

SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA KEDAI DEGAN BANG MOLOOR



**Disusun sebagai salah satu syarat memperoleh Gelar Strata I
pada Jurusan Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika**

Oleh:
ADITYA WISNU WARDHANA
L200160069

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA KEDAI DEGAN BANG
MOLOOR**

PUBLIKASI ILMIAH

oleh:

ADITYA WISNU WARDHANA
L200160069

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:
Dosen Pembimbing



Fajar Suryawan, S.T., M.Eng.Sc., Ph.D

NIK.924

HALAMAN PENGESAHAN

SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA KEDAI DEGAN BANG MOLOOR

OLEH

ADITYA WISNU WARDHANA

L200160069

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada hari Rabu, 17 Febuari 2021
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Fajar Suryawan, S.T., M.Eng.Sc., Ph.D

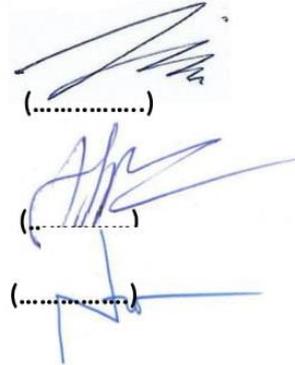
(Ketua Dewan Penguji)

2. Heru Supriyono, S.T., M.Sc., Ph.D.

(Anggota I Dewan Penguji)

3. Nurgiyatna, S.T., M.Sc., Ph.D.

(Anggota II Dewan Penguji)



(.....)
(.....)
(.....)

Dekan
Fakultas Komunikasi dan Informatika



Nurgiyatna, S.T., M.Sc., Ph.D.

881

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 17 Februari 2021
Penulis



ADITYA WISNU WARDHANA

L200160069

SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA KEDAI DEGAN BANG MOLOOR

Abstrak

Kedai Degan Bang Mooloor adalah sebuah kedai penyuplai kebutuhan konsumsi degan atau lebih sering disebut sebagai kelapa muda, kedai ini juga menjadi salah satu penyuplai kelapa muda terbesar di area Kota Purwodadi Grobogan. Di kedai ini juga menyediakan bermacam macam jenis kelapa muda, mulai dari jenis kelapa muda sebagai pengobatan alami, jenis kelapa muda sebagai konsumsi dan jenis kelapa muda sebagai alat tradisi budaya. Setiap hari banyak kelapa muda yang terjual di kedai ini dan permintaan akan kebutuhan kelapa muda setiap hari semakin bertambah terus menerus, terlebih lagi ketika memasuki bulan suci *Ramadhan*, permintaan akan konsumsi buah kelapa bisa naik menjadi sepuluh kali lipat dari hari biasa. Di dalam kedai ini semua informasi tentang transaksi dilakukan secara manual, mulai dari pembukuan, pencatatan piutang dan perhitungan akan stok barang yang tersedia. Sehingga dibutuhkan sebuah sistem yang mampu mengolah data data tersebut agar menjadi cepat dan efisien. Karena alasan tersebut penelitian ini dilakukan yang di mana bertujuan untuk mempermudah pemilik dari kedai tersebut mendapatkan informasi mengenai keuntungan maupun kerugian, stok barang dan data data keuangan lainnya. Penelitian ini menggunakan metode *Waterfall* yang terdiri atas analisis kebutuhan, perancangan, pengkodean, pengujian dan penerapan. Pengembangan sistem ini menggunakan beberapa *Software*, yaitu : *PHP*, *Mysql*, *Visual Code Studio*, *CodeIgniter* dan *Javascript*

Kata Kunci: CodeIgniter, Javascript, MySQL, PHP

Abstract

Kedai Degan Bang Mooloor is a shop that supplies consumption needs with or more commonly referred to as young coconut, this shop is also one of the largest suppliers of young coconut in the Purwodadi Grobogan area. The shop also provides various types of young coconut, ranging from young coconut as a natural treatment, young coconut for consumption and young coconut as a cultural tradition. Every day a lot of young coconuts are sold in this shop and the demand for young coconut every day is increasing continuously, especially when entering the holy month of Ramadan, the demand for coconut fruit consumption can increase to ten times from a normal day. In this shop, all information about transactions is done manually, starting from bookkeeping, recording accounts receivable and calculating the available stock of goods. So that we need a system that is able to process the data so that it becomes fast and efficient. For this reason, this research was conducted which aims to make it easier for the owner of the shop to get information about profits and losses, stock of goods and other financial data. This study uses the Waterfall method which consists of needs analysis, design, coding, testing and application. The development of this system uses several software, namely: *PHP*, *Mysql*, *Visual Code Studio*, *CodeIgniter* and *Javascript*

Keywords: CodeIgniter, Javascript, MySQL, PHP

1. PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi yang semakin maju saat ini berdampak positif di segala bidang

seperti kesehatan, pendidikan, sosial dan ekonomi. Semakin berkembang pesatnya teknologi di dalam berbagai bidang sangat penting untuk menunjang suatu kegiatan aktifitas individu atau organisasi tertentu dalam hal mendapatkan, serta bertukar informasi cepat dan efisien dalam hal waktu (Ferdika, Kuswara, & Kunci, 2017). Sehingga setiap bidang termasuk kedalam salah satunya bidang usaha kuliner seperti pada usaha kuliner Kedai Degan Bang Molor membutuhkan sebuah sistem yang mampu menyajikan sebuah Informasi tentang hasil penjualan usahanya seperti data data keuangan kedai menyangkut laba dan rugi, data piutang dan data stok barang. kemudian ketika pembukuan dapat diunduh menjadi bentuk pdf sehingga mempermudah pembukuan dari sebelumnya pembukuan atau laporan penjualan masih menggunakan sebuah buku atau lebih sering disebut *manual* digantikan dengan sistem yang mampu mengolah semua data penjualan

Kedai Degan Bang Molor terletak di kota Purwodadi Kabupaten Grobogan bergerak dalam bidang usaha kuliner terutama sebagai *supplier* akan kebutuhan degan konsumsi maupun degan sebagai pengobatan. Dengan melonjaknya minat untuk membeli degan atau kelapa muda warga Purwodadi dan sekitarnya dibutuhkan sebuah *sistem* yang mampu mengolah data Penjualan meliputi pendataan laba maupun rugi dan ketika informasi telah jadi dapat di unduh guna mempermudah pembukuan guna mengganti sistem pembukuan yang awalnya masih menggunakan dengan cara manual beralih menggunakan teknologi.

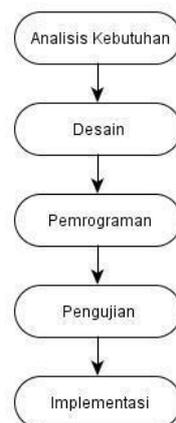
Mengingat dengan dewasa ini teknologi telah berkembang dengan pesat dibutuhkanlah sebuah sistem yang mampu mengolah semua data data penjualan dan kemudian dijadikan sebagai informasi yang dapat mempermudah pembukuan suatu organisasi termasuk dalam usaha kuliner Kedai Degan Bang Molor. Sehingga pemilik dari kedai tersebut tidak menggunakan lagi pembukuan secara manual dengan digantikan sebuah sistem yang mampu mengolah semua data penjualan sehingga menghemat waktu dan *efisiensi* memperoleh informasi dan kelebihan dari sistem ini tidak membutuhkan *hosting* ataupun *domain* dikarenakan sistem ini hanya menggunakan *localhost XAMPP* sebagai servernya atau lebih jelasnya *offline* mengingat kedai yang digunakan untuk penelitian ini belum mempunyai cabang sehingga sistem hanya dibuat menjadi *offline*

Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem yang mampu mengolah data-data penjualan dari usaha kedai Bang Molor sehingga ketika data-data diolah diperoleh *informasi* tentang penjualan. Di dalam sistem tersebut akan memuat laba dan rugi

perbulannya, data data piutang dan stok barang, laporan perbulannya dan dapat diunduh menjadi *softfile* guna untuk mempermudah pembukuan tiap bulannya. Keunggulan sistem ini adalah laporan akan dapat diunduh menjadi file pdf.

2. METODE

Metode *Waterfall* adalah model yang paling banyak digunakan untuk tahap pengembangan sebuah sistem. Model waterfall ini juga dikenal dengan nama model tradisional atau model klasik. Model air terjun (*waterfall*) metode ini juga sering disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*Classic cycle*). Model air terjun ini menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial terurut dimulai dari analisis kebutuhan, desain, pemrograman, pengujian dan implementasi (Susilo & Kurniati, 2018). Metode *Waterfall* diilustrasikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode *Waterfall* (Widiastuti & Fatmawati, 2010)

2.1 Analisis Kebutuhan

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan pemilik kedai tersebut ada beberapa kebutuhan *software* dan *hardware* guna untuk menunjang sistem yang akan dibuat. Antara lain:

2.1.1 Analisis Kebutuhan fungsional

a. Kebutuhan Fungsional Admin

Admin dapat Login

- 1) Admin membuat data user
- 2) Admin dapat memasukkan data data jumlah stok barang,

menghapus stok barang, mengubah data stok barang

- 3) Admin dapat membuat laporan penjualan per bulannya
- 4) Admin dapat membuat grafik penjualan per bulannya
- 5) Admin membuat data data tentang *supplier* Degan

2.1.2 Analisis Kebutuhan *Software* dan *Hardware*

Perangkat Keras (*hardware*):

- 1) Sebuah Komputer dengan spesifikasi:
 - *Prosesor Intel Core i5*
 - RAM 8GB DDR4
 - HDD 1TB + SSD 128GB (untuk sistem)
 - *Nvidia GeForce GTX 1080*
 - *Mouse, Keyboard*
 - Printer (untuk mencetak laporan menjadi bentuk *hardfile*)

- 2) Perangkat Lunak (*Software*):

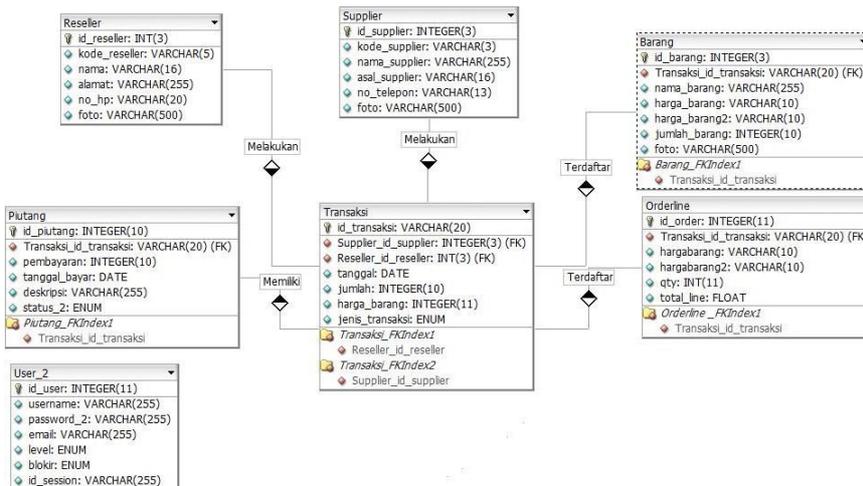
Untuk menunjang sistem dibuat dibutuhkan beberapa *software* agar sistem dapat berjalan dengan sebaik mungkin, antara lain : PHP, *Framework CodeIgniter*, *Visual Code Studio*, MySQL, CSS, *Javascript*, *DBDesigner*

2.2 Desain

Perancangan database menggambarkan struktur statis di dalam sistem dalam bentuk gambar an sehingga dapat diketahui aktivitas di dalamnya nanti (Saputra, Sistem, Institut, & Nasional, 2018)

2.2.1 Perancangan *Database*

Dalam merancang *database* digunakan sebuah sistem yang mampu mendukung di dalam sistem ini sehingga gambar an kasar kinerja dari sistem dapat dipahami. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan rancangan gambar an *database* yaitu menggunakan *DB Designer 4* yang mana dapat menentukan entitas dari table selaku *actor* yang terlibat dari sistem tersebut, relasi antara *actor* satu dengan *actor* yang lainnya dan atribut yang digunakan untuk dapat mengembangkan Sistem Informasi Penjualan ini. Perancangan database lebih intuitif dan sederhana melalui antarmuka pengguna grafis (Liang, 2018). Rancangan *Database* yang terdiri dari entitas, atribut, dan relasi untuk dapat mengembangkan sistem penjualan pada penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2.



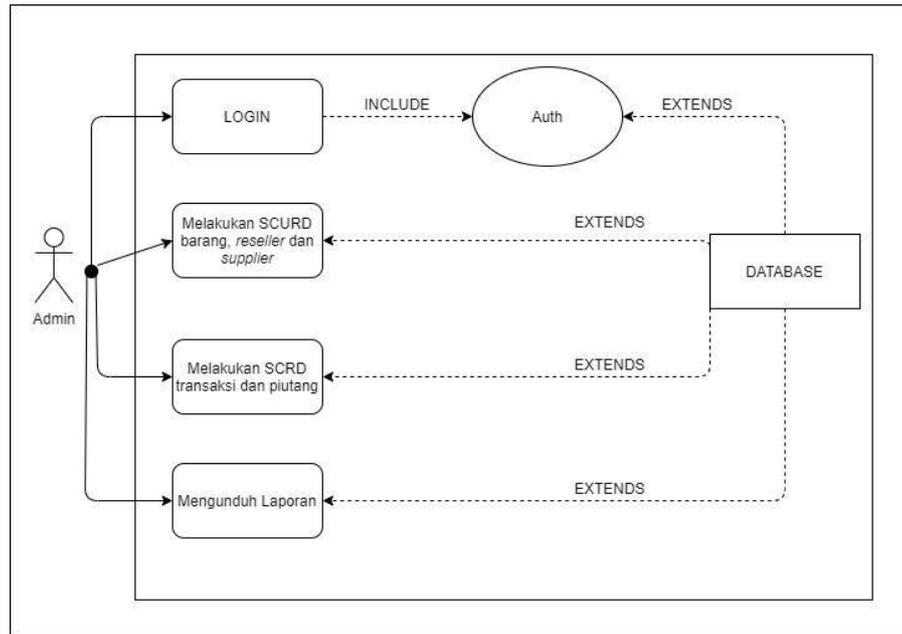
Gambar 2. Database Fisik

2.2.2 Perancangan Use Case

Menurut Purwanto Use Case adalah “Merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan tekstur pendukung sehingga setiap alur dari proses sistem yang akan dibuat akan mudah dipahami” (Purwanto, Sumbaryadi, & Informatika, 2018) Keterangan :

- Admin mempunyai aktifitas di dalam sistem untuk dapat membuat laporan penjualan dan admin juga yang dapat mengunduh laporan tersebut, yang di mana untuk mempermudah si pemilik usaha dapat mengetahui pendapatannya
- Admin mempunyai aktifitas di dalam sistem untuk melakukan menambahkan, memperbaiki, mengubah data dan menghapus stok barang
- Admin mempunyai aktifitas di dalam sistem untuk melakukan menambahkan, memperbaiki, mengubah data dan menghapus Supplier
- Admin mempunyai aktifitas di dalam sistem untuk melakukan menambahkan, memperbaiki, mengubah data dan menghapus Reseller
- Admin mempunyai aktifitas di dalam sistem untuk melakukan menambahkan, menghapus data transaksi dan piutang

Untuk dapat melihat bagaimana alur dari setiap actor yang dapat mengakses sistem nantinya dan dapat melakukan aktifitas apa saja di dalam sistem itu sendiri dapat dilihat pada Gambar 3.



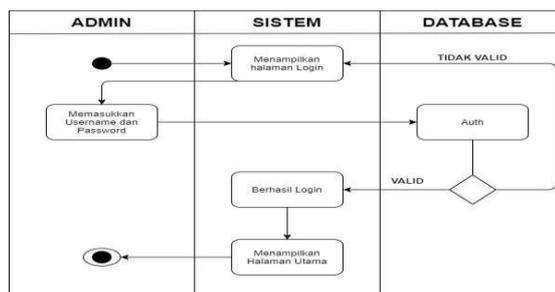
Gambar 3. Use Case Diagram

2.2.3 Perancangan Activity Diagram

Berikut ini adalah penjelasan dari *activity diagram* yang berasal dari gambar an masing masing *use case diagram*

a. Admin melakukan *login* pada sistem

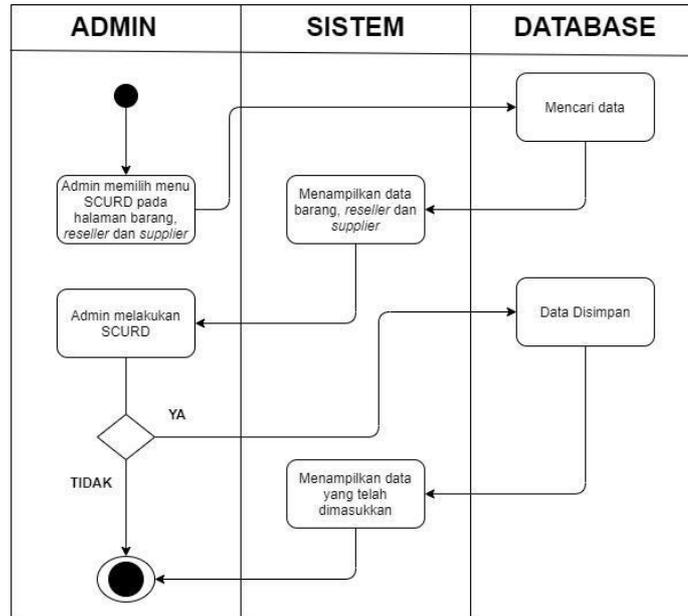
Di dalam aktifitas ini sebelum masuk ke dalam sistem admin atau *user* yang akan menggunakan sistem ini terlebih dahulu melakukan *login*. Untuk gambarnya dapat dilihat pada Gambar 4



Gambar 4. Admin melakukan Login

b. Admin melakukan SCURD stok barang, *reseller* dan *supplier*

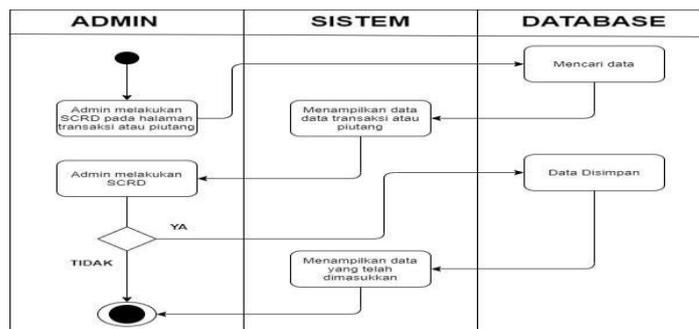
Di dalam aktifitas ini admin selaku yang bertanggung jawab penuh atas sistem yang dikelolanya, dapat untuk melakukan SCURD untuk stok barang, *reseller* dan *supplier* yang melakukan kerja sama dengan kedai. Untuk gambarnya dapat dilihat pada Gambar



Gambar 5. Admin melakukan SCURD stok barang, *reseller* dan *supplier*

c. Admin dapat melakukan SCRD transaksi dan piutang

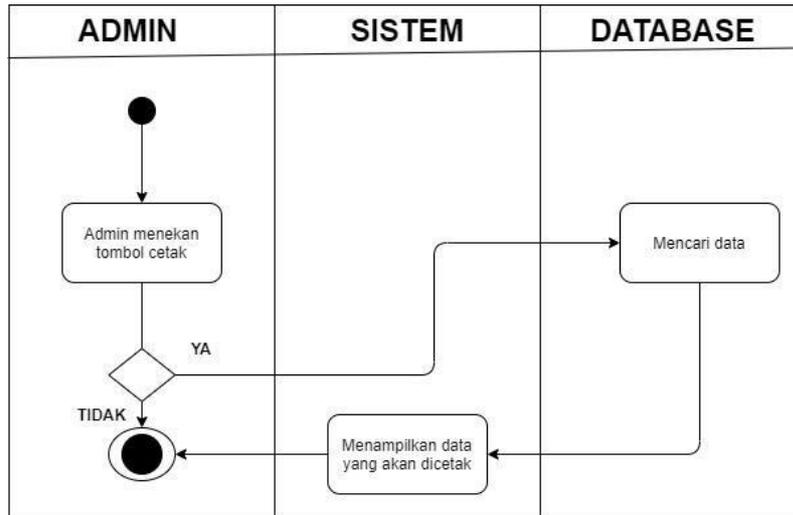
Di dalam aktivitas ini admin yang selaku pemilik kuasa penuh terhadap sistem dapat melakukan SCRD terhadap transaksi-transaksi yang dilakukan di kedai tersebut dan admin dapat melakukan SCRD terhadap piutang piutang usaha yang dilakukan di kedai tersebut. Untuk gambarnya dapat dilihat pada Gambar 6



Gambar 6. Admin melakukan SCRD transaksi dan piutang

d. Admin Mengunduh Laporan

Di dalam aktifitas ini admin yang selaku pemilik kuasa penuh terhadap sistem dapat melakukan untuk mengunduh laporan yang akan diserahkan kepada pemilik usaha agar sang pemilik dapat mengetahui laporan dari usahanya tiap bulannya. Untuk gambarnya dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Admin mengunduh laporan

2.3 Pemrograman

Agar rancangan yang telah dibuat dapat dijalankan sesuai yang diinginkan, langkah selanjutnya adalah pembuatan bahasa pemrograman (Omar, Voysey, Chugh, & Hammer, 2019).

Kode program yang digunakan adalah *PHP* dengan menggunakan *framework CodeIgniter* guna untuk merapikan dan memperbaiki struktur *PHP* yang kurang, dikarenakan *offline* maka hanya menggunakan *XAMPP* sebagai *localhostnya*, *Javascript* dan *CSS* untuk menampilkan gambar digunakan *framework Bootstrap*

2.4 Pengujian

Agar program dapat dijalankan sesuai harapan yang diinginkan, dibutuhkan sebuah pengujian dengan menggunakan metode *Black-box* dan *System Usability Scale (SUS)* dengan tujuan agar dapat diketahui apakah program masih terdapat kesalahan atau telah sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian *Black-box* merupakan teknik pengujian suatu perangkat lunak dengan melihat atau berfokus pada spesifikasi fungsional dari suatu perangkat lunak yang telah dibuat (Kasus, Digital, Negeri, & Jaya, 2018).

System Usability Scale merupakan teknik untuk mengukur kinerja dari suatu sistem yang telah diciptakan dengan membuat sebuah kuisioner yang ditujukan oleh orang lain untuk menilai kinerja dari sistem yang sedang diuji (Escamilla, 2018)

2.5 Implementasi

Tahap ini adalah dimana ketika sistem yang dibuat telah sesuai dengan harapan kemudian diimplementasikan dan siap digunakan. Agar dapat berjalan Sistem Informasi

Penjualan ini akan diterapkan ke Kedai Bang Molor dengan menggunakan XAMPP sebagai localhostnya dikarenakan sistem ini tidak membutuhkan sebuah koneksi internet atau *offline* dalam segi penggunaannya

2.6 Maintenance

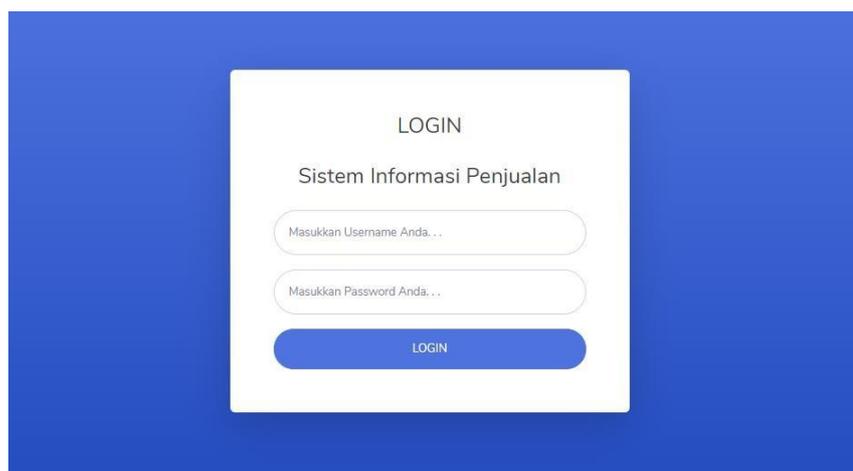
Pada tahap ini sistem akan dirawat dan dilakukan pemberlakuan secara berkala kepada orang yang bertanggung jawab atas sistem ini. Pengoperasian sistem ini dilakukan oleh admin yang bertugas untuk mengontrol dan mengoperasikan sistem ini sesuai dengan kebutuhan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

3.1.1 Halaman *Login*

Halaman *Login* adalah halaman awal untuk *administrator* masuk ke dalam tampilan *dashboard*, dengan mengisi *form username* dan *password* Tampilan halaman login dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Tampilan Login

3.1.2 Halaman *Dashboard*

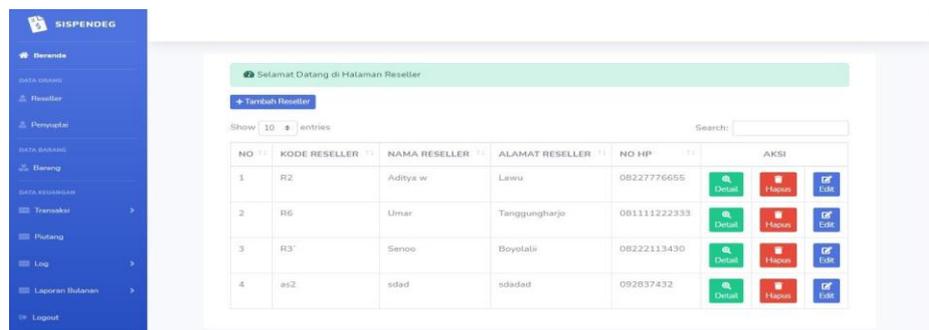
Halaman *Dashboard* adalah halaman setelah *administrator* melakukan *login* dan dialihkan ke suatu halaman yang berisikan tampilan utama dari suatu sistem dan di sisi *sidebar* terdapat menu yang dapat dipilih *administrator* untuk mengontrol dan mengolah data dari sistem itu. Tampilan halaman *dashboard* dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Tampilan Dashboard

3.1.3 Halaman *Reseller*

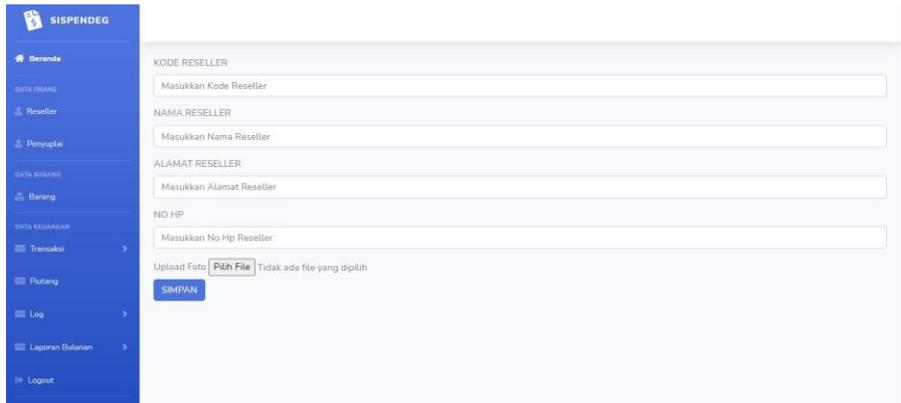
Halaman *Reseller* adalah halaman yang menampilkan data data *reseller* yang dimana data tersebut dapat diubah, ditambah, di *edit*, dihapus atau hanya dilihat secara detailnya. Tampilan halaman utama *reseller* dapat dilihat pada gambar 10, tampilan *edit* pada Gambar 11, tampilan tambah pada Gambar 12 dan tampilan detail pada Gambar 13.



Gambar 10. Tampilan utama *reseller*



Gambar 11. Tampilan edit *reseller*



Gambar 12. Tampilan tambah *reseller*



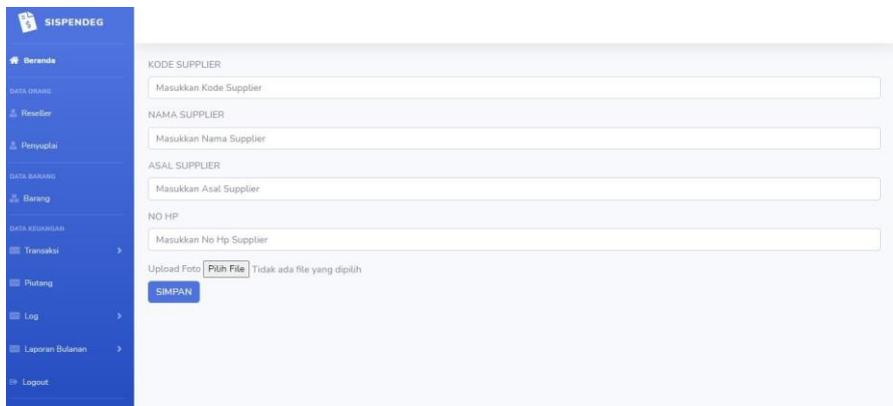
Gambar 13. Tampilan detail *reseller*

3.1.4 Halaman *Supplier*

Halaman *Supplier* adalah halaman yang menampilkan data data *supplier* yang dimana data tersebut dapat diubah, ditambah, di *edit*, dihapus atau hanya dilihat secara detailnya. Tampilan halaman utama *supplier* dapat dilihat pada Gambar 14, tampilan *edit* pada Gambar 15, tampilan tambah pada Gambar 16 dan tampilan detail pada Gambar 17.



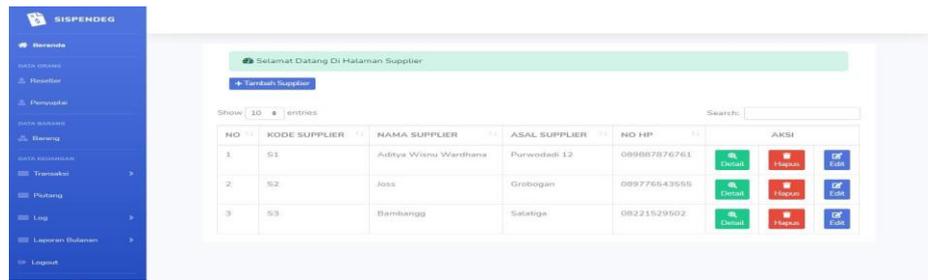
Gambar 14. Tampilan utama *supplier*



Gambar 15. Tampilan *edit supplier*



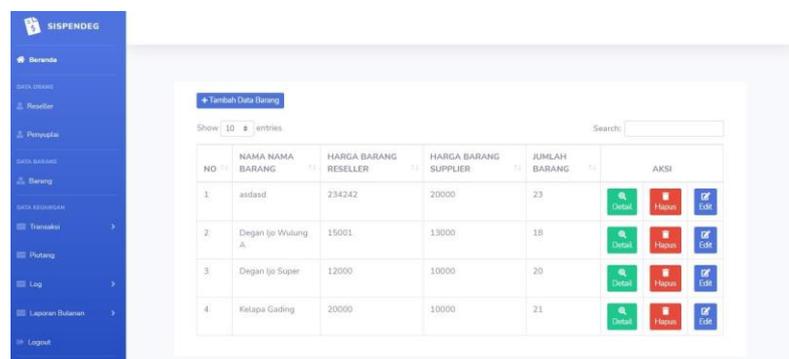
Gambar 16. Tampilan tambah *supplier*



Gambar 17. Tampilan detail *supplier*

3.1.5 Halaman Barang

Halaman barang adalah halaman yang menampilkan data data tentang barang yang dijual di dalam halaman tersebut juga tersedia pilihan menu yang dapat dipilih oleh *administrator* untuk dapat menambah, mengubah, menghapus dan melihat secara detail dari barang dan di dalam halaman ini yang sedikit membedakan terdapat nama *supplier* yang otomatis tersedia apabila data *supplier* yang membawa barang tersebut telah diinputkan di dalam halaman *supplier* sebelumnya. Tampilan halaman barang hampir sama seperti tampilan halaman yang lain. Tampilan halaman barang dapat dilihat pada Gambar 18.



Gambar 18. Tampilan halaman barang

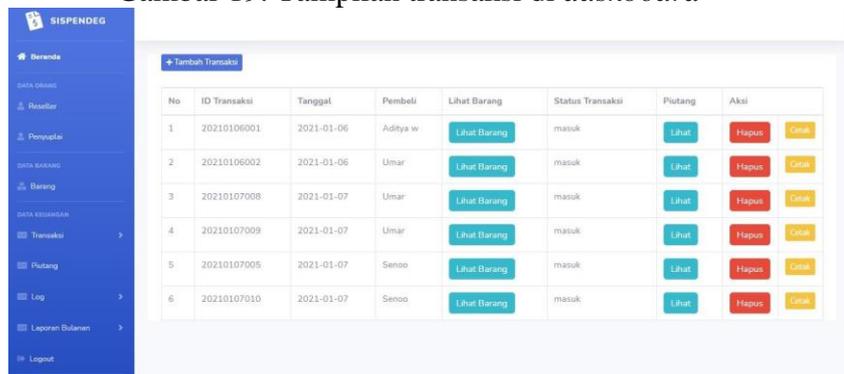
3.1.6 Halaman Transaksi

Halaman Transaksi adalah halaman yang menampilkan data data tentang transaksi yang telah Dibuat oleh *administrator* di dalam halaman tersebut *administrator* dapat menambah, menghapus, mengubah data data transaksi. Di dalam *sidebar* transaksi terdapat 2 pilihan transaksi yaitu transaksi *reseller* dan *supplier*, halaman transaksi tampilannya samaseperti halaman yang lainnya yang membedakan hanyalah di dalam halaman tersebut berisidata data transaksi dan dibagian halaman tambah transaksi id transaksi otomatis mengikutitanggal dilakukannya transaksi. Tampilan halaman utama

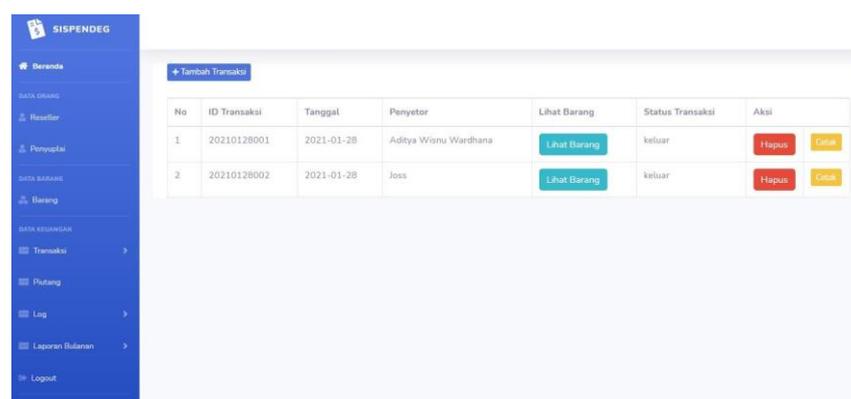
transaksi pada *dashboard* dapat dilihat pada Gambar 19, gambar halaman utama transaksi *reseller* dapat dilihat pada Gambar 20 dan gambar halaman utama transaksi *supplier* dapat dilihat pada Gambar 21.



Gambar 19. Tampilan transaksi di *dashboard*



Gambar 20. Tampilan utama halaman transaksi *reseller*



Gambar 21. Tampilan utama halaman transaksi *supplier*

3.1.7 Halaman Log

Halaman *Log* adalah halaman yang memuat semua data transaksi yang pernah dilakukan, dibuatnya fitur ini adalah agar dapat di-*tracking* harga harga yang pernah

dilakukan dalam transaksi. Di dalam halaman log juga terbagi menjadi dua antara *log reseller* dan *log supplier*. Untuk gambar *log reseller* dapat dilihat pada Gambar 22 dan untuk *log supplier* dapat dilihat pada Gambar 23

No	Tanggal	Harga Barang	Jumlah Restock Barang	Total
1	2021-01-06	234242	2	468484
2	2021-01-06	15001	2	30002
3	2021-01-06	15001	5	75005
4	2021-01-07	15001	9	135009
5	2021-01-07	15001	9	135009
6	2021-01-07	12000	1	12000
7	2021-01-07	12000	2	24000
Total Degan Terjual				879509

Gambar 22. Log Reseller

No	Tanggal	Harga Barang	Jumlah Restock Barang	Total
1	2021-01-28	15000	5	75000
2	2021-01-28	11000	6	66000
3	2021-01-28		2	0
4	2021-01-28	15000	5	75000
5	2021-01-28	11000	6	66000
Total Degan Terjual				282000

Gambar 23. Log Supplier

3.1.8 Halaman Laporan

Halaman Laporan adalah halaman yang memuat semua data transaksi-transaksi yang pernah dilakukan dan dapat diunduh menjadi sebuah file apabila pengguna sistem atau *user* menghendaki untuk pembukuan dalam bentuk *hardfile*. Untuk gambar halaman laporan bisa dilihat pada Gambar 24

No	Tanggal	Nama	Harga Barang	Total Barang	Total Harga	Status Transaksi
1	28 January 2021	Joss	15000	5	75000	keluar
2	28 January 2021	Joss	11000	6	66000	keluar
3	28 January 2021	Aditya Wisnu Wardhana		2	0	keluar
4	28 January 2021	Joss	15000	5	75000	keluar
5	28 January 2021	Joss	11000	6	66000	keluar

Gambar 24. Halaman Laporan

3.1 Pengujian *Black Box*

Pengujian *Black Box* perlu dilakukan untuk mengetahui bahwa sistem penjualan degan ini telah berjalan dengan semestinya atau masih terdapat *error* dibagian tertentu. Sehingga apabila terjadi *error* dapat diketahui dan segera untuk diperbaiki sebelum sistem ini akan digunakan langsung oleh pemilik kedai

Tabel 1. Pengujian *Black Box*

NO	Langkah Pengujian	Kondisi	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Admin <i>Login</i>	Ketika <i>Username</i> dan <i>Password</i> benar	Dapat masuk ke halaman utama Sistem Penjualan Degan	Valid
2.	Admin gagal <i>Login</i>	Ketika <i>Username</i> atau <i>Password</i> salah	Kembali lagi ke halaman login Sistem Penjualan Degan	Valid
3.	Admin melakukan SCURD pada data <i>Supplier</i>	Admin melakukan SCURD pada data <i>Supplier</i>	Kembali lagi ke halaman utama <i>Supplier</i> , data tersimpan di dalam <i>database</i> dan dapat ditampilkan sesuai yang disimpan di dalam <i>database</i>	Valid
4.	Admin melakukan SCURD pada data <i>Reseller</i>	Admin melakukan SCURD pada data <i>Reseller</i>	Kembali lagi ke halaman utama <i>Reseller</i> , data tersimpan di dalam <i>database</i> dan dapat ditampilkan sesuai yang disimpan di dalam <i>database</i>	Valid
5.	Admin melakukan SCURD pada data Stok Barang	Admin melakukan SCURD pada data Stok Barang	Kembali lagi ke halaman utama Barang, data tersimpan di dalam <i>database</i> dan dapat ditampilkan sesuai yang disimpan di dalam <i>database</i>	Valid

6.	Admin melakukan SCRD pada data Transaksi <i>Supplier</i>	Admin melakukan SCRD pada data Transaksi <i>Supplier</i>	Kembali lagi ke halaman utama Transaksi <i>Supplier</i> , data tersimpan di dalam <i>database</i> dan dapat ditampilkan sesuai yang disimpan di dalam <i>database</i>	Valid
7.	Admin melakukan SCRD pada data Transaksi <i>Reseller</i>	Admin melakukan SCRD pada data Transaksi <i>Reseller</i>	Kembali lagi ke halaman utama Transaksi <i>Reseller</i> , data tersimpan di dalam <i>database</i> dan dapat ditampilkan sesuai yang disimpan di dalam <i>database</i>	Valid
8.	Admin melakukan print transaksi <i>reseller</i> per id	Admin melakukan print laporan transaksi	Menuju halaman print yang di dalamnya memuat semua data data transaksi yang	Valid
		<i>reseller</i> per id	dilakukan oleh <i>reseller</i> dan ditampilkan hanya per id atau per sekali transaksi	
9.	Admin melakukan print transaksi <i>supplier</i> per id	Admin melakukan print laporan transaksi <i>supplier</i> per id	Menuju halaman print yang di dalamnya memuat semua data data transaksi yang dilakukan oleh <i>supplier</i> dan ditampilkan hanya per id atau per sekali transaksi	Valid
10.	Admin melihat log <i>Reseller</i>	Admin melakukan untuk melihat isi dari halaman log <i>Reseller</i>	Dapat menampilkan semua data data transaksi yang pernah dilakukan oleh semua <i>reseller</i> dan dapat otomatis menjumlahkan semua jumlah transaksi transaksi <i>reseller</i>	Valid

11.	Admin melihat log <i>Supplier</i>	Admin melakukan untuk melihat isi dari halaman log <i>Supplier</i>	Dapat menampilkan semua data data transaksi yang pernah dilakukan oleh semua <i>Supplier</i> dan dapat otomatis menjumlahkan semua jumlah transaksi transaksi <i>Supplier</i>	Valid
12.	Admin melakukan print semua transaksi <i>Reseller</i>	Admin melakukan print laporan transaksi semua <i>Reseller</i>	Ketika diklik tanggal mulai dan tanggal akhir periode yang dikehendaki dapat menampilkan semua data data transaksi yang pernah dilakukan oleh semua <i>Reseller</i> diantara tanggal yang telah terfilter otomatis tersebut	Valid
13.	Admin melakukan print semua transaksi <i>Supplier</i>	Admin melakukan print laporan transaksi semua <i>Supplier</i>	Ketika diklik tanggal mulai dan tanggal akhir periode yang dikehendaki dapat menampilkan semua data data transaksi yang pernah dilakukan oleh semua <i>Supplier</i> diantara tanggal yang telah terfilter otomatis tersebut	Valid
14.	Admin melakukan logout	Admin melakukan aktifitas logout dari sistem ini	Berhasil keluar dari sistem dan kembali kehalaman login	Valid

4. PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Dalam pengembangan sistem informasi ini yaitu sistem informasi penjualan degan di Kedai Es Bang Molor telah selesai dan sistem ini dibuat untuk membantu pengelolaan keuangan pada kedai tersebut, sehingga mempermudah dan keefektifitasan dalam segi tenaga dan waktu untuk memperoleh data keuangan yang diinginkan dan sesuai yang dibutuhkan oleh kedai tersebut. Berdasarkan pengujian *Black-Box* diatas bahwa sistem ini telah berjalan semestinya dan sesuai dengan fungsinya yang dikehendaki

4.2 Saran

Di penelitian ini kedepannya agar sistem ini agar dapat digunakan terus menerus dan dilengkapi lagi dengan penambahan fitur-fitur yang banyak dalam segi keuangan

DAFTAR PUSTAKA

- Escamilla, E. F. (2018). Impact of Using iPad Tablets in a Construction Communication Graphics Class: Evaluation Based on System Usability Scale. <https://doi.org/10.1177/0047239518773744>
- Ferdika, M., Kuswara, H., & Kunci, K. (2017). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT Era Makmur Cahaya Damai Bekasi, *1*(2), 175–188.
- Kasus, S., Digital, K., Negeri, P., & Jaya, T. S. (2018). Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysi s, *03*(02), 45–48.
- Liang, X. (2018). Application and research of global grid database design based on geographic information. *Global Energy Interconnection*, *1*(1), 87–95. <https://doi.org/10.14171/j.2096-5117.gei.2018.01.011>
- Omar, C., Voysey, I., Chugh, R., & Hammer, M. A. (2019). Live Functional Programming with Typed Holes, *3*(January).
- Purwanto, H., Sumbaryadi, A., & Informatika, M. (2018). E-CRM BERBASIS WEB PADA SISTEM INFORMASI PENJUALAN FUNITURE, *14*(1), 15–20.
- Saputra, Y., Sistem, P., Institut, I., & Nasional, T. (2018). PERANCANGAN DATABASE BUKU TAMU DAN SURAT MENYURAT PADA DINAS PEMBERDAYAAN MASYARAKAT DAN DESA KABUPATEN BOGOR, *XII*(01), 62–68.
- Susilo, M., & Kurniati, R. (2018). RANCANG BANGUN WEBSITE TOKO ONLINE MENGGUNAKAN METODE WATERFALL, *2*(2), 98–105.

Widiastuti, H., & Fatmawati, A. (2010). PRODUCTION INFORMATION SYSTEM
PRODUCTION OF USAHA, 1–7.