

Pengembangan Proyek Sistem Informasi Penjualan Laptop Berbasis Web pada Bless Computer

Desky O. Manurung¹, Apriliana Venansia¹, Fatmawati^{1*}

¹ Sistem Informasi; Universitas Nusa Mandiri. Jl. Raya Jatiwaringin No.2, RT.8/RW.13, Cipinang Melayu, Kec. Makasar, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13620, (021)8005722; e-mail: oliviadesky@gmail.com, aprilianavenansia@gmail.com, fatmawati.fmw@nusamandiri.ac.id.

* Korespondensi: Fatmawati e-mail: fatmawati.fmw@nusamandiri.ac.id.

Diterima: 17 Februari 2024; Review: 22 Mei 2024; Disetujui: 28 Juni 2024

Cara sitasi: Manurung DO., Venansia A., Fatmawati. 2024. Pengembangan Proyek Sistem Informasi Penjualan Laptop Berbasis Web pada Bless Computer. Bina Insani ICT Journal. Vol 11 (1): 35 – 45.

Abstrak: Penggunaan teknologi informasi saat ini, pelaku usaha dalam pengelolaan usahanya memanfaatkan teknologi dengan media pemasaran yang saat ini sudah banyak seperti toko-toko online yang mampu memasarkan produk mereka secara luas sehingga penjualannya pun bertambah. Bless Computer merupakan salah satu toko yang menjual laptop, komputer dan berbagai aksesoris komputer. Dalam praktik bisnis nya, toko tersebut belum menggunakan media online dalam semua aspek yang ada di toko. Sistem penjualan toko saat ini berbasis desktop dan untuk stok barang yang ada di toko masih manual sehingga sangat dibutuhkan suatu sistem informasi untuk proses bisnis online maupun offline. Dari permasalahan yang diteliti, penulis menarik kesimpulan untuk membuat suatu sistem penjualan berbasis web yang dikembangkan dengan Bahasa pemrograman PHP dan menggunakan database MySQL. Perancangan sistem ini juga didukung oleh metode pengembangan perangkat lunak yang dikenal sebagai model *Software Development Life Cycle* (SDLC) atau waterfall untuk memudahkan proses perencanaan, pembuatan, dan pengujian sistem yang dibuat. Hasil penelitian yang didapatkan adalah website penjualan laptop toko Bless Computer yang dibuat semenarik mungkin dan berisi informasi tentang toko Bless Computer agar mudah diketahui oleh banyak orang dalam pembelian laptop beserta aksesorisnya lebih mudah sehingga meningkatkan penjualan.

Kata kunci: Sistem Informasi, Proyek, SDLC, Website

Abstract: Use technology information moment here , perpetrator business in management his business utilise technology with current marketing media This Already Lots like capable online shops promote product they in a way wide so that sales also increased . Bless Computer is a shop that sells laptops, computers and various things accessories computer . In practice business nya , the shop Not yet using online media in all aspects of the store . Sistem current store sales This desktop based and for stock the items in the shop are still manual so it is really needed an information sistem for online and offline business processes. From the problems studied , the author interesting conclusions to make a sales sistem developed web- based with the PHP programming language and using a MySQL database. This sistem design is also supported by methods development device known software as a software development life cycle (SDLC) or waterfall model to facilitate the process of planning , creating and testing the sistem being created . The research results obtained is a laptop sales website created by the Bless Computer shop as interesting possible and contained information about the Bless Computer shop to make it easy known by many insiders purchase laptop along with the accessories more easy so that increase sale.

Keywords: Information Sistem, Project, SDLC, Website.

1. Pendahuluan

Sistem adalah sebuah rangkaian prosedur yang saling terhubung, dikumpulkan bersama untuk menjalankan suatu kegiatan demi mencapai tujuan tertentu[1]. Sistem informasi adalah cara-cara terstruktur untuk mengumpulkan, memasukan, mengelola, dan menyimpan data, serta cara-cara terorganisir untuk mengelola, mengendalikan, dan melaporkan informasi sehingga organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan[2]. Sistem informasi merupakan faktor penting dalam

penyebaran informasi, dengan adanya sistem informasi tersebut akan memfasilitasi proses pengambilan keputusan yang lebih akurat. Sistem informasi penjualan adalah serangkaian prosedur yang melaksanakan, mencatat, menghitung, menghasilkan dokumen, dan mengelola informasi penjualan untuk keperluan manajemen dan unit lain yang terlibat, dari awal hingga akhir proses transaksi penjualan[1].

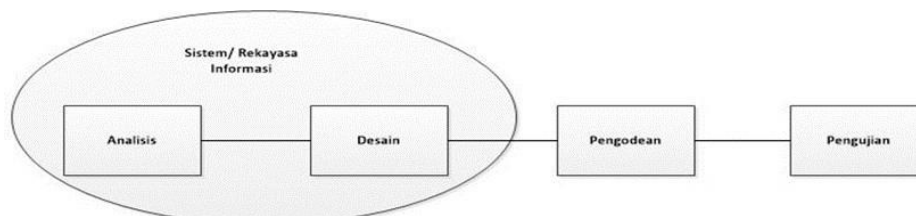
Teknologi saat ini terus berkembang dan manfaat pemanfaatan internet dirasakan oleh para pengusaha dan penggunanya[3]. Toko computer adalah salah satu tempat yang menjual perangkat-perangkat terkait computer, seiring dengan perkembangan teknologi, kebutuhan masyarakat mengenai toko computer pun semakin meningkat[4]. Kendala dalam penjualan disebabkan oleh masalah infrastruktur yang mendukung untuk mencapai pasar yang lebih luas. Saat ini, pengusaha lebih mengandalkan teknologi informasi dalam mengelola bisnis mereka dengan memanfaatkan platform pemasaran populer seperti Tokopedia, Shopee, dan Bukalapak, sehingga mereka dapat memasarkan produk mereka secara luas dan meningkatkan penjualan [2]. Dengan semakin ketatnya persaingan di pasar elektronik, kepuasan pelanggan menjadi faktor kunci yang menentukan keberhasilan bisnis. Bless Computer, perlu memahami tingkat kepuasan pelanggannya untuk mempertahankan dan meningkatkan pangsa pasar. Bless Computer adalah salah satu toko yang menawarkan berbagai merek elektronik laptop di kota Medan yang beralamat di Jl. Jamin Ginting No.272, Padang Bulan, Sumatera Utara, toko ini sudah berdiri sejak tahun 2015. Selama ini, pengolahan data dan proses transaksi penjualan di toko Bless Computer belum terkomputerisasi, hal ini tentunya cukup memakan waktu dan tenaga para pekerja. Selain itu, karena persaingan penjualan laptop semakin hari semakin banyak, penulis ingin membuat toko Bless Computer bisa menjual laptop secara online. Sistem informasi yang akan dibuat berbasis web, dan diharapkan dengan adanya sistem ini, proses pembuatan data karyawan, data customer, pembelian, penjualan, stok barang, dan laporan penjualan dapat dilakukan dengan mudah dan otomatis. Selain itu, sistem informasi ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan pendapatan toko Bless Computer, sambil menjadikan keamanan informasi sebagai prioritas utama dengan menerapkan otentikasi pengguna dan pengendalian akses[5].

Terdapat beberapa penelitian mengenai sistem informasi penjualan perangkat computer, seperti yang disebutkan oleh Dafid Putra Hulu, dirancang untuk berbasis web agar mempermudah perusahaan dalam menghasilkan laporan dan analisis penjualan. Dengan ini, sistem ini memberikan informasi yang efektif dan efisien, serta memudahkan perusahaan dalam menjalankan operasi penjualannya[6].

Penelitian selanjutnya menurut Jibril el Fanyuri dkk, dalam penelitiannya yaitu membangun platform Marketplace sebagai tempat bagi pelanggan untuk dengan mudah mengaksesnya di mana pun dan kapan pun dengan merancang sistem web online yang menghubungkan penjual dan pembeli. Hasil dari penelitian ini adalah memberikan efisiensi bagi pelanggan yang berada di luar daerah untuk memperbaiki perangkat elektronik mereka tanpa menunggu, serta membantu pelanggan dalam menjual barang elektronik mereka dengan harga dan kualitas yang kompetitif[7].

2. Metode Penelitian

Metode pengembangan perangkat lunak menggunakan pendekatan SDLC (*Sistem Development Life Cycle*) model air terjun. Model SDLC air terjun sering juga disebut sebagai model sekuensial linier atau siklus hidup klasik. SDLC ini adalah serangkaian tahapan kerja yang bertujuan untuk menghasilkan sistem berkualitas tinggi sesuai dengan kebutuhan atau tujuan dari sistem tersebut [8]. Pendekatan model air terjun mengikuti proses perangkat lunak secara berurutan atau sekuensial, dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, hingga tahap pendukung [9]:



Sumber: [5]

Gambar 1. Ilustrasi Model *Waterfall*

1. Analisis

Analisis kebutuhan perangkat lunak untuk sistem informasi Bless Computer mencakup berbagai komponen penting. Sistem operasi seperti Windows diperlukan untuk menjalankan perangkat pengembangan dan manajemen. Pengembangan aplikasi web menggunakan editor teks seperti Visual Studio Code dan paket server lokal seperti XAMPP. Bahasa pemrograman utama adalah

PHP dengan framework Codeigniter serta HTML, CSS, dan Java Script untuk front-end, dibantu oleh framework CSS seperti Bootstrap dan library JavaScript seperti jQuery. MySQL dan phpMyAdmin akan digunakan untuk manajemen basis data. Alat desain seperti Adobe Photoshop mendukung pembuatan UI, sementara Trello dan Microsoft Teams memfasilitasi manajemen proyek dan kolaborasi. Analisis ini memastikan pengembangan sistem informasi yang efisien dan terintegrasi, mendukung operasional dan peningkatan kinerja Bless Computer.

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi Langkah yang berfokus pada desain pembuatan program perangkat lunak, representasi antarmuka dan prosedur pengkodean, tahapan ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain, agar dapat di implementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu di dokumentasikan.

3. Pengkodean

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program computer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

5. Tahap pengujian berfokus pada perangkat lunak secara dari segi logic dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah di uji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang di inginkan.

Work Break Structure (WBS) adalah mereka yang bertujuan untuk menghadirkan pekerjaan pada sebuah proyek melalui sebuah hierarki yang disusun, dikemas dan bisa diatur sebagai pondasi untuk perencanaan, komunikasi, pelaporan dan mengalokasikan tanggung jawab pada proyek.

Tahapan WBS ini terdiri dari 4 tahapan yang mencakup semua aktivitas proses bisnis yang sedang dibuat:

1. Inception (Tahap Pengenalan)

Tahapan ini merupakan tahapan pengumpulan data diantaranya identifikasi, merancang, identifikasi actor, merancang use case diagram dan activity diagram. Tahap ini lebih pada memodelkan proses bisnis yang dibutuhkan (business modeling) dan mendefinisikan kebutuhan akan sistem yang akan dibuat (requirements).

2. Elaboration (Perluasan/perencanaan)

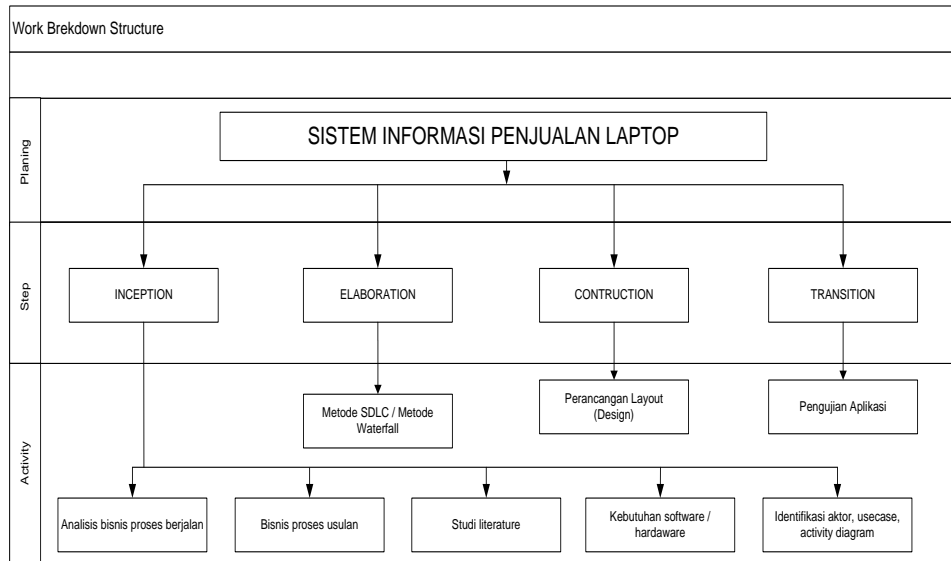
Merupakan tahapan lanjutan dari inception, pada tahap ini lebih difokuskan pada perancangan arsitektur sistem. Tahap ini juga dapat mendeteksi apakah arsitektur sistem yang di inginkan dapat dibuat atau tidak. Mendeteksi resiko yang mungkin terjadi dari arsitektur yang dibuat. Tahap ini lebih pada analisis dan desain sistem serta implementasi sistem yang berfokus pada purwarupa sistem (prototype)

3. Construction (Konstruksi)

Tahapan ini adalah tahapan penerapan komponen dari yang sebelumnya untuk menghasilkan sebuah aplikasi. Tahap ini focus pada pengembangan komponen dan fitur-fitur sistem. Tahap ini lebih pada implementasi dan pengujian sistem yang berfokus pada implementasi perangkat lunak pada kode program. Tahap ini menghasilkan produk perangkat lunak dimana menjadi syarat dari initial *Operational Capability Milestone* atau batas tonggak kemampuan opsional awal.

4. Transition (transisi)

Tahap ini lebih kepada deployment atau instalasi sistem agar dapat dimengerti oleh user. Tahap ini menghasilkan produk perangkat lunak dimana menjadi syarat dari initial *Operational Capability Milestone* atau batas tonggak kemampuan opsional awal. Aktivitas pada tahap ini termasuk pada pelatihan user, pemeliharaan dan pengujian sistem apakah sudah memenuhi harapan user. Tahapan uji cob aini menggunakan metode *black box testing*, yang bertujuan untuk menguji sistem dengan analisis atau tahapan yang ada pada metodologi *Rational Unified Process*.



Sumber: Hasil Penelitian (2023)

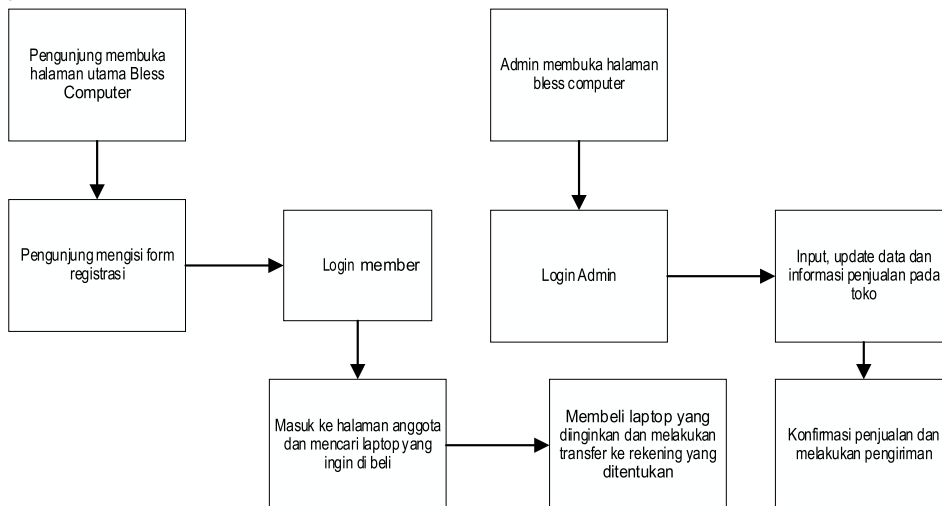
Gambar 2. Work Breakdown Structure

3. Hasil dan Pembahasan

Pengembangan proyek sistem penjualan laptop berbasis web dengan penerapan metode SDLC model air terjun (waterfall) dimulai dengan melakukan analisis SWOT. Tujuan dari analisis SWOT ini adalah untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kelemahan dalam sistem penjualan laptop yang sudah berjalan sebelumnya. Analisis SWOT ini mencakup empat aspek utama: kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*atreats*) yang mungkin muncul.

A. Perencanaan Proyek

Dalam konteks perancangan, diperlukan integrasi sistem jejaring informasi antar proses bisnis dengan menghubungkan database pelanggan, jenis, dan merek laptop. Perancangan basis data menggunakan perangkat lunak MySQL untuk menyatukan semua table basis data dan mencapai integrasi informasi. Pengunjung dapat mengakses situs web penjualan dan masuk ke halaman utama yang menampilkan berbagai jenis dan merk produk. Untuk menjadi anggota, pengunjung dapat mengisi formulir pendaftaran dan menyelesaikan proses registrasinya. Setelah menjadi anggota, mereka dapat mengakses berbagai informasi yang sesuai dengan kebutuhan mereka di dalam situs web tersebut.



Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Gambar 3. Urutan Kegiatan Sistem Penjualan Laptop Berbasis Web

Sistem arsitektur penjualan berbasis web memiliki tiga perangkat komputer secara fisik, termasuk komputer yang digunakan oleh pengguna yang akan menjadi pelanggan (member) dan komputer yang diperuntukkan bagi administrator. Semua perangkat tersebut perlu terhubung melalui jaringan internet untuk dapat terkoneksi dengan komputer server hosting. Akses ke sistem penjualan tersebut oleh pengunjung atau member dan administrator dilakukan melalui browser yang mereka

gunakan. Selama implementasi sistem penjualan laptop berbasis web, para programmer memiliki komputer sendiri yang digunakan. Di dalam komputer tersebut, terdapat perangkat lunak XAMPP dan Sublime Text yang memiliki peran penting dalam mendukung pekerjaan para programmer dalam pengembangan sistem yang diajukan. Proses pengembangan sistem penjualan laptop berbasis web dilakukan dengan membuat file PHP yang dapat ditempatkan ke dalam folde atau bagian tertentu dari framework yang digunakan.

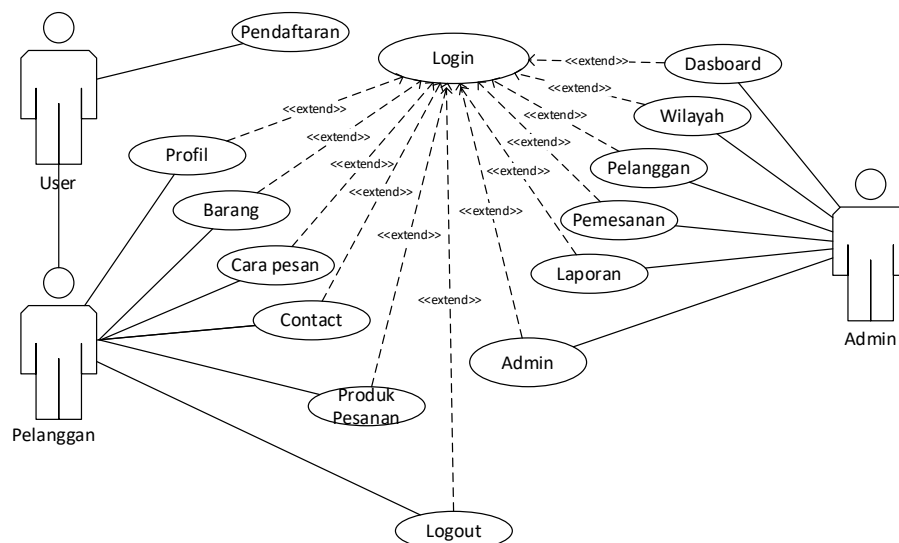
Berikut ini adalah deskripsi mengenai fitur-fitur dari sistem penjualan laptop:

- a. Info Profil
Menampilkan informasi dari profil toko Bless Computer.
- b. Info Cara Pesan
Menampilkan informasi bagaimana cara pengguna untuk membeli barang di website toko Bless Computer.
- c. Info Contact
Menampilkan kontak/telepon dari toko Bless Computer yang dapat dihubungi oleh pelanggan.
- d. Data Produk
Data Produk merupakan bagian dari produk yang akan dijual oleh toko dan dibeli oleh pelanggan.
- e. Data Pelanggan
Data pelanggan merupakan bagian yang akan membeli produk yang telah disediakan toko.
- f. Data Pemesanan
Data pemesanan merupakan transaksi produk yang akan dilakukan pihak toko dengan pelanggan.
- g. Data Pembayaran
Data pembayaran merupakan bukti transaksi yang dilakukan pelanggan dan akan diverifikasi oleh pihak toko.
- h. Data Wilayah
Data wilayah merupakan lokasi / tempat pelanggan dan ini dikelola oleh admin toko.
- i. Data Admin
Data admin dikelola oleh admin dan menampilkan data dari admin toko Bless Computer.
- j. Data Pengiriman
Data pengiriman merupakan data yang berisikan laptop yang telah dibeli dan akan dikirim melalui pihak yang lain.
- k. Laporan
Berisi data laporan penjualan dari toko Bless Computer.

B. Desain Sistem

Pada tahap desain Sistem, terdapat diagram UML yang mencakup use case diagram dan activity diagram. Tahap ini memberikan kesempatan kepada pengguna untuk memahami, memberikan masukan, dan menyetujui model kerja sistem yang sesuai dengan kebutuhan mereka[10].

1) Use Case Diagram



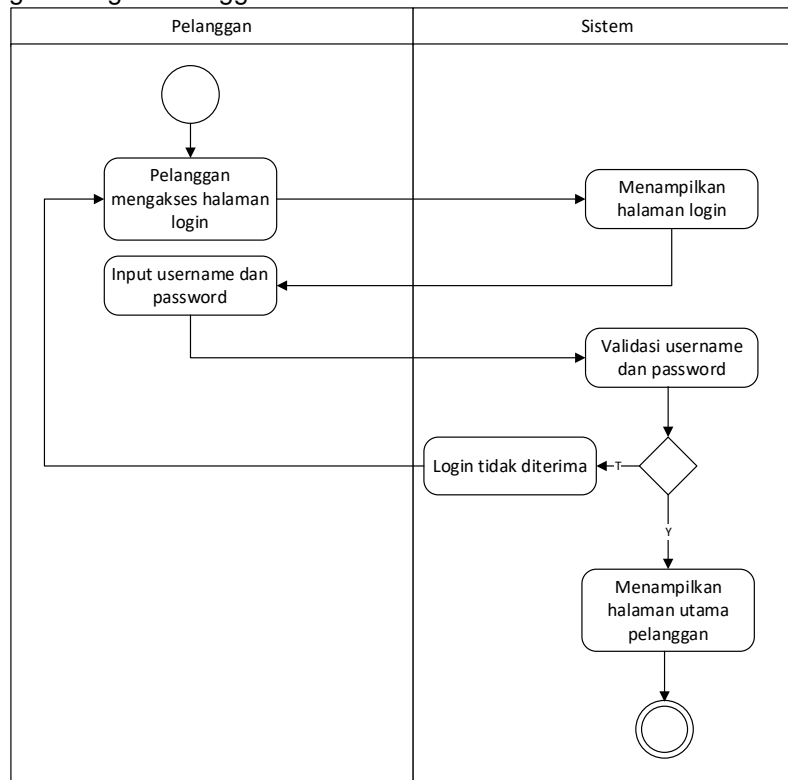
Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Gambar 5. Use Case Diagram Sistem Informasi Penjualan

Pada gambar 5 menjelaskan alur dari sistem penjualan dimana dalam use case diagram sistem informasi penjualan laptop di Bless Computer terdapat tiga aktor yang berinteraksi: User, Pelanggan/Member, dan Admin. Ketiga aktor tersebut memiliki karakter dan kebutuhan informasi yang berbeda. User hanya dapat melihat produk di web penjualan dan harus mendaftar jika ingin membeli barang. Setelah mendaftar, User akan menjadi Pelanggan/Member dan dapat mengakses berbagai fitur. Pelanggan/Member dapat melakukan login dengan username dan password yang didaftarkan, mengubah data diri di halaman profil, melihat dan memilih barang, serta mengikuti ketentuan pemesanan barang. Mereka juga dapat menghubungi pihak toko melalui halaman contact untuk bertanya tentang produk atau keluhan. Selain itu, Pelanggan memiliki keranjang belanja untuk produk pesanan dan dapat melanjutkan proses transaksi, serta fitur logout untuk keluar dari halaman pelanggan. Admin memiliki peran yang lebih kompleks dengan melakukan login ke website, mengakses dashboard untuk melihat data barang dan pelanggan, serta mengelola halaman wilayah. Admin juga dapat melihat daftar pelanggan dan informasi pembelian, menampilkan halaman pemesanan, informasi pembayaran, dan mengirim barang ke pelanggan. Selain itu, Admin dapat melihat laporan penjualan produk dan mengubah data diri di halaman admin.

2) Activity Diagram

a) Activity Diagram Login Pelanggan

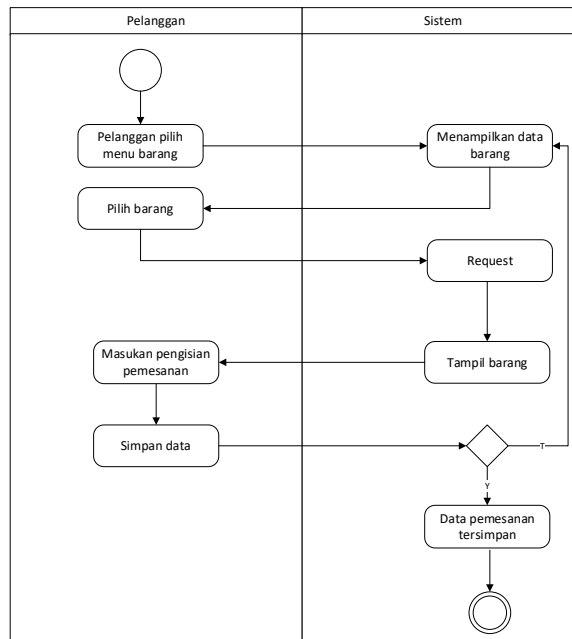


Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Gambar 6. Activity Diagram Halaman Login Pelanggan

Pada gambar 6, ketika pelanggan mengakses halaman login sistem akan menampilkan halaman login kemudian pelanggan akan memasukkan username dan password yang sudah didaftarkan. Jika pelanggan tidak mengisi username dan password lalu klik login maka login tidak berhasil dan akan menampilkan notifikasi "isi username", jika pelanggan mengisi username tapi mengosongkan password lalu login maka login tidak berhasil dan akan menampilkan notifikasi "isi password". Jika pelanggan memasukkan username dan password lalu klik login maka sistem akan melakukan validasi, jika salah maka akan tampil notifikasi "data tidak ditemukan" dan jika benar maka login berhasil dan tampil notifikasi "anda login sebagai pelanggan" lalu masuk ke halaman utama pelanggan.

b) Activity Diagram Data Pemesanan

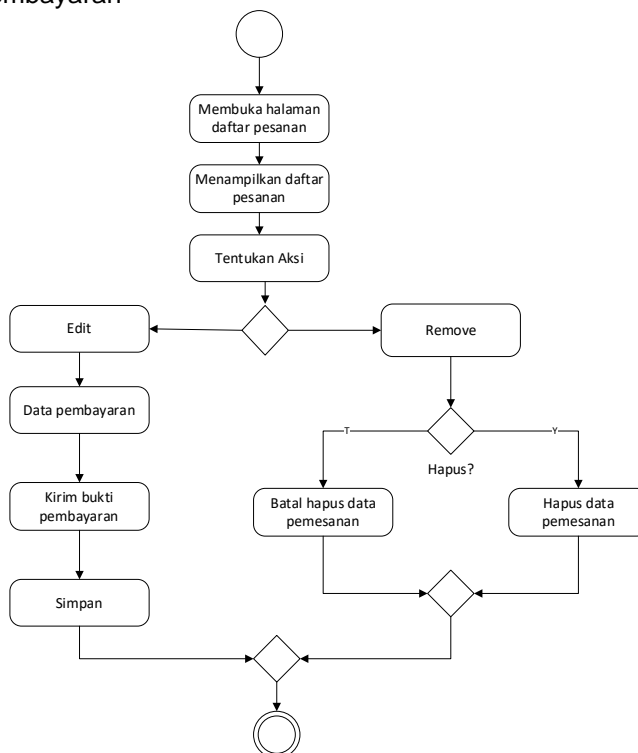


Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Gambar 7. Activity Diagram Halaman Pemesanan Penjelasan:

Pada gambar 7. pelanggan berada di tampilan menu barang dan sistem menampilkan data menu barang, pelanggan memilih barang yang akan dipesan dan sistem akan menampilkan form pengisian data pemesanan, setelah itu pelanggan melakukan pengisian pemesanan dan sistem akan menyimpan data pemesanan.

c) Activity Diagram Pembayaran



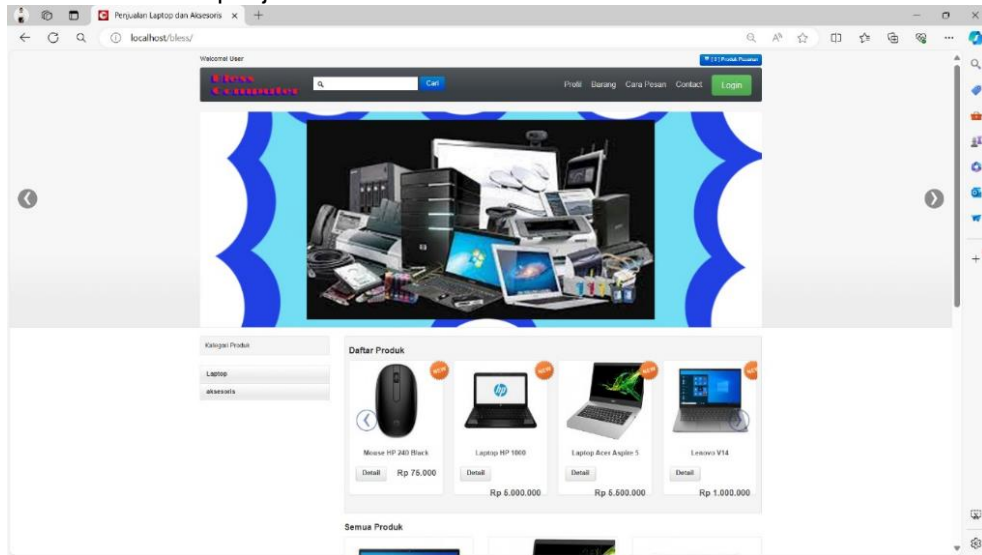
Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Gambar 8. Activity Diagram Pembayaran

Pada gambar 8 menjelaskan bahwa pelanggan masuk ke halaman daftar pemesanan dan sistem menampilkan data daftar pemesanan, terdapat 2 aksi yang akan dipilih yaitu edit atau remove. Jika pelanggan membuka edit, pilih data pembayaran dan sistem menampilkan form pembayaran, kemudian pelanggan mengirim bukti transaksi pembayaran lalu simpan. Aksi remove yaitu untuk membatalkan pemesanan dan menghapus dari daftar riwayat pemesanan.

C. Tampilan User Interface

1. Halaman utama sistem penjualan



Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Gambar 9. Halaman Utama Sistem Penjualan

Pada gambar 9 yaitu halaman utama sistem, semua orang dapat mengakses web nya dan dapat melihat tampilan barang yang dijual di Bless Computer. Para user/pengguna bisa melihat dan membuka menu profil, barang, cara pesan, contact, tetapi jika ingin membeli barang terlebih dahulu harus mendaftarkan akun sebagai member pada menu cara pesan.

2. Halaman Utama Pelanggan

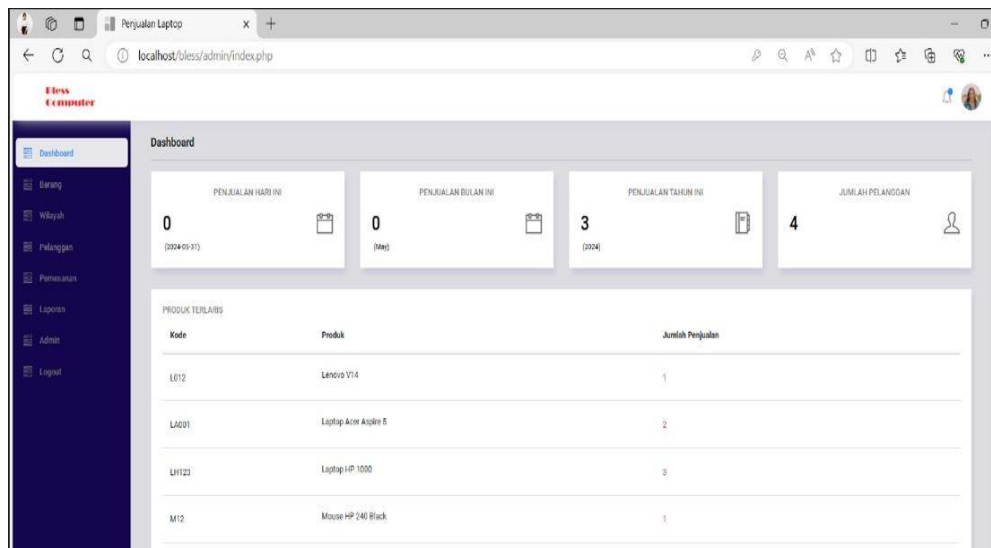


Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Gambar 10. Halaman Utama Pelanggan

Pada gambar 10 merupakan halaman utama pelanggan yaitu terdapat beberapa fitur. Pelanggan dapat melihat dan membuka menu profil, barang, daftar pesan, contact dan kategori. Pelanggan dapat melakukan pembelian secara langsung pada halaman ini.

3. Halaman Utama Admin



Sumber: Hasil Penelitian (2023)


Gambar 11. Halaman Utama Admin

Pada halaman utama admin, terdapat beberapa menu seperti

- Dashboard: admin dapat melihat langsung penjualan hari ini, penjualan bulan ini, penjualan tahun ini dan jumlah pelanggan.
- Barang: menampilkan data barang/produk.
- Wilayah: menampilkan data wilayah
- Pelanggan: menampilkan daftar pelanggan atau yang sudah jadi member.
- Pemesanan: menampilkan daftar pesanan dari pelanggan, mengkonfirmasi dan mengirim barang yang di pesan oleh pelanggan.
- Laporan: menampilkan laporan penjualan barang.
- Admin: menampilkan data admin.

D. Pengujian

Proses pengujian proyek pengembangan aplikasi sistem informasi penjualan laptop yang berbasis web pada Bless Computer menggunakan pengujian *blackbox*. Teknik yang digunakan adalah *User Acceptance Test* (UAT), berikut tabel pengujian proyek yang telah dirancang.

Dokumen User Acceptance Testing					
Nama Proyek	:	Pengembangan Proyek Sistem Informasi Penjualan Laptop Berbasis Web pada Bless Computer			
Studi Kasus/Mitra	:	CV.Bless Computer			
Manajer Proyek	:	Desky O. Manurung			
Proses Pengujian					
No	Use Case	Hasil Uji [Berhasil Gagal]	Nama Penguji	Tanggal Pengujian	Catatan Penguji
1	Use Case Uji : Login Admin Deskripsi : Melakukan verifikasi terhadap pengguna yang terdaftar dalam sistem.	Berhasil	Firdaus	09 November 2023	

	<p>Kasus Pengujian Username: admin Password: admin</p> <p>Hasil yang diharapkan: - Jika login berhasil akan masuk ke halaman utama admin - Jika login tidak berhasil tidak akan masuk ke halaman utama admin, menampilkan pesan kesalahan dan kembali ke halaman login</p>	Berhasil	Firdaus	09 November 2023	
2	<p>Use Case Uji : Login Member Deskripsi : Melakukan verifikasi terhadap member yang terdaftar dalam sistem.</p> <p>Kasus Pengujian Username: kristyodi Password: 1234567890</p> <p>Hasil yang diharapkan: - Jika login berhasil akan masuk ke halaman utama admin - Jika login tidak berhasil tidak akan masuk ke halaman utama admin, menampilkan pesan kesalahan dan kembali ke halaman login</p>	Berhasil	Krist M	17 November 2023	
3	<p>Use Case uji : Halaman Data Barang Deskripsi : Melakukan input data barang apakah sistem akan menolak atau dapat menyimpan data yang diinputkan.</p> <p>Kasus Pengujian: Kode Produk : LA001 Jenis : Laptop Nama Produk : Laptop Acer Aspire 5 Harga : 5.500.000 Stok : 10 Ket : ACER Aspire 5 A5 14/52 14" intel core i7 Gambar</p> <p>Hasil yang diharapkan: - Jika kita tekan Simpan maka akan tampil pesan "Data telah tersimpan", dan menampilkan data tersebut ke dalam Browser Data Barang</p> <p>Jika ditekan Batal, data yang diinputkan tidak tersimpan dan kembali ke tampilan data barang.</p>	Berhasil	Firdaus	13 November 2023	

Sumber: Hasil Penelitian (2023)

4. Kesimpulan

Dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan mengenai Bless Computer, ditemukan bahwa meskipun transaksi penjualan telah terkomputerisasi, pengelolaan stok barang masih manual, menuntut waktu dan tenaga tambahan. Kepuasan pelanggan dan daya saing di pasar elektronik sangat dipengaruhi oleh kualitas produk, layanan purna jual, dan optimalisasi dalam bersaing di pasar yang semakin kompetitif. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan sistem informasi berbasis web yang terintegrasi untuk mengotomatiskan proses operasional, termasuk manajemen stok dan laporan penjualan, serta ekspansi ke penjualan online, dengan harapan meningkatkan efisiensi operasional, kepuasan pelanggan, dan pendapatan toko Bless Computer secara keseluruhan.

Referensi

- [1] F. Burhan, L. B. Finansius Mando, and M. A. Londa, "Sistem Informasi Penjualan Perangkat Komputer Berbasis Web Di Toko Platinum Komputer Ruteng," *J. Sist. Inf. Dan Tek. Komput.*, vol. 8, no. 2, pp. 357–361, 2023.
- [2] G. Hudaya, A. D. Supriatna, and S. Rahayu, "Sistem Informasi Penjualan Toko Kue Berbasis Web," *J. Algoritm.*, vol. 19, no. 1, pp. 314–323, 2022, doi: 10.33364/algoritma/v.19-1.1092.
- [3] F. Fatmawati, S. N. Khasanah, N. Narti, and M. Maruloh, "Pemanfaatan Platform Marketplace Untuk Ekspansi Bisnis Umkm Lokal," *J. AbdiMas Nusa Mandiri*, vol. 5, no. 2, pp. 77–82, 2023, doi: 10.33480/abdimas.v5i2.4733.
- [4] L. Fitriani, Y. H. Agustin, and B. M. Fauzi, "Pemetaan Toko Komputer Berbasis Web di Kabupaten Garut," *J. Algoritm.*, vol. 20, no. 2, pp. 264–273, 2023, doi: 10.33364/algoritma/v.20-2.1304.
- [5] A. Febriyanto and Fatmawati, "Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Pada SMAN 27 Kabupaten Tangerang," *Bina Insa. Ict J.*, vol. 10, no. 2, p. 8005722, 2023.
- [6] D. Putra Hulu and F. Ade Putri, "Jurnal InSeDS (Information Sistem and Data Science) Perancangan Sistem informasi Penjualan alat-alat komputer Berbasis Web," *J. InSeDs*, vol. 1, no. 2, pp. 2963–6302, 2023.
- [7] J. El Fansyuri, Y. Febriatata, R. Hapipah, and P. Rosyani, "Aplikasi Layanan Jual Beli Dan Jasa Service Komputer Berbasis Website Pada CV. Yakusa Comp," *OKTAL J. Ilmu Komput. dan Sciece*, vol. 1, no. 7, pp. 886–897, 2022.
- [8] M. H. Iswanto and I. wahyu Saputra, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis Web Di Pixel Computer Prembun," *J. Kridatama Sains Dan Teknol.*, vol. 4, no. 01, pp. 61–73, 2022, doi: 10.53863/kst.v4i01.459.
- [9] W. Walim and S. Suhardi, "Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Dalam Penjualan Hardware Komputer Berbasis Website," *CERMIN J. Penelit.*, vol. 4, no. 2, p. 317, 2020, doi: 10.36841/cermin_unars.v4i2.711.
- [10] F. Fatmawati, K. Sabrowi, E. Prayugo, and D. Dianto, "Rancang Bangun Aplikasi Ujian Online Berbasis Web dan Mobile Pada SMKN 3 Purwokerto," *TeknoIS J. Ilm. Teknol. Inf. dan Sains*, vol. 14, no. 1, pp. 21–35, 2024, doi: 10.36350/jbs.v14i1.223.