

Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Berbasis Website di Mulya Jaya Putra Meubel Rancaekek**Anjas Trayana^{1*}, Ricky Rohmanto²**Manajemen Informatika, Universitas Ma'soem, Indonesia
email: rickyrohmando@gmail.com, anjastrayana1988@gmail.com**Abstrak**

Penelitian ini berfokus pada perancangan sistem informasi berbasis web untuk penjualan meubel di Mulya Jaya Putra Meubel, yang berlokasi di Rancaekek, Bandung. Penelitian bertujuan untuk mengatasi kekurangan dalam strategi penjualan dan promosi saat ini. Sistem yang diusulkan mencakup layanan penjualan online dan informasi produk, dengan tujuan meningkatkan ketersediaan layanan di luar jam kerja, memperluas jangkauan pasar, dan menyediakan informasi produk yang detail. Penelitian ini memberikan manfaat bagi Mulya Jaya Putra Meubel dengan meningkatkan kualitas layanan, membantu mahasiswa AMIK Al Ma'soem sebagai referensi, menjadi tolak ukur akademis bagi penulis, dan memperkaya pengetahuan pembaca.

Kata Kunci: Penjualan Berbasis Website, Sistem Informasi, Meubel, Mulya Jaya Putra Meubel**Abstract**

This research focuses on the design of a web-based information system for selling furniture at Mulya Jaya Putra Meubel, located in Rancaekek, Bandung. The study aims to address the shortcomings in the current sales and promotion strategies. The proposed system encompasses online sales services and product information, aiming to enhance service availability beyond working hours, expand market reach, and provide detailed product information. The study benefits Mulya Jaya Putra Meubel by improving service quality, aids AMIK Al Ma'soem students as a reference, serves as an academic benchmark for the author, and enriches the reader's knowledge.

Keywords: Website-Based Sales, Information System, Furniture, Mulya Jaya Putra Meubel**PENDAHULUAN**

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi telah berkembang dengan sangat pesatnya sehingga kebutuhan akan informasi yang cepat, tepat, dan akurat sangat dibutuhkan oleh setiap perusahaan, organisasi serta bidang lainnya (Hidayat, 2020). Teknologi internet sudah terbukti merupakan salah satu media informasi yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja (Hidayat & Alifah, 2022). Teknologi internet mempunyai efek yang sangat besar pada perdagangan atau bisnis (Agus Rohmat Hidayat, Nur Alifah, 2023).

Internet merupakan sebuah perpustakaan besar yang didalamnya terdapat jutaan informasi atau data yang dapat berupa teks, grafik, audio maupun animasi dan lain-lain

dalam bentuk media elektronik (Sugita et al., 2020). Orang dapat berkunjung ke perpustakaan tersebut kapan saja serta dimana saja, dari segi komunikasi (Anisa et al., 2021). Selain itu internet juga banyak menyediakan informasi penjualan berbagai macam barang serta jasa yang tersedia secara lengkap, sehingga walaupun kita tidak membeli secara *online*, kita bisa mendapatkan banyak informasi penting yang diperlukan untuk memilih suatu produk yang akan dibeli (Ferdika & Kuswara, 2017).

Mulya Jaya Putra Meubel, yang berlokasi di Jl Raya Rancaekek-Majalaya Kabupaten Bandung, merupakan perusahaan yang berfokus pada penjualan meubel. Perusahaan ini menyediakan layanan pada jam kerja Senin hingga Sabtu dari pukul 08.00 hingga 16.00 WIB di tempat mereka sendiri. Media promosi yang digunakan mencakup metode "mulut ke mulut," dengan pesan informasi produk atau obrolan di antara teman dan keluarga mengenai produk serta harga yang ditawarkan oleh Mulya Jaya Putra Meubel (Munawarah, 2022). Sarana komunikasi untuk pemesanan barang dapat dilakukan secara langsung atau melalui telepon (Utami & Triyono, 2013).

Berdasarkan hasil penelitian di Mulya Jaya Putra Meubel, dapat disimpulkan bahwa penjualan dan promosi yang dilakukan belum optimal. Ditemukan beberapa kelemahan dan keterbatasan, antara lain waktu pelayanan penjualan terbatas hanya pada jam kerja, adanya keterbatasan jangkauan pemasaran, dan kurangnya sarana informasi produk yang menyebabkan konsumen harus datang langsung ke perusahaan untuk memperoleh informasi mengenai meubel.

Ruang lingkup Tugas Akhir ini mencakup Penjualan Barang Berbasis Website di Mulya Jaya Putra Meubel, dengan batasan masalah yang melibatkan penyediaan layanan penjualan online dan informasi serta promosi produk. Maksud dari penulisan ini adalah merancang sistem informasi penjualan barang berbasis website di Mulya Jaya Putra Meubel, dengan tujuan mempermudah pelayanan di luar jam kerja, meningkatkan jangkauan pasar, dan memberikan informasi produk. Tugas akhir ini diharapkan memberikan manfaat bagi Mulya Jaya Putra Meubel dalam meningkatkan pelayanan, AMIK Al Ma'soem sebagai referensi bagi mahasiswa, penulis sebagai tolak ukur pemahaman teori, dan pembaca untuk menambah wawasan dan pengetahuan.

METODE PENELITIAN

A. Struktur Organisasi

Struktur organisasi pada hakekatnya merupakan penegasan akan susunan kerangka yang menunjukkan saling hubungan atau tata kerja antara bagian-bagian atau sub bagian yang ada dalam suatu unit kerja, sehingga setiap bagian atau sub bagian mengetahui secara jelas apa yang menjadi bidang tugas, kewenangan dan tanggung jawabnya (Palima et al., 2020). Demikian pula kepada siapa bagian bertanggung jawabkan aktivitas yang dilakukannya. Tata hubungan kerja sama ini biasanya dibuat dalam bentuk bagan.

Realisasi struktur organisasi digambarkan dalam sebuah bagan yang terstruktur dan sistematis sehingga setiap personil memiliki tanggung jawab terhadap fungsi dan tugasnya sehingga setiap personil dapat bertanggungjawabkan pekerjaannya (DR HA Rusdiana & Zaqiyah, 2022). Struktur organisasi yang akan digambarkan hanya dibatasi pada ruang lingkup permasalahan yang diambil (Santoso, 2021)(R. Setiawan, 2015)(Rahman, 2018)(N. Setiawan & Fitrianto, 2021).

Gambaran umum struktur organisasi di Mulya Jaya Putra Meubel Rancaekek adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Struktur Organisasi Mulya Jaya Putra Meubel Rancaekek

B. Ketenagakerjaan

Dalam mengelola sebuah toko, barang yang akan di jual harus senantiasa memiliki kemampuan menarik konsumen dan memberikan pelayanan yang sangat baik. Berikut ini adalah ketenaga kerjaan dan tugas-tugas dari pengelolaan di Mulya jaya Putra Meubel:

1. Direktur

Direktur merupakan posisi tertinggi di Mulya Jaya Putra Meubel yang merupakan pimpinan di perusahaan dan sekaligus juga sebagai pemilik perusahaan. Dimana tugasnya mengontrol perkembangan perusahaan dan kinerja para pegawainya. Di perusahaan mulya jaya putra meubel, pengelola website ini adalah direktur juga, karena perusahaan ini masih relatif kecil.

2. Kepala Toko

Tugas Seorang kepala toko di Mulya Jaya Putra Meubel adalah memantau SPG/SPB dalam bekerja serta menerima laporan penjualan dari SPG/SPB.

3. Kepala Gudang

Merupakan bagian yang bertanggung jawab dalam pengadaan barang, adapun tugasnya adalah :

- a. Mengontrol stok barang yang ada
- b. Melakukan pengadaan produk

C. Disiplin Kerja

Disiplin kerja merupakan suatu kondisi yang tercipta dan terbentuk melalui proses dari serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, ketentraman, dan ketertiban terhadap pekerjaan. Adapun disiplin kerja yang diterapkan berdasarkan penelitian di Mulya Jaya Putra Meubel antara lain:

1. Kepatuhan terhadap jam-jam kerja.
2. Kepatuhan terhadap instruksi dari atasan, serta pada peraturan dan tata tertib yang berlaku.
3. Berpakaian yang baik pada tempat kerja.
4. Menggunakan dan memelihara bahan-bahan serta alat-alat perlengkapan perusahaan dengan penuh hati-hati.
5. Bekerja dengan mengikuti cara-cara bekerja yang telah ditentukan

D. Deskripsi Prosedur Kerja

Deskripsi prosedur kerja penjualan barang berbasis website di Mulya Jaya Putra Meubel adalah sebagai berikut :

1. Pelanggan langsung datang ke perusahaan untuk melakukan pembelian produk dan bisa melihat jenis-jenis produk secara langsung.
2. Pelanggan juga dapat melakukan pemesanan barang. Seluruh proses pengerjaan pesanan dilakukan oleh bagian produksi.

E. Deskripsi Dokumen

Dokumen adalah kumpulan berkas yang berisi data-data dan berfungsi sebagai Informasi yang berguna serta dapat dijadikan sebagai acuan untuk dijadikan bahan pertimbangan pengambilan keputusan. Berikut dokumen yang terdapat dalam sistem ini.

1. Kategori Produk

Fungsi : Untuk melihat macam-macam produk yang tersedia di Mulya Jaya Putra meubel

Sumber : Admin

Distribusi : Pengunjung

Frekuensi : Setiap awal bulan

Isi Dokumen : Id produk, Id Kategori, Nama Produk, Produk Seo, Deskripsi produk, Harga produk, Stok , Berat, Tgl Masuk, Gambar, Dibeli

F. Identifikasi Kebutuhan Pemakai

Identifikasi kebutuhan pemakai sistem informasi penjualan barang berbasis website dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Sistem yang dibuat harus mudah dalam penggunaannya.
2. Sistem yang dibuat dapat melakukan transaksi selama 24 jam.
3. Sistem yang dibuat dapat membantu konsumen dalam melihat produk atau melakukan transaksi karena dapat menghemat waktu tanpa harus datang ke tempat.

G. Analisa Kebutuhan Sistem

Pada tahap analisis kebutuhan sistem dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai *user requirement specification* yaitu spesifikasi kebutuhan perangkat lunak atau software dari sisi pengguna(*user*). Sehingga *user* dapat menjalankan sistem dengan baik dan permodelan sistem yang menunjukkan kebutuhan tersebut.

H. Kebutuhan Informasi

Kebutuhan informasi memang harus memenuhi kualifikasi yang baik. Sistem informasi penjualan barang berbasis website ini harus dapat memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam mengoperasikannya baik bagi perusahaan maupun konsumen. Adapun informasi yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kebutuhan informasi

No	Kebutuhan Informasi	Tujuan
1	Informasi Produk	Pengunjung
2	Informasi Keranjang Belanja	Pengunjung
3	Informasi Hubungi Kami	Pengunjung
4	Informasi mengenai cara pemesanan	Pengunjung
5	Informasi mengenai kelola produk,profil,keranjang belanja,cara pemesanan, ongkos kirim, admin	Admin
6	Laporan dan konfirmasi pembayaran	Admin

Sumber: Data penelitian 2014

I. Kebutuhan Aplikasi

Kebutuhan aplikasi yang digunakan untuk mendukung pembuatan dan pengoperasian program ini adalah sebagai berikut :

1. Macromedia Dreamweaver
2. Web Server
3. Web Browser
4. Adobe Photoshop

J. Kebutuhan Perangkat Keras

Dalam pengolahan dan penyimpanan data kita memerlukan perangkat keras dengan spesifikasi yang dapat mendukung agar dapat menghasilkan informasi yang cepat. Untuk itu spesifikasi minimum yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Spesifikasi Perangkat Keras

No.	Kebutuhan Perangkat Keras	Spesifikasi
1.	Server	1
2.	Client	1
3.	Modem	1
4.	Internet	1

Sumber: Data penelitian 2014

K. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak (software) merupakan salah satu pendukung untuk jalannya suatu komputer, dimana tanpa adanya software tersebut maka komputer tidak bias digunakan. Adapun perangkat lunak yang akan dibuat harus dapat mempermudah pekerjaan pemakai. Dengan demikian proses yang biasanya memerlukan waktu yang lama, dengan terkomputerisasi akan terselesaikan dengan cepat dan memperoleh hasil yang maksimal.

L. Deskripsi Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan secara fungsional yang harus dipenuhi perangkat lunak yang akan dibangun, dengan tujuan untuk mengetahui aktivitas dan layanan yang harus disediakan oleh sistem. Kebutuhan fungsional tersebut telah dideskripsikan dalam tabel berikut:

1. Pengunjung Website

Tabel 3. Kebutuhan Fungsional Pengunjung

No.	Kode Kebutuhan	Deskripsi Kebutuhan
1.	PN-1	Browse Home
2.	PN-2	Browse Profil
3.	PN-3	Browse Cara Pembelian
4.	PN-4	Browse Semua Produk
5.	PN-5	Browse Keranjang Belanja
6.	PN-6	Browse Hubungi Kami

2. Admin

Tabel 4. Kebutuhan Fungsional Admin

No	Kode Kebutuhan	Deskripsi Kebutuhan
1.	AD-1	Login
3.	AD-2	Home
4.	AD-3	Ganti Password
5.	AD-4	Manajemen Modul
6.	AD-5	Kategori Produk
7.	AD-6	Produk
8.	AD-7	Order
9	AD-8	Ongkos Kirim
10.	AD-9	Profil
11.	AD-10	Cara Pembelian
12.	AD-11	Hubungi Kami
13.	AD-12	Banner
14.	AD-13	Laporan
5.	AD-14	Modul YM
16.	AD-15	Logout

M. Permodelan Kebutuhan Fungsional

Pemodelan kebutuhan fungsional adalah pemodelan jenis kebutuhan yang berisikan proses-proses apa saja yang diberikan oleh suatu sistem informasi. Dengan demikian, pengguna sistem akan lebih paham dan mengerti kegunaan sistem yang akan dibangun/dibuat.

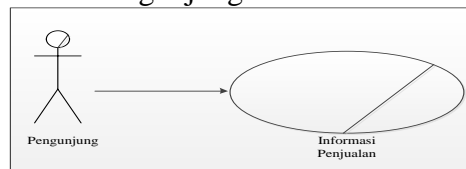
N. Fungsi Sistem

Sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energy untuk mencapai suatu tujuan. Istilah ini sering dipergunakan untuk menggambarkan suatu set entitas yang berinteraksi. Jadi fungsi sistem adalah untuk menghubungkan semua material atau komponen-komponen yang ada, sehingga dapat mencapai suatu tujuan.

O. Proses *Business Object Model*

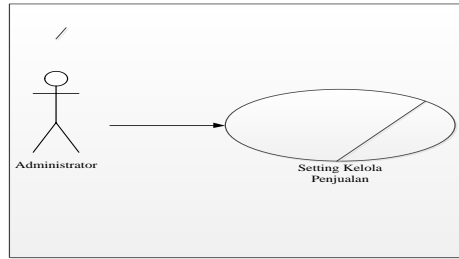
Proses bisnis digambarkan dengan bisnis *use case model*, yang menggambarkan interaksi bisnis aktor dengan sistem, seorang aktor adalah sebuah entitas yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan tertentu.

1. Proses *Business Object Model* Pengunjung



Gambar 1. Proses *Business Object Model* Pengunjung
Sumber: Penelitian

2. Proses *Business Object Model* Administrator

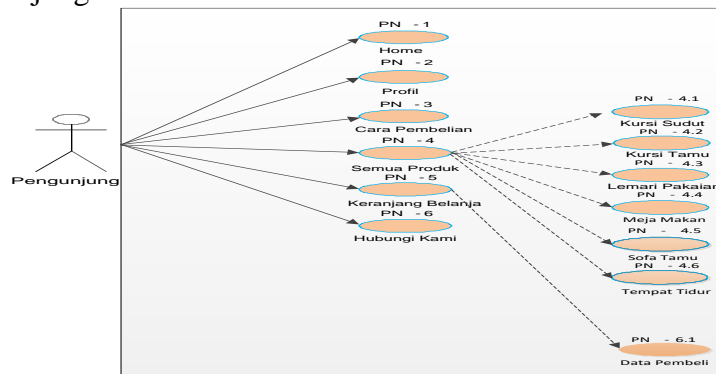


Gambar 2. Proses *Business Object Model* Administrator
Sumber: Penelitian

P. Use Case Diagram

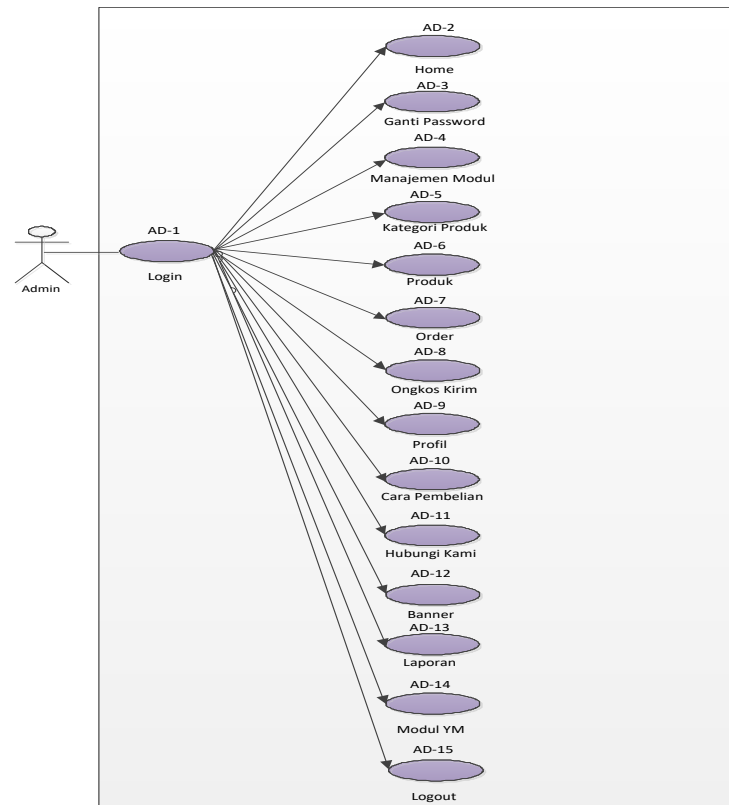
Use case diagram merupakan diagram yang menggambarkan semua kasus (*case*) yang akan ditangani oleh perangkat lunak beserta aktor atau pelakunya.

1. Use Case Pengunjung



Gambar 3. Use Case Diagram Pengunjung

2. Use Case Admin



Gambar 4. Use Case Diagram Admin

HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN SISTEM

A. Perancangan Perangkat Lunak

Pada tahap perancangan perangkat lunak ini merupakan gambaran secara garis besar sistem yang dibuat pada penelitian yang digambarkan dengan sequence diagram, class diagram, rancangan *user interface* beserta rancangan database.

1. Sequence Diagram

Sequence merupakan diagram untuk mengetahui alur kerja dan interaksi sistem dengan pengguna (*user*), maka digunakan *sequence* diagram untuk sistem yang dirancang dalam menggambarkan urutan perilaku sistem terhadap suatu interaksi antar kelas berdasarkan urutan waktu.

Alur kerja sistem di Mulya Jaya Putra Meubel direpresentasikan melalui Sequence Diagram, sebuah diagram yang memvisualisasikan interaksi antara kelas dan urutan waktu dalam sistem. Diagram ini memberikan gambaran mengenai bagaimana sistem berinteraksi dengan pengguna. Pada langkah awal, pengguna berinteraksi dengan sistem dengan memicu suatu event, seperti mengakses website atau melakukan pemesanan.

a. Event Triggering

- 1) Pengguna mengakses website Mulya Jaya Putra Meubel.
- 2) Pengguna memilih kategori produk atau melakukan pemesanan.

b. Interaction with System

- 1) Sistem merespons permintaan pengguna dengan menampilkan informasi produk atau memproses pemesanan.

- 2) Jika pengguna melakukan pemesanan, sistem mengonfirmasi pemesanan dan mengarahkan pengguna untuk melengkapi data pribadi atau alamat pengiriman.
- c. Processing Order
 - 1) Sistem melakukan verifikasi ketersediaan produk.
 - 2) Jika produk tersedia, sistem menyimpan informasi pemesanan dan menghitung total biaya.
 - 3) Sistem memberikan konfirmasi pesanan kepada pengguna.
- d. Transaction Confirmation
 - 1) Pengguna menerima konfirmasi pesanan.
 - 2) Sistem menyimpan data transaksi dan mengirim notifikasi ke pengguna terkait status pesanan.
- e. Completion and Delivery
 - 1) Pengguna melengkapi pembayaran.
 - 2) Sistem memproses pembayaran dan mengatur pengiriman produk ke alamat yang telah diinformasikan.

Penjelasan secara spesifik

- a. Event Triggering

Interaksi dimulai ketika pengguna mengakses website atau melakukan tindakan tertentu, seperti pemilihan produk. Ini memicu respons dari sistem untuk memberikan informasi atau memproses permintaan.
- b. Interaction with System

Sistem merespons permintaan pengguna dengan menampilkan informasi atau mengarahkan pengguna ke langkah-langkah selanjutnya dalam proses pemesanan.
- c. Processing Order

Saat pengguna melakukan pemesanan, sistem melakukan verifikasi ketersediaan produk, menghitung biaya, dan memberikan konfirmasi pesanan. Ini melibatkan proses internal sistem untuk memastikan kelancaran transaksi.
- d. Transaction Confirmation

Pengguna menerima konfirmasi pesanan dan sistem menyimpan data transaksi. Notifikasi dikirim untuk memberi tahu pengguna tentang status pesanan.
- e. Completion and Delivery

Pengguna melengkapi pembayaran, sistem memprosesnya, dan mengatur pengiriman produk sesuai alamat yang telah diinformasikan. Proses ini menutup siklus transaksi, dan pengguna menerima produk yang telah dipesan.

2. Class Diagram

Class diagram menggambarkan struktur statis class di dalam sistem, *class* mempresentasikan sesuatu yang ditangani oleh sistem. *Class diagram* sangat membantu dalam visualisasi struktur kelas dari suatu sistem untuk memberikan pandangan global atas sebuah sistem. Sebuah sistem biasanya mempunyai beberapa *class diagram*.

- a. Panduan Antar Muka Pemakai
 - 1) Tata Letak Layar Pengunjung

Dalam perancangan antarmuka pengunjung, diperhatikan tata letak layar yang memudahkan pengguna untuk menjelajahi produk atau melakukan pemesanan. Tata letak ini mencakup elemen-elemen seperti navigasi produk,

informasi produk, dan prosedur pemesanan. (Sumber: Data Penelitian 2014, Gambar 4.23 Tata Letak Layar Pengunjung)

2) Tata Letak Layar Admin

Antarmuka untuk admin dirancang dengan tata letak yang memudahkan administrasi sistem, mencakup pengelolaan produk, verifikasi pesanan, dan manajemen akun pengguna. Tata letak ini harus memberikan kemudahan penggunaan dan efisiensi dalam mengelola aspek-aspek administratif. (Sumber: Data Penelitian 2014, Gambar 4.24 Tata Letak Layar Admin)

3) Tata Letak Layar Login Admin

Tata letak layar login admin adalah antarmuka awal yang akan diakses oleh admin untuk masuk ke sistem. Desainnya mencakup elemen-elemen keamanan seperti username dan password untuk memastikan akses terbatas hanya pada pihak yang berwenang. (Sumber: Data Penelitian 2014, Gambar 4.25 Tata Letak Layar Login Admin)

b. Perancangan Perangkat Keras

1) Konfigurasi Perangkat Keras:**

Perancangan perangkat keras melibatkan konfigurasi spesifikasi yang akan mendukung operasional sistem. Ini mencakup informasi tentang jenis server, kapasitas penyimpanan, kecepatan prosesor, dan elemen-elemen kunci lainnya. Spesifikasi perangkat keras harus memenuhi kebutuhan perangkat lunak sistem yang dibangun. (Gambar 4.26 Arsitektur Jaringan)

2) Spesifikasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang disarankan untuk menjalankan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

- a) Prosesor dengan kecepatan 2,4 GHz
- b) Harddisk 320 GB
- c) Memori 2GB
- d) Network Interface Card PCI D-Link 10/100 Mbps
- e) VGA Card PCI Express NVidia 64 MB
- f) Monitor LCD 14"
- g) Keyboard dan Mouse Standard
- h) Modem
- i) Printer Ink Jet

c. Spesifikasi Perangkat Lunak Sistem

Perangkat lunak yang disarankan untuk menjalankan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

- 1) Browser seperti Internet Explorer, Mozilla Firefox, dan lainnya.
- 2) Sistem Operasi Windows7 atau lainnya.
- 3) Adobe Dreamweaver cs8, sebagai editor code.
- 4) AppServer sebagai web server aplikasi.
- 5) MySQL Front 2.5 untuk databasanya.
- 6) Coreldraw X5 dan adobe photoshop 7.1 untuk pembuatan desain gambar
- 7) Microsoft Power Point sebagai software presentasi.
- 8) Microsoft Word 2010 sebagai software pengolah laporan.

B. Pembuatan Email

1. Email

Langkah-langkah pembuatan email:

- a. Pertama buka situs yang akan dituju sebagai email. Saya memilih yahoo indonesia sebagai contoh.
- b. Klik mail pada sebelah kanan atas layer untuk masuk ke menu email.
- c. Setelah itu klik daftar untuk membuat email baru.
- d. Setelah masuk anda akan ditampilkan form pendaftaran.
- e. Isi semua identitas anda dengan benar.
- f. Setelah selesai mengisi identitas jangan lupa untuk memasukan kode yang tertera dengan benar.
- g. Setelah selesai klik yang diberi tanda lalu klik juga buat akun saya.
- h. Jika anda ingin melihat email anda, anda tinggal mengklik *sign in* dan memasukan *ID password* yang telah anda buat.

2. Membuat Domain dan Hosting

a. Domain

Contoh pembuatan domain .co.cc

- 1) Masukan url `http://www.co.cc/`
- 2) Pada halaman .co.cc masukan nama domain yang diinginkan, kemudian pilih *Check availability*.
- 3) Pilih *continue to registrastion*.
- 4) Pilih *create an account now*.
- 5) Isi formulir pendaftaran dengan lengkap.
- 6) Jika sudah terisi semua, berikan tanda centang pada *i accept the terms of services*, kemudian pilih *create an account now*.
- 7) Nama domain telah terdaftar

b. Hosting

- 1) Buka website gratis milik 000webhost, kemudian pilih *sign up* untuk segera mendaftar
- 2) Masukan nama calon website, nama user, alamat email dan password. Kemudian pilih *create my account*.
- 3) Bila proses pendafrtran berhasil, anda akan langsung masuk pada *home* pengaturan.
- 4) Setelah semua langkah-langkah diatas selesai, lakukan aktivasi agar website tersebut bisa di akses.

c. Upload File dan Database Website

Upoad File

Berikut ini akan dijelaskan cara mengupload file di 000webhost.

- 1) Login di 000webhost
- 2) Klik link *go to Cpanel*
- 3) Pilih *file manager*
- 4) Klil link *public HTML*
- 5) Klil tombol upload
- 6) Cari file yang akan di *upload*, kemudian klik tombol centang/cek.

Upload Database

- 1) Buka akun [000webhost](http://000webhost.com), pilih Go to CPanel.



Gambar 5. Menu Pilih Go to CPanel

- 2) Setelah itu anda akan masuk ke menu Cpanel dan jika anda ingin mengupload database arahkan kursor anda ke *Phpmyadmin* seperti gambar dibawah ini.



Gambar 6. Menu Cpanel

- 3) Dan langkah selanjutnya klik seperti gambar yang dibawah ini



Gambar 7. Pilih MySQL Management

- 4) Selanjutnya anda diarahkan untuk menciptakan database sendiri. Seperti Contoh di bawah ini ,dan setelah anda mengisi tabel di bawah lalu anda *Create database*.

Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Berbasis Website di Mulya Jaya Putra Meubel Rancaekek



Gambar 8.
Pilih Create
Database

- 5) Dan hasil nya anda pindahkan ke file koneksi yang anda buat untuk web yang anda buat.
- 6) Lalu Back To Mysql / kembali ke sql .
- 7) Dan proses selanjutnya klik icon kunci yang ada di kolom action, klik seperti dibawah ini.



Gambar 9. Pilih *Icon* Kunci

- 8) Pilih Enter PhpMyAdmin seperti gambar di bawah.



Gambar 10. Pilih Enter phpMyAdmin

- 9) Langkah Terakhir import database yang telah dibuat.

Gambar 11. Import Database

KESIMPULAN

Dalam tahap perancangan sistem informasi penjualan barang berbasis website di Mulya Jaya Putra Meubel, perancangan perangkat lunak melibatkan Sequence Diagram dan Class Diagram untuk menggambarkan alur kerja sistem dan struktur kelas. Sequence Diagram memvisualisasikan interaksi antara pengguna dan sistem, mencakup proses pemesanan, verifikasi, dan konfirmasi transaksi. Class Diagram memberikan pandangan statis terhadap struktur kelas dalam sistem. Panduan antarmuka pemakai untuk pengunjung dan admin dirinci melalui Tata Letak Layar Pengunjung, Tata Letak Layar Admin, dan Tata Letak Layar Login Admin. Perancangan perangkat keras mencakup konfigurasi jaringan dan spesifikasi perangkat keras. Rekomendasi perangkat lunak termasuk browser, sistem operasi, dan aplikasi pengembangan web. Langkah-langkah pembuatan email, domain, hosting, serta proses upload file dan database dijelaskan secara rinci. Keseluruhan perancangan sistem ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi, pelayanan, dan jangkauan pasar Mulya Jaya Putra Meubel.

BIBLIOGRAFI

- Agus Rohmat Hidayat, Nur Alifah, A. A. R. (2023). Kontribusi Digitalisasi Bisnis Dalam Menyokong Pemulihan Ekonomi dan Mengurangi Tingkat Pengangguran di Indonesia. *Jurnal Syntax Idea*, 5(9), 1259–1269. <https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v5i9.2559>
- Anisa, A. R., Ipungkartti, A. A., & Saffanah, K. N. (2021). Pengaruh kurangnya literasi serta kemampuan dalam berpikir kritis yang masih rendah dalam pendidikan di Indonesia. *Current Research in Education: Conference Series Journal*, 1(1), 1–12.
- DR HA Rusdiana, M. M., & Zaqiyah, Q. Y. (2022). *Manajemen Perkantoran Modern*. Penerbit Insan Komunika Jurusan Ilmu Komunikasi UIN SGD Bandung.
- Ferdika, M., & Kuswara, H. (2017). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT Era Makmur Cahaya Damai Bekasi. *Information System For Educators And Professionals: Journal of Information System*, 1(2), 175–188.
- Hidayat, A. R. (2020). Tinjauan Ekonomi Islam Terhadap Jual Beli Online Account Game Mobile Legends: Bang Bang Dalam Tinjauan Fiqih Muamalah. *Jurnal Syntax Admiration*, 1(1), 13–22.
- Hidayat, A. R., & Alifah, N. (2022). Marketing Communication Strategy for Coffee Through Digital Marketing. *Return: Study of Management, Economic and Bussines*, 1(4), 139–144.
- Munawarah, D. (2022). *Strategi Marketing Syariah Dalam Meningkatkan Loyalitas Pelanggan Pada Usaha Mikro Rujak Salak Pliek di Kabupaten Pidie Jaya*. UIN Ar-Raniry Fakultas Syariah dan Hukum.
- Palima, A. A., Anwar, H., & Otaya, L. G. (2020). Pengorganisasian Pendidikan Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Hadis. *Jurnal Al Himayah*, 4(2), 351–374.

- Rahman, F. (2018). Evaluasi penerapan enterprise resources planning (erp) terhadap penyajian laporan keuangan (Studi kasus di PT. Surya Citra Televisi). *Kreat. J. Ilm. Prodi Manaj. Univ. Pamulang*, 6(3), 109.
- Santoso, K. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Pengadaan Bahan Baku Di PT. Derma International Bandung. *INTERNAL (Information System Journal)*, 4(1), 1–15.
- Setiawan, N., & Fitrianto, A. (2021). Pengaruh Work From Home (WFH) terhadap Kinerja Karyawan Pada Masa Pandemi COVID-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3229–3242.
- Setiawan, R. (2015). Perancangan Arsitektur Enterprise Untuk Perguruan Tinggi Swasta Menggunakan TOGAF ADM. *Jurnal Algoritma*, 12(2), 548–561.
- Sugita, A., Hidayat, A. R., Hardiyanto, F., & Wulandari, S. I. (2020). Analisis Peranan Pengelolaan Dana Ziswaf Dalam Pemberdayaan Ekonomi Umat Pada Lazisnu Kabupaten Cirebon. *Jurnal Indonesia Sosial Sains*, 1(01), 9–18.
- Utami, A. D., & Triyono, R. A. (2013). Pemanfaatan Blackberry sebagai sarana komunikasi dan penjualan batik online dengan sistem dropship di batik Solo 85. *Speed-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 3(3).

Copyright Holder:

Anjas Trayana, Ricky Rohmanto (2024)

First publication right:

[Syntax Idea](#)

This article is licensed under:

