu cara yang baik untuk mendapatkan *feedback* mengenai sistem yang diajukan dan menjelaskan bagaimana sistem tersebut tersedia untuk memenuhi kebutuhan informasi pengguna[5].

Dalam pengembangan sistem informasi, *prototype* sering diwujudkan dalam bentuk *user interface* program aplikasi dan contoh-contoh *reporting* yang akan dihasilkan, sehingga dengan demikian pengguna sistem akan mempunyai gambaran tentang sistem yang akan digunakan nanti[6].

*Prototyping* dapat diterapkan pada pengembangan sistem kecil maupun besar dengan harapan agar proses pengembangan dapat berjalan dengan baik, tertata serta dapat selesai tepat waktu. Keterlibatan pengguna secara penuh ketika *prototype* terbentuk akan menguntungkan seluruh pihak yang terlibat, bagi pimpinan, pengguna sendiri serta pengembang sistem.

Manfaat lainnya dari penggunaan *prototyping* adalah:

1. Mewujudkan sistem sesungguhnya dalam sebuah replika sistem yang akan berjalan, menampung masukan dari pengguna untuk kesempurnaan sistem.
2. Pengguna akan lebih siap menerima setiap perubahan sistem yang berkembang sesuai dengan berjalannya prototype sampai dengan hasil akhir pengembangan yang akan berjalan nantinya.
3. *Prototype* dapat ditambah maupun dikurangi sesuai berjalannya proses pengembangan. Kemajuan tahap demi tahap dapat diikuti langsung oleh pengguna.
4. Penghematan sumberdaya dan waktu dalam menghasilkan produk yang lebih baik dan tepat guna bagi pengguna

### 2.3 Sistem Informasi Penjualan

Dengan adanya sistem informasi penjualan, dapat memberikan kemudahan dalam menyelesaikan masalah laporan data penjualan barang dengan cepat dan kapan saja jika dibutuhkan dan hasil dari proses pengolahan data ini pun lebih akurat dibanding jika dilakukan proses pengolahan data dengan sistem konvensional.

Penjualan merupakan kegiatan yang dilakukan penjual dalam menjual barang atau jasa dengan harapan akan memperoleh laba dari adanya transaksi-transaksi tersebut dan penjualan dapat diartikan sebagai pengalihan

atau pemindahan hak kepemilikan atas barang atau jasa dari pihak penjual ke pembeli[7].

Penjualan merupakan salah satu faktor penting dalam kemajuan dan perkembangan usaha dalam perusahaan, karena dari penghasilan pendapatan yang didapatkan dari hasil penjualan tersebut akan digunakan untuk kelangsungan kesejahteraan perusahaan beserta pengurus perusahaan yang terlibat di dalamnya. Untuk itu, perusahaan akan sangat membutuhkan pemanfaatan dari sistem informasi penjualan. Beberapa ahli yang menjabarkan sistem informasi penjualan sebagai berikut:

Menurut Malinda dan Wati (2020) mengungkapkan Sistem Informasi Penjualan merupakan suatu sistem informasi yang mengorganisasikan serangkaian prosedur serta metode yang dirancang guna menghasilkan, menganalisa, menyebarkan serta memperoleh informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dalam hal penjualan[8].

Menurut Sinaga dan Malau (2018), mendefinisikan Sistem Informasi Penjualan merupakan sub sistem informasi bisnis yang mencakup kumpulan prosedur yang melaksanakan, mencatat, mengkalkulasi, membuat dokumen dan informasi penjualan untuk keperluan manajemen dan bagian lain yang berkepentingan, mulai dari diterimanya order penjualan sampai mencatat timbulnya tagihan atau piutang dagang[9].

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa sistem informasi penjualan merupakan suatu rangkaian kegiatan yang terstruktur secara sistem dengan memanfaatkan berbagai komponen untuk menunjang aktivitas dalam bisnis.

## 2.4 Use Case Diagram

*Use case* diagram yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang menggambarkan interaksi antara sistem dan aktor, *use case* diagram juga dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara si pemakai sistem dengan sistemnya[10].

*Use Case* diagram adalah sebuah cara untuk mewakili cara sebuah sistem berinteraksi dengan lingkungannya[11].

*Use case* diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah

sistem. Yang ditekankan pada apa yang diperbuat sistem.

*Use Case* digunakan untuk menjelaskan fungsi dasar sistem informasi. Notasi ini digunakan untuk menjelaskan apa yang akan berlangsung pada sistem baru[12].

Sebuah *use case* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. Beberapa ahli mendefinisikan *usecase* sebagai berikut:

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018), mendefinisikan bahwa *UseCase* atau diagaram *usecase* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *UseCase* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat[13].

Menurut Munawar (2018), *UseCase* diagram yaitu deskripsi fungsi dari sebuah sistem dari perseptif pengguna. *UseCase* bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antara user (pengguna) sebuah sistem dengan sistem sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sistem dipakai[14].

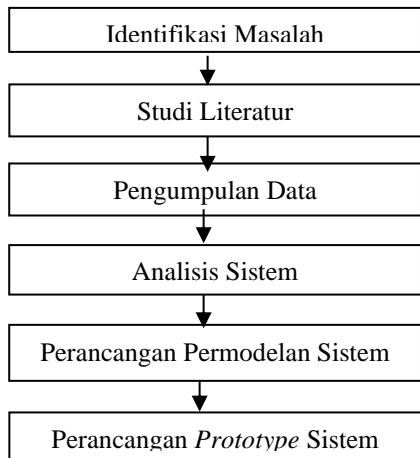
Syarat penamaan pada *usecase* adalah nama didefinisikan sesimpel mungkin dan dapat dipahami. Ada dua hal utama pada *usecase* yaitu pendefinisian apa yang disebut aktor dan *usecase*[15].

1. Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang.
2. *Use case* merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.

Dari uraian di atas, disimpulkan bahwa *UseCaseDiagram* merupakan permodelan pola atau gambaran berbentuk diagram yang menggambarkan hubungan suatu sistem yang tengah dibuat. Dalam penggambarannya, sistem yang dibuat harus berada di dalam kotak sistem dan memiliki minimal satu aktor yang berada di luar sistem.

## 3. Metode Penelitian

Beberapa tahapan-tahapan yang peneliti lakukan pada penelitian ini tampak terlihat sesuai pada gambar 1 berikut:



**Gambar 1. Tahapan Penelitian**

Berikut merupakan definisi mengenai setiap-tahapan-tahapan yang peneliti kerjakan pada penelitian ini:

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan langkah awal yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian ini. Pada tahapan mengidentifikasi masalah yang dimaksud ini, agar peneliti dapat memahami permasalahan yang sedang terjadi serta dapat diteliti kelemahannya, sehingga dalam tahapan analisis dan membangun sistem nantinya dapat menghasilkan *output* penyelesaian terhadap permasalahan yang diteliti.

2. Studi Literatur

Memasuki tahapan berikutnya yaitu tahapan studi literatur, peneliti mempelajari berbagai jenis teori-teori yang terkait dengan metode yang akan digunakan serta referensi yang didapatkan dari berbagai sumber seperti: buku, jurnal serta juga melalui internet untuk landasan dan keilmuan yang memberikan banyak pemahaman kepada peneliti dalam melakukan penelitian ini, sehingga penelitian ini dapat sesuai dengan keilmuan yang tepat dalam untuk menyelesaikan permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini.

3. Pengumpulan Data

Memasuki tahapan pengumpulan data, peneliti meninjau lokasi Mediatama Solusindo di provinsi Jambi, untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam melakukan penelitian ini.

4. Analisis Sistem

Memasuki tahapan analisis sistem ini, peneliti berusaha menganalisis masalah yang ada dan berusaha untuk membangun sebuah rancangan sistem baru sebagai solusi pemecahan masalah dalam penelitian ini.

5. Perancangan Permodelan Sistem

Memasuki tahapan ini, peneliti melakukan *desain* sistem yang sejalan dengan hasil yang telah peneliti peroleh pada tahap analisis sistem sebelumnya. Adapun bentuk dari hasil tahap ini akan dirancang kedalam bentuk permodelan *use case diagram*.

6. Perancangan Prototype Sistem

Memasuki tahapan ini, peneliti akan merancang rancangan tampilan berbentuk visual dari sistem yang diinginkan oleh pengguna sistem.

**4. Hasil dan Pembahasan**

**4.7 Pemodelan Sistem**

Pada tahap permodelan sistem, peneliti akan mendefinisikan kebutuhan pengguna sistem ke dalam bentuk model sistem. Adapun permodelan sistem yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu permodelan *use case diagram*. *Use case diagram* mengilustrasikan dengan cara apa aktor akan berinteraksi dengan setiap bagian-bagian berbeda yang ada dalam sistem. Berikut ini adalah *Use Case Diagram* yang dibuat untuk menggambarkan sistem yang baru. *Use Case Diagram* memiliki 2 orang aktor yaitu *kasir* dan *admin* dengan fungsionalitas sebagai berikut:

## 1. Identifikasi Aktor

**Tabel 1. Identifikasi Aktor**

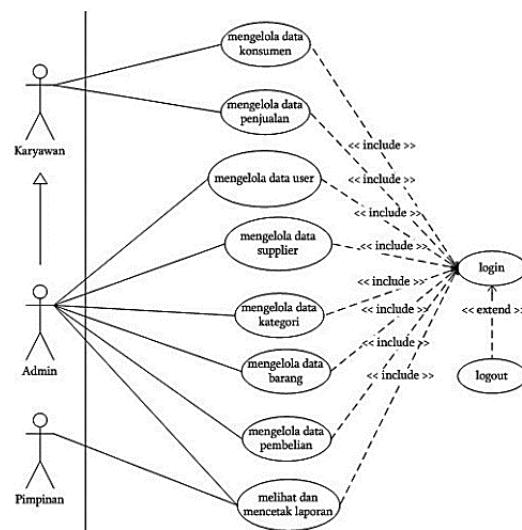
No	Aktor	Deskripsi
1	Kasir	Kasir harus login terlebih dahulu agar dapat melakukan ubah password, mengelola data pelanggan, mengelola data transaksi
2	Admin	Admin harus login terlebih dahulu dan dapat mengelola data-data sama dengan kasir dan ditambah dengan mengelolah data pengguna, mengelola data produk, mengelola data paket, mengelola data pembelian, dan mencetak laporan.

## 2. Identifikasi Usecase

**Tabel 2. Identifikasi Usecase**

No	UseCase	Deskripsi
1	Login	Kasir dan admin dapat melakukan login dengan mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> dengan benar.
2	Mengubah Password	Kasir dan admin dapat melakukan ubah <i>password</i> lama menjadi <i>password</i> baru sesuai dengan keinginan pengguna.
3	Mengelola data pelanggan	Kasir dan admin dapat mengisi dan mengubah data pelanggan sesuai dengan kebutuhan.
4	Mengelola data transaksi	Kasir dan admin dapat mengisi dan mengubah data

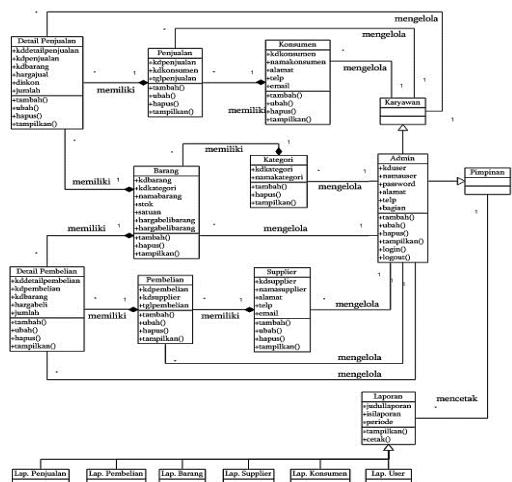
5	Mengelola data pengguna	Admin dapat mengisi, mengubah, dan menghapus data pengguna sesuai dengan kebutuhan.
6	Mengelola data produk	Admin dapat mengisi, mengubah data barang sesuai dengan kebutuhan.
7	Mengelolah data pembelian	Admin dapat mengisi dan mengubah data pembelian sesuai kebutuhan.
8	Mencetak laporan	Melihat dan mencetak laporan merupakan kegiatan dari admin untuk melihat laporan yang dibutuhkan dan dapat dicetak sesuai dengan keperluannya.
9	Logout	Kasir dan admin dalam keluar dari sistem dengan mengklik menu logout.



**Gambar 2. Use Case Diagram Sistem**

## Informasi Penjualan Pada Mediatama Solusindo

Berdasarkan *use case diagram* yang terdapat pada gambar 2, dapat dijelaskan bahwa untuk masuk dan menjalankan fungsi yang ada dalam sistem, pengguna sistem harus menjalankan fungsi *login* terlebih dahulu. Fungsi *login* pada sistem informasi ini dimaksudkan untuk membatasi orang yang ingin mengakses data dan informasi yang berada dalam sistem sehingga pengguna sistem yang memiliki otoritas untuk mengakses dan mengubah data saja yang dapat menjalankan fungsi-fungsi yang ada dalam sistem informasi ini. Setelah mengidentifikasi aktor dan *usecase* maka peneliti dapat merancang gambar *use case diagram* yang dapat dilihat pada gambar 2.



**Gambar 3. Class Diagram Sistem Informasi Penjualan Pada Mediatama Solusindo**

### 4.2. Perancangan Prototype Sistem

Pada tahap perancangan *prototype* sistem, peneliti akan merancang tampilan visual sistem yang akan dibentuk sesuai dengan keperluan pengguna sistem yang telah peneliti jabarkan pada permodelan sistem. Berikut merupakan prototype dari sistem informasi yang peneliti rancang pada penelitian ini:

#### 1. Halaman Login

Halaman *login* adalah halaman yang digunakan pengguna sistem untuk masuk ke halaman *home*.

**Gambar 4. Halaman Login**

#### 2. Halaman Change Password

Tampilan *change password* digunakan oleh pengguna sistem untuk membuat mengubah *password*.

**Gambar 5. Change Password**

#### 3. Halaman Tambah Pengguna

Tampilan tambah pengguna digunakan oleh pengguna sistem untuk membuat pengguna baru.

**Gambar 6. Tambah Pengguna**

#### 4. Halaman Tambah Pelanggan

Tampilan tambah pelanggan digunakan oleh pengguna sistem untuk membuat pelanggan baru.

**MEDIATAMA SOLUSINDO**

**Tambah Konsumen**

Kode Konsumen: K-2022-005  
 Nama Konsumen:   
 Alamat:   
 Telepon:   
 Email:

**Beranda** **Forgot** **Keluar**

**Data Pengguna**  
 Nama : admin  
 Bagan : admin  
 Tanggal Logon : 13-04-2022

**Menu**  
 User  
 Konsumen  
 Supplier  
 Barang  
 Pembelian  
 Penjualan  
 Laporan

Copyright © 2022 Mediatama Solusindo

**Gambar 7. Tambah Pelanggan**

#### 5. Halaman Tambah Produk

Tampilan tambah produk digunakan oleh pengguna sistem untuk membuat data produk baru.

**MEDIATAMA SOLUSINDO**

**Tambah Barang**

Kode Barang: BR-4005  
 Kategori:  -Pilih Satu Satu -  
 Nama Barang:   
 Satuan:  -Pilih Satu Satu -

**Beranda** **Forgot** **Keluar**

**Data Pengguna**  
 Nama : admin  
 Bagan : admin  
 Tanggal Logon : 13-04-2022

**Menu**  
 User  
 Konsumen  
 Supplier  
 Barang  
 Pembelian  
 Penjualan  
 Laporan

Copyright © 2022 Mediatama Solusindo

**Gambar 8. Tambah Produk**

#### 6. Halaman Tambah Pembelian

Tampilan tambah pembelian digunakan oleh pengguna sistem untuk membuat data pembelian baru.

**MEDIATAMA SOLUSINDO**

**Tambah Pembelian**

Kode Pembelian: P-20220413-005  
 Supplier:  -Pilih Satu Satu -  
 Tanggal Pembelian: 13-04-2022

**Beranda** **Forgot** **Keluar**

**Data Pengguna**  
 Nama : admin  
 Bagan : admin  
 Tanggal Logon : 13-04-2022

**Menu**  
 User  
 Konsumen  
 Supplier  
 Barang  
 Pembelian  
 Penjualan  
 Laporan

Copyright © 2022 Mediatama Solusindo

**Gambar 9. Tambah Pembelian**

#### 7. Halaman Tambah Transaksi

Tampilan tambah transaksi digunakan oleh pengguna sistem untuk membuat data transaksi baru.

**MEDIATAMA SOLUSINDO**

**Tambah Penjualan**

Kode Penjualan: P-20220413-004  
 Konsumen:  -Pilih Satu Satu -  
 Tanggal penjualan: 13-04-2022

**Beranda** **Forgot** **Keluar**

**Data Pengguna**  
 Nama : admin  
 Bagan : admin  
 Tanggal Logon : 13-04-2022

**Menu**  
 User  
 Konsumen  
 Supplier  
 Barang  
 Pembelian  
 Penjualan  
 Laporan

Copyright © 2022 Mediatama Solusindo

**Gambar 10. Tambah Transaksi**

#### 8. Halaman Tabel Pelanggan

Tampilan halaman tabel pelanggan berisikan informasi mengenai data pelanggan dan terdapat link untuk mengedit dan menghapus data pelanggan yang diinginkan.

**MEDIATAMA SOLUSINDO**

**Data Konsumen**

**Beranda** **Forgot** **Keluar**

**Data Pengguna**  
 Nama : admin  
 Bagan : admin  
 Tanggal Logon : 13-04-2022

**Menu**  
 User  
 Konsumen  
 Supplier  
 Barang  
 Pembelian  
 Penjualan  
 Laporan

**Data Konsumen**

No	Kode	Nama	Telepon	Email	Pilih
1	K-2018-004	Sri Rezki	08132017932	sr.rezki.janbi@gmail.com	
2	K-2018-003	Toko Laris	074126777	larisage@yahoo.com	
3	K-2018-002	Toko Mulya	074123095	emelya.janbi@gmail.com	
4	K-2018-001	Tunai	-	-	

< | >

Copyright © 2022 Mediatama Solusindo

**Gambar 11. Tabel Pelanggan**

## 9. Halaman Tabel Produk

Tampilan halaman tabel produk berisikan informasi mengenai data produk dan terdapat link untuk mengubah data barang yang diinginkan.

No.	Kode	Nama	Kategori	Stok	Harga Beli	Harga Jual	Pilihan
1	BR-0001	Kabel Jaringan	Wafer	10 Pack	Rp. 216.000,00	Rp. 237.600,00	
2	BR-0003	Keyboard Standar	Wafer	15 Pcs	Rp. 240.000,00	Rp. 264.000,00	
3	BR-0004	Monitor Standar	Stand	12 Pcs	Rp. 120.000,00	Rp. 132.000,00	
4	BR-0002	Mouse Standar	Stand	18 Pcs	Rp. 21.000,00	Rp. 26.400,00	

Gambar 12. Tabel Produk

## 10. Halaman Tabel Pembelian

Tampilan halaman pembelian berisikan informasi mengenai data pembelian dan link ubah untuk mengubah data pembelian yang diinginkan.

No.	Kode Pembelian	Nama Supplier	Tanggal Pembelian	Pilihan
1	BR-0001	Wafer	Kabel Jaringan	
2	BR-0003	Wafer	Keyboard Standar	
3	BR-0004	Stand	Monitor Standar	
4	BR-0002	Stand	Mouse Standar	

Gambar 13. Tabel Pembelian

## 11. Halaman Tabel Transaksi

Tampilan halaman transaksi berisikan informasi mengenai data transaksi dan link ubah untuk mengubah data transaksi yang diinginkan.

**MEDIATAMA SOLUSINDO**

No.	Kode Penjualan	Nama Konsumen	Tanggal Penjualan	Pilihan
1	BR-0001	admin	13-04-2022	
2	BR-0003	admin	13-04-2022	
3	BR-0004	admin	13-04-2022	
4	BR-0002	admin	13-04-2022	

Gambar 14. Tabel Transaksi

## 12. Halaman Laporan Produk

Tampilan halaman laporan produk berisikan informasi mengenai data produk.

No.	Kode Barang	Kategori	Nama Barang	Stok	Harga Beli	Harga Jual	Pilihan
1	BR-0001	Wafer	Kabel Jaringan	10 Pack	Rp. 216.000,00	Rp. 237.600,00	
2	BR-0003	Wafer	Keyboard Standar	15 Pcs	Rp. 240.000,00	Rp. 264.000,00	
3	BR-0004	Stand	Monitor Standar	12 Pcs	Rp. 120.000,00	Rp. 132.000,00	
4	BR-0002	Stand	Mouse Standar	18 Pcs	Rp. 21.000,00	Rp. 26.400,00	

Gambar 15. Laporan Produk

## 13. Halaman Laporan Pembelian

Tampilan halaman laporan pembelian berisikan informasi mengenai data pembelian perhari atau perbulan.

No.	Kode Pembelian	Tgl Pembelian	Nama Supplier	Barang	Harga Beli	Total Uang
1	BR-0001	13-04-2022	PT. UMC Indonesia	Kabel Jaringan	Rp. 216.000,00	Rp. 237.600,00

Gambar 16. Laporan Pembelian

#### 14. Halaman Laporan Transaksi

Tampilan halaman laporan transaksi berisikan informasi mengenai data transaksi perhari atau perbulan.



No.	Kode Produk	Tgl Produk	Nama Kustomer	Jumlah	Harga Jual	Diskon	Total Uang
<i>Total Akhir Penjualan Tanggal 01/04/2022 Sampai Dengan 13/04/2022</i>							
							Rp. 0,00

Gambar 17. Laporan Transaksi

### 5. Kesimpulan dan Saran

#### 5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah peneliti kerjakan dengan judul Perancangan Prototype Sistem Informasi Penjualan Pada Mediatama Solusindo Jambi, maka dapat disimpulkan bahwa pada prototype sistem yang baru dirancang, pencatatan data-data seperti data pelanggan, data produk, data pembelian, dan data penjualan dicatat secara komputerisasi sehingga nantinya data – data yang telah diinput di dalam sistem akan disimpan ke database sehingga mempermudah dalam proses pencarian, penyimpanan dan perhitungan serta pengolahan data yang berhubungan dengan penjualan pada Mediatama Solusindo. Hasil implementasi dari penerapan prototype sistem informasi penjualan ini menunjukan hasil bahwa sesuai dengan harapan yang diinginkan oleh pengguna sistem, sistem informasi penjualan yang telah dirancang ini dapat membantu pengguna sistem baik karyawan maupun pemilik dalam bekerja sehingga lebih cepat, efektif dan efisien.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah peneliti kerjakan dengan judul Perancangan Prototype Sistem Informasi Penjualan Pada Mediatama Solusindo, maka saran yang dapat peneliti berikan yaitu

masih perlu dilakukan pengujian terhadap hasil yang dicapai pada perancangan ini sehingga kekurangan dari program sistem informasi penjualan ini dapat diketahui sehingga dapat dikembangkan lebih lanjut oleh peneliti-peneliti berikutnya serta perlu adanya pelatihan secara khusus terhadap pengguna sistem yang akan mengoperasikan sistem ini, sehingga pada pelaksanaannya dala menjalankan bisnis sehari-hari nantinya dapat berjalan dengan lancar sebagaimana yang diharapkan.

### Daftar Pustaka:

- [1] A. Z. Al Muhtadi and L. Junaedi, “Implementasi Metode Prototype dalam Membangun Sistem Informasi Penjualan Online pada Toko Herbal Pahlawan,” *J. Adv. Inf. Ind. Technol.*, vol. 3, no. 1, pp. 31–41, 2021, doi: 10.52435/jaiit.v3i1.88.
- [2] M. Ahmadar, P. Perwito, and C. Taufik, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA RAHAYU PHOTO COPY DENGAN DATABASE MySQL,” *Dharmakarya*, vol. 10, no. 4, p. 284, 2021, doi: 10.24198/dharmakarya.v10i4.35873.
- [3] H. Nuryadi, “Prototipe Sistem Informasi Sumber Daya Investasi : Studi Kasus Balai Sumber Daya Investasi Pusat Pembinaan Sumber Daya Investasi Badan Pembinaan Konstruksi Kementerian Pekerjaan Umum,” *J. Sist. Inf. Univ. Suryadarma*, vol. 4, no. 1, pp. 1–15, 2014, doi: 10.35968/jsi.v4i1.70.
- [4] Mardiana, S. Hilman, and R. Rahman, “Prototype Sistem Informasi Kepegawaian Berbasis Web,” *Teknematika*, vol. 10, no. 02, pp. 123–130, 2020, [Online]. Available: <http://ojs.palcomtech.com/index.php/teknomatika/article/view/487>.
- [5] N. Abdussamad and L. P. Hasugian, “Prototipe Sistem Informasi Reservasi Kos (Studi Kasus: Kos Wisma Cirebon Bandung,” *J. Manaj. Inform.*, vol. 9, no. 1, pp. 39–48, 2019, doi: 10.34010/jamika.v9i1.1643.
- [6] A. Syarif, A. Sekretari, and B. Luhur, “Prototipe Sistem Informasi Penilaian Prestasi Mahasiswa Web-Based Prototype Information System of Achievement,” *J. Sekr. dan Adm.*, vol. 18, no. 2, pp. 46–55, 2020.
- [7] P. Teknologi and I. Dalam, “Sistem Informasi Penjualan Kedai Kopi Berbasis Web Dengan Framework Codeigniter,” *J. Manaj. Inform. Vol*, vol. 8, no. 2, pp. 83–90, 2021.
- [8] S. A. Malinda and T. Wati, “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Online Southeast Tiger,” *Senamika*, pp. 336–346, 2020.
- [9] M. Sinaga and E. P. Malau, “Sistem Informasi Penjualan pada Karo Rumah Mode di Simalingkar berbasis Web,” *MEANS (Media Inf. Anal. dan Sist.*, vol. 3, no. 1, pp. 49–56, 2018.
- [10] E. Yulianto and A. Suryana, “Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika,” *J. Ilm. Manaj. Inform.*, vol. 11, no. 2, pp. 107–117, 2018.
- [11] B. Web, S. Kasus, and D. I. Mediteranian,

- “Pendahuluan Studi Literatur,” vol. 2, no. 5, pp. 210–215, 2019.
- [12] A. S. Hurrijal and R. Gupitha, “Sistem Informasi Monitoring Sales Berbasis Web Pada Pt. Arifindo Mandiri Tdc Pamanukan,” *J. FIKI*, vol. X, no. 2, pp. 2087–2372, 2020, [Online]. Available: <http://jurnal.unnur.ac.id/index.php/jurnalfiki>.
- [13] R. . S. and M. Salahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Bandung Informatika, 2018.
- [14] Munawar, *Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML*. Bandung: Informatika Bandung, 2018.
- [15] Yurinda, *Software Engineering*. Yogyakarta: Deepublish, 2017.