

**RANCANG BANGUN SISTEM PENJUALAN MAKANAN  
TRADISIONAL KHAS KUANSING SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI DAN TRANSAKSI**

**SKRIPSI**



**Oleh :**

**NPM : 190210024**

**NAMA : NOVILA ASRI RAMADHAN**

**JENJANG STUDI : STRATA SATU (S1)**

**PROGRAM STUDI : TEKNIK INFORMATIKA**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI**

**2023**

**RANCANG BANGUN SISTEM PENJUALAN MAKANAN  
TRADISIONAL KHAS KUANSING SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI DAN TRANSAKSI**

**SKRIPSI**

**DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT  
UNTUK MENCAPAI GELAR SARJANA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**



**Oleh :**

**NPM : 190210024**  
**NAMA : NOVILA ASRI RAMADHAN**  
**JENJANG STUDI : STRATA SATU (S1)**  
**PROGRAM STUDI : TEKNIK INFORMATIKA**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI**

**2023**

**PERSETUJUAN SEMINAR SKRIPSI**

NPM : 190210124

Nama : Novila Asri Ramadhan

Jenjang Studi : Strata Satu (S1)

Program Studi : Teknik Informatika

Judul Proposal: Rancang Bangun Sistem Penjualan Makanan Tradisional Khas  
Kuansing Sebagai Media Promosi Dan Transaksi

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Tanggal 02 Oktober 2023



Heli Nopriandi, S.Kom.,M.Kom  
NIDN. 1030118303

Pembimbing II,

Tanggal 02 Oktober 2023



Elgamar, S.Kom.,M.Kom  
NIDN. 1022108702

Mengetahui,  
Ketua Prodi Teknik Informatika



Kurni, S.Kom.,M.Kom  
NIDN. 1001019001

Tanggal 02 Oktober 2023

## TANDA PENGESAHAN SKRIPSI

NPM : 190210124

Nama : Novila Asri Ramadhan

Jenjang Studi : Strata Satu (S1)

Program Studi : Teknik Informatika

Judul Proposal: Rancang Bangun Sistem Penjualan Makanan Tradisional Khas  
Kuansing Sebagai Media Promosi Dan Transaksi

Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Islam Kuantan Singingi

Pada Tanggal : 31, Oktober 2023

Dewan Penguji

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Agus Candra, ST., M.Si	Ketua	
2.	Helpi Nopriandi, S.Kom., M.Kom	Pembimbing I	
3.	Elgamar, S.Kom., M.Kom	Pembimbing II	
4.	Harianja, S.Pd., M.Kom	Penguji I	
5.	Nofri Wandu Al Hafiz, S.Kom., M.Kom	Penguji II	

Mengetahui,

Dekan,  
Fakultas Teknik  
  
D Agus Candra, ST., M.Si  
NIDN. 1020088701

Ketua,  
Teknik Informatika  
  
Agus Candra, S.Kom., M.Kom  
NIDN. 1001019001

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

NPM : 190210024

Nama : Novila Asri Ramadhan

Tempat/tgl Lahir : 30 November 2000

Alamat : Pulau Ingu

Saya menyatakan bahwa dalam skripsi yang berjudul “ **Rancang Bangun Sistem Penjualan Makanan Tradisional Khas Kuansing Sebagai Media Promosi Dan Transaksi** ” tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana komputer disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Teluk Kuantan, 02 Oktober 2023

Novila Asri Ramadhan

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya serta petunjuk dan bimbingan-Nya penulis akhirnya dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “ **Rancang Bangun Sistem Penjualan Makanan Tradisional Khas Kuansing Sebagai Media Promosi Dan Transaksi** ”.

Atas tersusunnya Skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Zulfan Saam, MS**, selaku Ketua Yayasan Perguruan Tinggi Islam Kuantan Singingi Universitas Islam Kuantan Singingi
2. Bapak **Dr.H. Nopriadi, S.K.M.,M.Kes**, selaku Rektor Yayasan Perguruan Tinggi Islam Kuantan Singingi Universitas Islam Kuantan Singingi
3. Bapak **Agus Candra, ST.,M.Si**, selaku Dekan Fakultas Teknik Yayasan Perguruan Tinggi Islam Kuantan Singingi Universitas Islam Kuantan Singingi.
4. Bapak **Jasri, S.Kom.,M.Kom**, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Yayasan Perguruan Tinggi Islam Kuantan Singingi Universitas Islam Kuantan Singingi.
5. Bapak **Helpi Nopriandi, S.Kom., M.Kom**, selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan dan masukan serta bimbingan bagi penulis dalam penyusunan Proposal Skripsi ini.
6. Bapak **Elgamar, S.Kom.,M.Kom**, selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing penulis selama melakukan penelitian.

7. Terimakasih kepada kedua orang tua atas nama Bapak Asriadi, S.Pd dan Ibu Nelitawarma atas do'a dan dukungannya selama ini dari awal, hingga akhirnya ananda berhasil menyelesaikan pendidikan yang lebih tinggi.
8. Terimakasih untuk teman-teman yang selalu memberikan semangat dari awal sampai akhir dan juga dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Dan terimakasih juga untuk keluarga besar yang selalu mendukung dan mendo'akan saya dalam menyelesaikan pendidikan ini.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih banyak terdapat kesalahan dan kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik dari berbagai pihak untuk perbaikan dan kesempurnaan Skripsi ini. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih atas bantuan dan bimbingannya.

Teluk kuantan, 19 Mei 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN SEMINAR SKRIPSI.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
TANDA PENGESAHAN SKRIPSI.....	i
PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
ABSTRAK.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1    Latar Belakang Masalah.....	1
1.2    Identifikasi Masalah.....	4
1.3    Rumusan Masalah.....	4
1.4    Tujuan Penelitian.....	5
1.5    Manfaat Penelitian.....	5
1.6    Ruang Lingkup Penelitian.....	5
1.7    Sistematika Penulisan.....	6
BAB II.....	8
TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1    Kajian Teoritis.....	8
2.1.1    Pengertian Sistem.....	8
2.1.2    Pengertian Informasi.....	8
2.1.3    Pengertian Sistem Informasi.....	9
2.1.4    Pengertian Penjualan.....	9
2.1.5    Pengertian E-commerce.....	9
2.1.6    Pengertian Website.....	10
2.1.7    Galamai Dan Lopuar.....	10
2.2    Alat Bantu Perancangan Sistem.....	11
2.2.1    UML(unified modeling language).....	11
2.2.2    Database Mysql.....	16
2.2.3    PHP.....	17
2.2.4    Database.....	18

2.2.5	Penelitian Terdahulu .....	18
BAB III	.....	20
METODE PENELITIAN	.....	20
3.1	Pendahuluan .....	20
3.2	Uraian lokasi penelitian .....	20
3.3	Sejarah singkat tempat penelitian .....	20
3.4	Kerangka Penelitian .....	21
1.	<i>Requirements analysis and definition</i> .....	23
2.	<i>System and software design</i> .....	23
3.	<i>Implementation and unit testing</i> .....	23
4.	<i>Integration and system testing</i> .....	23
5.	<i>Operation and maintenance</i> .....	24
3.6	Teknik pengumpulan data .....	24
BAB IV	.....	27
ANALISA DAN HASIL PERANCANGAN SISTEM	.....	27
4.1	Analisa Sistem .....	27
4.1.1	Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan .....	27
4.2	Perancangan Sistem .....	28
4.2.1	Desain Global .....	28
4.2.1.2	Use Case Diagram .....	28
4.2.1.2	<i>Activity Diagram</i> .....	30
4.2.1.3	<i>Sequence Diagram Admin Mengelola Sistem Penjualan</i> .....	37
4.2.1.4	<i>Class Diagram Sistem</i> .....	39
4.3	Desain Terinci .....	40
4.3.1	Desain Output .....	41
4.3.2	Desain Input .....	42
BAB V	.....	51
IMPLEMENTASI SISTEM	.....	51
5.1	Implementasi Sistem .....	51
5.2	Pengujian Sistem .....	51
5.3	Penjelasan Masing-Masing Form .....	52
BAB VI	.....	63
PENUTUP	.....	63

6.1	Kesimpulan.....	63
6.2	Saran.....	63
	DAFTAR PUSTAKA.....	66

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1	Kerangka Penelitian .....	21
Gambar 3. 2	Metode Waterfall .....	24
Gambar 4.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	29
Gambar 4.2	<i>Activity Diagram Login Admin</i> .....	31
Gambar 4.3	<i>Activity Diagram Admin Inputkan Data Kategori</i> .....	32
Gambar 4.4	<i>Activity Diagram Admin Inputkan Data Produk</i> .....	33
Gambar 4.5	<i>Activity Diagram Admin Proses Data Pesanan</i> .....	34
Gambar 4.6	<i>Activity Diagram Pelanggan Registrasi</i> .....	35
Gambar 4.7	<i>Activity Diagram Pelanggan Inputkan Data Pesanan</i> .....	36
Gambar 4.8	<i>Activity Diagram Admin Mencetak Data Laporan</i> .....	37
Gambar 4.9	<i>Sequence Diagram Admin Mengelola Sistem Penjualan</i> .....	38
Gambar 4.10	<i>Sequence Diagram Pelanggan Melakukan Pembelian</i> .....	39
Gambar 4.11	<i>Class Diagram Sistem</i> .....	40
Gambar 4.12	Desain Output Data Produk .....	41
Gambar 4.13	Desain Output Data Rincian Pesanan .....	42
Gambar 4.14	Desain Form Login .....	43
Gambar 4.15	Desain Form Input Kategori .....	44
Gambar 4.16	Desain Form Input Data Produk .....	45
Gambar 4.17	Desain Form Register Pelanggan .....	46
Gambar 5.1	Form Menu Home .....	52
Gambar 5.2	Form Login Admin .....	53
Gambar 5.3	Form Menu Dashboard .....	54
Gambar 5.4	Form Input Data Kategori .....	54
Gambar 5.5	Form Input Data Produk .....	55
Gambar 5.6	Form Register Pelanggan .....	56
Gambar 5.7	Form Check Out Belanja .....	57
Gambar 5.8	Form Data Kategori .....	58
Gambar 5.9	Form Data Produk .....	58
Gambar 5.10	Form Data Pesanan Masuk .....	59
Gambar 5.11	Form Data Rincian Pesanan .....	60
Gambar 5.12	Form Data Pelanggan .....	60
Gambar 5.13	Form Laporan Data Kategori .....	61
Gambar 5.14	Form Laporan Data Produk .....	62
Gambar 5.15	Form Laporan Data Pelanggan .....	62

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Simbol <i>Use Case Diagram</i> .....	11
Tabel 2. 2	Simbol <i>Activity Diagram</i> .....	13
Tabel 2. 3	Simbol <i>Class Diagram</i> .....	14
Tabel 2. 4	Simbol <i>Sequence Diagram</i> .....	16
Tabel 2. 5	Penelitian Terdahulu .....	18
Tabel 4.1	Tabel User .....	47
Tabel 4.2	Tabel Kategori .....	47
Tabel 4.3	Tabel Data Produk .....	48
Tabel 4.4	Tabel Data Pelanggan .....	48
Tabel 4.5	Tabel Data Rinci Transaksi .....	49
Tabel 4.6	Tabel Data Transaksi .....	49

# **RANCANG BANGUN SISTEM PENJUALAN MAKANAN TRADISIONAL KHAS KUANSING SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN TRANSAKSI**

## **ABSTRAK**

Kabupaten kuantan singingi memiliki banyak makanan tradisional yang sangat di minati oleh masyarakat, pada saat ini banyak usaha rumahan yang memproduksi makanan khas kuansing yang masih berjualan secara langsung atau manual. Dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat usaha rumahan sudah bisa berjualan secara online melalui sebuah website yang bertujuan untuk mempermudah proses penjualan. Usaha galamai Mak Itam merupakan salah satu usaha rumahan yang memproduksi makanan khas kuansing yang masih berjualan secara manual oleh karena itu peneliti ingin membuat sebuah aplikasi penjualan yang dapat mempermudah proses penjualan dan pembelian dengan aplikasi tersebut biasa melakukan transaksi secara online dan melakukan promosi kepada masyarakat luas tentang makanan tradisional khas kuansing ini.

**Kata Kunci** : sistem informasi, penjualan, transaksi, makanan tradisional

*DESIGN AND CONSTRUCTION OF A TYPICAL KUANSING TRADITIONAL  
FOOD SALES SYSTEM AS A PROMOTIONAL AND TRANSACTION MEDIA*

*ABSTRACT*

*Kuantan Singingi Regency has many traditional foods that are very popular with the public. Currently, there are many home-based businesses producing typical Kuansing foods that are still sold directly or manually. With the rapid development of technology, home businesses can now sell online through a website which aims to simplify the sales process. Mak Itam's galamai business is a home-based business that produces typical Kuansing food which is still sold manually, therefore researchers want to create a sales application that can simplify the sales and purchasing process. With this application, they usually carry out online transactions and carry out promotions to the wider community about This traditional Kuansing food.*

*Keywords: information systems, sales, transactions, traditional food*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah memasuki era baru, di mana perkembangan teknologi informasi ini sangat pesat sehingga memberikan dampak yang besar terhadap masyarakat luas. Dengan adanya teknologi informasi, data dan informasi yang diperlukan dapat diperoleh dengan mudah. Kebutuhan masyarakat akan informasi sangat meningkat seiring perkembangan teknologi dan informasi yang menghasilkan inovasi – inovasi baru yang senantiasa terus berubah ke arah yang lebih baik. Salah satu bidang yang berkembang dan menjadi trend saat ini adalah *website*. *Website* adalah media yang digunakan untuk menampung data teks, gambar, suara, dan animasi yang dapat ditampilkan di internet dan dapat diakses oleh komputer yang terhubung dengan internet secara global.

Saat ini, *website* tidak semata-mata digunakan untuk sekedar menampilkan informasi saja. Perkembangan *website* ini telah banyak membantu untuk menunjang kegiatan salah satunya dalam kegiatan penjualan online. Melalui *website* tersebut penjual online dengan mudah dapat mempromosikan produk yang dijual, dan secara langsung hal ini juga mempermudah masyarakat untuk mendapatkan informasi mengenai produk yang mereka butuhkan karena *website* dapat memberikan informasi secara lengkap tentang profil usaha dan pemasaran produk untuk meningkatkan penjualan[1]. Saat ini sudah banyak usaha besar

maupun usaha kecil yang sudah menggunakan website untuk memasarkan produk dan mempromosikan penjualannya melalui media sosial. Penerepan website dan media sosial telah menghasilkan dalam pengembangan usaha yang lebih besar, sehingga pemasaran produk menjadi lebih luas.

Promosi menggunakan media sosial sangat efektif karena pengguna media sosial dari tahun ke tahun sangat meningkat dikutip dari detik.com diawal tahun 2023 pengguna media sosial tembus 212,9 juta pengguna. Adapun media sosial yang paling banyak digunakan yaitu facebook, berdasarkan antaranews.com. penggunaan facebook mencapai 2 miliar pengguna aktif di dunia pada januari 2023. Facebook, merupakan media sosial yang sangat efektif untuk melakukan promosi produk dan jasa. Dengan itu facebook memiliki peluang yang dijanjikan untuk memasarkan sebuah produk. Facebook memiliki efektivitas yang tinggi untuk mempromosikan usaha, kita dapat berkomunikasi dengan calon pembeli sehingga membangun interaksi yang erat dengan pelanggan. Dengan banyaknya usaha yang sudah menggunakan website dan promosi dengan media sosial, usaha rumahan Galamai Mak Itam pun ingin meningkatkan performasinya untuk bersaing dalam hal teknologi informasi dengan usaha yang lainnya.

Kabupaten Kuantan Singingi banyak memiliki usaha makanan khas daerah salah satunya yaitu Galamai Dan Lopuar, Kabupaten Kuantan Singingi memiliki 15 Kecamatan dan masing-masing Kecamatan memiliki makanan khas sendiri mulai dari Kecamatan Pucuk Rantau sampai Kecamatan Cerenti makanan khas tersebut seperti lopek luo, lopek jantan, lomang, konji baroyak, konji gisal, puluik kucuang, puti mandi, sarang panyongek, pinyaram, wajik takiak, kue talam, buah malako, karupuak sagu dan masih banyak yang lain.

Banyak usaha yang menjual makanan khas tradisional Kuansing salah satunya yaitu usaha rumahan Galamai Mak Itam, menurut penjelasan dari Mak Itam usaha ini merupakan sebuah usaha yang bergerak di bidang kuliner yang menghasilkan produk kue khas kampung galamai dan lopuar. Usaha rumahan Galamai Mak Itam ini berdiri pada tahun 2017 dalam kegiatan memproduksi galamai dan lopuar ini sesuai dengan kebutuhan pelanggan. Saat ini proses penjualan galamai dan lopuar masih dilakukan secara manual, apabila pembeli mau membeli galamai atau lopuar maka pembeli harus memesan secara langsung dengan cara datang kerumah dan pembeli harus melakukan transaksi pembelian yang diwajibkan untuk membayar secara tunai.

Selain usaha rumahan Galamai Mak Itam masih banyak lagi usaha rumahan yang memproduksi makanan khas Kuansing yang masih melakukan penjualan secara manual. Penjualan yang dilakukan secara manual ini cukup menyulitkan pembeli dan penjual yang harus dilakukan secara langsung apabila ada pembeli ingin membeli makanan khas Kuansing harus datang ke tempat penjualan dan membayar secara tunai dan laporan penjualan pun masih dicatat dibuku membuat kurang efektif dan efisien sering rusak dan hilang. Dan saat ini masih belum pernah dilakukan promosi kepada masyarakat luas tentang usaha yang menjual makanan khas Kuansing ini, dengan kurangnya promosi kepada masyarakat membuat orang tidak mengenal atau mengetahui usaha rumahan galamai dan lopuar Mak Itam dan makanan khas Kuansing, dengan adanya promosi bisa memperkenalkan kepada masyarakat didalam maupun luar negeri makanan khas Kuansing dan memperbanyak penjualan.

Oleh sebab itu maka penulis bermaksud melakukan penelitian untuk merancang suatu sistem informasi penjualan makanan khas Kuansing dengan judul yaitu “ Rancang Bangun Sistem Penjualan Makanan Tradisional Khas Kuansing Sebagai Media Promosi Dan Transaksi “. Untuk memudahkan proses penjualan, pembelian dan mempromosikan agar dikenal masyarakat luas.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan identifikasi masalah agar objek penelitian dapat terarah sesuai dengan apa yang penulis maksudkan:

1. Belum adanya sistem penjualan makanan khas Kuansing berbasis website dan media sosial.
2. Kurangnya promosi usaha rumahan yang menjual makanan khas Kuansing sehingga banyak konsumen yang tidak mengetahui dan mengenal usaha tersebut.
3. Pencatatan data transaksi yang masih di lakukan secara manual sehingga sering terjadi kesalahan dalam perekapan data.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Dari penjelasan latar belakang diatas maka dapat diambil rumusan masalahnya adalah “ bagaimana membangun Sistem Penjualan Makanan Khas Kuansing Sebagai Media Promosi Dan Transaksi “.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berikut ini adalah tujuan dari penelitian sistem penjualan makanan khas kuansing yaitu:

1. Dapat menghasilkan sebuah sistem penjualan untuk mempermudah proses penjualan makanan khas kuansing dan transaksi.
2. Untuk mengenalkan makanan khas kuansing ini kepada masyarakat luas melalui website yang akan di buat.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari pembuatan sistem informasi penjualan makanan khas kuansing ini adalah:

1. Dapat membantu proses penjualan galamai dan lopuar secara online.
2. Memudahkan pembeli untuk membeli makanan khas kuansing secara online tidak perlu membeli secara langsung bisa menghemat waktu.
3. Membantu mempromosikan usaha rumahan galamai dan lopuar dan usaha rumahan makanan tradisional lain kepada masyarakat luas.

#### **1.6 Ruang Lingkup Penelitian**

Dari permasalahan yang telah dibahas sebelumnya, maka penulis menemukan ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

1. Sistem ini mengelola proses penjualan, transaksi, promosi, dan laporan penjualan.
2. Laporan penjualan hanya bisa diakses oleh admin.
3. Hak Akses sistem dapat di akses oleh siapa saja, akan tetapi untuk masuk ke dalam sistem harus melalui proses login.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Pada penyusunan penelitian ini terdiri dari enam bab yang tinggi terbagi atas sub-sub bab, yang menerangkan pokok permasalahannya serta menerangkan bagian-bagian yang terkait. Adapun sistematika yang akan disampaikan adalah sebagai berikut :

### **BAB I            PENDAHULUAN**

Dalam bab ini penulis membahas tentang Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Ruang Lingkup Penelitian dan Sistematika Penulisan.

### **BAB II           TINJAUAN PUSTAKA**

Kegiatan peninjauan kembali suatu pustaka yang berkaitan atau relevan dengan topik penelitian yang dipilih. Berisi tentang teori-teori atau pendapat ahli yang terkait dengan topik yang akan diteliti.

### **BAB III          METODE PENELITIAN**

Dalam bab ini penulis menguraikan secara rinci metode yang akan digunakan meliputi tahapan-tahapan penelitian, lokasi penelitian, model yang digunakan, rancangan penelitian, serta teknik pengumpulan dan analisis data.

#### **BAB IV ANALISA DAN HASIL PERANCANGAN SISTEM**

Memuat tentang metode penelitian yang digunakan peneliti berupa analisa sistem berjalan, analisa yang diusulkan.

#### **BAB V IMPLEMENTASI SISTEM**

Prosedur sistem yang dilakukan untuk menyelesaikan perancangan sistem yang telah disetujui seperti menguji dan memulai sistem yang baru atau sistem yang diperbaiki.

#### **BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN**

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teoritis**

Didalam melakukan penelitian perlu adanya landasan teori yang dibutuhkan untuk menguatkan isi dari penelitian yang sedang dilakukan. Berikut merupakan teori-teori yang didapat dari berbagai sumber buku, jurnal dan karya ilmiah lainnya.

##### **2.1.1 Pengertian Sistem**

Sistem menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan perangkat unsur yang berkaitan untuk membangun sebuah totalitas. Di lihat dari defenisi tersebut, sistem merupakan gabungan dari beberapa unsur yang berhubungan untuk mencapai suatu tujuan. Sistem ini memiliki beberapa karakteristik atau sifat yang terdiri dari komponen sistem, batasan sistem, masukan sistem, lingkungan luar sistem, penghubung sistem, masukan sistem, keluaran sistem, pengolahan sistem, dan sasaran sistem[2].

##### **2.1.2 Pengertian Informasi**

Secara umum informasi dapat didefenisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian yang nyata yang digunakan untuk pengambilan keputusan. Informasi merupakan data yang telah diklasifikasikan atau diolah untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Menurut Barry

E. Cushing informasi merupakan suatu yang menunjukkan hasil pengolahan data yang diorganisasi dan berguna kepada orang yang menerimanya[3].

### **2.1.3 Pengertian Sistem Informasi**

Sistem Informasi merupakan suatu sistem dalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat diberikan kepada pihak luar dengan laporan yang perlu [4].

### **2.1.4 Pengertian Penjualan**

Penjualan merupakan kegiatan ekonomi yang umum, dimana dengan penjualan sebuah usaha akan memperoleh hasil atau laba sesuai dengan apa yang direncanakan atau memperoleh pengembalian atas biaya-biaya yang dikeluarkan. Penjualan adalah persetujuan antara kedua belah pihak yaitu penjual dan pembeli dimana penjual menawarkan suatu produk dengan harapan pembeli dapat menyerahkan uang sebagai alat ukur produk tersebut sebesar harga jual yang telah disepakati.

Penjualan adalah rangkaian transaksi penjualan barang atau jasa, baik secara tunai maupun kredit. Penjualan merupakan proses berpindah suatu hak atas barang atau jasa untuk mendapatkan sumber daya lainnya, seperti kas atau janji untuk membayar atau piutang [5].

### **2.1.5 Pengertian E-commerce**

Menurut Loudon yang dikutip oleh Prasetyo (2018) menjelaskan pengertian E-Commerce adalah suatu proses transaksi jual beli yang dilakukan

oleh pembeli dan penjual secara elektronik dari perusahaan ke perusahaan lain. Dalam transaksi tersebut menggunakan komputer sebagai perantaranya. Menurut Shely Cashman yang dikutip oleh Dhinarti & Amalia (2019) E-commerce merupakan transaksi bisnis yang terjadi dalam jaringan elektronik, seperti internet.

#### **2.1.6 Pengertian Website**

Website adalah kumpulan-kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi teks, data, gambar, video maupun gabungan dari semua bersifat statis dan dinamis[6].

Menurut Sibero, “*web* merupakan suatu sistem yang berkaitan dengan dokumen digunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar, multimedia dan lainnya pada jaringan internet”. Sedangkan menurut Hidayatullah dan Kawistara, “*web* adalah suatu sistem yang ditemukan oleh Tim Bernes-Lee untuk menyusun arsip-arsip risetnya, sehingga memudahkan pencarian informasi yang dibutuhkan”. Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian *web* adalah suatu sistem yang memudahkan pencarian informasi untuk menampilkan teks, gambar, multimedia dan lain sebagainya pada jaringan internet.

#### **2.1.7 Galamai Dan Lopuar**

Makanan khas di Kabupaten Kuantan Singingi ada Galamai yang terbuat dari tepung ketan dicampur dengan gula merah dan di beri kacang tanah, bentuknya hampir sama dengan dodol tetapi gelamai ini berminyak dan biasanya dibungkus dengan daun pisang yang sudah kering (kerisik) atau bisa juga dengan daun pandan yang sudah dianyam terlebih dahulu. Bajik lopuar terbuat dari beras

ketan bajik lopuar ini dimasak dengan gula pasir, dan berwarna putih dan kering dan di bungkus dengan plastik.

## 2.2 Alat Bantu Perancangan Sistem

Pada sub bab ini akan menjelaskan tentang alat bantu perancangan sistem yang akan penulis gunakan dalam sistem penjualan gamamai dan lopuar sebagai media promosi dan transaksi.

### 2.2.1 UML(unified modeling language)

*Unified Modeling Language* UML merupakan salah satu standar bahasa yang banyak digunakan untuk menggambarkan definisi-definisi tentang *requirement*, membuat analisis dan desain serta menggambar arsitektur dalam pemrograman yang berorientasi objek dengan menggunakan teks-teks pendukung.

#### a. *Use case diagram*

Diagram *use case* menggambarkan apa saja aktifitas yang dilakukan oleh suatu sistem dari sudut pandang pengamatan luar. *Use case diagram* adalah teknik penemuan kebutuhan perangkat lunak untuk menggambarkan interaksi antara aktor dan sistem dalam suatu sistem informasi [6].

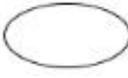
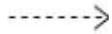
Komponen pembentuk diagram *use case* adalah :

1. Aktor (*actor*) menggambarkan pihak-pihak yang berperan dalam sistem.
2. *Use Case*, aktivitas atau sarana yang disiapkan oleh sistem.

Berikut merupakan simbol-simbol *use case diagram*:

**Tabel 2. 1** Simbol *Use Case Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
----	--------	------	------------

1		Aktor	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi itu sendiri.
2		<i>Use Case</i>	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.
3		<i>Asosiation</i>	Komunikasi antar aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
4		<i>Generalization</i>	Dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang umum dari yang lainnya.
5		<i>&lt;&lt;Include&gt;&gt;</i>	Relasi <i>use case</i> dimana proses bersagkutan akan dilanjutkan ke proses yang dituju.
6		<i>&lt;&lt;Extend&gt;&gt;</i>	Relasi <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri, walaupun tanpa <i>use case</i> tambahan itu.
7		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.
8		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya.

9		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.
---	---	-------------	--

**b. Activity diagram**

Activity diagram merupakan diagram yang dapat memodelkan proses-proses yang terjadi pada sebuah sistem. Menurut [8] activity diagram merupakan diagram aktivitas yang menggambarkan suatu rangkaian aliran dari aktivitas yang digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas yang dibentuk dalam suatu operasi yang dapat digunakan untuk aktivitas lainnya seperti use case diagram atau juga interaksi.

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada *activity diagram* :

**Tabel 2. 2** Simbol *Activity Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
2		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		<i>Activity</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan.

		<i>Final Node</i>	
5		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran.
6		<i>Decision</i>	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.

c. ***Class diagram***

*Class diagram* atau 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. Ia bersifat statis, dalam artian diagram kelas bukan menjelaskan apa yang terjadi jika kelas-kelasnya berhubungan, melainkan menjelaskan hubungan apa yang terjadi[6]. Diagram kelas ini sesuai jika diimplementasikan ke proyek yang menggunakan konsep object-oriented karena gambaran dari *class diagram* cukup mudah untuk digunakan.

Berikut simbol-simbol yang ada pada *class diagram* :

**Tabel 2. 3** Simbol *Class Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>generalization</i>	Hubungan dimana objek anak atau ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).

2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi lebih dari 2 objek.
3		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan objek
6		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang bergantung pada elemen yang tidak mandiri.
7		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

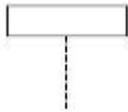
#### d. *Sequence diagram*

*Sequence diagram* merupakan diagram yang digunakan untuk menjelaskan interaksi antar objek-objek dalam sebuah system secara terperinci. Menurut[8] *sequence diagram* adalah dimana banyaknya *sequence diagram* tergantung banyaknya *use case diagram* yang harus digambarkan dan memiliki proses sendiri

atau penting semua *use case diagram* yang telah didefinisikan interaksi jalannya pesan sudah dicakup dalam *sequence diagram*.

Berikut simbol-simbol yang ada pada *sequence diagram* :

**Tabel 2. 4** Simbol *Sequence Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Lifeline</i>	Objek entity, antarmuka yang saling berinteraksi.
2		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar obek yang memuat informasi-informasi tentang aktivitas yang terjadi.
3		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
4		<i>Actor</i>	Orang atau divisi yang terlibat dalam suatu sistem.
5		<i>Activication</i>	Menyatakan objek dalam keadaan aktif da berinteraksi

### 2.2.2 Database Mysql

Database merupakan sekumpulan data yang terorganisir yang disimpan dan diakses secara sistematis dari suatu system computer. Database berfungsi untuk

mengelompokkan data dan informasi yang memudahkan identifikasi data dan menghindari adanya data ganda yang tersimpan dan memudahkan dalam mengakses, simpan, pembaruan, dan penghapusan data.

MYSQL adalah suatu system basis data *relation* atau *relation database management system* (RDMS) yang mampu bekerja cepat yang mudah digunakan MYSQL juga merupakan program pengakses database yang bersifat jaringan sehingga dapat digunakan untuk aplikasi *multiuser* atau banyak pengguna.

Kelebihan MYSQL :

1. MYSQL merupakan sebuah databse yang mampu menyimpan data yang kapasitas sanagt besar hingga yang berukuran gigabyte sekalipun.
2. MYSQL adalah *database* yang menggunakan *enkripsii password*
3. MYSQL juga dapat menciptakan lebih dari 16 kunci per table dari satu kunci memungkan belasan *fields*
4. MYSQL merupakan *server database* multi *user* artinya *databse* ini dapat digunakan oleh banyak orang.

### **2.2.3 PHP**

PHP adalah singkatan dari "*Hypertext Preprocessor*" yaitu suatu bahasa scripting tingkat tinggi yang dipasang pada dokument HTML. Sebagoan besar sintaks dalam PHP mirip dengan bahasa C, java dan perl. Namun beberapa fungsi PHP yang spesifik. Tujuan utama bahasa ini adalah untuk memungkinkan perancangan web yang memnugkinkan untk menulis halaman web dinamik lebih cepat dan bekerja secara otomatis.

#### 2.2.4 Database

Database merupakan sekumpulan data yang terorganisir yang disimpan dan diakses secara sistematis dari suatu system computer. Database berfungsi untuk mengelompokkan data dan informasi yang memudahkan identifikasi data dan menghindari adanya data ganda yang tersimpan dan memudahkan dalam mengakses, simpan, pembaruan, dan penghapusan data.

#### 2.2.5 Penelitian Terdahulu

Dalam Penelitian ini penulis menggali informasi dari beberapa penelitian sebelumnya sebagai bahan perbandingan, baik mengenai kekurangan atau kelebihan yang sudah ada. Selain itu, peneliti juga menggali informasi dari jurnal maupun skripsi dalam rangka mendapatkan suatu informasi yang ada sebelumnya tentang teori yang berkaitan dengan judul yang digunakan untuk memperoleh landasan teori ilmiah. Berikut merupakan penelitian terdahulu berupa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 2. 5** Penelitian Terdahulu

<b>Nama Penulis</b>	<b>Judul</b>	<b>Hasil</b>	<b>Sumber</b>
Abdul Hayat, Umi Riyandho	RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN	Hasil penelitian ini adalah sebuah Sistem Informasi penjualan yang memudahkan pelanggan untuk membeli produk	JURNAL OF INNOVATION AND FUTURE TECHNOLOGY (IFTECH), 2019 non Sinta

	BERBASIS WEB PADA PT SAMATOR GAS INDUSTRI	secara online dan melakukan transaksi sendiri dan pembuatan laporan penjualan menjadi lebih mudah.	
Masriadi	Aplikasi Pengelolaan Transaksi Penjualan Perhiasan Pada Toko Emas Pasaman Indah Kabupaten Pasaman Barat	Hasil penelitian ini adalah sebuah Sistem Informasi pengelolaan data penjualan yang sudah terkomputerisasi dapat mempermudah dalam melakukan pengolahan data sehingga dapat di lakukan secara cepat dan akurat.	UPI YPTK Jurnal KomTekInfo Vol, 4 No. 1, Juni (2017), non Sinta
Febri Haswan, Helpi Nopriandi	Perancangan Model Sistem Informasi Penjualan Batik Kuansing	Hasil penelitian ini adalah sebuah Sistem Informasi penjualan batik yang dapat memasarkan produk UMKM lebih luas dan dalam proses rekapitulasi hasil penjualan menjadi lebih efisien.	Jurnal teknik komputer AMIK BSI, Vol, VI, No.2, Juli (2020), non Sinta

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Pendahuluan**

Metode Penelitian ini memberikan gambaran rancangan penelitian yang meliputi antara lain : uraian lokasi penelitian, sejarah singkat tempat penelitian, kerangka penelitian, metode penelitian, teknik pengumpulan data, dan indikator pencapaian.

#### **3.2 Uraian lokasi penelitian**

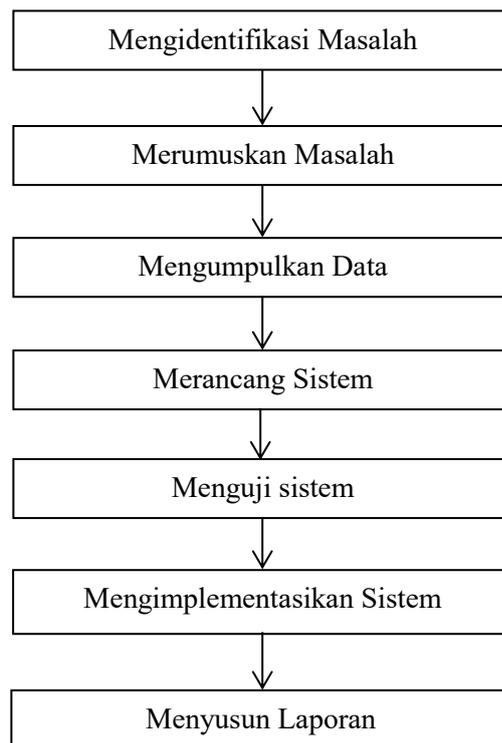
Lokasi yang dijadikan tempat penelitian yaitu usaha rumahan Galamai Mak Itam yang beralamat di Dusun Bunga Kandis, Desa Pulau Ingu, Kecamatan Benai, Kabupaten Kuantan Singingi, Riau.

#### **3.3 Sejarah singkat tempat penelitian**

Usaha rumahan Galamai Mak Itam berdiri pada tahun 2017 sudah 6 tahun usaha ini berjalan. Awal berdirinya usaha ini, ibuk Anismiana mempunyai keahlian membuat galamai dan lopuar mencoba menjual ke pasar dan banyak orang menyukai galamai dan lopuar ini. Saat sudah banyak di kenal dan sudah banyak pelanggan, ibu Anismiana tidak berjualan di pasar lagi hanya dirumah saja apabila ada orang ingin membeli datang kerumah usaha untuk memesan atau membeli galamai dan lopuar ini. Karena sudah banyak pelanggan ibuk Anismiana meningkatkan produksi galamai dan lopuar dan memberi nama usaha Galamai Mak Itam.

### 3.4 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian ini dilakukan untuk mengetahui alur dalam penelitian yang dilakukan agar dapat berjalan lancar dan mendapatkan hasil yang sesuai harapan. Untuk kerangka penelitian yang di lakukan yaitu sebagai berikut :



**Gambar 3. 1** Kerangka Penelitian

Adapun penjelasan dari diagram diatas adalah sebagai berikut:

#### 1. Identifikasi Masalah

Identifikasi Masalah merupakan tahapan awal yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini. Tujuan identifikasi masalah yaitu agar peneliti mendapatkan sejumlah masalah terhadap objek tertentu dalam situasi tertentu yang berhubungan judul penelitian.

## 2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan tahapan lanjutan setelah peneliti melakukan identifikasi masalah dalam penelitian tersebut. Tujuan rumusan masalah yaitu membantu menyusun langkah-langkah penyelesaian agar lebih fokus terhadap suatu permasalahan dan sebagai dasar penguat penelitian.

## 3. Mengumpulkan Data

Mengumpulkan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang di butuhkan dalam mencapai tujuan penelitian.

## 4. Perancangan Sistem

Tahap ini membahas tentang perancangan dari model sistem dengan menentukan rancangan input di dalam rancangan sistem informasi penjualan.

## 5. Menguji sistem

Pada tahap pengujian ini dipaparkan tentang bagaimana hasil tahapan proses penentu rancangan sistem informasi penjualan.

## 6. Implementasi Sistem

Implementasi sistem adalah prosedur sistem yang dilakukan untuk menyelesaikan perancangan sistem yang telah di setuju seperti menguji, menginstal, dan memulai menggunakan sistem yang baru atau sistem yang diperbaiki. Implementasi sistem merupakan tahap meletakkan sistem supaya siap untuk di operasikan.

## 7. Menyusun Laporan

Setelah peneliti mendapatkan hasil dari perancangan sistem maka akan di buat sebuah laporan yang merupakan tahap akhir dalam penelitian ini.

### 3.5 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *waterfall*. Adapun tahapan-tahapan yang terdapat dalam metode penelitian dengan *waterfall* menggunakan analisis dan desain terstruktur. *Waterfall* merupakan teknik pengembangan sistem yang saling berhubungan antara proses satu dengan proses lainnya. Metode Waterfall memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. *Requirements analysis and definition*

Layanan sistem, kendala, dan tujuan ditetapkan oleh hasil konsultasi dengan pengguna yang kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

2. *System and software design*

Tahapan perancangan sistem mengalokasikan kebutuhan-kebutuhan system baik perangkat keras maupun perangkat lunak dengan membentuk arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan penggambaran abstraksi sistem dasar perangkat lunak dan hubungannya.

3. *Implementation and unit testing*

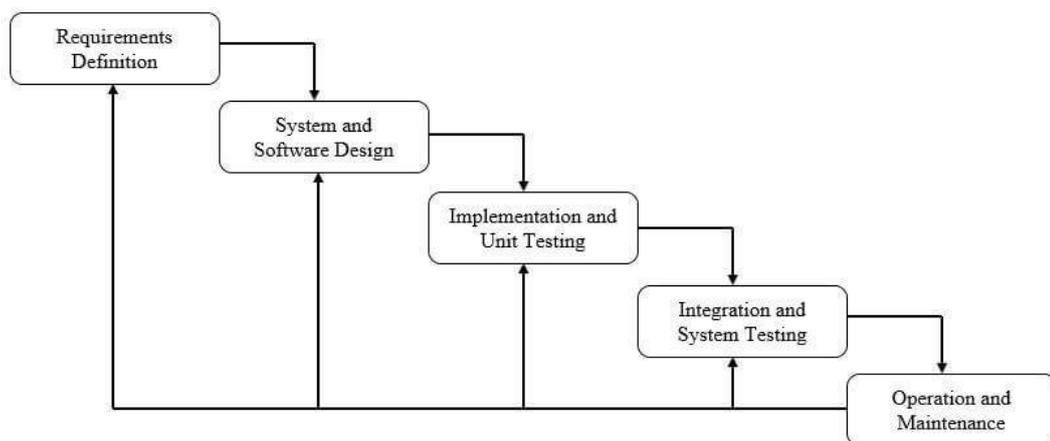
Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian melibatkan verifikasi bahwa setiap unit memenuhi spesifikasinya.

4. *Integration and system testing*

Unit-unit individu program atau program digabung dan diuji sebagai sebuah sistem lengkap untuk memastikan apakah sesuai dengan kebutuhan perangkat lunak atau tidak. Setelah pengujian, perangkat lunak dapat dikirimkan ke customer.

#### 5. *Operation and maintenance*

Biasanya (walaupun tidak selalu), tahapan ini merupakan tahapan yang paling panjang. Sistem dipasang dan digunakan secara nyata. Maintenance melibatkan pembetulan kesalahan yang tidak ditemukan pada tahapan-tahapan sebelumnya, meningkatkan implementasi dari unit sistem, dan meningkatkan layanan sistem sebagai kebutuhan baru.[19]



**Gambar 3. 2 Metode Waterfall**

### **3.6 Teknik pengumpulan data**

Pada tahap ini untuk mendapatkan informasi, data-data penunjang serta teori dalam penyusunan proposal skripsi, maka diperlukan pengumpulan data.

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Observasi

Merupakan pengumpulan data dengan cara meneliti langsung ke lapangan untuk mendapatkan data yang dilakukan dengan mengamati langsung, melihat, dan mengambil suatu data yang dibutuhkan ditempat penelitian itu dilakukan.

2. Studi Pustaka

Teknik pengumpulan studi pustaka merupakan kegiatan mempelajari topik dan ilmu yang berkaitan dengan penelitian bersumber dari buku, jurnal, internet, majalah dan sebagainya.

3. Wawancara

Teknik wawancara dilakukan dengan proses berdialog langsung dan tanya jawab dengan narasumber. Pertanyaan yang diajukan dalam wawancara mencakup kapan berdiri nya usaha, alasan berdirinya usaha, proses pembuatan dan penjualan galamai dan lopuar.

### **3.7 Indikator Penelitian**

Berikut adalah Indikator Pencapaian dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Dapat menghasilkan suatu perancangan Sistem Informasi Penjualan Galamai dan Lopuar Sebagai Media Promosi dan Transaksi yang dapat mempermudah proses penjualan secara online.
2. Dapat meningkatkan kualitas Sistem Informasi Penjualan Galamai dan Lopuar Sebagai Media Promosi dan Transaksi.

3. Peneliti dapat mengetahui bagaimana cara membangun sebuah Sistem Informasi Penjualan Galamai dan Lopuar Sebagai Media Promosi dan Transaksi.

## **BAB IV**

### **ANALISA DAN HASIL PERANCANGAN SISTEM**

#### **4.1 Analisa Sistem**

Analisa sistem dilakukan untuk mengetahui masalah-masalah yang dihadapi oleh sistem yang sedang berjalan pada rancang bangun sistem penjualan makanan tradisional khas kuansing sebagai media promosi dan transaksi. Analisa sistem ini sangat penting dilakukan karena merupakan dasar dalam merencanakan dan merancang sistem yang baru, agar dapat mengatasi permasalahan yang ada pada sistem yang terlaksana sekarang ini. Sehingga penelitian ini nantinya akan menghasilkan suatu sistem yang dapat difungsikan secara efektif dalam penjualan makanan khas kuansing sebagai media promosi dan transaksi.

##### **4.1.1 Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan**

Analisa sistem yang sedang berjalan akan menjelaskan tentang sistem yang sedang digunakan pada usaha galamai mak itam dalam proses penjualan makanan khas Kuantan Singingi. Sesuai dengan data dilapangan maka diketahui bahwa usaha galamai mak itam dalam penjualannya masih menggunakan sistem penjualan ditempat sehingga jika pelanggan mau membeli makanan khas kuansing maka harus datang langsung ke tempat usaha galamai mak itam dan juga dalam melakukan promosi masih sangat minim dikarenakan tidak memiliki sistem yang berbasis online. sehingga dengan persaingan penjualan sekarang maka tidak efektif lagi cara yang seperti ini. Maka untuk kedepannya disaran menggunakan

sistem yang terkomputerisasi yang dapat memasarkan produk makanan tradisional khas Kuansing dengan lebih baik dan jangkauan pasarnya juga lebih luas.

## **4.2 Perancangan Sistem**

Setelah menganalisa sistem maka akan dilakukan perancangan sistem untuk membuat sistem yang sedang berjalan menjadi lebih baik dan efektif untuk penjualan makanan khas Kuantan Singing, perancangan sistem ini akan terintegrasi dengan sistem yang terkomputerisasi dan berbasis online sehingga akan lebih mudah dalam melakukan penjualan secara online dan pelanggan tidak perlu lagi membeli makanan khas Kuantan Singing langsung ketempat penjualan galamai mak itam.

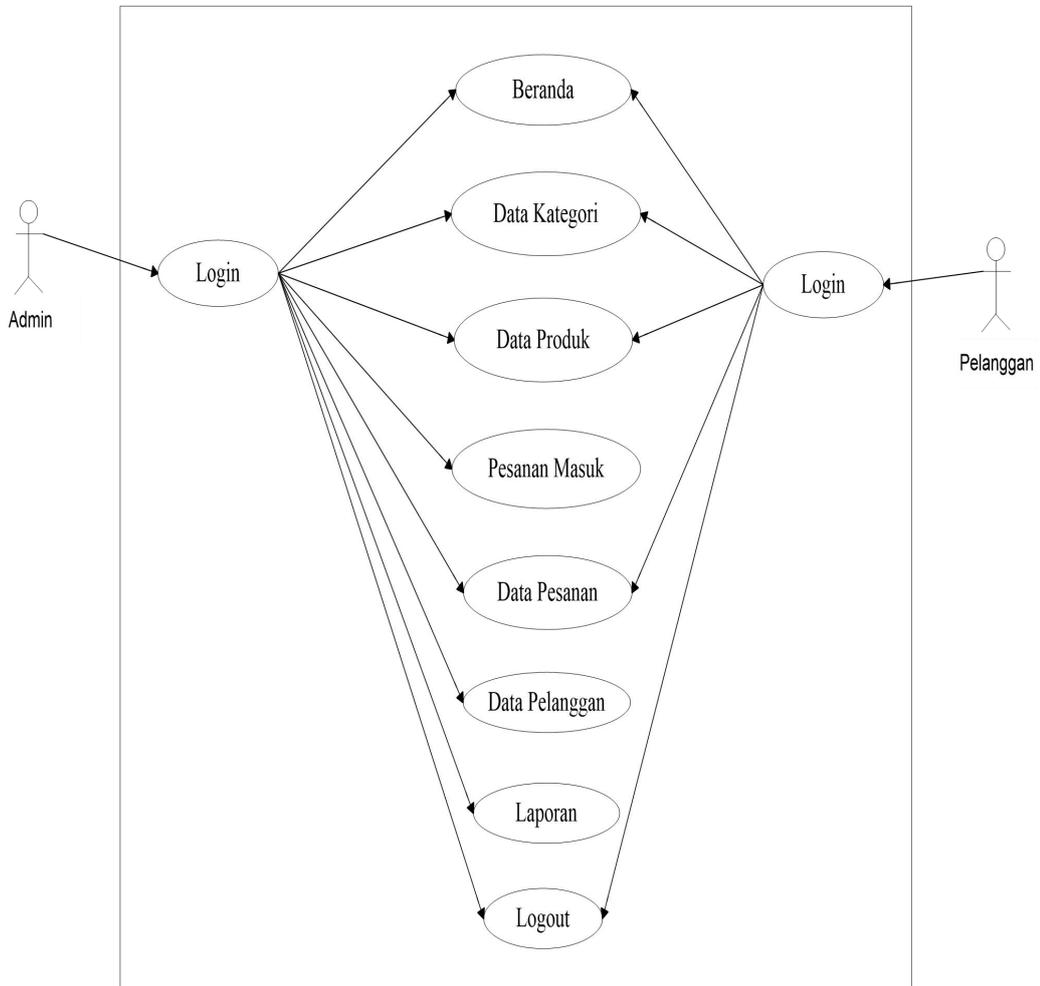
### **4.2.1 Desain Global**

Berikut desain global akan menjelaskan tentang *Use Case Diagram*, *Activity Diagram* dan *Sequence Diagram* untuk memberikan gambaran pembangunan sistem yang terkomputerisasi yang ada pada rancang bangun sistem penjualan makanan tradisional khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi.

#### **4.2.1.2 Use Case Diagram**

*Use case Diagram* menggambarkan sejumlah *external actors* dan hubungannya ke *use case* yang ada pada rancang bangun sistem penjualan makanan tradisional khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi sehingga dengan adanya *use case diagram* ini dapat menjelaskan data yang ada pada sistem

yang terkomputerisasi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada *usecase diagram* sebagai berikut.



**Gambar 4.1 Use Case Diagram**

**Keterangan :**

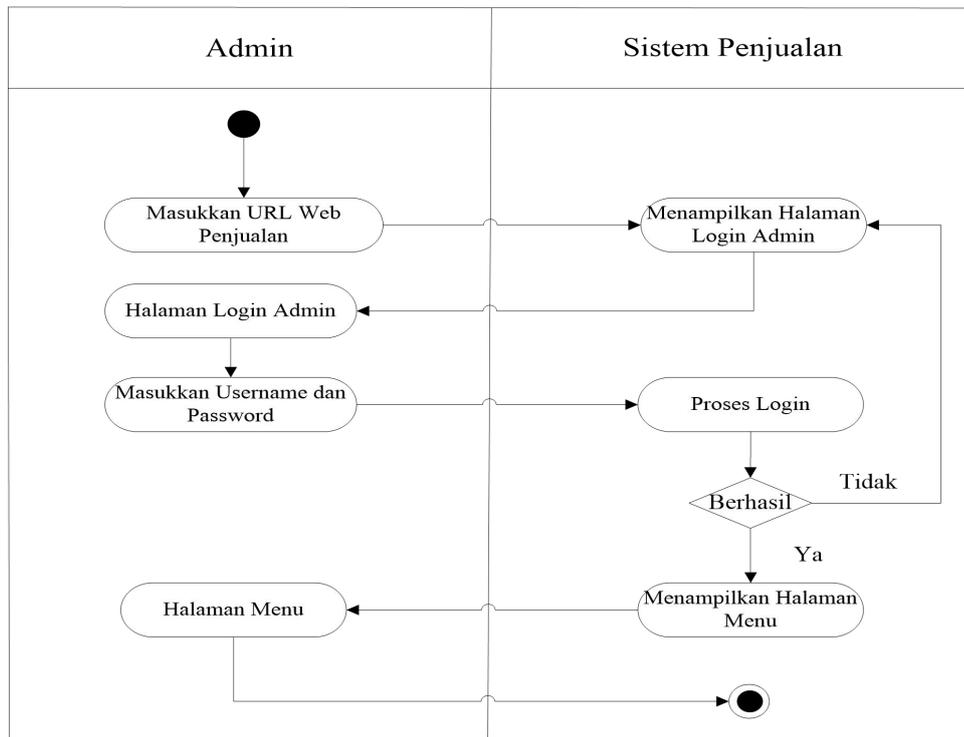
Usecase diagram diatas menggunakan dua user, yaitu admin dan pelanggan. Admin dapat mengolah data secara keseluruhan dan pelanggan hanya bisa mengakses data kategori, data produk dan data pesanan.

#### **4.2.1.2 Activity Diagram**

*Activity diagram* adalah sebagai alat aktifitas sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal dan berakhir sehingga dapat diketahui aliran sistem dari admin, user dan sistem. Berikut adalah *activity diagram* rancang bangun sistem penjualan makanan tradisional Khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi.

##### **1. Activity Diagram Login Admin**

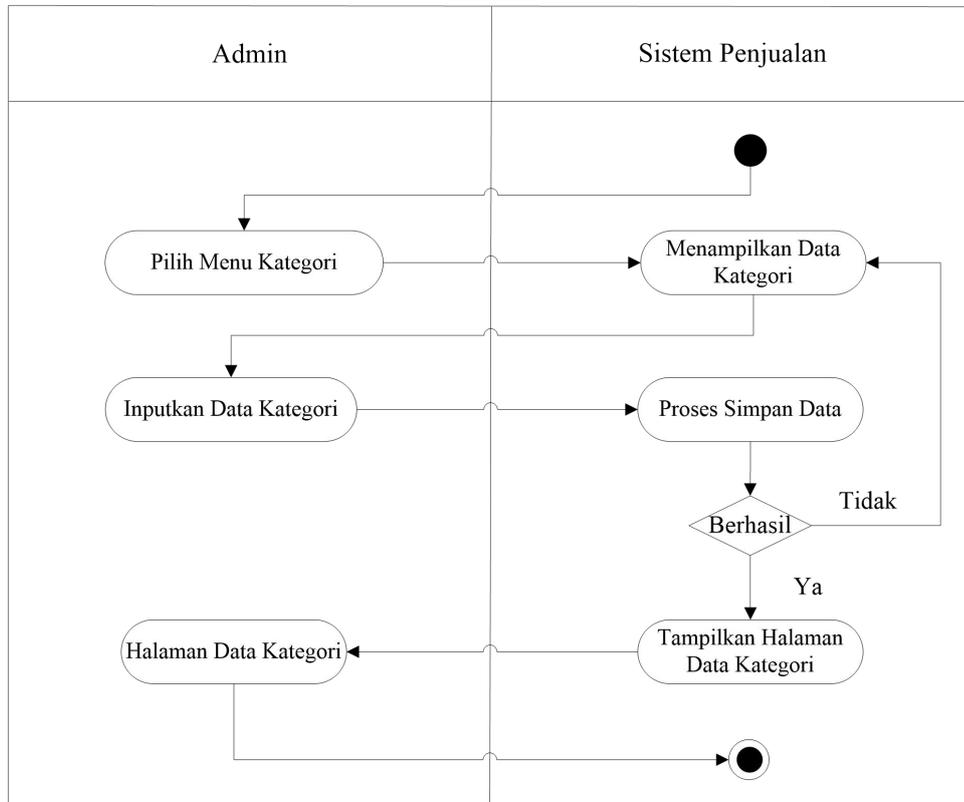
*Activity diagram login admin* ini berguna untuk menjelaskan prosedur login dari admin terhadap suatu sistem yang berbasis online yang ada pada rancang bangun sistem penjualan makanan tradisional Khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada *activity diagram login admin* sebagai berikut.



**Gambar 4.2 Activity Diagram Login Admin**

## 2. Activity Diagram Admin Inputkan Data Kategori

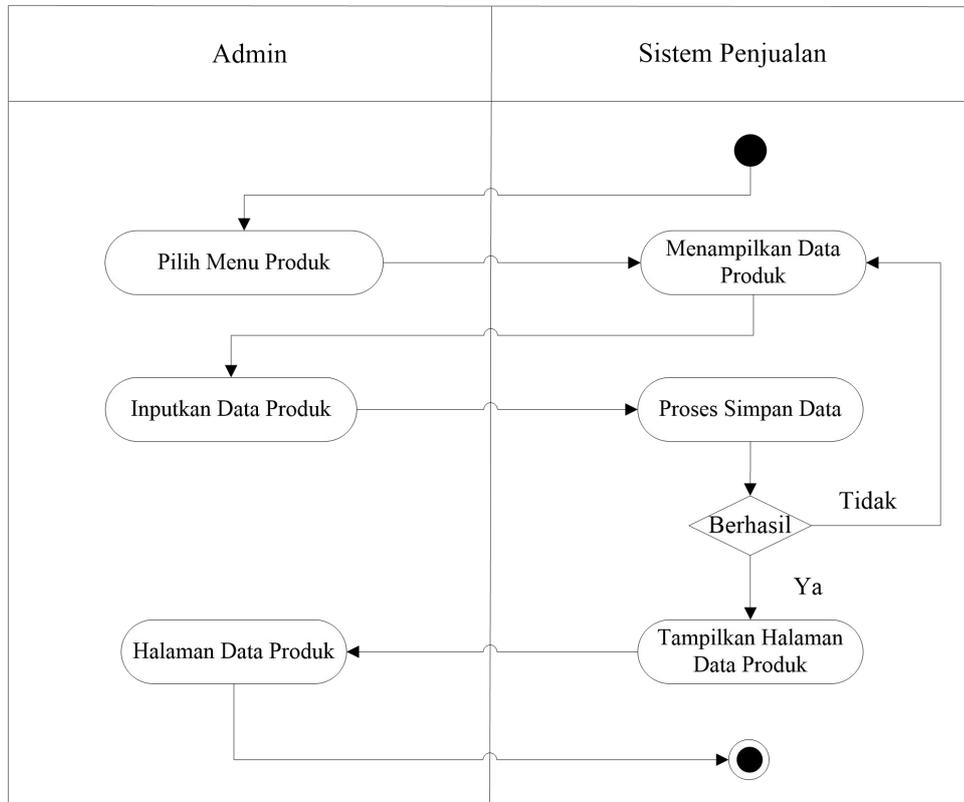
*Activity diagram* admin inputkan data kategori pada rancang bangun sistem penjualan makanan tradisional Khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada *activity diagram admin* inputkan data kategori sebagai berikut.



**Gambar 4.3 Activity Diagram Admin Inputkan Data Kategori**

### 3. Activity Diagram Admin Inputkan Data Produk

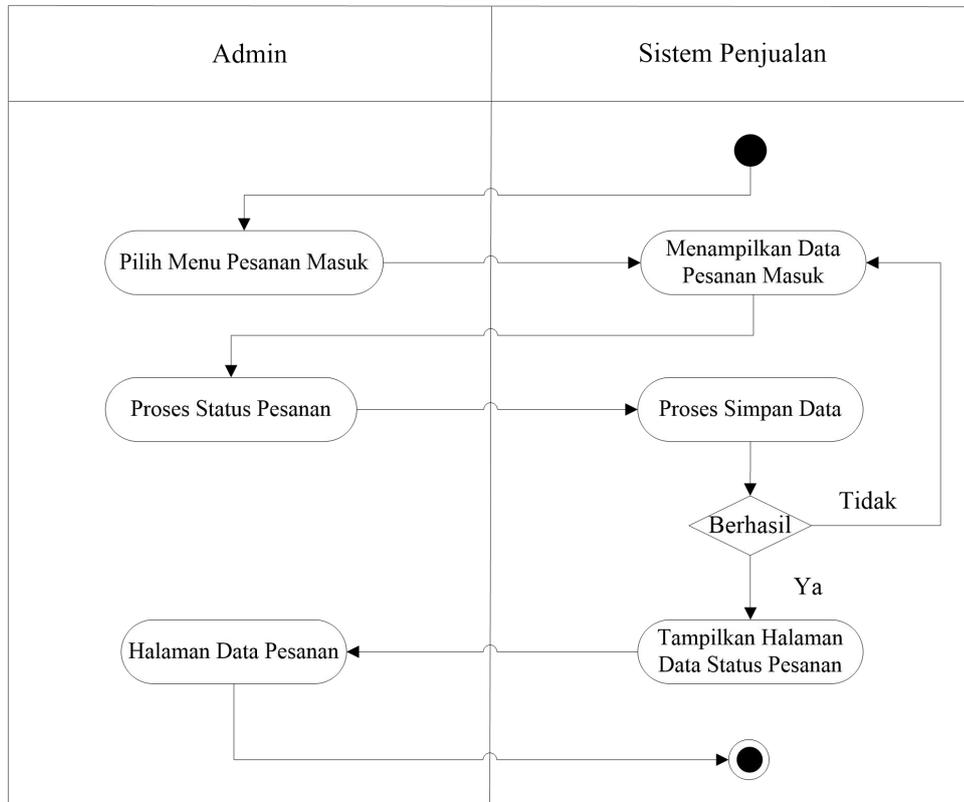
*Activity diagram* admin inputkan data produk pada rancang bangun sistem penjualan makanan tradisional Khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada *activity diagram admin* inputkan data produk sebagai berikut.



**Gambar 4.4 Activity Diagram Admin Inputkan Data Produk**

#### **4. Activity Diagram Admin Proses Data Pesanan**

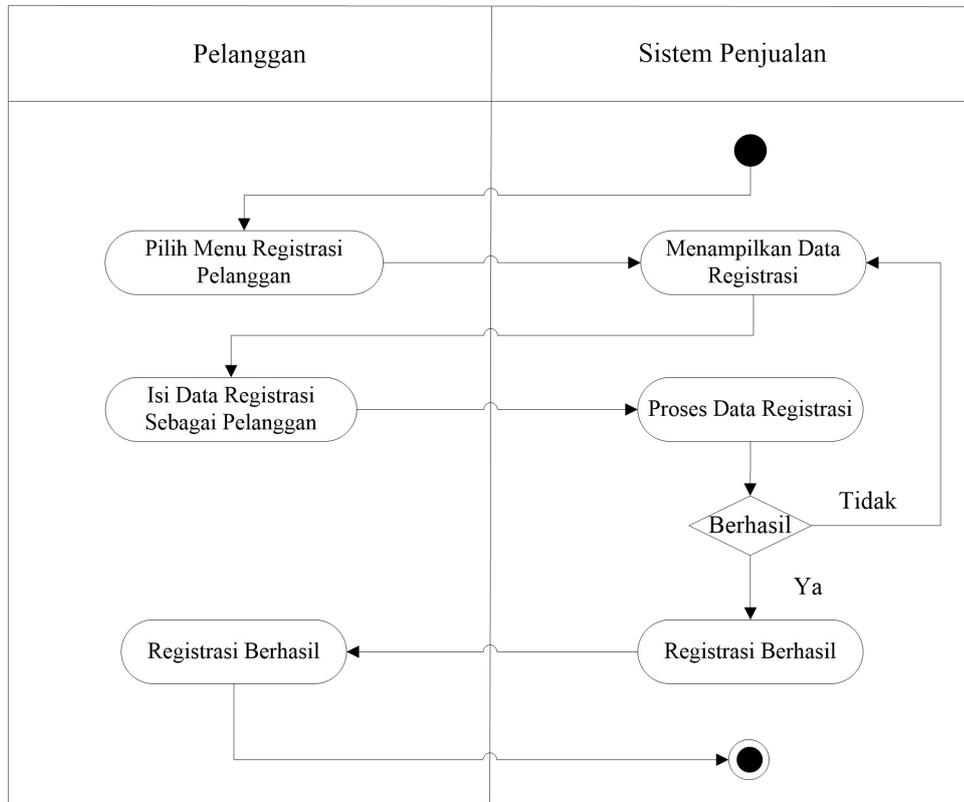
*Activity diagram* admin proses data pesanan pada rancang bangun sistem penjualan makanan tradisional Khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi sehingga setiap pesanan pelanggan bisa terproses dengan baik pada sistem dan dapat diketahui oleh pelanggan tersebut. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada *activity diagram admin* proses data pesanan sebagai berikut.



**Gambar 4.5 Activity Diagram Admin Proses Data Pesanan**

### 5. Activity Diagram Pelanggan Melakukan Registrasi

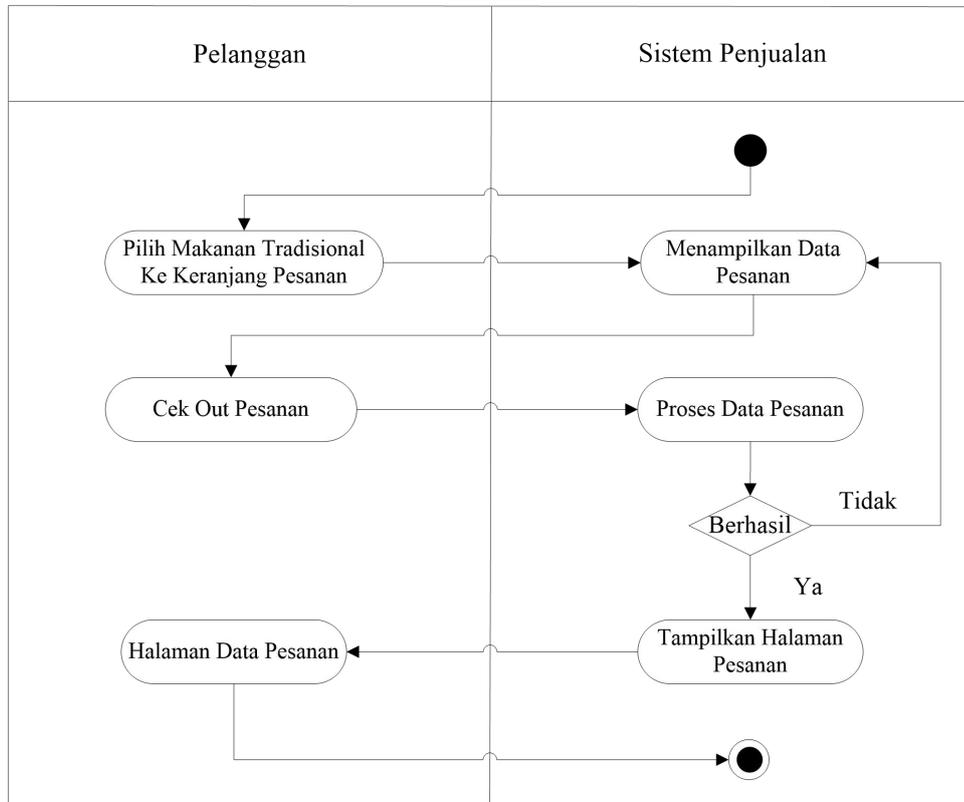
*Activity diagram* pelanggan melakukan registrasi pada rancang bangun sistem penjualan makanan tradisional Khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi. Tujuan dari registrasi ini adalah agar pelanggan dapat melakukan pembelian pada sistem penjualan makanan tradisional khas Kuansing. Jadi tanpa registrasi pelanggan hanya bisa untuk melihat produk saja. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada *activity diagram* pelanggan melakukan registrasi sebagai berikut.



**Gambar 4.6 Activity Diagram Pelanggan Registrasi**

## 6. Activity Diagram Pelanggan Inputkan Data Pesanan

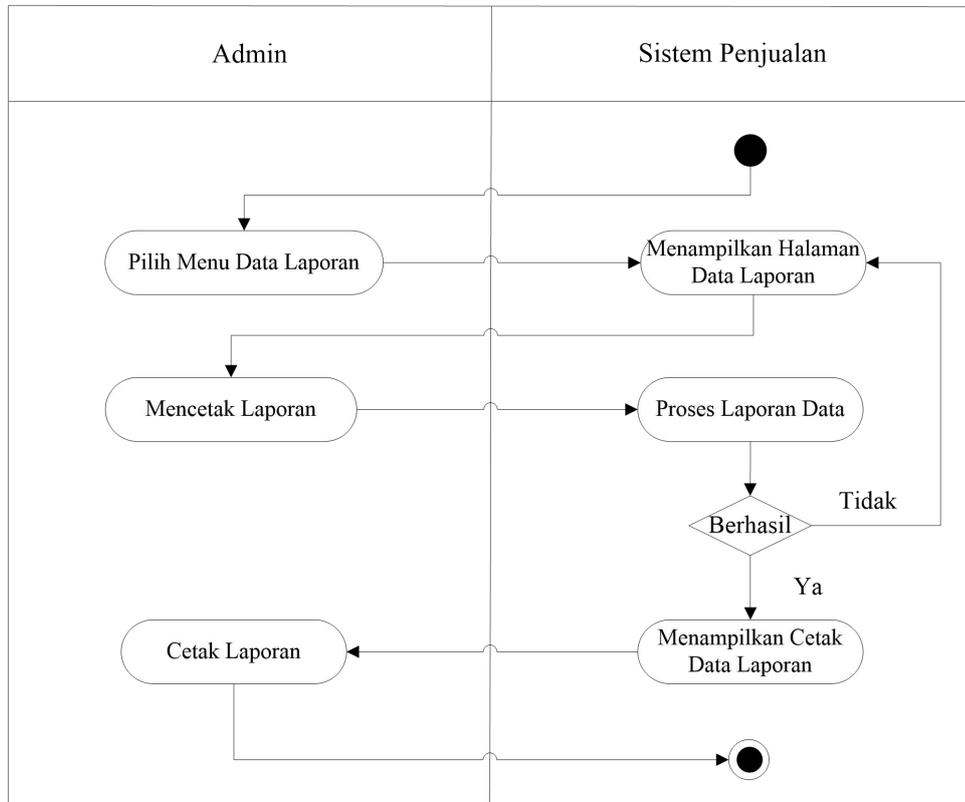
Activity diagram pelanggan inputkan data pesanan pada rancang bangun sistem penjualan makanan tradisional Khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi. Disini akan dijelaskan pelanggan melakukan cek out pembelian produk makanan khas Kuansing sehingga nantinya dapat dikirim produk yang dipesan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada activity diagram pelanggan inputkan data pesanan sebagai berikut.



**Gambar 4.7 Activity Diagram Pelanggan Inputkan Data Pesanan**

## 7. Activity Diagram Admin Mencetak Data Laporan

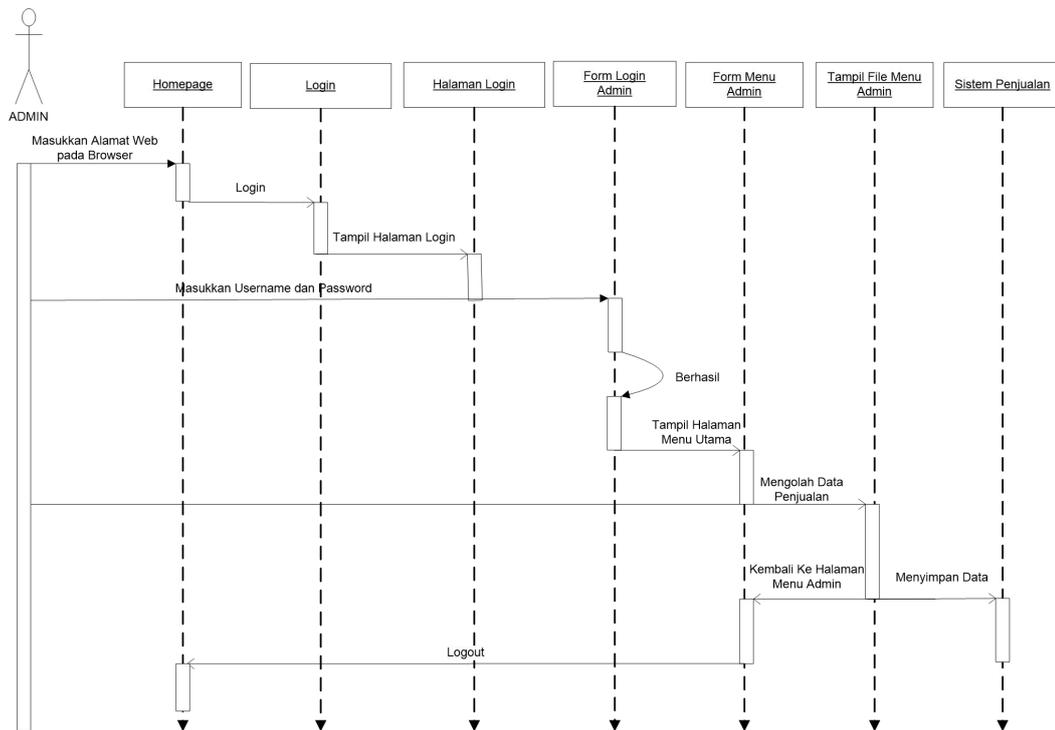
*Activity diagram* admin mencetak data laporan berguna untuk mencetak data yang sudah ada pada rancang bangun sistem penjualan makanan tradisional Khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi sehingga nantinya laporan ini bisa digunakan untuk kepentingan dalam penjualan makanan khas Kuansing. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada *activity diagram* admin mencetak data laporan sebagai berikut.



**Gambar 4.8 Activity Diagram Admin Mencetak Data Laporan**

#### 4.2.1.3 Sequence Diagram Admin Mengelola Sistem Penjualan

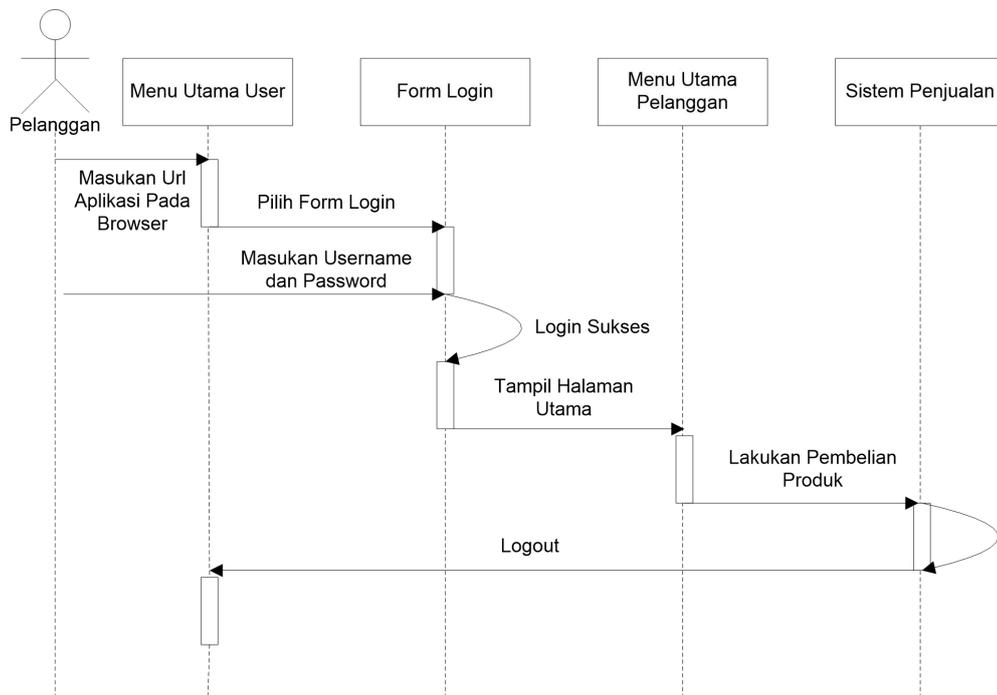
*Sequence diagram admin* melihat dan mengelolah data yang ada pada rancang bangun sistem penjualan makanan tradisional Khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi. Sehingga untuk kedepannya dalam penjualan dan promosi barang secara online akan meningkatkan jumlah pelanggan dan akan mempermudah dalam transaksi penjualan dan pembelian barang. *Sequence diagram* admin ini memperlihatkan atau menampilkan interaksi-interaksi antar objek dalam sistem yang disusun pada sebuah urutan atau rangkaian waktu yang ada pada rancang bangun sistem penjualan makanan tradisional Khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi.



**Gambar 4.9 Sequence Diagram Admin Mengelola Sistem Penjualan**

## 2. Sequence Diagram Pelanggan

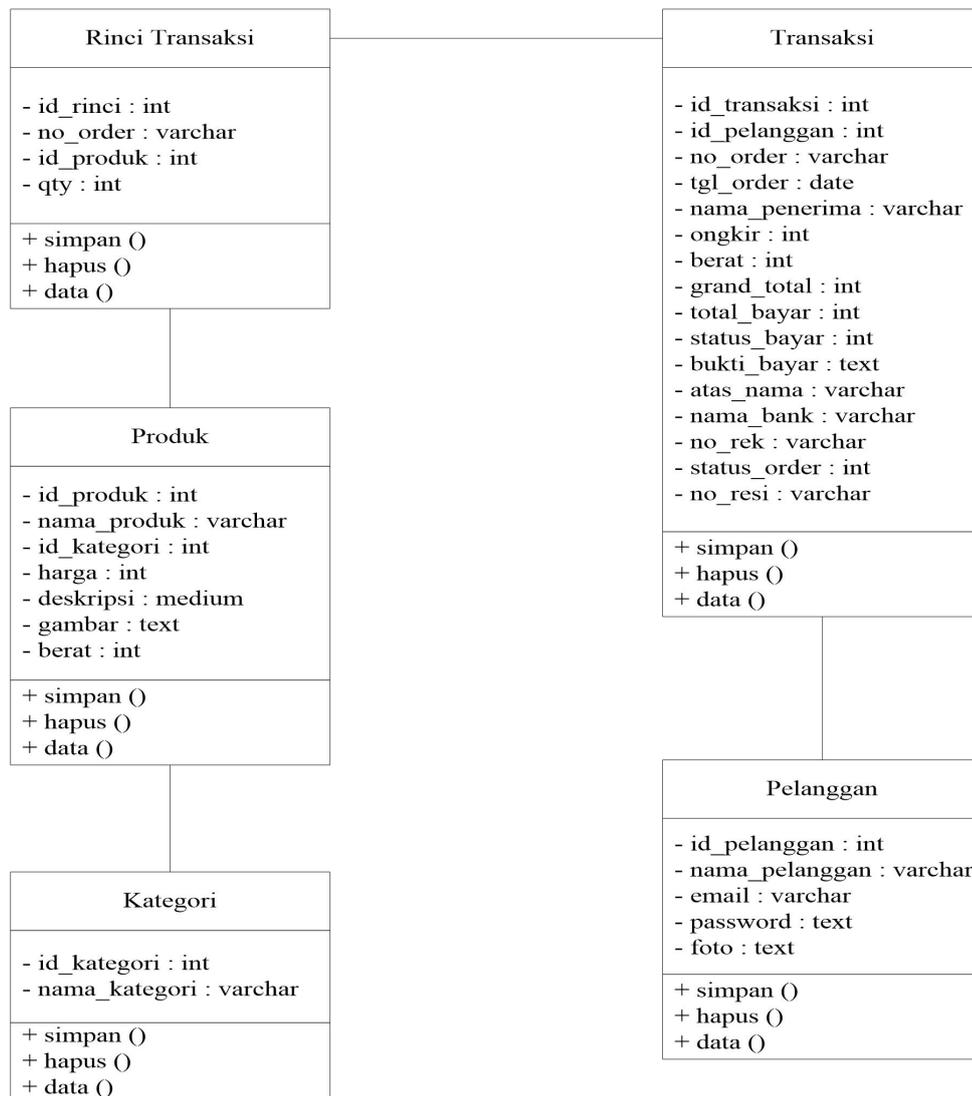
*Sequence diagram* pelanggan melakukan pembelian makanan tradisional khas Kuansing pada rancang bangun sistem penjualan makanan tradisional Khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi. Sehingga ini akan memberikan kemudahan kepada pelanggan untuk menemukan makanan khas Kuansing tanpa harus datang langsung ke lokasi penjualan galamai mak itam. Berikut adalah *sequence diagram* pelanggan melakukan pembelian pada aplikasi.



**Gambar 4.10 Sequence Diagram Pelanggan Melakukan Pembelian**

#### 4.2.1.4 Class Diagram Sistem

*Class diagram* berfungsi untuk memberikan gambaran rancangan database yang akan digunakan pada rancang bangun sistem penjualan makanan tradisional Khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi agar memberikan kemudahan dalam pembangunan database yang akan digunakan pada aplikasi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada *class diagram* pada rancang bangun sistem penjualan makanan tradisional Khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi sebagai berikut.



**Gambar 4.11 Class Diagram Sistem**

### 4.3 Desain Terinci

Desain terinci memberikan gambaran tentang desain sistem secara fisik sehingga dalam pembangunan sistem secara tampilan akan lebih terencana dengan baik dan menghasilkan sistem yang efektif dalam menangani penjualan dan pembelian makanan khas Kuansing. Rancangan sistem secara fisik menyangkut bentuk *output* yang dihasilkan dari sistem, mendesain bentuk input yang dibutuhkan untuk menghasilkan *output*, mendesain file-file yang dibutuhkan

untuk memudahkan rancang bangun sistem penjualan makanan tradisional Khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi.

### 4.3.1 Desain Output

Desain output adalah suatu bentuk rancangan tampilan keluaran yang dihasilkan oleh rancang bangun sistem penjualan makanan tradisional Khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi. Perancangan output merupakan hal yang penting dikarenakan dengan rancangan output ini maka hasil laporan sistem akan lebih baik.

#### 1. Desain Output Data Produk

Desain output data produk yang ada pada rancang bangun sistem penjualan makanan tradisional Khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi agar memberikan kemudahan dalam mencetak data produk apa saja yang tersedia pada sistem penjualan makanan khas Kuansing. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada desain output produk sebagai berikut.

<b>Produk   Makanan Tradisional Kuansing</b>					
No.	Nama Produk	Kategori	Harga	Gambar	Action
(99)	X (70)	X (11)	X (20)	X (15)	X (15)
↓	↓	↓	↓	↓	↓
(99)	X (70)	X (11)	X (20)	X (15)	X (15)

**Gambar 4.12 Desain Output Data Produk**

## 2. Desain Output Rincian Pesanan

Desain output rincian pesanan yang ada pada rancang bangun sistem penjualan makanan tradisional Khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi agar memberikan kemudahan dalam mencetak data pesanan yang ada pada sistem penjualan makanan khas Kuansing. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada desain output rincian pesanan sebagai berikut.

Rincian Pesanan   Makanan Tradisional Kuansing			
No.	Nomor Order	Nama Produk	Jual Beli
(99)	X (30)	X (11)	X (11)
↓	↓	↓	↓
(99)	X (30)	X (11)	X (11)

**Gambar 4.13 Desain Output Data Rincian Pesanan**

### 4.3.2 Desain Input

Desain input pada rancang bangun sistem penjualan makanan tradisional Khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi sangat dibutuhkan supaya dalam pembuatan form input akan lebih mudah dan juga akan terencana dengan baik. Sehingga akan mengurangi perbaikan sistem yang ada. Desain input ini tetap disesuaikan dengan kebutuhan tempat penelitian sehingga tidak merubah secara keseluruhan dalam bentuk data yang ada. Sebelum membuat desain *input*, ada bagian tampilan awal yaitu proses *login* sehingga ini akan memberikan Batasan terhadap pengguna yang dapat mengolah data. Proses *login* perlu dibuat agar

penggunaan aplikasi lebih aman. Berikut adalah desain *input* pada rancang bangun sistem penjualan makanan tradisional Khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi.

### 1. Desain Halaman Login

Desain halaman login berfungsi untuk membatasi pengguna yang dapat mengakses data yang ada pada aplikasi rancang bangun sistem penjualan makanan tradisional Khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi. Sehingga dengan adanya halaman login maka ini akan memberikan keamanan terhadap data yang ada. Desain halaman login pada rancang bangun sistem penjualan makanan tradisional Khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi dapat dilihat pada gambar sebagai berikut :

**Login Admin Sistem**

Your Account

Website

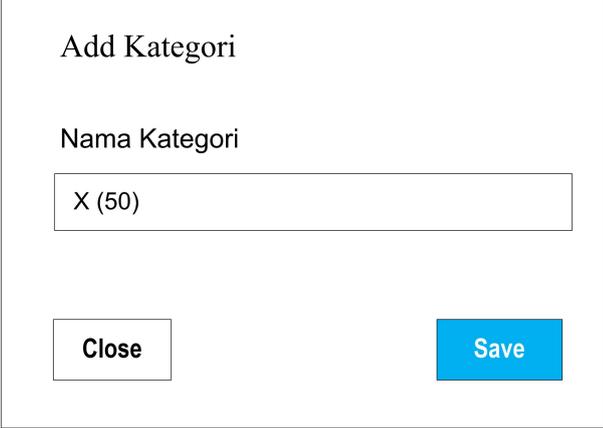
Log In

**Gambar 4.14 Desain Form Login**

### 2. Desain Form Input Kategori

Desain form input data kategori ini berfungsi untuk memasukkan data kategori ini nantinya hanya admin yang dapat melakukan penginputan data

tersebut pada aplikasi rancang bangun sistem penjualan makanan tradisional Khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada desain form input data kategori sebagai berikut.



The image shows a web form titled "Add Kategori". It contains a label "Nama Kategori" above a text input field. The input field has a placeholder "X (50)". Below the input field are two buttons: "Close" and "Save". The "Save" button is highlighted in blue.

**Gambar 4.15 Desain Form Input Kategori**

### **3. Desain Form Input Data Produk**

Desain form input data produk ini berfungsi untuk memasukkan data produk yang dilakukan oleh admin sistem pada aplikasi rancang bangun sistem penjualan makanan tradisional Khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi. Dengan adanya desain input data produk maka semua data produk makanan khas Kuansing akan terdata dengan baik pada aplikasi sehingga nantinya setiap pelanggan dapat melakukan pembelian makanan khas Kuansing kapanpun dan dimanapun. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada desain form input data produk sebagai berikut.

The image shows a web form titled "Form Add Barang" with a blue header. The form contains the following fields and elements:

- Nama Produk:** A text input field containing "X (70)".
- Kategori:** A text input field containing "X (11)".
- Harga:** A text input field containing "X (20)".
- Berat (gr):** A text input field containing "X (11)".
- Deskripsi:** A text area containing "X (255)".
- Gambar:** A "Choose File" button next to a large empty rectangular box labeled "Image".
- Buttons:** Two buttons at the bottom left: a blue "Simpan" button and a green "Kembali" button.

**Gambar 4.16 Desain Form Input Data Produk**

#### **4. Desain Form Register Pelanggan**

Desain form registrasi pelanggan ini digunakan oleh pelanggan jika mau melakukan pembelian makanan khas Kuansing pada aplikasi rancang bangun sistem penjualan makanan tradisional Khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi. Maka jika tanpa registrasi pelanggan hanya dapat melihat-lihat saja tidak bisa lanjut ke proses pembelian. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada desain form registrasi pelanggan sebagai berikut.

Register Pelanggan Baru

X (255)

X (255)

X (25)

X (25)

**Register**

[Saya sudah punya akun](#)

**Gambar 4.17 Desain Form Register Pelanggan**

#### 4.4 Struktur Tabel

Struktur tabel digunakan dalam perancangan sistem, sehingga dapat menentukan struktur fisik *database* yang menunjukkan struktur dari elemen data yang menyatakan panjang elemen data dan jenis data yang ada pada rancang bangun sistem penjualan makanan tradisional Khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi. Struktur *file* dari tabel dalam *database* yang akan dirancang yaitu sebagai berikut :

##### 1. Tabel Data User

Nama Tabel : tbl\_user

Jumlah Field : 5

Primary Key : id\_user

Foreign Key : -

**Tabel 4.1 Tabel User**

No	Field	Tipe Data	Size	Ket
1	id_user	Int	11	ID User
2	nama_user	Varchar	25	Nama User
3	Username	Varchar	25	Username
4	Password	Varchar	25	Password
5	level_user	Int	1	Level User

## 2. Tabel Data Kategori

Nama Tabel : tbl\_kategori

Jumlah Field : 2

Primary Key : id\_kategori

Foreign Key : -

**Tabel 4.2 Tabel Kategori**

No	Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1	id_kategori	Int	11	Id Kategori
2	Nama_kategori	Varchar	50	Nama Kategori

## 3. Tabel Data Produk

Nama Tabel : tbl\_produk

Jumlah Field : 7

Primary Key : id\_produk

Foreign Key : id\_kategori

**Tabel 4.3 Tabel Data Produk**

No	Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1	id_produk	Int	11	Identitas Produk
2	nama_produk	Varchar	70	Nama Produk
3	id_kategori	Int	11	Identitas Kategori
4	Harga	Int	20	Harga
5	Deskripsi	Mediumtext	-	Deskripsi
6	Gambar	Text	-	Gambar
7	Berat	Int	11	Berat

#### 4. Tabel Data Pelanggan

Nama Tabel : tbl\_pelanggan

Jumlah Field : 5

Primary Key : id\_pelanggan

Foreign Key : -

**Tabel 4.4 Tabel Data Pelanggan**

No	Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1	id_pelanggan	Int	11	Identitas Pelanggan
2	Nama pelanggan	Varchar	255	Nama Pelanggan
3	Email	Varchar	255	Email
4	Password	Text	-	Password
5	Foto	Text	-	Foto

## 5. Tabel Data Rinci Transaksi

Nama Tabel : tbl\_rinci\_transaksi

Jumlah Field : 4

Primary Key : id\_rinci

Foreign Key : id\_produk

**Tabel 4.5 Tabel Data Rinci Transaksi**

No	Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1	id_rinci	Int	11	Identitas Rinci
2	no_order	Varchar	30	Nomor Order
3	id_produk	Int	11	Identitas Produk
4	Qty	Int	11	Quantity

## 6. Tabel Data Transaksi

Nama Tabel : tbl\_transaksi

Jumlah Field : 16

Primary Key : id\_transaksi

Foreign Key : id\_pelanggan dan no\_order

**Tabel 4.6 Tabel Data Transaksi**

No	Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1	id_transaksi	Int	11	Identitas Transaksi
2	id_pelanggan	Int	11	Identitas Pelanggan
3	no_order	Varchar	30	Nomor Order
4	tgl_order	Date	-	Tanggal Order

---

5	nama_penerima	Varchar	25	Nama Penerima
6	Ongkir	Int	15	Ongkir
7	Berat	Int	15	Berat
8	grand_total	Int	15	Grand Total
9	total_bayar	Int	15	Total Bayar
10	status_bayar	Int	1	Status Bayar
11	bukti_bayar	Text	-	Bukti Bayar
12	atas_nama	Varchar	25	Atas Nama
13	nama_bank	Varchar	25	Nama Bank
14	no_rek	Varchar	25	Nomor Rekening
15	status_order	Int	1	Status Order
16	no_resi	Varchar	25	Nomor Resi

---

## BAB V

### IMPLEMENTASI SISTEM

#### 5.1 Implementasi Sistem

Implementasi sistem ini membahas tentang penerapan sistem pada tempat penelitian. Pada rancang bangun sistem penjualan makanan Tradisional Khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi dalam penerapannya memiliki spesifikasi *hardware* dan *software* sebagai berikut.

##### 1. Perangkat Keras (*Hardware*)

- a. Menggunakan minimal processor core i3 atau sekelasnya.
- b. Menggunakan minimal RAM 4 GB.
- c. Tersedianya *hard drive* untuk media penyimpanan, minimal 500 MB.
- d. *Mouse, keyboard, dan monitor* sebagai peralatan antarmukalainnya

##### 2. Perangkat Lunak (*Software*)

- a. Sublime Text
- b. Software pendukung yaitu xampp versi 5

#### 5.2 Pengujian Sistem

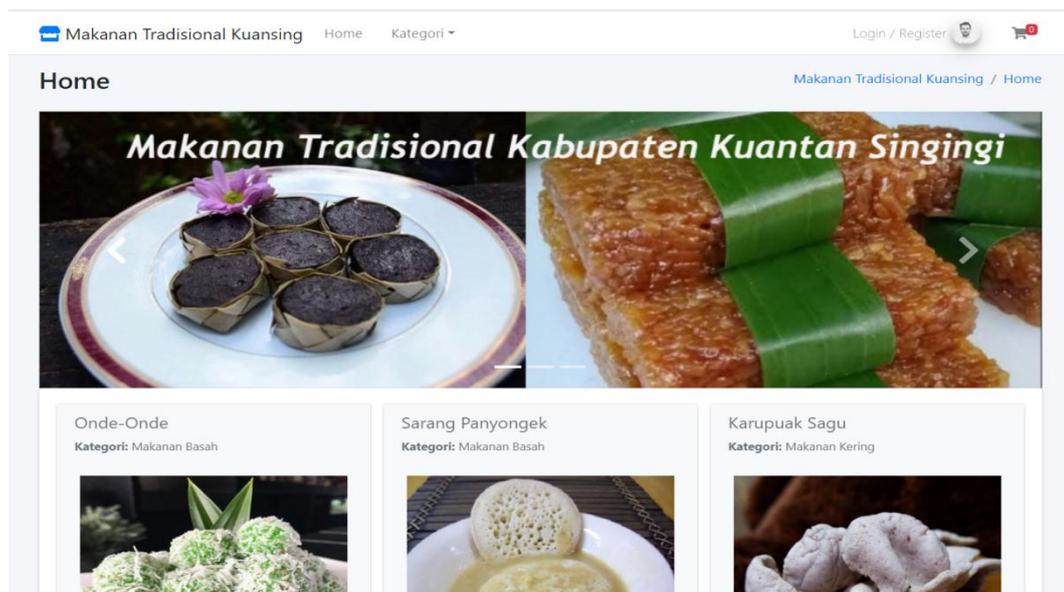
Pengujian sistem berfungsi untuk mengetahui sistem apakah sudah berfungsi dengan baik atau belum, sehingga jika terdapat error sistem maka dapat diperbaiki sebelum dilakukan penerapan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada penjelasan masing-masing halaman pada rancang bangun sistem penjualan makanan Tradisional Khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi sebagai berikut.

### 5.3 Penjelasan Masing-Masing Form

Penjelasan masing-masing form ini sangat diperlukan karena dapat memberikan kemudahan kepada pengguna/user dalam memfungsikan sistem yang terkomputerisasi ini. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada form rancang bangun sistem penjualan makanan Tradisional Khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi sebagai berikut.

#### 1. Form Menu Home

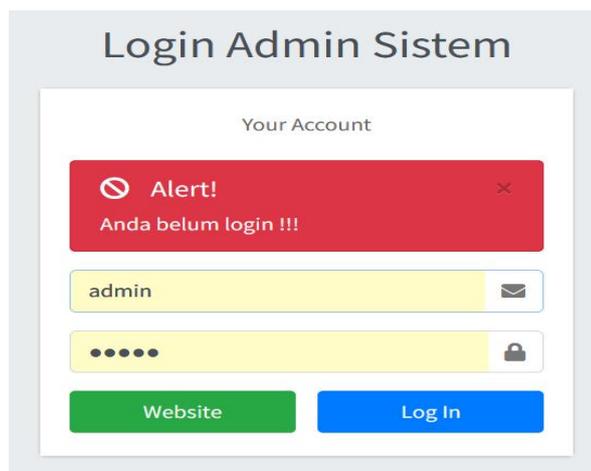
Halaman menu home ini berguna untuk pelanggan melihat data produk makanan tradisional kuansing sehingga jika ada yang tertarik terhadap makanan khas kuansing yang tersedia pada sistem penjualan makanan Tradisional Khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi maka pelanggan dapat mengklik logo keranjang dan bisa dilakukan check out belanja dengan syarat pelanggan harus sudah melakukan registrasi terlebih dahulu. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada form menu home sebagai berikut.



Gambar 5.1 Form Menu Home

## 2. Form Login Admin

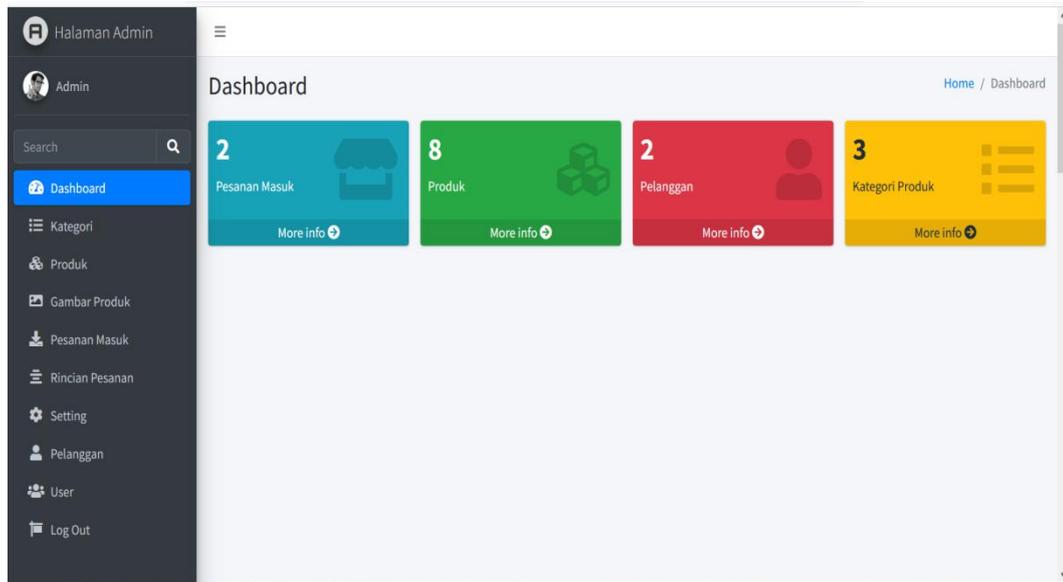
Halaman login admin berfungsi untuk memberikan keamanan terhadap sistem agar tidak semua orang dapat menggunakannya. Dengan adanya pembatasan ini maka data yang sudah ada pada sistem akan tersimpan dengan baik dan akan meminimalisir kehilangan data yang ada. Agar admin dapat login ke sistem maka admin harus memiliki *username* dan *password* yang sudah didaftarkan pada database sistem penjualan makanan Tradisional Khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar halaman login admin sebagai berikut.



**Gambar 5.2 Form Login Admin**

## 3. Form Menu Dashboard

Halaman menu dashboard berguna untuk narahubung admin dalam mengolah data secara keseluruhan. Sehingga setelah berhasil login maka akses untuk keseluruhan data hanya ada pada form ini. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada form menu dashboard sebagai berikut.



**Gambar 5.3 Form Menu Dashboard**

#### **4. Form Input Data Kategori**

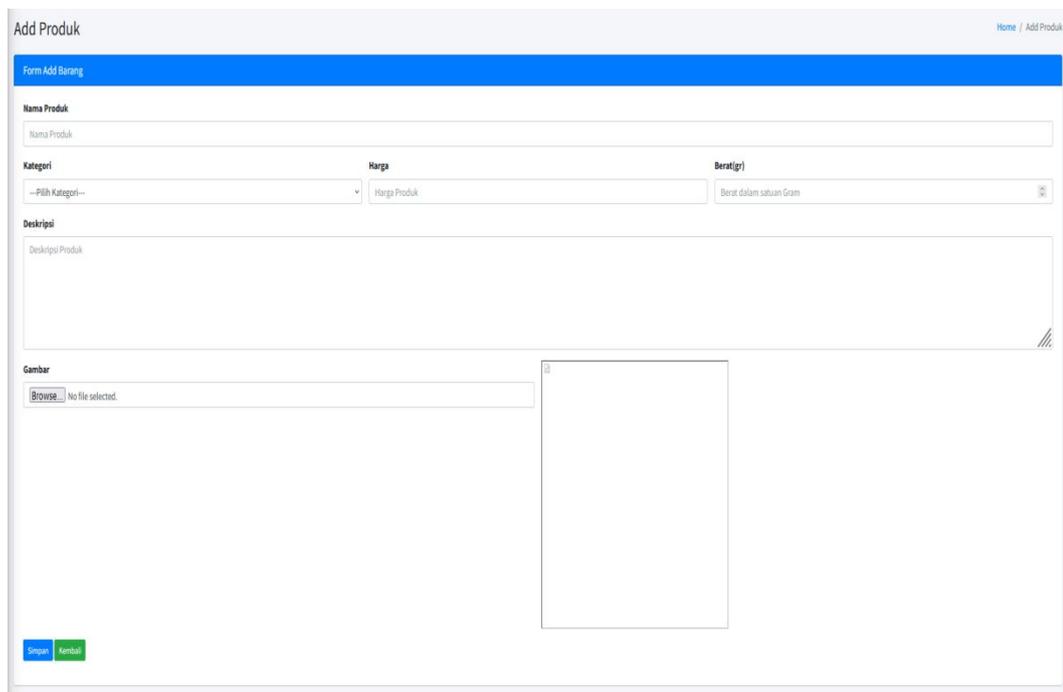
Form input data kategori berguna untuk menginputkan data kategori makanan khas Kuansing yang akan dilakukan penjualan pada sistem penjualan makanan Tradisional Khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada form input data kategori sebagai berikut.

The image shows a modal window titled 'Add Kategori' with a close button (X) in the top right corner. Below the title is a text input field with the placeholder text 'Nama Kategori'. At the bottom of the modal, there are two buttons: a light gray 'Close' button on the left and a blue 'Save' button on the right.

**Gambar 5.4 Form Input Data Kategori**

## 5. Form Input Data Produk

Form input data produk berguna untuk menginputkan data seluruh produk makanan khas Kuansing yang akan dilakukan penjualan pada sistem penjualan makanan Tradisional Khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi yang ada pada galamai mak itam Pulau Ingu Kecamatan Benai. Sehingga setiap ada produk baru dari makanan khas kuansing silahkan diinputkan pada halaman ini. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada form input data produk sebagai berikut.



The screenshot shows a web form titled "Add Produk" with a breadcrumb "Home / Add Produk". The form is labeled "Form Add Barang" and contains the following fields:

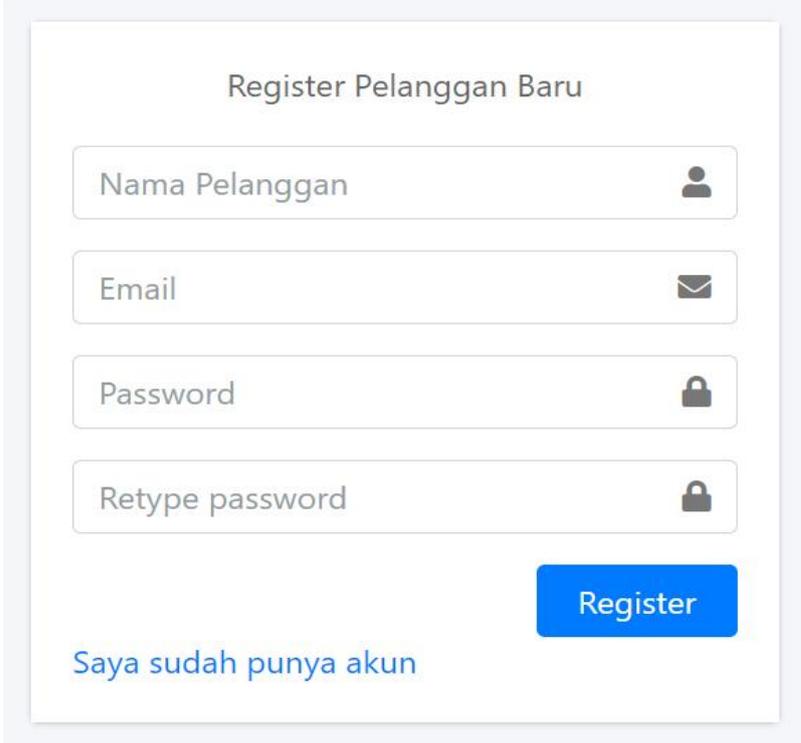
- Nama Produk:** A text input field with the placeholder "Nama Produk".
- Kategori:** A dropdown menu with the placeholder "--Pilih Kategori--".
- Harga:** A text input field with the placeholder "Harga Produk".
- Berat (gr):** A text input field with the placeholder "Berat dalam satuan Gram" and a unit selection icon.
- Deskripsi:** A large text area with the placeholder "Deskripsi Produk".
- Gambar:** A file upload field with a "Browse..." button and the text "No file selected." next to a large empty image placeholder.

At the bottom left of the form, there are two buttons: "Simpan" (Save) and "Kembali" (Back).

**Gambar 5.5 Form Input Data Produk**

## 6. Form Register Pelanggan

Form register pelanggan digunakan oleh pelanggan baru jika mau melakukan transaksi pembelian makanan Khas Kuansing pada sistem penjualan makanan Tradisional Khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi di galamai mak itam Pulau Ingu Kecamatan Benai. Jika pelanggan tidak melakukan registrasi maka pelanggan tidak dapat melakukan pembelian makanan khas Kuansing pada sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada form register pelanggan sebagai berikut.



Register Pelanggan Baru

Nama Pelanggan

Email

Password

Retype password

Register

[Saya sudah punya akun](#)

**Gambar 5.6 Form Register Pelanggan**

## 7. Form Check Out Belanja

Form check out belanja digunakan oleh pelanggan untuk melakukan tahap akhir dari pembelian makanan khas Kuansing, sehingga dengan melakukan check out maka produk makanan khas Kuansing dapat dilakukan pengiriman oleh

usaha galamai mak itam pulau ingu. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada form check out belanja sebagai berikut.

**CheckOut Belanja** Makanan Tradisional Kuansing / CheckOut Belanja

01-10-2023

Qty	Produk	Harga	Total Harga	Berat
1	Onde-Onde	Rp. 20,000	Rp. 20,000	50 gr

Tujuan :

Provinsi:  Kota/Kabupaten:

Expedisi:  Paket:

Alamat Lengkap:  Kode Pos:

Nama Penerima:  Kontak Penerima:

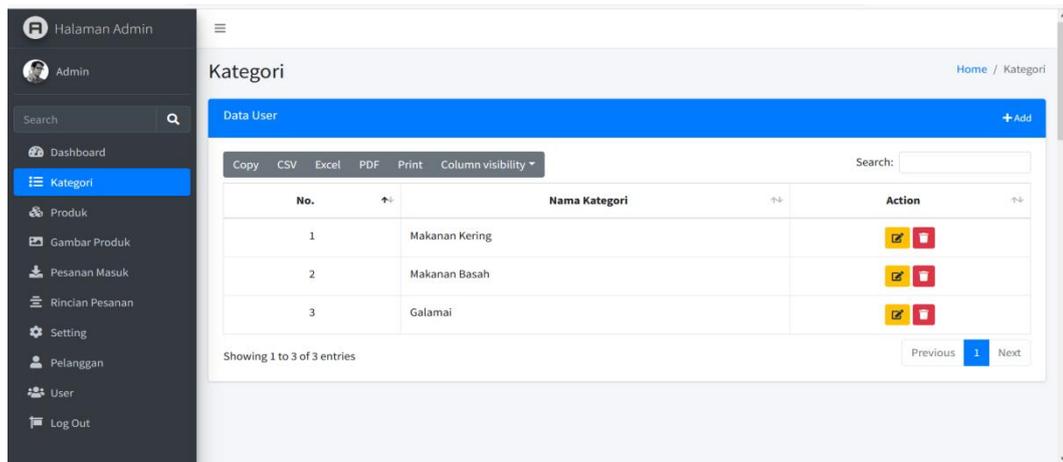
Grand Total : Rp. 20,000  
Berat : 50 gr  
Ongkir : Rp. 16,000  
Total Bayar : Rp. 36,000

[← Kembali ke Keranjang](#) [Buat Pesanan](#)

**Gambar 5.7 Form Check Out Belanja**

## 8. Form Data Kategori

Form data kategori berguna untuk menampilkan data kategori yang sudah diinputkan pada form input data kategori sehingga setiap data yang sudah diinputkan dapat dilihat pada form ini yang ada pada aplikasi rancang bangun sistem penjualan makanan Tradisional Khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada form data kategori sebagai berikut.

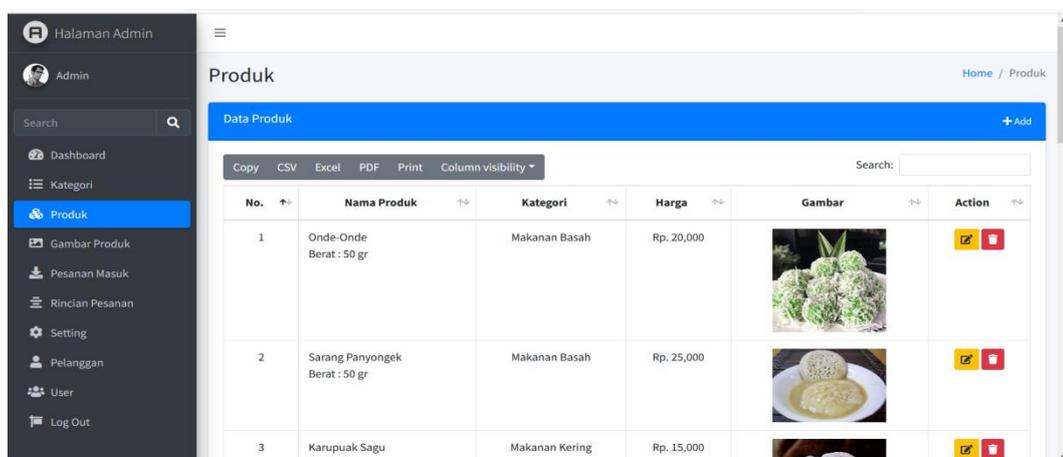


No.	Nama Kategori	Action
1	Makanan Kering	[Edit] [Delete]
2	Makanan Basah	[Edit] [Delete]
3	Galamai	[Edit] [Delete]

**Gambar 5.8 Form Data Kategori**

## 9. Form Data Produk

Form data produk berguna untuk menampilkan data produk yang sudah diinputkan pada form input data produk sehingga setiap data yang sudah diinputkan dapat dilihat pada form data produk yang ada pada aplikasi rancang bangun sistem penjualan makanan Tradisional Khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada form data produk sebagai berikut.

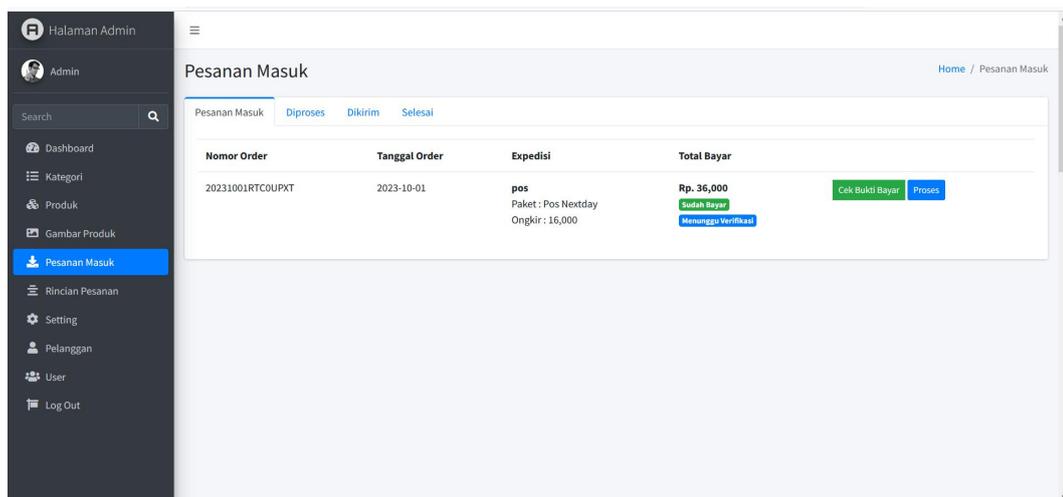


No.	Nama Produk	Kategori	Harga	Gambar	Action
1	Onde-Onde Berat : 50 gr	Makanan Basah	Rp. 20,000		[Edit] [Delete]
2	Sarang Panyongek Berat : 50 gr	Makanan Basah	Rp. 25,000		[Edit] [Delete]
3	Karupuk Sagu	Makanan Kering	Rp. 15,000		[Edit] [Delete]

**Gambar 5.9 Form Data Produk**

## 10. Form Data Pesanan Masuk

Form data pesanan masuk digunakan oleh admin untuk melihat data pesanan produk makanan khas kuansing yang dipesan oleh pelanggan. Sehingga nantinya admin dapat melanjutkan proses pengiriman sampai dengan pesanan diterima oleh palanggan dan selesai yang ada pada aplikasi rancang bangun sistem penjualan makanan Tradisional Khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada form data pesanan masuk sebagai berikut.

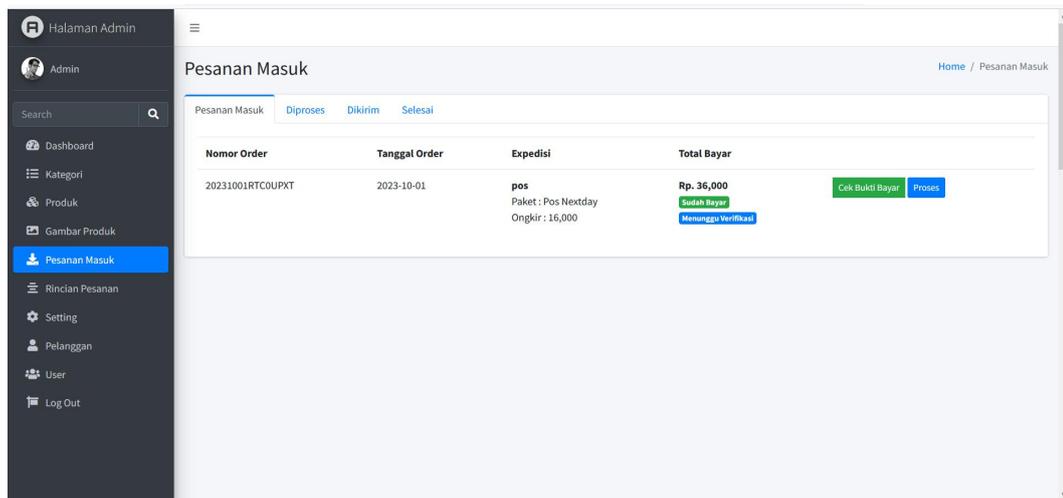


Nomor Order	Tanggal Order	Expedisi	Total Bayar
20231001RTCOUPXT	2023-10-01	pos Paket: Pos Nextday Ongkir: 16,000	Rp. 36,000

**Gambar 5.10 Form Data Pesanan Masuk**

## 11. Form Data Rincian Pesanan

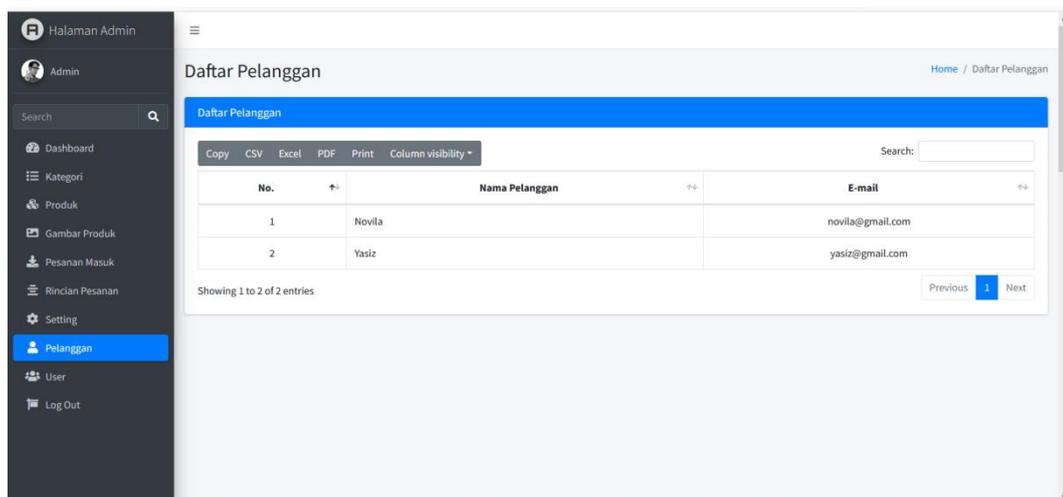
Form data rincian pesanan masuk digunakan oleh admin untuk melihat data rinci pesanan produk makanan khas kuansing yang ada pada aplikasi rancang bangun sistem penjualan makanan Tradisional Khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada form data rincian pesanan sebagai berikut.



**Gambar 5.11 Form Data Rincian Pesanan**

## 12. Form Data Pelanggan

Form data pelanggan digunakan oleh admin untuk melihat data pelanggan yang sudah registrasi pada aplikasi rancang bangun sistem penjualan makanan Tradisional Khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi. Sehingga dengan form ini pelanggan dapat terdata pada aplikasi ini dengan baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada form data pelanggan sebagai berikut.



**Gambar 5.12 Form Data Pelanggan**

### 13. Form Laporan Data Kategori

Form laporan data kategori digunakan oleh admin untuk mencetak data kategori produk yang ada pada aplikasi rancang bangun sistem penjualan makanan Tradisional Khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada form laporan data kategori sebagai berikut.



No.	Nama Kategori	Action
1	Makanan Kering	
2	Makanan Basah	
3	Galamai	

**Gambar 5.13 Form Laporan Data Kategori**

### 14. Form Laporan Data Produk

Form laporan data produk digunakan oleh admin untuk mencetak data produk yang sudah ada pada aplikasi rancang bangun sistem penjualan makanan Tradisional Khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada form laporan data produk sebagai berikut.

Produk | Makanan Tradisional Kuansing about:blank

### Produk | Makanan Tradisional Kuansing

No.	Nama Produk	Kategori	Harga	Gambar	Action
1	Onde-Onde Berat : 50 gr	Makanan Basah	Rp. 20,000		
2	Sarang Panyongek Berat : 50 gr	Makanan Basah	Rp. 25,000		
3	Karupak Sagu Berat : 20 gr	Makanan Kering	Rp. 15,000		
4	Lomang Berat : 60 gr	Makanan Basah	Rp. 35,000		
5	Puluik Kucuang Berat : 30 gr	Makanan Basah	Rp. 25,000		
6	Lopuar Berat : 20 gr	Makanan Kering	Rp. 15,000		
7	Wajik Berat : 50 gr	Makanan Basah	Rp. 25,000		
8	Galamai Tradisional Berat : 30 gr	Galamai	Rp. 20,000		

**Gambar 5.14 Form Laporan Data Produk**

## 15. Form Laporan Data Pelanggan

Form laporan data pelanggan digunakan oleh admin untuk mencetak data pelanggan yang sudah registrasi pada aplikasi rancang bangun sistem penjualan makanan Tradisional Khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada form laporan data pelanggan sebagai berikut.

Daftar Pelanggan | Makanan Tradisional Kuansing about:blank

### Daftar Pelanggan | Makanan Tradisional Kuansing

No.	Nama Pelanggan	E-mail
1	Novila	novila@gmail.com
2	Yasiz	yasiz@gmail.com

**Gambar 5.15 Form Laporan Data Pelanggan**

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1 Kesimpulan**

Kesimpulan yang penulis kemukakan pada penelitian rancang bangun sistem penjualan makanan Tradisional Khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi berdasarkan analisa dan pembangunan sistem yang telah dilakukan adalah sebagai berikut.

4. Menghasilkan suatu sistem penjualan makanan tradisional khas Kuansing yang berbasis website sehingga dapat memberikan kemudahan dalam transaksi penjualan makanan tradisional khas Kuantan Singingi.
5. Dengan sistem yang terkomputerisasi ini maka akan lebih mudah dalam melakukan promosi makanan tradisional khas Kuantan Singingi sehingga akan menjangkau pelanggan yang diluar daerah sekalipun.
6. Dengan adanya sistem penjualan ini maka setiap data penjualan terdata pada aplikasi ini maka akan memberikan kemudahan terhadap penjual dalam mencetak laporan penjualan dan juga akan mengurangi kesalahan yang ada.

#### **6.2 Saran**

Berdasarkan hasil analisis dan rancang bangun sistem penjualan makanan Tradisional Khas Kuansing sebagai media promosi dan transaksi yang telah dilakukan, maka penulis memberikan beberapa saran terkait penelitian ini. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut.

1. Penulis berharap sistem yang terkomputerisasi ini agar dapat digunakan pada usaha penjualan gamamai maki tam sehingga akan memberikan daya saing dalam penjualan produk makanan tradisional khas Kuantan Singingi.
2. Dalam penerapan sistem yang terkomputerisasi ini agar didukung dengan peralatan dan pengguna yang paham tentang penggunaan aplikasi sehingga akan lebih mempermudah dalam pelayanan penjualan.
3. Pada penelitian ini mungkin masih banyak terdapat kekurangan, jadi untuk kedepannya jika ada penulis untuk mengembangkan sistem ini ke arah pengolahan data yang lebih besar maka akan lebih bagus lagi.

## Inilah Proses pembuatan Galamai dan Lopuar



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Ujang, G. Dian “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Handphone Berbasis Web Pada Toko Ilham Cellular Jakarta.” Vol. 8, No. 2. 2017.
- [2] AZPCP Gunawan, “LANDASAN TEORI 2.1 Konsep Dasar Sistem 2.1.1 Pengertian Sistem,” pp. 9–22, 2019.
- [3] N.C.S.G.Putu,I.Y.P.I and A.A.K.I “Rancang Bangun Sistem Informasi *Ecommerce* Berbasis *Website* (Studi Kasus Toko Komputer Di Denpasar),” Vol. 3, No. 1. 2022.
- [4] Masriadi “Aplikasi Pengelolaan Transaksi Penjualan Perhiasan Pada Toko Emas Pasaman Indah Kabupaten Pasaman Barat,” *Jurnal KomTekInfo*, Vol. 4 No. 1. 2017
- [5] M. R. Ardonis “*Sistem Absensi Dan Penggajian Berbasis Website Menggunakan Mesin Fingerprint Pada Pt. Persada Agro Sawita Tugas*,” 2020. [Online].
- [6] M. D. Firmansyah, S. Kom, and M. Kom, “Analisa dan Perancangan Web E-Commerce Berbasis Website pada Toko Ida Shoes,” *J. Inf. Syst. Technol.*, vol. 02, no. 03, pp. 62–76, 2021
- [7] E. Y. Susanti, “*Analisa Perancangann Sistem Informasi*,” Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani, 2021.
- [8] U. A. A., “Materi Pelengkap Modul (Bahan Ajar) Diklat Fungsional Pranata Komputer Tingkat Ahli,” p. 16, 2020.
- [9] R. Dedy “Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Smartphone Tazmania Cell Berbasis *Website* Sebagai Media Promosi Dan Transaksi,” 2017
- [10] M. H. Aziz, “Perancangan Desain Website Sebagai Salah Satu Media Promosi the Cobbler Yogyakarta,” *J. Tugas Akhir*, pp. 1–22, 2017.
- [11] Suendri, “Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle (Studi Kasus: UIN Sumatera Utara Medan),” *J. Ilmu Komput. dan Inform.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–9, 2018,
- [12] A. D. Kurniawati “Transaksi E-Commerce dalam Perspektif Islam,” *El-Barka: Journal of Islamic Economics and Business*, 2(1), 90–90. 2019.
- [13] A. S. Putra “Sistem Manajemen Pelayanan Pelanggan Menggunakan PHP dan MySQL (Studi Kasus pada Toko Surya),” *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 22(1), 100–117. 2021

- [14] Y. Pusparisa, S. Fitra “96% Pengguna Internet di Indonesia Pernah Menggunakan E-Commerce,” *Katadata.Co.Id*, 1–1. 2019
- [15] Y. Yuliantiny “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Koperasi Sma Negeri 14 Tangerang,” *Tangerang: Amik Raharja Informatika*. 2018
- [16] S. Muhammad “Rancang Bangun Website Toko Online Menggunakan Metode Waterfall,” *Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan*. 2018
- [17] H. Febri and N. Helpi “Perancangan Model Sistem Informasi Penjualan Batik Kuansing,” *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*. Vol. VI No.2, pp.207-211. Juli. 2020.
- [18] H. Abdul, R. Umi “ RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA PT SAMATOR GAS INDUSTRI ,” *JURNAL OF INNOVATION AND FUTURE TECHNOLOGY (IFTECH)*. 2019
- [19] K. Fauzia, “Perancangan Sistem Informasi Akutansi Piuatang Usaha Berbasis Web Menggunakan PHP dan MySQL di PT. Kereta Api Daop 2 Bandung”, *Jurnal Teknokompak*, Vol. 14, No. 2, pp. 80-85, 2020.