

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BARANG PADA UD. MILALA BERBASIS WEB

Aris Franata Ginting Babo[✉], Gortap Lumbantoruan, Resianta Perangin-angin

Universitas Methodist Indonesia, Medan, Indonesia

Email: arisginting906@gmail.com

ABSTRACT

Design of a Goods Sales Information System at UD. Web-Based Milala is an effort to increase efficiency and accuracy in the process of selling goods in the company. This system is designed to make it easier to record, monitor and analyze sales in real-time via a web platform. By using web technology, this system provides better accessibility to users from various locations, enabling more effective management and fast decision making. Integration of sales features, stock items and analytical reports became the main focus in designing this system, so that UD. Milala can optimize operations and increase customer satisfaction.

Keyword: *Information System, Sales Information System, UD. Milala, Web Based.*

ABSTRAK

Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang pada UD. Milala Berbasis Web adalah upaya untuk meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam proses penjualan barang di perusahaan tersebut. Sistem ini dirancang untuk mempermudah pencatatan, pemantauan, dan analisis penjualan secara real-time melalui platform web. Dengan menggunakan teknologi web, sistem ini memberikan aksesibilitas yang lebih baik kepada pengguna dari berbagai lokasi, memungkinkan manajemen yang lebih efektif dan pengambilan keputusan yang cepat. Integrasi fitur penjualan, stok barang, dan laporan analitik menjadi fokus utama dalam perancangan sistem ini, sehingga UD. Milala dapat mengoptimalkan operasional dan meningkatkan kepuasan pelanggan.

Kata Kunci: *Sistem Informasi, Sistem Informasi Penjualan, UD. Milala, Berbasis Web.*

PENDAHULUAN

Pertanian adalah kegiatan yang memanfaatkan sumber daya alam yang dilakukan manusia untuk menghasilkan bahan pangan, sumber energi serta untuk mengelola kehidupan manusia. Dalam pertanian pupuk memiliki peran dalam proses peningkatan produktivitas pertanian. Pupuk pada dasarnya terbagi menjadi yaitu pupuk organik dan pupuk anorganik, pupuk organik adalah pupuk yang berasal dari alam seperti pupuk kompos dan pupuk kandang, sedangkan pupuk anorganik adalah pupuk yang mempunyai senyawa anorganik (Irsyad & Kastono, 2019).

Selain pupuk di bidang pertanian juga memerlukan pestisida, Pestisida pada umumnya diartikan sebagai bahan kimia beracun yang digunakan untuk mengendalikan penganggu yang merugikan petani. Pestisida sangat bermanfaat untuk melindungi tanaman dan hasil tanaman dari serangan jasad pengganggu tanaman yang terdiri dari kelompok hama, penyakit maupun gulma (Djojosumarto, 2008).

Tanah Karo merupakan salah satu kabupaten di sumatera utara dengan kehidupan perekonomian masyarakat yang mengandalkan pertanian (Setiana, 2014). Hal ini disebabkan karena lahan pertanian yang sangat subur, sehingga menjadikan Tanah Karo sebagai

daerah penghasil tanaman pertanian khususnya sayur-mayur yang terbesar di Sumatra Utara.

Karena kebutuhan akan pupuk dan pestisida di Tanah Karo, banyak toko-toko yang menjual pupuk dan pestisida salah satunya adalah UD. MILALA. UD. MILALA adalah salah satu toko pupuk dan pestisida yang terletak Jl. Penghasilan no 75, Berastagi. UD. MILALA sudah berdiri sejak 02 februari 1998 sampai dengan sekarang. UD. MILALA menjual segala jenis pupuk dan obat-obatan untuk tanaman. Sistem penjualan yang dipakai oleh UD. MILALA adalah dengan cara sistem grosir dan juga eceran. Penjualan dengan sistem grosir yang dimaksud adalah penjualan dengan jumlah yang besar dan mencapai target pada UD. MILALA, jika pembelian sudah mencapai target UD. MILALA akan mengantar barang ketujuan. Sedangkan penjualan secara eceran UD. MILALA biasa menjual dengan cara kiloan dan pembeli harus datang ke toko tersebut.

Untuk lebih memperluas dan mempermudah penjualan pada UD. MILALA maka diperlukan website yang dapat diakses oleh siapa saja dan dimana saja. Hal ini bertujuan untuk mempermudah pelanggan dalam membeli pupuk dan pestisida tanpa harus datang ke toko, pelanggan cukup memesan barang yang

dibutuhkan melalui website. Oleh karena itu peneliti mengangkat permasalahan itu dalam sebuah Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada UD. MILALA Berbasis Web”.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Perancangan

Perancangan merupakan bentuk penyusunan rencana, yang dapat berwujud sebagai usulan, gambar, model, atau representasi mengenai cara menciptakan suatu objek, sistem, komponen, atau struktur. Pada umumnya, istilah desain sering dipakai atau diartikan sebagai kegiatan perencanaan, penyusunan desain, konstruksi, atau aktivitas terkait dengan perancangan (Rahmayanti et al., 2018).

Pengertian Sistem

Sistem adalah kesatuan bagian-bagian yang saling berhubungan yang berada dalam suatu wilayah serta memiliki item-item penggerak, contoh umum misalnya seperti negara. Seluruh Kamus Inggris-Indonesia menerjemahkan kata system sebagai susunan. Misalnya yang terdapat dalam kata sistem syaraf berarti susunan syaraf, sistem jaringan berarti susunan jaringan, dan lain sebagainya. Kata “sistem” banyak sekali digunakan dalam percakapan sehari-hari, dalam forum diskusi maupun dokumen ilmiah. Kata ini digunakan untuk banyak hal, dan pada banyak bidang pula, sehingga maknanya menjadi beragam. Dalam pengertian yang paling umum, sebuah sistem adalah sekumpulan benda yang memiliki hubungan di antara mereka (Sinaga et al., 2022).

Pengertian pupuk

Pupuk merupakan sumber hara utama yang sangat menentukan tingkat pertumbuhan dan produksi tanaman (Mansyur, Pudjiwati, dan Murtilaksono 2021). Pupuk dapat berupa bahan organik atau anorganik yang mengandung unsur-unsur hara seperti nitrogen (N), fosfor (P), kalium (K), serta unsur-unsur mikro lainnya seperti magnesium (Mg), kalsium (Ca), dan sulfur (S).

Pengertian Informasi

Informasi adalah kumpulan data yang telah diolah atau dianalisis sehingga memiliki makna dan relevansi bagi penerima atau penggunanya. Dalam konteks umum, informasi mengandung fakta, gagasan, atau pengetahuan yang dapat memberikan pemahaman atau gambaran tentang suatu subjek atau peristiwa

tertentu (Prisgunanto, 2018). Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah implementasi sistem teknologi informasi serta komunikasi yang diselenggarakan oleh perusahaan bisnis. Sistem informasi adalah suatu kombinasi manusia, fasilitas atau alat teknologi, media, prosedur dan pengendalian bermaksud menata jaringan komunikasi yang penting bagi pengguna atau penerima (Simangunsong et al., 2022).

Data Flow Diagram (DFD)

DFD adalah singkatan dari Data Flow Diagram, yang dalam Bahasa Indonesia dikenal juga sebagai Diagram Alir Data. Data Flow Diagram adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat lebih mendetail dibanding diagram konteks yang diperbolehkan, bisa dicapai dengan mengembangkan diagram (Rivai & Purnama, 2015).

Flowchart

Bagan alir (flowchart) adalah bagan (chart) yang menunjukkan alir (flow) di dalam program atau prosedur sistem secara logika. Bagan alir digunakan terutama untuk alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi Flowchart atau sering disebut dengan diagram alir merupakan suatu jenis diagram yang merepresentasikan algoritma atau langkah-langkah instruksi yang berurutan dalam system (Rosaly & Prasetyo, 2019).

METODE PENELITIAN

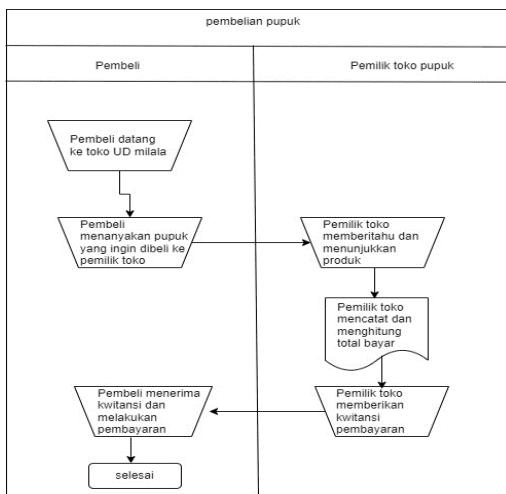
Analisis Sistem

Analisis sistem adalah suatu proses yang digunakan untuk memahami, menggambarkan, dan memecahkan masalah dalam suatu sistem yang kompleks. Sistem dalam konteks ini dapat merujuk pada sistem komputer, organisasi bisnis, proses manufaktur, atau bahkan sistem sosial. Tujuan utama dari analisis sistem adalah untuk meningkatkan efisiensi, produktivitas, dan kualitas dalam suatu sistem, serta mengidentifikasi perbaikan yang dapat dilakukan.

Analisis Sistem Yang sedang Berjalan

Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap sistem yang sedang berjalan adalah bahwa pemesanan pupuk masih dilakukan secara manual. Analisis sistem yang sedang berjalan dapat dijelaskan dengan membuat flowmap dan prosedur.

Adapun flowmap yang sedang berjalan pada toko pupuk UD. MILALA adalah sebagai berikut:



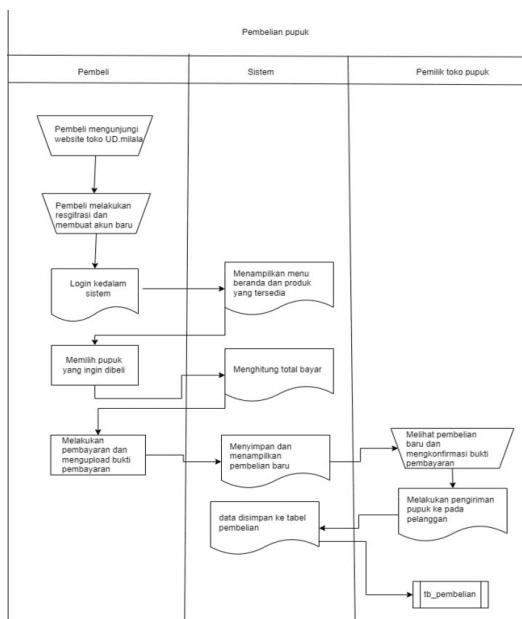
Gambar 1. Flow Map Sistem Berjalan

Penjelasan mengenai ilustrasi di atas dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Pembeli datang ke toko pupuk UD. MILALA
- 2) Pembeli memberitahu pupuk yang ingin dibeli.
- 3) Pemilik toko UD. MILALA mencatat pupuk yang ingin dibeli
- 4) Pemilik toko menghitung total bayar dan memberikan kwitansi ke pembeli.

Analisis Sistem Yang Diusulkan

Berikut ini adalah flowmap analisis sistem usulan penulis prosedur pembelian pupuk:



Gambar 2. Flow Map Sistem Usulan

Penjelasan mengenai ilustrasi di atas dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Pembeli mengunjungi website resmi toko UD. MILALA
- 2) Pembeli melakukan registrasi dan membuat akun baru
- 3) Setelah berhasil, pembeli login kedalam sistem.
- 4) Pembeli memilih pupuk dan produk yang ingin dibeli
- 5) Pembeli melakukan pembayaran dengan total bayar yang telah dihitung oleh sistem.
- 6) Pembeli mengupload bukti pembayaran ke dalam sistem.
- 7) Pembeli menunggu barang dikirim oleh pemilik toko pupuk.

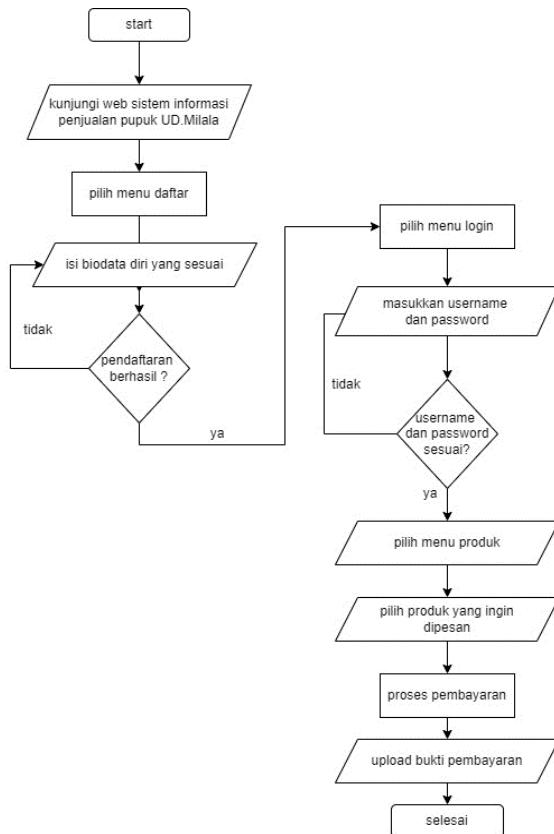
Perancangan Sistem

Perancangan sistem, dalam konteks analisis sistem, adalah tahap yang mengikuti analisis sistem. Ini adalah proses di mana solusi konkret dan rinci dibuat berdasarkan hasil analisis sistem yang telah dilakukan sebelumnya. Perancangan sistem melibatkan perencanaan rinci tentang bagaimana sistem yang telah direkomendasikan akan dibangun atau diubah.

Perancangan Flowchart Sistem

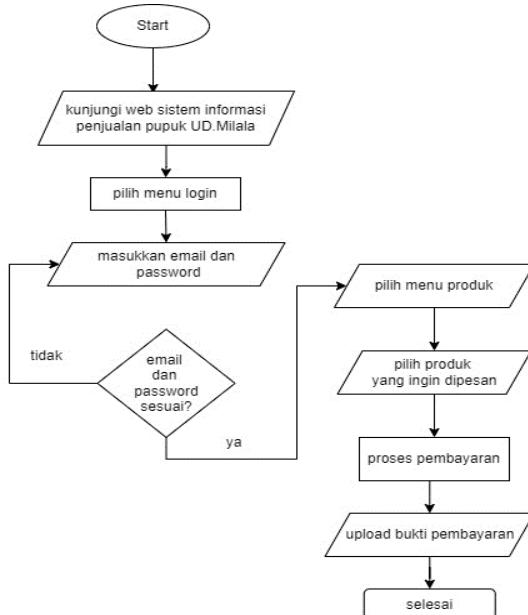
Perancangan flowchart sistem informasi penjualan pupuk pada toko UD. MILALA terdiri dari flowchart pembelian pupuk dan konfirmasi pemesanan. Flowchart Pembelian Pupuk

Flowchart proses pembelian pupuk dimulai dengan pelanggan mengunjungi website dari UD. MILALA. Kemudian untuk melakukan pemesanan pupuk, pelanggan harus login dahulu dengan memasukkan username dan password yang telah didaftarkan sebelumnya, setelah berhasil login maka pelanggan dapat memesan produk yang ada di website UD. MILALA dilanjutkan dengan proses pembayaran. Flowchart pembelian pupuk dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Flowchart Pembelian Pupuk

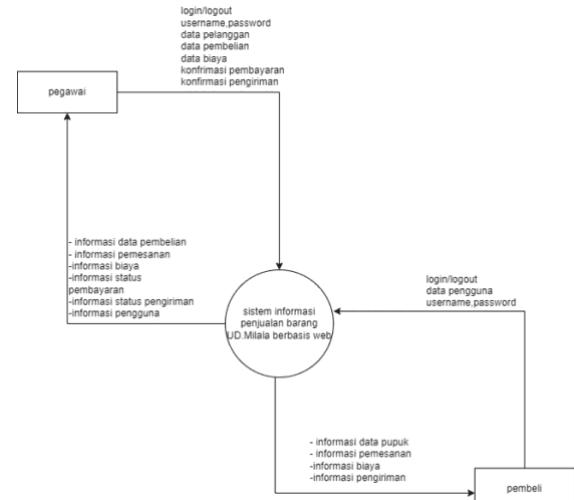
Flowchart Konfirmasi Pemesanan Pupuk oleh Pemilik Toko Pupuk dilakukan oleh pemilik toko UD. MILALA. Flowchart konfirmasi pesanan dapat dilihat pada gambar 4.



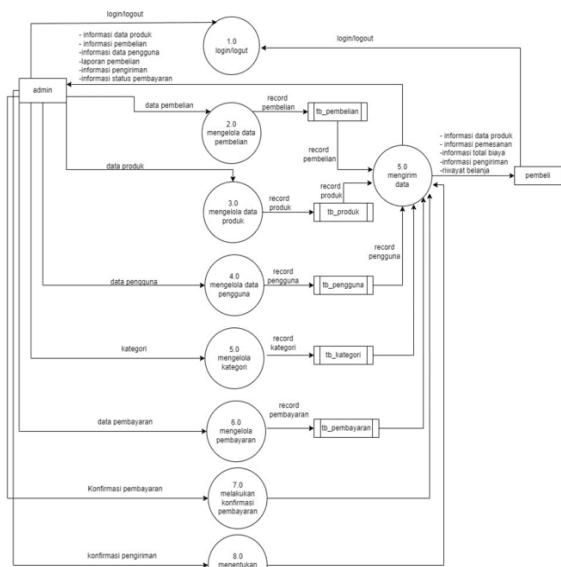
Gambar 1. Flowchart Konfirmasi Pesanan

Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah representasi proses yang menggambarkan aliran informasi dengan lebih rinci, dan merupakan bentuk diagram yang memanfaatkan notasi untuk membentuk model sistem informasi yang saling terhubung. Ilustrasi Data Flow Diagram dapat ditemukan dalam gambar di bawah ini:



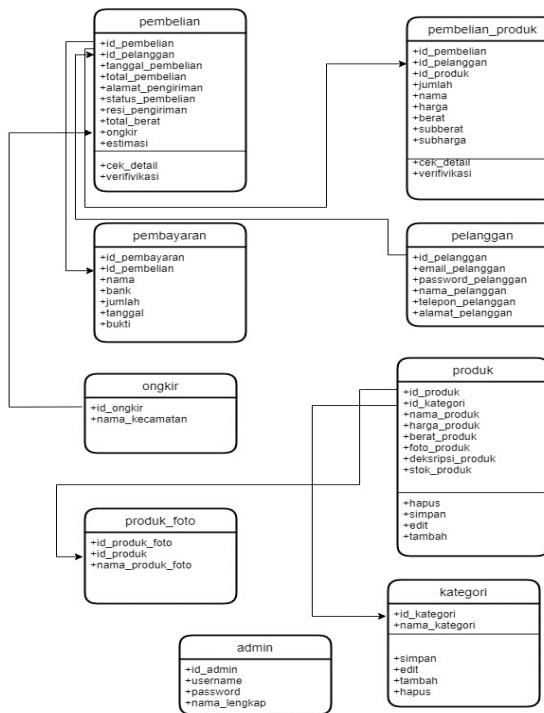
Gambar 5. Diagram Konteks yang Diusulkan



Gambar 6. DFD Level 1 Yang Diusulkan

Class Diagram

Diagram kelas adalah salah satu jenis diagram struktur pada UML yang menggambarkan dengan jelas struktur serta deskripsi class, atribut, metode, dan hubungan dari setiap objek. Class Diagram dari sistem yang dirancang dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Class Diagram

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan aplikasi terbagi menjadi 2 bagian yaitu aplikasi sistem yang dikelola pemilik toko dan aplikasi yang digunakan oleh pelanggan atau pembeli.

Tampilan Login

Tampilan admin hanya bisa diakses oleh pihak toko UD.MILALA. berikut ini merupakan tampilan menu yang dikelola pemilik toko UD.Milala.

Toko Online : Login Admin

(Login yourself to get access)

Gambar 8. Tampilan Login

Tampilan Menu Dashboard Admin

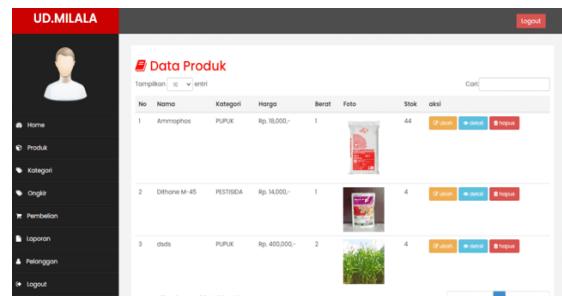
Menu dashboard digunakan sebagai penghubung untuk menu menu yang ada pada sistem yang sudah dirancang. Gambar menu dashboard admin dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9. Dashboard Admin

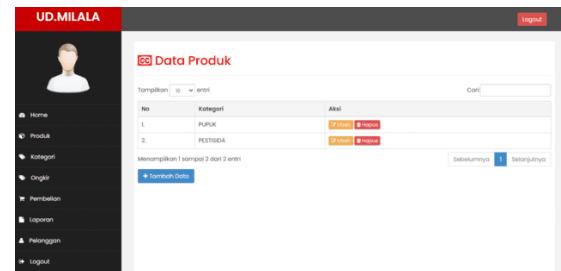
Tampilan Menu Produk

Dalam menu produk pemilik toko dapat mengelola data produk yang akan ditampilkan atau dijual. Pada menu produk terdapat tombol tambah, ubah, detail, hapus. Tombol tambah berfungsi untuk menambah data produk yang baru kedalam sistem yang telah dibuat. Tombol ubah berfungsi untuk mengedit atau mengubah data produk yang sudah terinput kedalam sistem. Tombol detail berfungsi untuk melihat detail dari produk yang sudah diinput kedalam sistem dan tombol hapus berfungsi untuk menghapus data produk yang ingin dihapus. Gambar menu produk dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Tampilan Menu Produk

Tampilan Menu Kategori



Gambar 11. Tampilan Menu Kategori

Gambar diatas menunjukkan tampilan menu kategori pemilik toko dapat mengelola kategori produk

yang ingin ditampilkan. Pada menu kategori terdapat tombol tambah data, ubah dan hapus. Tombol tambah data berfungsi untuk menambah data kategori baru. Tombol ubah berfungsi untuk mengubah kategori yang sudah ada dan tombol hapus berfungsi menghapus kategori produk yang ingin dihapus.

Tampilan Menu Pembelian

Pada menu pembelian pemilik toko dapat mengelola data pembelian yang masuk kedalam sistem. Pada menu pembelian terdapat tombol detail dan pembayaran. Tombol detail berfungsi untuk melihat detail pesanan yang masuk atau detail pembelian yang dilakukan oleh pelanggan sedangkan tombol pembayaran berfungsi untuk mengecek bukti pembayaran, memverifikasi dan konfirmasi pembelian yang sudah dilakukan pelanggan. Pada menu ini akan tampil data pembelian yang dilakukan oleh pelanggan. Gambar menu pembelian dapat dilihat pada gambar 12.

Data Pembelian					
No	Nama Pelanggan	Tanggal Pembelian	Status Pembelian	Total	Oksi
1	Doni	15 September 2020	beronggok di loker	Rp. 6.044.000,-	detail Pembayaran
2	Erwin	15 September 2020	beronggok di loker	Rp. 3.024.000,-	detail Pembayaran
3	ngangpolot monik	08 August 2023	pending	Rp. 2.054.000,-	detail Pembayaran
4	ngangpolot monik	04 September 2023	beronggok di loker	Rp. 68.000,-	detail Pembayaran
5	ngangpolot monik	04 September 2023	status kirim pembayaran	Rp. 134.000,-	detail Pembayaran
6	ngangpolot monik	01 October 2023	pending	Rp. 72.000,-	detail Pembayaran

Gambar 12. Tampilan Menu Pembelian

Tampilan Menu Ongkir

Pada menu ongkir pemilik toko dapat mengatur ongkir dalam sistem yang telah dibuat. Pada menu ongkir terdapat tombol tambah data, ubah dan hapus. Tombol tambah data berfungsi untuk menambah data ongkir yang baru. Tombol ubah berfungsi untuk mengubah data ongkir yang sudah ada dalam sistem dan tombol hapus berfungsi untuk menghapus data ongkir yang ingin dihapus. Gambar menu ongkir dapat dilihat pada gambar 13

Data Ongkos Kirim					
No	Nama Kecamatan	Ongkos	Oksi	Caril	
1	Christon	Rp.30.000	ubah hapus		
2	Bonus John	Rp.54.000	ubah hapus		

Gambar 13. Tampilan Menu Ongkir

Tampilan Menu Laporan

Pada menu laporan pemilik toko dapat melihat laporan penjualan berdasarkan tanggal, bulan dan tahun. Pemilik toko dapat memfilter data penjualan yang akan ditampilkan. Gambar menu laporan dapat dilihat pada gambar 14.

Laporan Pembelian dari - hingga -					
Tanggal Mulai	Tanggal Selesai	List			
No	Pelanggan	Tanggal	Jumlah	Status	Caril
					Rp. 0,-

Gambar 14. Tampilan Menu Laporan

Tampilan Menu Pelanggan

pada menu pelanggan pemilik toko dapat mengelola data pelanggan yang telah terdaftar pada sistem yang dibuat. Pemilik toko dapat menghapus data pelanggan yang telah terdaftar pada sistem dengan mengklik tombol hapus. Gambar menu data pelanggan dapat dilihat pada gambar 15.

Data Pelanggan					
No	Nama Pelanggan	Email	No Telepon	Oksi	Caril
1	Doddy Setiawan	doddy@gmail.com	08888888888	hapus	
2	Erik Contra	erik@gmail.com	08888888889	hapus	
3	Yudi Septria	yudi@contra.com	0746355643	hapus	
4	Doni	doni@contra.com	07603588888	hapus	
5	Erwin	erwin@contra.com	08887653	hapus	
6	budi	lorsingring24@gmail.com	08202020	hapus	

Gambar 15. Tampilan Login Kasir

Tampilan Menu Register Pelanggan

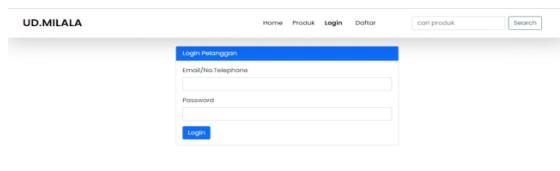
Sebelum mengakses halaman login aplikasi, pelanggan harus mendaftar atau melakukan registrasi pada aplikasi. Pelanggan harus mengisi form pendaftaran yang terdiri dari nama, email, password, alamat dan nomor HP. Gambar menu registrasi dapat dilihat pada gambar 16.

Daftar Akun Baru	
Nama	Caril Produk
Nome	Search
Email	
Password	
Alamat	
Telepon / HP	
Daftar	

Gambar 16. Tampilan Menu Registrasi

Tampilan Menu Login Pelanggan

Setelah melakukan registrasi, pelanggan akan diarahkan ke menu login dari aplikasi. Untuk dapat melakukan pembelian produk pada aplikasi pelanggan harus login terlebih dahulu. Pelanggan akan diminta memasukkan username dan password yang telah didaftarkan sebelumnya. Gambar menu login dapat dilihat pada gambar 17.



Gambar 17. Tampilan Login

Tampilan Menu Beranda

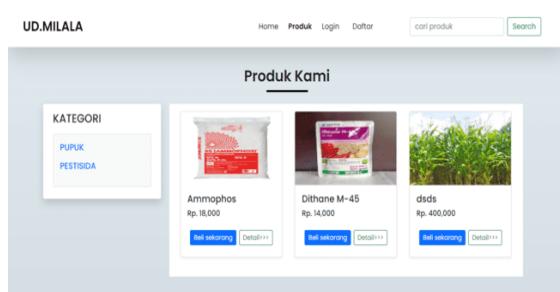
Setelah berhasil login, pelanggan akan diarahkan ke menu beranda dan sudah dapat melakukan pembelian produk. Pada menu beranda akan ditampilkan produk yang tersedia. Gambar menu beranda dapat dilihat pada gambar 18.



Gambar 18. Tampilan Menu Beranda

Tampilan Menu Produk

Pada menu produk, pelanggan dapat melihat semua produk yang tersedia pada toko UD.MILALA dan dapat memfilter produk berdasarkan kategori produk yang dipilih. Gambar menu produk dapat dilihat pada gambar 19.



Gambar 19. Tampilan Menu Produk

Tampilan Menu Keranjang

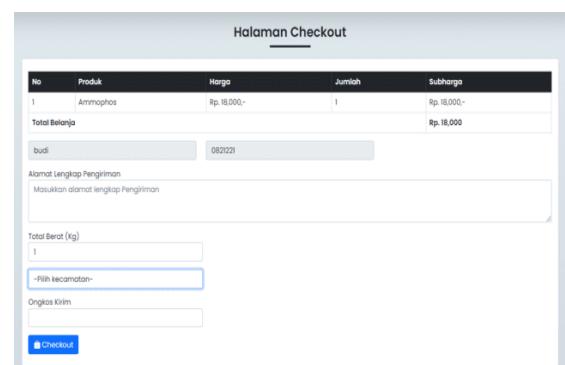
Pada menu keranjang akan ditampilkan produk yang dibeli oleh pelanggan sebelum melakukan checkout produk. Gambar menu keranjang dapat dilihat pada gambar 20.



Gambar 20. Tampilan Menu Keranjang

Tampilan Menu Checkout

Pada menu ini pelanggan akan mengkonfirmasi pesanan yang akan dibeli. Pelanggan akan diminta memasukkan alamat lengkap pengiriman dan memilih kecamatan sesuai dengan alamat pelanggan untuk menentukan ongkir pengiriman. Pada sistem yang dibuat telah ditetapkan bahwa pelanggan akan membayar ongkir sesuai dengan kecamatan. Namun jika jumlah total pembelian pelanggan diatas 1 juta rupiah, maka pelanggan akan dibebaskan dari ongkir. Gambar menu checkout dapat dilihat pada gambar 21.



Gambar 21. Tampilan Menu Checkout

Tampilan Menu Nota

Setelah melakukan checkout, pelanggan akan diarahkan ke menu nota. Pada menu ini akan ditampilkan detail pembelian termasuk informasi pengiriman dari barang yang dibeli. Gambar menu nota dapat dilihat pada gambar 22.

Gambar 22. Tampilan Menu Nota

Tampilan Menu Riwayat Belanja

Pada menu ini akan ditampilkan riwayat belanja pelanggan dan pada menu ini pelanggan akan melakukan proses pembayaran dengan mengupload bukti transfer dari pembayaran yang sudah dilakukan. Pada menu ini juga pelanggan akan mendapatkan informasi status dari pengiriman barang yang sudah dikonfirmasi oleh pemilik toko. Gambar riwayat belanja dapat dilihat pada gambar 23.

Gambar 23. Tampilan Menu Riwayat Belanja

Tampilan Menu Input Pembayaran

Pada menu ini pelanggan akan menginput bukti transfer dari pembayaran yang sudah dilakukan. Gambar menu input pembayaran dapat dilihat pada gambar 24.

Gambar 24. Tampilan Menu Input Pembayaran

Pembahasan

Di dalam sistem ini menggunakan metode testing blackbox, dimana metode ini bertujuan untuk memastikan kesesuaian fungsi sistem. Adapun hasil dari pengujian sistem oleh penulis dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Pengujian Blackbox

No	Fungsi yang diuji	input	Output	Status
1	Login user	Input email dan password	Masuk kehalaman utama	Bersih
2	Melakukan registrasi yang belum punya akun	Input nama, email, no hp, password, alamat	Maka muncul notifikasi pendaftaran berhasil jika data sudah dilengkapi	Bersih
3	Melakukan pembelian	Input produk yang akan dibeli dan jumlah produk yang akan dibeli	Muncul informasi sub total harga produk dan jumlah produk yang dibeli	Bersih
4	Melakukan chekcout	Input alamat pengiriman dan pilih ongkos kirim berdasarkan kecamatan	Muncul informasi detail produk dan informasi pengiriman produk	Bersih
5	Melakukan pembayaran	Input nama bank dan upload bukti transfer	Muncul notifikasi proses pembayaran berhasil	Bersih
6	Login admin	Input username dan password	Masuk kehalaman dashboard jika username dan password sesuai	Bersih
7	Tambah,edit,hapus produk	Akses fitur CRUD menu produk	Data berhasil ditambah, diubah dan dihapus	Bersih
8	Tambah,edit,hapus kategori	Akses fitur CRUD menu kategori	Data berhasil ditambah, diubah dan dihapus	Bersih
9	Tambah,edit,hapus ongkir	Akses fitur CRUD menu ongkir	Data berhasil ditambah, diubah dan dihapus	Bersih
10	Melakukan konfirmasi pembelian	Input tanggal pengiriman, update status pembayaran	Maka muncul notifikasi konfirmasi pembayaran berhasil	Bersih
11	Hapus pelanggan	Akses fitur hapus pelanggan pada menu pelanggan	Muncul notifikasi hapus pelanggan berhasil	Bersih

KESIMPULAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari penelitian ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem informasi penjualan barang pada toko pupuk UD. MILALA yang memanfaatkan internet sebagai media pemasaran, dapat memudahkan pemilik toko untuk memberikan pelayanan terhadap konsumen secara optimal.
2. Sistem informasi yang dibangun dapat mempermudah pemilik toko UD. MILALA dalam melihat stok barang dan persediaan barang agar selalu tersedia saat pelanggan melakukan pembelian.
3. Dari hasil uji coba sistem informasi penjualan barang pada toko UD. MILALA, pelanggan telah bisa melakukan pembelian secara online tanpa harus datang ke toko UD. MILALA.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas dan penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang harus lebih diperhitungkan dalam upaya yang bertujuan meningkatkan kualitas sistem yang telah diciptakan. Berikut saran penulis :

1. Untuk selanjutnya agar sistem yang dibangun lebih optimal ditambahkan pembayaran online seperti transfer bank, dana, GoPay atau media pembayaran lainnya untuk mempermudah proses pembayaran.
2. Memperbarui antarmuka pengguna dan sistem informasi nya sesuai dengan perkembangan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Djojoseumarto, P. (2008). *Panduan lengkap pestisida & aplikasinya*. Agromedia.
- Irsyad, Y. M. M., & Kastono, D. (2019). Pengaruh Macam Pupuk Organik Cair dan Dosis Pupuk Anorganik terhadap Pertumbuhan dan Hasil Jagung (Zea mays L.). *Vegetalika*, 8(4), 263.
<https://doi.org/10.22146/veg.42715>
- Prisgunanto, I. (2018). Pemaknaan Arti Informasi Di Era Digital. *WACANA, Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 17(2), 143.
<https://doi.org/10.32509/wacana.v17i2.619>
- Rahmayanti, D., Meilani, D., Zadry, H. R., & Saputra., D. A. (2018). *Perancangan produk dan aplikasinya*.
- Rivai, D. A., & Purnama, B. E. (2015). Pembangunan Sistem Informasi Pengolahan Data Nilai Siswa Berbasis Web Pada Sekolah Menengah

Kejuruan (SMK) Miftahul Huda Ngadirojo.
Indonesian Journal on Networking and Security, 3(2), 2302–5700.

Rosaly, R., & Prasetyo, A. (2019). Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan.
<Https://Www.Nesabamedia.Com>, 2, 2.

Setiana, J. (2014). "Kerja Tahunan", Pesta Tradisi Masyarakat Karo. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 3(2), 86–89.

Simangunsong, S., Hutapea, M. I., & Harianja, E. J. G. (2022). Sistem Informasi Penjualan Sparepart dan Jok Sepeda Motor Pada Bengkel Rakyat Motor Berbasis Web. *TAMIKA: Jurnal Tugas Akhir Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 2(1), 48–54.
<https://doi.org/10.46880/tamika.Vol2No1.pp48-54>

Sinaga, A., Jamaluddin, J., & Siringoringo, R. (2022). Sistem Informasi Persediaan dan Penjualan Pada Toko Kripik Rumah Minang Berbasis Web. *TAMIKA: Jurnal Tugas Akhir Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 2(1), 21–26.
<https://doi.org/10.46880/tamika.Vol2No1.pp21-26>