

## **SISTEM INFORMASI PENJUALAN JERSEY SEPAK BOLA PADA TOKO ITALIA SPORT**

### **FOOTBALL JERSEY SALES INFORMATION SYSTEM AT ITALIAN SPORT STORE**

**Rizal Adi Permana<sup>1</sup>, Abdul Haris<sup>2</sup>, Arif Hadi Sumitro<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>STIKOM PGRI Banyuwangi; Jl. Ahmad Yani, 80 Banyuwangi, Telp/Fax 0333 417902  
e-mail: abdulharis@stikombanyuwangi.ac.id

#### ***Abstrak***

Toko Italian Sport merupakan toko yang bergerak dibidang penjualan jersey sepak bola dan perlengkapan olahraga lainnya yang beralamatkan dijalan Brigjen Katamso nomor 25 Tukang Kayu Kabupaten Banyuwangi. Semakin meningkatnya perkembangan Toko Italia Sport, mencatat lebih dari ribuan transaksi setiap tahunnya sehingga menuntut pihak toko untuk dapat menyediakan layanan sistem guna menunjang pengolahan data transaksi penjualan dan stok barang. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan sistem adalah Metode Waterfall. Alat yang digunakan untuk menggambarkan model sistem adalah UML (Unified Modeling Language) dan ERD (Entity Relationship Diagram). Untuk mengimplementasikan sistem informasi penjualan jersey sepak bola ini, dibutuhkan komponen pendukung agar dapat bekerja dengan baik. Komponen tersebut diantaranya menggunakan bahasa pemrograman PHP dan untuk penyimpanan data menggunakan database MySQL. Perancangan sistem ini diharapkan bisa membantu dan mengatasi permasalahan dalam mengolah data produk di toko Italia Sport yang ada sehingga dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan. Diharapkan dengan adanya sistem informasi penjualan jersey sepak bola ini dapat memberikan kemudahan terhadap karyawan toko Italia Sport dalam mengolah data barang masuk, data barang keluar, dan data transaksi penjualan sehingga transaksi penjualan dapat lebih efisien.

***Kata kunci :*** Jersey, MySQL, Penjualan, PHP, Sepak Bola, Website.

#### ***Abstract***

The Italian Sport Store is a store engaged in the sale of football jerseys and other sports equipment addressed on the street of Brig. Gen. Katamso number 25 Carpenter banyuwangi regency. The increasing development of the Italia Sport Store, recording more than thousands of transactions every year so that it requires the store to be able to provide system services to support the processing of sales transaction data and stock of goods. The data collection method used in system design is the Waterfall Method. The tools used to describe system models are UML (Unified Modeling Language) and ERD (Entity Relationship Diagram). To implement this football jersey sales information system, a support component is needed in order to work properly. These components include using the PHP programming language and for data storage using the MySQL database. The design of this system is expected to help and overcome problems in processing product data in existing Italian Sport stores so that it can be useful for interested parties. It is hoped that the football jersey sales information system can provide convenience to employees of The Italia Sport store in processing incoming goods data, exit goods data, and sales transaction data so that sales transactions can be more efficient.

***Keywords :*** Jersey, MySQL, Sales, PHP, Football, Website.

## 1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi yang pesat mendorong manusia dalam memanfaatkan teknologi tersebut untuk melakukan pekerjaan yang dahulu dikerjakan secara manual. Terlebih lagi didorong dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan yang sangat cepat, sebagai contoh dengan adanya komputer segala kegiatan dapat dilakukan dengan cepat dan meminimalkan risiko kesalahan.

Hampir semua perusahaan memiliki alat pengolahan data yang digunakan untuk mempercepat kinerja perusahaan. Pengolahan data yang melibatkan pemakaian komputer akan mempercepat kinerja karyawan perusahaan secara akurat. Toko Italia Sport merupakan sebuah toko yang bergerak di bidang penjualan jersey sepak bola dan perlengkapan olahraga lainnya. Alamat toko Italia Sport di Jalan Brigjen Katamso, No 25 Tukang Kayu Kabupaten Banyuwangi. Toko Italian Sport merupakan toko yang bergerak dibidang penjualan jersey sepak bola dan perlengkapan olahraga lainnya yang beralamatkan dijalan Brigjen Katamso nomor 25 Tukang Kayu Kabupaten Banyuwangi. Semakin meningkatnya perkembangan Toko Italia Sport, mencatat lebih dari ribuan transaksi setiap tahunnya sehingga menuntut pihak toko untuk dapat menyediakan layanan sistem guna menunjang pengolahan data transaksi penjualan dan stok barang.

Oleh karena itu toko Italia Sport memerlukan sebuah sistem informasi penjualan agar pelaksanaan kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan transaksi penjualan jersey sepak bola dan perlengkapan olahraga pada toko Italia Sport dapat berjalan dengan baik.

Berdasarkan permasalahan diatas, diperlukan suatu sistem informasi penjualan jersey sepak bola dan perlengkapan olahraga dapat membantu karyawan toko Italia Sport dalam melakukan pengolahan data transaksi dan pengolahan stok barang masuk dan stok barang keluar dengan lebih efisien.

Pengertian sistem menurut Romney dan Steinbart (2015:3):Sistem adalah rangkaian dari dua atau lebih komponen-komponen yang saling berhubungan, yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Sebagian besar system terdiri dari sub sistem yang lebih kecil yang mendukung sistem yang lebih besar.

Pengertian sistem menurut Anastasia Diana & Lilis Setiawati (2011:3), Sistem merupakan “serangkaian bagian yang saling tergantung dan bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu”.

Definisi sistem menurut Mulyadi (2016:5), Sistem adalah “suatu jaringan prosedur yang dibuat menurut pola yang terpadu untuk melaksanakan kegiatan pokok perusahaan”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan dari komponen-komponen yang saling berkaitan satu dengan yang lain untuk mencapai tujuan dalam melaksanakan suatu kegiatan pokok perusahaan.

Informasi merupakan hal yang sangat penting bagi perusahaan dalam mengambil setiap pengambilan keputusan. Secara Etimologi, Informasi berasal dari bahasa Perancis kuno yaitu informaction (tahun 1387) yang diambil dari bahasa latin informationem yang berarti “garis besar, konsep, ide” Definisi menurut Agus Mulyanto (2009:12), informasi adalah “data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya, sedangkan data merupakan sumber informasi yang menggambarkan suatu kejadian yang nyata”.

Pengertian menurut Krismaji (2015:14), Informasi adalah “data yang telah diorganisasi dan telah memiliki kegunaan dan manfaat”. Hal serupa disampaikan oleh Romney dan Steinbart (2015:4) : Informasi (information) adalah data yang telah dikelola dan diproses untuk memberikan arti dan memperbaiki proses pengambilan keputusan. Sebagaimana perannya, pengguna membuat keputusan yang lebih baik sebagai kuantitas dan kualitas dari peningkatan informasi.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian informasi adalah data yang diolah agar bermanfaat dalam pengambilan keputusan bagi penggunanya.

Pengertian menurut Kadir (2014:9), Sistem informasi adalah “sebuah rangkaian prosedur formal dimana data dikelompokkan, diproses menjadi informasi, dan didistribusikan kepada pemakai”.

Pengertian menurut Krismaji (2015:15) :Sistem informasi adalah cara-cara yang diorganisasi untuk mengumpulkan, memasukkan, dan mengolah serta menyimpan data, dan cara-cara yang diorganisasi untuk menyimpan, mengelola, mengendalikan, dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Definisi menurut Diana dan Setiawati (2011:4): Sistem informasi, yang kadang kala disebut sebagai sistem pemrosesan data, merupakan sistem buatan manusia yang biasanya terdiri dari sekumpulan komponen (baik manual maupun berbasis komputer) yang terintegrasi untuk mengumpulkan, menyimpan, dan mengelola data serta menyediakan informasi mengenai saldo persediaan.

Hal serupa juga disampaikan oleh Fuad & Sinta, (2016) Pada saat ini dunia industri dan bisnis memerlukan informasi yang tepat, cepat dan relevan. Untuk mendapatkan informasi yang diinginkan tentunya harus menggunakan sistem informasi. Sistem informasi dalam suatu organisasi dapat dikatakan sebagai suatu sistem yang menyediakan informasi bagi semua tingkatan dalam organisasi tersebut kapan saja diperlukan. Sistem ini menyimpan, mengambil, mengubah, mengolah dan mengkomunikasikan informasi yang diterima dengan menggunakan sistem informasi atau peralatan sistem lainnya.

Berikut ciri-ciri sistem informasi menurut Ardana dan Lukman :

1. Satu Kesatuan: Satu-Kesatuan organisasi.
2. Bagian-Bagian: ada manajemen, karyawan, pemangku kepentingan (stakeholder) lainnya, gedung kantor, sub-sistem komputer (perangkat keras, perangkat lunak, perangkat jaringan, sumber dayamanusia, basis data dan informasi).
3. Terjalin erat: tercermin dalam bentuk hubungan, interaksi, prosedur kerja antar manajemen.
4. Mencapai tujuan: menghasilkan informasi yang berkualitas bagi manajemen dan pemangku kepentingan lainnya.

Pengertian menurut Mardi (2014:29), Sistem komputerisasi akuntansi merupakan “aplikasi dari accounting system yang berbasis sistem database dengan menggunakan teknologi komputer”.

Pengertian menurut Weygant dkk (2014:398) : Dalam sistem akuntansi terkomputerisasi, ada program-program yang digunakan dalam menjalankan siklus akuntansi, seperti penjurnalan, posting (pembukuan) dan penyusunan neraca saldo. Dalam sistem yang terkomputerisasi, jurnal dan buku besar dapat dicatat dalam basis data (database) komputer. Lebih jauh lagi, telah ada software untuk menjalankan sistem bisnis seperti fungsi penagihan, fungsi penyiapan penggajian dan fungsi penganggaran.

Ada beberapa pendapat mengenai pengertian penjualan yang dikemukakan oleh beberapa ahli yang kelihatannya berbeda tetapi sebenarnya sama. Perbedaan ini disebabkan karena mereka meninjau penjualan dari segi yang berbeda-beda.

Menurut Mulyadi (2008:160) penjualan adalah suatu kegiatan yang terdiri dari transaksi penjualan barang atau jasa, secara kredit maupun secara tunai.

Adapun penjualan menurut W. Mardi (2004:131) bahwa penjualan adalah suatu proses dimana sang penjual memastikan dan mengaktivasi dan memuaskan kebutuhan atau keinginan sang pembeli yang berkelanjutan yang menguntungkan kedua belah pihak.

Disamping itu Assuari (2004:5) berpendapat bahwa: “Penjualan adalah sebagai kegiatan manusia yang mengarahkan untuk memenuhi dan memuaskan kebutuhan dan keinginan melalui proses pertukaran”.

Dari definisi diatas pada umumnya para ahli berpendapat bahwa kegiatan atau aktifitas marketing bukan sekedar kegiatan menjual barang atau jasa tetapi pada intinya penjualan merupakan kegiatan yang berhubungan dengan keputusan-keputusan dalam penjualan yang harus dibuat untuk menentukan produk dan pasarannya, penentuan struktur harga, dan pelaksanaan promosi serta pelaksanaan distribusi yang pada akhirnya akan memberikan kepuasan pada konsumen. Perusahaan pada tujuannya harus dapat memberikan kepuasan kepada konsumen jika mengharapkan usahanya dapat berjalan terus dan berkembang.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa penjualan merupakan proses pertukaran antara barang dengan suatu nilai sehingga menghasilkan penghasilan bagi pihak penjual dan pemberi keputusan bagi pihak pembeli. Selain itu penjualan juga mempunyai tiga tujuan umum, yaitu mencapai volume penjualan tertentu, mendapatkan laba tertentu dan dapat menunjang pertumbuhan perusahaan.

Ada beberapa pendapat mengenai pengertian penjualan yang dikemukakan oleh beberapa ahli yang kelihatannya berbeda tetapi sebenarnya sama. Perbedaan ini disebabkan karena mereka meninjau penjualan dari segi yang berbeda-beda.

Menurut Mulyadi (2008:160) penjualan adalah suatu kegiatan yang terdiri dari transaksi penjualan barang atau jasa, secara kredit maupun secara tunai.

Adapun penjualan menurut W. Mardi (2004:131) bahwa penjualan adalah suatu proses dimana sang penjual memastikan dan mengaktivasi dan memuaskan kebutuhan atau keinginan sang pembeli yang berkelanjutan yang menguntungkan kedua belah pihak.

Disamping itu Assuari (2004:5) berpendapat bahwa: "Penjualan adalah sebagai kegiatan manusia yang mengarahkan untuk memenuhi dan memuaskan kebutuhan dan keinginan melalui proses pertukaran".

Dari definisi diatas pada umumnya para ahli berpendapat bahwa kegiatan atau aktifitas marketing bukan sekedar kegiatan menjual barang atau jasa tetapi pada intinya penjualan merupakan kegiatan yang berhubungan dengan keputusan-keputusan dalam penjualan yang harus dibuat untuk menentukan produk dan pasarannya, penentuan struktur harga, dan pelaksanaan promosi serta pelaksanaan distribusi yang pada akhirnya akan memberikan kepuasan pada konsumen. Perusahaan pada tujuannya harus dapat memberikan kepuasan kepada konsumen jika mengharapkan usahanya dapat berjalan terus dan berkembang.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa penjualan merupakan proses pertukaran antara barang dengan suatu nilai sehingga menghasilkan penghasilan bagi pihak penjual dan pemberi keputusan bagi pihak pembeli. Selain itu penjualan juga mempunyai tiga tujuan umum, yaitu mencapai volume penjualan tertentu, mendapatkan laba tertentu dan dapat menunjang pertumbuhan perusahaan.

*Browser* adalah aplikasi yang mampu menjalankan dokumen-dokumen *web* dengan cara diterjemahkan. Prosesnya dilakukan oleh komponen yang terdapat didalam aplikasi *browser* yang biasa disebut *Web Engine*. Semua dokumen *web* ditampilkan oleh *browser* dengan cara diterjemahkan. Beberapa jenis *browser* yang populer saat ini diantaranya adalah *Internet Explorer* yang diproduksi oleh *Microsoft*, *Mozilla Firefox*, *Opera*, dan *Safari* yang diproduksi oleh *Apple*. (Arief, 2011)

Dalam dunia teknologi yang pesat ini diperlukan suatu jaringan yang bias mempermudah serta mempercepat penyampaian informasi secara luas, dan dapat dengan mudah dan cepat oleh siapapun yang mendapatkan akses internet.

Menurut Bekti (2015:35) menyimpulkan bahwa: Website merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

Menurut Rahmadi (2013:1) "website (lebih dikenal dengan sebutan situs) adalah sejumlah halaman web yang memiliki topik saling terkait, terkadang disertai pula dengan berkas-berkas gambar, video atau jenis-jenis berkas lainnya".

Sedangkan menurut Ippho Santoso dalam Rahmadi (2013:1) "membagi website menjadi golongan kanan dan golongan kiri. Dalam website dikenal dengan sebutan website dinamis dan website statis.

#### 1. Website statis

Website statis adalah website yang mempunyai halaman konten yang tidak berubah-ubah.

#### 2. Website dinamis

Website dinamis merupakan website yang secara struktur ditujukan untuk update sesering mungkin.

Dari uraian teori diatas penulis menarik kesimpulan website adalah kumpulan halaman-halaman yang dapat menampilkan teks, gambar, animasi, video, suara yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Website dibagi menjadi dua golongan yaitu website statis dan website dinamis.

Dalam dunia teknologi yang pesat ini diperlukan suatu jaringan yang bias mempermudah serta mempercepat penyampaian informasi secara luas, dan dapat dengan mudah dan cepat oleh siapapun yang mendapatkan akses internet.

Menurut Bekti (2015:35) menyimpulkan bahwa: Website merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk

satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

Menurut Rahmadi (2013:1) "website (lebih dikenal dengan sebutan situs) adalah sejumlah halaman web yang memiliki topik saling terkait, terkadang disertai pula dengan berkas-berkas gambar, video atau jenis-jenis berkas lainnya".

Sedangkan menurut Ippho Santoso dalam Rahmadi (2013:1) "membagi website menjadi golongan kanan dan golongan kiri. Dalam website dikenal dengan sebutan website dinamis dan website statis.

Dari uraian teori diatas penulis menarik kesimpulan website adalah kumpulan halaman-halaman yang dapat menampilkan teks, gambar, animasi, video, suara yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Website dibagi menjadi dua golongan yaitu website statis dan website dinamis.






Menurut Windu Gata, Grace (dalam Widarma Adi dan Sri rahayu, 2017) menjelaskan bahwa Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa spesifikasi standar yang dipergunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan dan bahasa spesifikasi standar yang dipergunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan dan membangun perangkat lunak. UML merupakan metodologi dalam mengembangkan sistem berorientasi objek dan juga merupakan alat untuk mendukung pengembangan sistem.

Alat bantu yang digunakan dalam perancangan berorientasi objek berbasis UML adalah sebagai berikut:

a. Use Case Diagram





Use case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Simbol-simbol yang digunakan dalam Use Case Diagram yaitu:

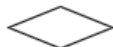
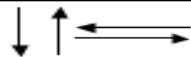
**Tabel 2.1 Usecase Diagram**

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit.
3		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
4		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
5		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor

b. Diagram Aktivitas (Activity Diagram)

Activity Diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Simbol-simbol yang digunakan dalam activity Diagram yaitu:







NO	GAMBAR	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 Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan diakhiri

5		Decision	Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan / tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu
6		Line Connector	Digunakan untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya

c. Diagram Urutan (Sequence Diagram)

Sequence Diagram menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek. Simbol-simbol yang digunakan dalam Sequence Diagram yaitu:

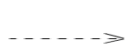

**Tabel 2.3. Sequence Diagram**

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Actor	Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.
2		Entity Class	Menggambarkan hubungan yang akan dilakukan
3		Boundary Class	Menggambarkan sebuah gambaran dari foem
4		Control Class	Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel
5		A focus of Control & A Life Line	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya message
6		A message	Menggambarkan Pengiriman Pesan

d. Diagram Kelas (Class Diagram)

himpunan dari objek-objek yang sejenis. Sebuah objek memiliki keadaan sesaat (state) dan perilaku (behavior). State sebuah objek adalah kondisi objek tersebut yang dinyatakan dalam attribute/properties. Simbol-simbol yang digunakan dalam Class Diagram yaitu:

**Tabel 2.4. Class Diagram**

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Generalization	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
2		N-Ary Association	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		Class	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		Collaboration	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
5		Realization	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6		Dependency	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7		Association	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

Pemodelan awal basis data yang paling banyak digunakan adalah menggunakan Entity Relationship Diagram (ERD). ERD dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional. Sehingga jika penyimpanan basis data menggunakan OODBMS maka perancangan basis data tidak perlu menggunakan ERD ( Elena Monica et,al : 2015).

Menurut Hikmah, dkk (2015:1) "PHP merupakan kependekan dari Hypertext Preprocessor. PHP tergolong sebagai perangkat lunak open source yang diatur dalam aturan general purpose licences (GPL). Bahasa pemrograman PHP sangat cocok dikembangkan dalam lingkungan web, karena PHP biasa diletakkan pada script HTML atau sebaliknya. PHP dikhususkan untuk pengembangan web dinamis". Menurut Sibero (2013:49) "PHP adalah pemrograman interpreter yaitu proses penerjemahan baris kode sumber menjadi kode mesin yang dimengerti komputer secara langsung pada saat baris kode dijalankan". Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa PHP adalah penerjemahan baris kode yang bisa dibaca atau dimengerti oleh komputer karena PHP bisa diletakkan pada script HTML atau sebaliknya. PHP dikhususkan untuk pengembangan web dinamis.

Java Script Menurut Sibero (2013:150) “Java Script adalah suatu bahasa pemrograman yang dikembangkan untuk dapat berjalan pada web browser”.

Menurut Irawan (2012:17) “Java Script merupakan bahasa pemrograman web yang berbasis script. Menggunakan java script dalam pemrograman web dapat menciptakan sebuah web dengan tampilan dan kinerja yang dinamis dan interaktif”. Berdasarkan pengertian diatas maka kesimpulan Java Script adalah Bahasa pemrograman berbasis script yang diciptakan dan dikembangkan ke dalam web dengan tampilan dinamis juga interaktif.

MySQL adalah salah satu jenis database server yang sangat terkenal. Kepopulerannya disebabkan MySQL menggunakan SQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses databasenya. MySQL termasuk jenis RDBMS (Relational Database Management System). Pada MySQL, sebuah database mengandung satu atau sejumlah tabel. Tabel terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau beberapa kolom. (Priyo, Dedi, & Zainal, 2016)

Menurut Sidik dan Husni (2017:10) “HTML kependekan dari Hyperlink Text Markup Language. Dokumen HTML adalah file teks murni yang dapat dibuat dengan editor teks sembarang. Dokumen ini dikenal sebagai web page. Dokumen HTML merupakan dokumen yang disajikan dalam browser web surfer. Dokumen ini umumnya berisi informasi atau interface aplikasi di dalam internet”.

Menurut Sibero (2013:19) “Hyperlink Text Markup Language (HTML) adalah bahasa yang digunakan pada dokumen web sebagai bahasa untuk pertukaran dokumen web”. Berdasarkan uraian diatas maka kesimpulannya Hyperlink Text Markup Language (HTML) adalah bahasa yang digunakan untuk menulis halaman web sebagai pertukaran dokumen web dan dokumen ini umumnya berisi informasi atau interface aplikasi di dalam internet.

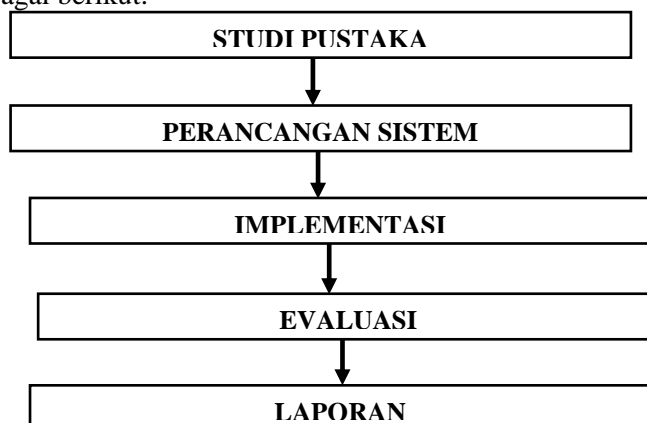
Menurut Purbadian (2016:1), berpendapat bahwa “XAMPP merupakan suatu software yang bersifat open source yang merupakan pengembangan dari LAMP (Linux, Apache, MySQL, PHP dan Perl)”.

Menurut Kartini (2013:27-26), “Xampp merupakan tool yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Xampp merupakan tool pembantu pengembangan paket perangkat lunak berbasis open source yang menggabungkan Apache web server, MySQL, PHP dan beberapa modul lainnya didalam satu paket aplikasi.

## 2. METODE PERANCANGAN

Langkah – langkah dalam menyelesaikan sistem informasi penjualan jersey ini terlihat pada gambar 3.1. Prinsip pembuatan menggunakan metode Waterfall yaitu dilakukan secara berurutan atau secara linear. Apabila langkah satu belum dikerjakan maka tidak dapat melanjutkan kelangkah selanjutnya sebagai berikut:



**Gambar 3.1 Metode Penelitian**

Pada metode penelitian diatas, penulis melakukan obseversi pengamatan terhadap orang-orang di toko Italia Sport yang sedang melakukan suatu kegiatan didalam sistem operasional serta ikut langsung pada sistem tersebut.

## A. Studi Pustaka

Mempelajari teori-teori yang perlu di pahami untuk mendukung kelancaran penelitian ini. Berikut adalah teori-teori pendukung yang dimaksud :

- Mempelajari tentang tahapan pembuatan sistem informasi penjualan jersey berbasis website.
- Mempelajari tentang perancangan sistem informasi penjualan jersey dan aksesoris olahraga lainnya secara efisien dan efektif.

## B. Perancangan Sistem

Merupakan tahapan untuk mendesain dan merancang sistem, yang meliputi bagaimana proses jalannya sistem, bagaimana tampilan desain sistem dan konten apa saja yang akan ditampilkan di dalam sistem atau aplikasi.

## C. Implementasi

Proses untuk memastikan penerapan suatu rancangan dari tahap – tahap sebelumnya dan melakukan uji coba. Dalam implementasi, dilakukan aktivitas-aktivitas sebagai berikut :

- Pembuatan database sesuai skema rancangan
- Pembuatan aplikasi berdasarkandesain sistem
- Pengujian dan perbaikan sistem informasi

## D. Evaluasi

Evaluasi diperlukan untuk melihat sejauh mana sistem informasi yang dibuat berhasil dalam melaporkan transaksi penjualan dan pengolahan barang masuk dan keluar.

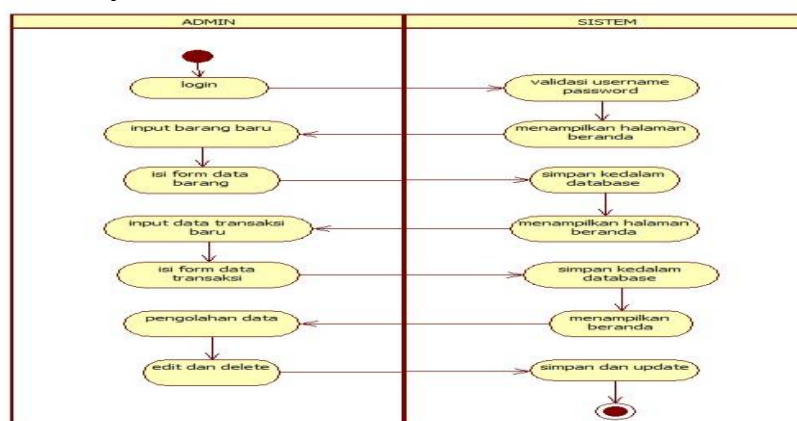
## E. Laporan

Penulisan laporan dilakukan untuk mendokumentasikan semua kegiatan- kegiatan dan temuan-temuan selama pelaksanaan penelitian.

Analisis sistem merupakan tahap yang bertujuan untuk memahami sistem, mengetahui kekurangan sistem, dan menentukan kebutuhan sistem. Dengan menganalisis prosedur sistem yang sedang berjalan maka sistem yang sedang berjalan dapat dievaluasi sehingga dapat dibuat satu usulan untuk sistem yang baru dari hasil evaluasi tersebut. selain itu juga dibahas analisis kebutuhan non-fungsional yang terdiri dari analisis perangkat keras, analisis perangkat lunak dan analisis user.

di Toko Italia Sport, maka penulis melakukan analisa data dan mengevaluasi data penelitian. Evaluasi merupakan tahap penting yang harus dilakukan. Tahap dari evaluasi adalah menilai seluruh kerja dari sistem yang ada selama ini, apakah sudah cukup optimal atau belum. Jika belum optimal, maka akan disarankan usulan pemecahan masalah untuk proses tersebut, diantaranya sebagai berikut :

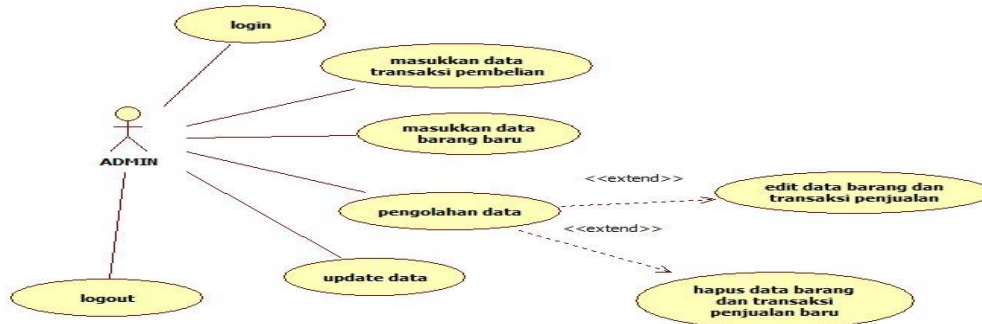
- Masih adanya kekurangan dalam pengolahan data seperti memasukkan data barang yang kurang benar, sehingga informasi data barang tidak sesuai. Selain itu pengolahan data transaksi barang juga mengalami kendala seperti kesalahan dalam mencatat data transaksi.
- Proses pencarian data yang memerlukan banyak waktu dan tenaga sehingga kinerja dari karyawan menjadi tidak akurat.
- Perlu adanya sistem komputerisasi yang menggunakan metode pengambilan data tertentu untuk menghemat semua biaya.



Gambar 3.2. Proses Bisnis Admin

Pada gambar 3.2 merupakan proses bisnis dari sistem informasi penjualan jersey dan aksesoris olahraga lainnya dengan dua action yang saling berhubungan dengan nama admin dan sistem. Admin melakukan login dan sistem memvalidasi username dan passwordnya, kemudian sistem menampilkan halaman beranda. Admin memasukkan data barang baru dengan mengisi form data barang yang sudah disediakan, kemudian sistem akan menyimpan data tersebut kedalam database. Sistem menampilkan menu halaman dan admin memasukkan data transaksi baru dengan mengisi form yang ada sudah tersedia, kemudian sistem akan menyimpan kedalam database dan update pengolahan data.

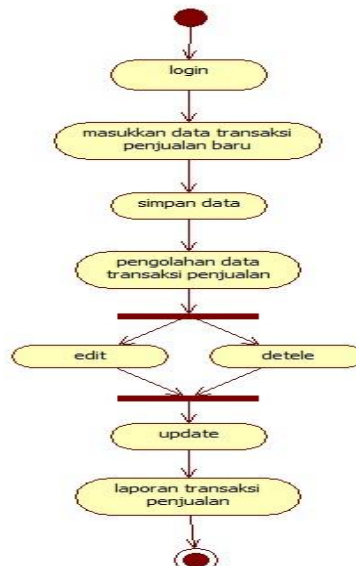
Use Case diagram digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.



**Gambar 3.3. Use Case Diagram**

Pada gambar 3.3 merupakan usecase diagram dari sistem informasi penjualan jersey dan aksesoris olahraga lainnya yang memiliki satu aktor saja yaitu admin. Admin mengolah semua data dalam sistem seperti mengolah transaksi penjualan dan data barang baru. Admin memiliki 8 aksi antara lain login, masukkan transaksi penjualan baru, masukkan data barang baru, pengolahan data, update data, dan logout. Untuk pengolahan data barang berelasi dengan edit dan delete, dimana admin dapat melakukan edit atau hapus pada aksi ini.

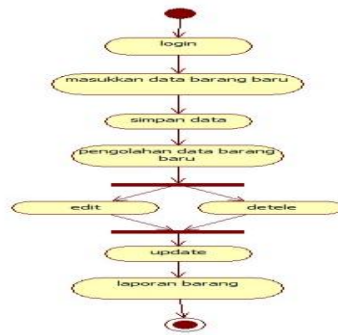
Pada activity diagram kali ini memiliki beberapa activity diagram. Dalam diagram ini menjelaskan langkah satu persatu sistem seperti gambar berikut :



**Gambar 3.4. Activity Diagram Penjualan**

Pada gambar 3.4 merupakan diagram aktifitas dari menu transaksi penjualan. Admin masuk kedalam aplikasi melewati login terlebih dahulu kemudian memasukkan data transaksi penjualan

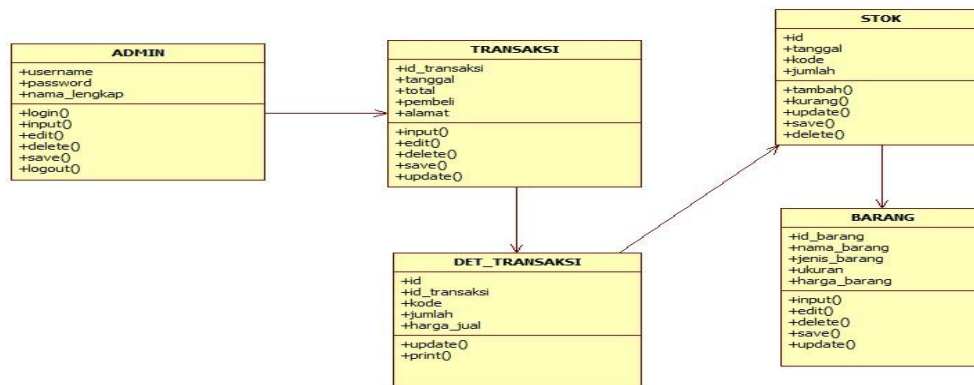
baru, menyimpan data, kemudian pengolahan data transaksi penjualan. Transaksi penjualan dapat diubah dan dihapus oleh admin, kemudian diupdate laporan transaksi penjualan baru.



**Gambar 3.5. Activity Diagram Barang**

Pada gambar 3.5 merupakan diagram aktifitas dari barang, dimana admin harus melakukan login pada aplikasi dan memasukkan data barang baru . Kemudian simpan data dan pengolahan data baru, untuk pengolahan data baru dapat diolah dengan mengubah dan menghapus barang, kemudian diupdate laporan data barang.

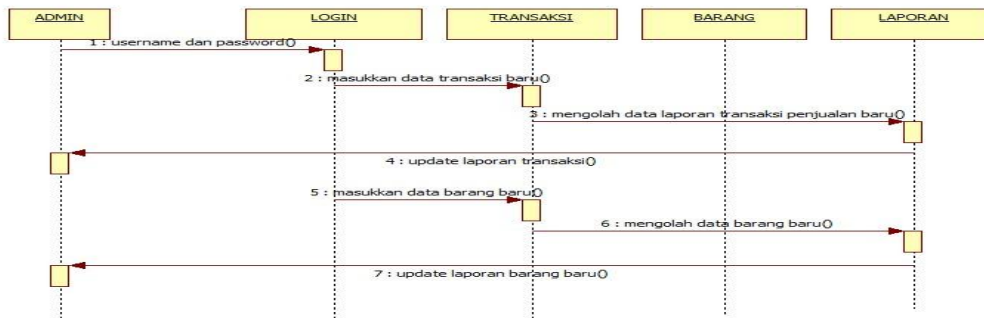
Diagram kelas (class diagram) Sistem pencatatan merupakan bagian terpenting dalam proses pemodelan objek. Diagram kelas memiliki 3 area pokok, yaitu: nama, atribut, dan metoda.



**Gambar 3.6. Class Diagram**

Pada gambar 3.6 merupakan diagram kelas dari sistem informasi penjualan jersey, dimana terdapat 5 kelas antara lain kelas admin, kelas transaksi, kelas barang, kelas det\_transaksi, dan kelas stok. Untuk kelas admin berelasi dengan kelas transaksi untuk memasukkan data transaksi, sedangkan kelas transaksi berelasi dengan kelas det\_transaksi karena kelas transaksi memiliki kelas det\_transaksi atau data transaksi berada pada det\_transaksi. Untuk kelas stok berelasi dengan kelas det\_transaksi untuk pengurangan stok barang, sedangkan kelas stok berelasi dengan kelas barang untuk mengambil jumlah barang yang akan ditampilkan pada stok.

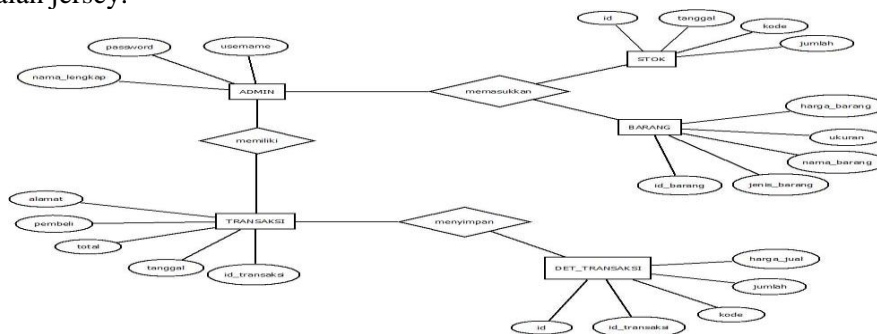
Sequence diagram merupakan suatu diagram yang menggambarkan interaksi antar objek dan mengindikasi komunikasi antar objek tersebut, selain itu diagram ini menunjukkan serangkaian pertukaran pesan oleh objek-objek dalam melakukan suatu tugas atau aksi.



**Gambar 3.7. Squence Diagram**

Pada gambar 3.7 adalah alur proses sequence diagram pada sistem informasi penjualan jersey dan aksesoris olahraga di toko Italia sport. Dimana alur tersebut menjelaskan langkah apa saja yang dilakukan admin dari mulai login, menambah transaksi penjualan baru, menambah data barang baru, dan menyimpan laporan pada sistem.

Suatu model data yang dikembangkan berdasarkan objek digunakan untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data kepada pengguna secara logis. Berikut rancangan ERD pada sistem penjualan jersey.



**Gambar 3.8. ERD Sistem**

Pada gambar 3.8 merupakan diagram ERD sistem penjualan jersey, dimana ERD diatas memiliki 3 entitas antara lain entitas admin, transaksi, det\_transaksi, stok, dan barang. Entitas admin memiliki 3 atribut antara lain username, password, dan nama\_lengkap. Entitas transaksi memiliki 5 atribut antara lain id\_transaksi, tanggal, total, pembeli, dan alamat. Entitas det\_transaksi memiliki 5 atribut antara lain id, id\_transaksi, kode, jumlah, dan harga\_jual. Entitas barang memiliki 5 atribut antara lain id\_barang, jenis\_barang, nama\_barang, ukuran, dan harga\_barang. Entitas stok memiliki 4 atribut antara lain id, tanggal, kode, dan jumlah. Kelima entitas berhubungan satu sama lain, seperti entitas admin berhubungan (memiliki) pada entitas transaksi, untuk entitas transaksi berhubungan (menyimpan) pada entitas det\_transaksi dengan mengambil atribut id\_transaksi. Entitas admin berhubungan (memasukkan) pada entitas stok dan entitas barnag.

### Login

Username	<input type="text"/>
Password	<input type="password"/>
	<input type="button" value="Login"/>

**Gambar 3.10. Login Admin**

Halaman login digunakan untuk admin masuk kedalam aplikasi. Halaman admin berisi username dan password, dimana admin harus memasukkan username dan password sehingga dapat masuk ke dalam sistem.



**Gambar 3.11. Halaman Utama**

Pada gambar 3.11 merupakan halaman utama yang diakses oleh admin setelah melakukan login. Halaman utama memiliki beberapa menu antara lain menu transaksi, menu barang, menu stok, dan menu laporan.

Pada gambar 3.12 merupakan halaman transaksi yang berisi tambah transaksi penjualan dan data berupa tabel transaksi penjualan. Untuk menu tambah berisi beberapa form pengisian data antara lain id transaksi, nama, no telp, nama barang, jumlah, dan total barang. Admin dapat memilih button tambah untuk menambahkan data yang telah diisikan pada form tambah transaksi.

**Gambar 3.12. Halaman Transaksi**

Setelah memilih tambah, data akan tersimpan pada database dan masuk kedalam tabel dengan isi tabel no, id, nama pembeli, nama barang, jumlah barang, total barang, dan opsi. Kolom opsi berisi menu hapus dan mengubah data yang ada pada halaman transaksi.

Pada gambar 3.13 merupakan halaman barang dengan desain tampilan hampir sama dengan desain tampilan halaman transaksi, bedanya pada form tambah barang memiliki beberapa form antara lain id barang, nama barang, jenis barang, ukuran, harga barang, dan stok.

**Gambar 3.13. Halaman Barang**

Setelah form terisi data yang diisikan oleh admin kemudian memilih button tambah sehingga data tersebut masuk kedalam database dan ditampilkan kedalam tabel data. Tabel data disini berisi no, id, nama barang, jenis barang, ukuran, harga barang, stok, dan opsi.

Pada gambar 3.14 merupakan halaman stok dimana halaman stok memiliki dua menu yaitu tambah stok dan data stok. Untuk desain tambah memiliki dua form yaitu kode barang dan jumlah barang.

No	Tanggal	Id Barang	Nama Barang	Jumlah	Opsi

**Gambar 3.14. Halaman Stok**

Setelah kedua form terisi data yang diisikan akan masuk kedalam database dan ditampilkan pada tabel yang ada pada menu data stok dengan memilih button tambah. Tabel data stok berisi no, tanggal, id barang, nama barang, jumlah, dan opsi. Opsi disini memiliki dua menu yaitu hapus dan mengubah data.

Pada gambar 3.15 merupakan halaman laporan dimana halaman laporan memiliki dua menu yaitu laporan transaksi penjualan dan laporan barang. Desain kali ini memilih laporan transaksi penjualan yang berisi tabel dengan beberapa kolom antara lain nomor, id transaksi, id pembeli, id barang yang dibeli, nama pembeli, nama barang, harga barang perbiji, jumlah barang yang dibeli, total pembayaran, dan opsi.

No	Id Transaksi	Id Pembe	IdBarang	Nama Pembe	Nama Barang	Harga Barang	Jumlah Barang	Total Bayar	Opsi

**Gambar 3.15. Halaman Laporan**

Untuk opsi disini berisi dua menu yaitu mengubah dan menghapus data oleh admin. Data laporan disini diambil dari form yang telah diisi oleh admin saat proses transaksi penjualan jersey di toko Italia Sport dilakukan.

Sesuai dengan sistem yang diusulkan dalam perancangan aplikasi ini, maka dapat dirancang suatu struktur database yang sesuai dengan sistem yang diusulkan tersebut. Berikut adalah desain atau rancangan tabel-tabel yang digunakan dalam rancangan sistem yang akan dibangun, dimana masing-masing memiliki tabel yang terkoneksi dengan tabel yang lain untuk kepentingan agar konsistensi data dapat tetap terjaga sekaligus dapat mengurangi kelebihan data pada database yang digunakan.

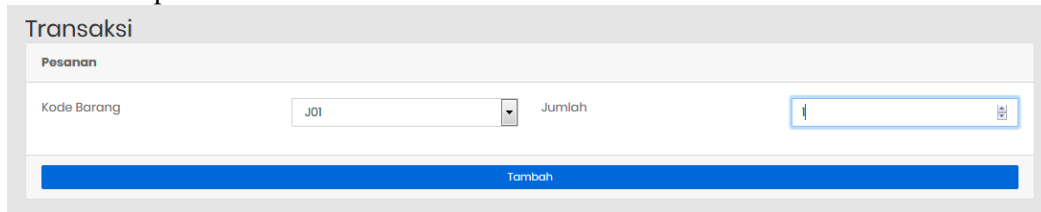
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Form login merupakan tampilan awal dari sistem dengan tampilan 2 form antara lain username dan password.

**Gambar 5.1. Form Login**

Untuk uji coba kali ini dari user admin, username “admin”, password “xxx” kemudian pilih button proses untuk diproses ke halaman berikutnya.

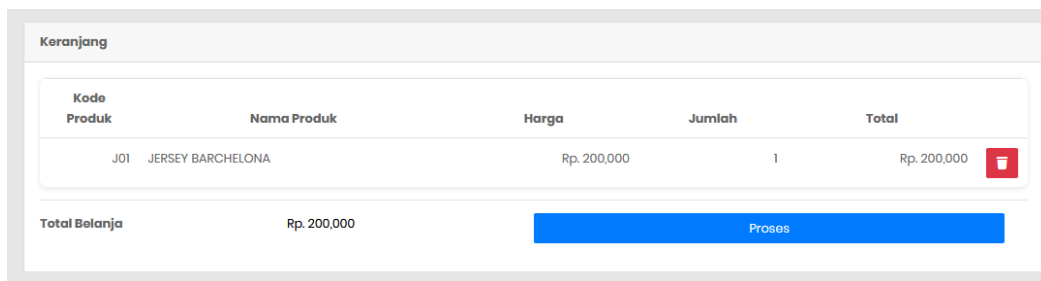
Menu transaksi merupakan tampilan awal setelah form login disetujui atau berhasil memproses data username dan password.



The screenshot shows a web interface titled "Transaksi". Under the "Pesanan" section, there is a form with two main fields: "Kode Barang" (a dropdown menu showing "J01") and "Jumlah" (a text input field containing "1"). Below these fields is a prominent blue button labeled "Tambah".

**Gambar 5.2. Menu Tambah Transaksi**

Pada gambar 5.2 merupakan tampilan dari menu tambah transaksi dimana memiliki 2 form antara lain form kode barang dan form jumlah. Untuk isi dari kedua form sudah diisi melalui menu produk dan menu stok masuk barang. Pada uji coba kali ini admin memilih kode barang “J01” dan jumlah “1” artinya terdapat sebuah transaksi dengan membeli kode barang J01 sebanyak 1pcs. Kemudian admin memilih button tambah untuk menambahkan transaksi.

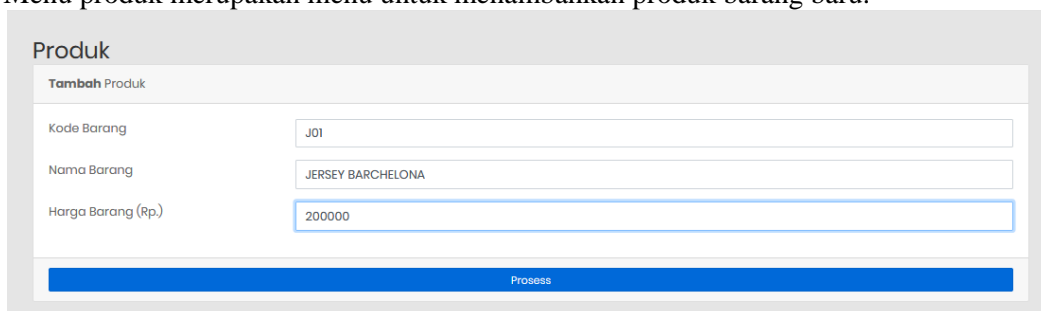


The screenshot shows a web interface titled "Keranjang". It features a table with the following columns: "Kode Produk", "Nama Produk", "Harga", "Jumlah", and "Total". The table contains one row of data: "J01", "JERSEY BARCELONA", "Rp. 200,000", "1", and "Rp. 200,000". A red trash icon is located to the right of the total value. Below the table, there is a blue button labeled "Proses".

**Gambar 5.3. Menu Data Transaksi**

Pada gambar 5.3 merupakan tampilan dari menu data transaksi, dimana tampilan ini muncul setelah admin melakukan penambahan pada tambah transaksi pada gambar 5.2. Uji coba kali ini kode produk “J01”, nama produk “Jersey Barchelona”, harga “200.000”, jumlah “1”, total “200.000”, dan ikon hapus untuk menghapus transaksi. Setelah total belanja muncul admin harus memilih button proses untuk diproses dan disimpan kedalam database sistem.

Menu produk merupakan menu untuk menambahkan produk barang baru.



The screenshot shows a web interface titled "Produk". Under the "Tambah Produk" section, there is a form with three text input fields: "Kode Barang" (containing "J01"), "Nama Barang" (containing "JERSEY BARCELONA"), and "Harga Barang (Rp.)" (containing "200000"). Below these fields is a prominent blue button labeled "Proses".

**Gambar 5.4. Menu Tambah Produk**

Pada gambar 5.4 merupakan tampilan dari menu tambah produk dimana tampilan memiliki 3 form antara lain form kode barang, nama barang, dan harga barang. untuk uji coba kali ini admin memasukkan kode barang “J01”, nama barang “Jersey Barchelona”, harga barang “200.000”, kemudian admin harus memilih button proses untuk disimpan kedalam database dan dimunculkan kedalam data produk.

Kode Produk	Nama Produk	Harga	Stok
J01	JERSEY BARCELONA	Rp.200,000	0

**Gambar 5.5. Menu Data Produk**

Pada gambar 5.5 merupakan tampilan menu data produk dimana memiliki tampilan berupa tabel antara lain kode produk, nama produk, harga, dan stok. Untuk uji coba kali ini data muncul setelah admin memproses tambah produk pada gambar 5.4 antara lain kode barang “J01”, nama produk “Jerswy Barchelona”, harga “200.000”, stok “0”. Untuk stok akan diisikan pada menu stok masuk .

Menu stok masuk merupakan menu untuk menambahkan stok dari produk yang memiliki 2 tampilan yaitu tambah stok dan data stok.

**Gambar 5.6. Menu Tambah Stok Masuk**

Pada gambar 5.6 merupakan tampilan dari menu tambah stok masuk dimana berisi 2 form antara lain form kode barang dan jumlah. Untuk uji coba kali ini admin memasukkan kode barang “J01” dan jumlah “30” kemudian admin harus memilih button proses untuk menyimpan data kedalam database dan ditampilkan pada data stok.

Id	Tanggal	Kode Produk	Nama Produk	Jumlah
7	2020-01-09 09:32:49	J01	JERSEY BARCELONA	30

**Gambar 5.7. Menu Data Stok Masuk**

Pada gambar 5.7 merupakan tampilan dari menu data stok masuk dimana tampilan muncul setelah admin memproses data dari gambar 5.6. Untuk uji coba pada gambar 5.6 muncul pada data stok antara lain id “7”, tanggal “09-01-2020 09:32:49”, kode produk “J01”, nama produk “Jersey Barchelona”, jumlah “30”.

Menu laporan merupakan menu untuk menampilkan laporan transaksi pada sistem.

Nomor Transaksi	Tanggal	Total
10001	2020-01-09	Rp.200,000

**Gambar 5.8. Menu Laporan**

Pada gambar 5.8 merupakan tampilan dari menu laporan dimana tampilan dari menu laporan berupa tabel antara lain nomor transaksi “10001”, tanggal “09-01-2020”, dan total “200.000”. Penjelasan dari uji coba laporan ini nomor transaksi diurutkan oleh sistem, tanggal adalah tanggal transaksi yang dilakukan, dan total adalah total transaksi yang dilakukan.

#### 4. KESIMPULAN

Dengan adanya aplikasi sistem informasi penjualan jersey sepak bola pada toko Italia Sport dapat membantu kinerja kasir toko sebagai administrator sistem dalam mengolah data transaksi dan data produk keluar masuk di toko Italia Sport.

Saran yang dapat diberikan untuk mengembangkan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi sistem informasi penjualan jersey sepak bola ini hanya memiliki 1 user dapat dikembangkan dengan menambah user pelanggan, jadi pelanggan dapat memilih produknya sendiri.
2. Aplikasi sistem informasi penjualan jersey sepak bola ini berbasis website dapat dikembangkan dengan basis android.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anastasia, Diana., & Lilis, Setiawati. (2011). Sistem Informasi Akuntansi, Perancangan, Prosedur dan Penerapan. Edisi 1. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Arief, M, Rudianto. 2011. Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL. C.V ANDI OFFSET. Yogyakarta.
- Bekti., & Bintu, Humairah. 2015. Mahir Membuat Website dengan Adobe Dreamweaver CS6, CSS dan JQuery. Yogyakarta: ANDI.
- Hidayatullah, Priyanto., & Jauhari, Khairul, Kawistara. (2017). Pemrograman WEB. Bandung. Informatika Bandung.
- Hikmah. (2015). The Effect of Organizational Communication towards Employees' Performance of the Badan Pendidikan Dan Pelatihan in Makassar City. *Journal of Economics and Behavioral Studies*, Vol. 7, No. 3. <https://ifrnd.org/journal>.
- Kartini, Dwi. (2013). Corporate social responsibility transformasi konsep sustainability management dan implementasi di indonesia. Bandung : PT Refika Aditama.
- Kadir, Abdul. (2014). Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi. Yogyakarta : Andi Yogyakarta.
- Krismiaji. (2015). Sistem Informasi Akuntansi. Unit Penerbit, Yogyakarta.
- Mulyadi. (2016). Sistem Informasi Akuntansi. Jakarta: Salemba Empat.
- Mulyanto, Agus. (2009). Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Purbadian, Yenda. (2015). Framework Laravel 5, Panduan Praktis dan Trik Jitu. Jawa Barat: CV. ASFA Solution, Purbadian.
- Rizky, Fuad, N., & Sintya, Sukarta. (2016). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website Pada Beholder Cloth. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, Vol. 14, No. 1. Universitas Koputer Indonesia.
- Romney, Marshall, B., & Paul, John, Steinbart. (2015). Accounting Information Systems, 13thed.England: Pearson Educational Limited Saputra. (2012). Model Pembelajaran Kancing Gemerincing (online): <http://metra2277.blogspot.com/2012/model-pembelajaran-kancing-gemerincing.html?m=1> (20 April 2019).
- Sibero, Alexander, F.K . (2013). Web Programming Power Pack. Yogyakarta : Mediakom.
- Sidik., dan Husni, I, P. (2012). “Pemograman Web Dengan HTML Revisi Keempat”, 3rd ed. Bandung : Informatika.
- Sutopo., Priyo., Dedy, Cahyadi., Serta Zainal, Arifin. 2016. Sistem Informasi Eksekutif Sebaran Penjualan Kendaraan Bermotor Roda 2 Di Kalimantan Timur Berbasis Web. *Jurnal Informatika Mulawarman*, Vol. 11, No. 1. Universitas Mulawarman.
- Weygandt, J., Paul, D. K., Kieso, Donald., Jerry, E. 2014. Accounting Principles Pengantar Akuntansi Edisi 7 Jilid 1. Jakarta: Salemba Empat.

Widarma, Adi., & Sri Rahayu. (2017). Perancangan Aplikasi Gaji Karyawan Pada Pt. Pp London Sumatra Indonesia Tbk. Gunung Malayu Estate - Kabupaten Asahan. *Jurnal Teknologi Informasi*. Vol.1, No.2. Desember 2017 E-ISSN 2615-2738. Program Studi Teknik Informatika, Universitas Asahan.