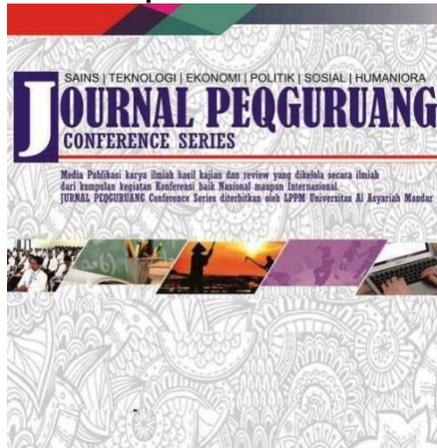


Graphical abstract



SISTEM INFORMASI PENJUALAN BARANG BEKAS BERBASIS WEB PADA TOKO ASRAR MALUNDA

^{1*}Hasriani, ²Muhammad Assiddiq, ³Ul Khairat.
¹²³Universitas Al Asyariah Mandar

Corresponding Author
nanhy206@gmail.com

Abstract

Sales is the activity of selling goods or services. Used goods are goods that are not used but are still suitable for use. The sale of used goods is an option for buyers to get goods at a cheaper price without reducing the usefulness of the goods. The problem in this study is that it is difficult to market used goods offline without advertising on the internet. This research was conducted at the Asrar Malunda Store. By using the method of Observation, Interview, and collecting data by reading Literature Studies and Research Journals, the researcher offers a solution to create a Web-Based Sales Information System for Asrar Stores to make it easier for someone to make sales quickly. In this system, the admin inputs advertisements in the form of product categories and data along with prices and product images which are processed in the database and the output is in the form of information or reports that go to the buyer's e-mail after the buyer uploads an image of proof of payment. Meanwhile, the user places an order on the website by registering and creating an account by inputting an e-mail and password. After that the user selects the item and puts it into the shopping cart, then the item is checked out, after that the user inputs the name, telephone number and complete address as buyer or recipient information. The result of this research is an application of Website-based Used Goods Sales Information System. After the system feasibility Trial, this app has a 95% success rate, overall.

Keywords: *Used Goods, Sales, Information Systems*

Abstrak

Penjualan adalah kegiatan menjual barang atau jasa. Barang bekas adalah barang yang sudah tidak digunakan namun masih layak pakai. Penjualan barang bekas merupakan pilihan bagi pembeli untuk mendapatkan barang dengan harga yang lebih murah tanpa mengurangi kegunaan dari barang tersebut. Masalah yang ada pada penelitian ini adalah sulitnya memasarkan barang bekas secara offline tanpa pemasangan iklan di internet. Penelitian ini dilaksanakan pada Toko Asrar Malunda. Dengan menggunakan metode Observasi, Wawancara, dan mengumpulkan data dengan membaca Studi Pustaka dan Jurnal Penelitian, peneliti menawarkan solusi untuk membuat Sistem Informasi Penjualan Barang Bekas Berbasis *Web* pada Toko Asrar guna memudahkan seseorang dalam melakukan penjualan secara cepat. Pada system ini admin melakukan penginputan iklan yang berupa kategori dan data produk beserta dengan harga dan gambar produk yang diproses di database dan outputnya berupa informasi atau laporan yang masuk ke e-mail pembeli setelah pembeli mengupload gambar bukti pembayaran. Sedangkan *user* melakukan pemesanan di *website* dengan cara mendaftar dan membuat akun dengan menginput e-mail dan *password*. Setelah itu *user* dan memilih barang dan memasukkan kedalam keranjang belanja, lalu barang di *check out*, setelah itu *user* menginput nama, nomor telepon dan alamat lengkap sebagai informasi pembeli atau penerima barang. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi Sistem Informasi Penjualan Barang Bekas berbasis *Website*. Setelah Uji Coba kelayakan sistem, aplikasi ini memiliki tingkat persentase keberhasilan 95%, secara keseluruhan.

Kata kunci: *Barang Bekas, Penjualan, Sistem Informasi*

Article history

DOI: <https://dx.doi.org/10.35329/jp.v3i1.2243>

Received : 26 Februari 2021 | Received in revised form : 27 Maret 2021 | Accepted : 22 April 2021

1. PENDAHULUAN

Penjualan adalah kegiatan atau usaha untuk memasarkan suatu produk. Barang bekas tidak selalu merupakan barang rusak yang harus dibuang. Terkadang, barang bekas berupa barang yang sudah tidak digunakan dan tak diinginkan lagi oleh pemiliknya, meskipun sebenarnya kondisi masih bagus.

Penjualan barang bekas pada umumnya hanya terjadi dalam batas-batas tertentu melalui pertemuan tatap muka antara satu pihak dengan pihak lainnya. Sekarang ada cara baru, mulai berkembang pesat, yaitu online. Oleh karena itu, tidak perlu mencari orang di berbagai daerah hanya untuk mendapatkan produk yang mereka cari. Pengguna cukup masuk ke internet dan mencari situs belanja online. Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai databasenya. Antarmuka pengguna menggunakan HTML dan CSS, yang membuatnya lebih mudah dipahami.

Limbong, T., & Hutahaean, H. D. (2014) melakukan penelitian "Merancang Sistem Informasi Absensi Guru dan Program Pertukaran Kursus untuk Meningkatkan Kualitas Layanan Kurikulum Berbasis Short Messaging Services (SMS)." Pada konferensi nasional tentang inovasi dan teknologi informasi.

Aediyansyah, A. (2018). "Merancang sistem informasi penjualan botol PET secara online". Hasil dari perancangan sistem ini memudahkan konsumen untuk mendapatkan detail produk melalui website mereka.

Assadurachman, A. (2017). "Pasar Bekas Yogyakarta". Marketplace adalah media online berbasis internet (web-based) dimana kegiatan bisnis dan transaksi dilakukan antara pembeli dan penjual.

Jakaria, D. A., & Sentosa, Y. B. (2019). "Sistem informasi penjualan produk di Toko Konstruksi Sribayu berbasis web". Tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi web penjualan bahan bangunan toko Sribayu yang dapat digunakan untuk penunjang pemasaran dan penjualan.

Wibowo, D. A. (2018) "Merdeka Motor Pacitan (Ud) Sistem Informasi Penjualan Sepeda Motor Bekas". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memiliki alat promosi yang dapat diulas untuk calon pembeli.

Rizal, M. A., & Misriati (2018). "Merancang sistem informasi penjualan pakaian berbasis web di outlet Uj." Survei dilakukan dengan tujuan untuk mempromosikan pakaian yang banyak dijual dan memudahkan konsumen berbelanja tanpa harus datang langsung ke toko TokoUj.

Fathoni, M., Purnama, B. E., & Wardati, I. U. (2013). "Pembangunan sistem informasi penjualan sepeda motor bekas untuk unit niaga (Ud) Meldeca Motor Patitanium." Sebagai hasil dari penelitian ini, dibuatlah sebuah sistem informasi penjualan sepeda motor bekas untuk memudahkan UD.Merdeka dalam mengelola penjualan sepeda motor.

Putri, R. F. (2018). "Pelatihan penggunaan kendaraan bekas untuk produk yang bernilai ekonomis". Penggunaan kreatif barang-barang yang digunakan dalam kerajinan adalah solusi yang cukup untuk mengubah kertas daur ulang menjadi barang yang berguna, yang layak jual dan dapat menjadi barang. Nilai estetika.

Qashlim, A. (2021). "Implementasi E-Commerce System Untuk Peningkatan Promosi Dan Pemasaran Kelompok Usaha Petani Tambak Kalondo Vaname Desa Patampanua" Kegiatan pengabdian ini bermanfaat bagi mitra, berupa peningkatan keterampilan, semangat, promosi dan pemasaran hasil panen, serta peningkatan penghasilan (income).

Tujuan penelitian penulis adalah untuk memperoleh informasi tentang barang bekas yang tidak digunakan lagi sehingga masyarakat dapat mengoptimalkan barang yang tidak digunakan.

2. METODE PENELITIAN

Pengumpulan data merupakan salah satu langkah terpenting dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang tepat menghasilkan data yang reliabel, begitu pula sebaliknya. Oleh karena itu, langkah ini tidak boleh rawan kesalahan dan harus dilakukan dengan hati-hati sesuai prosedur dan karakteristik penelitian kualitatif. Rahardjo, M. (2011).

Beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain:

1. Daftar Pustaka dan Jurnal Penelitian, yaitu dengan cara membaca, mempelajari, mengambil dan menyalin beberapa dokumen yang memiliki kesamaan dalam penelitian.
2. Observasi, yaitu dengan cara mengamati secara langsung pelapiran hasil kegiatan yang ada dilapangan.
3. Wawancara, yaitu dengan cara menanyakan langsung data-data yang dibutuhkan kepada masyarakat secara umum tentang barang-barang yang sudah tidak digunakan.

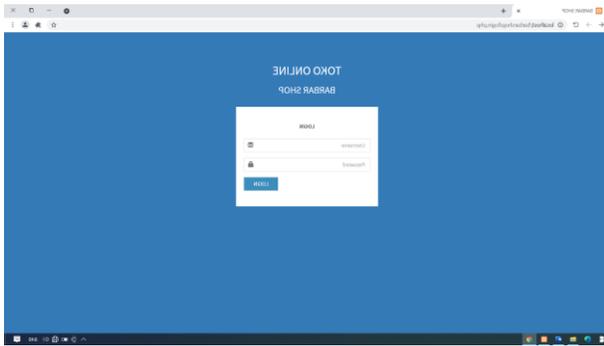
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah Sistem Informasi Penjualan Barang Bekas Berbasis *Web* yang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan HTML. Tujuan aplikasi ini dibuat untuk membantu masyarakat mendapatkan barang bekas yang harganya lebih murah tanpa mengurangi kegunaan dari barang tersebut.

a. User Interface Program

a. *Form Login*

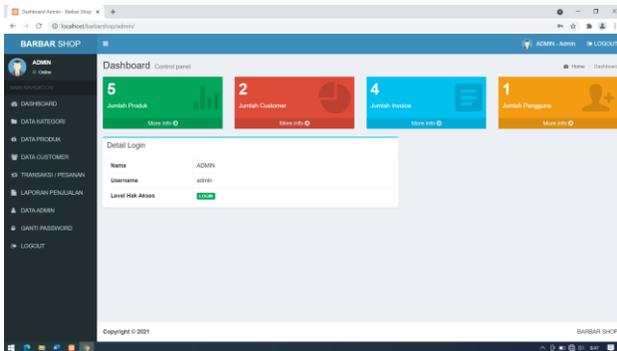
Form ini digunakan oleh admin untuk mengakses program dan menginput data barang seperti pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 *Form Login Admin*

b. *Form Dashboard Admin*

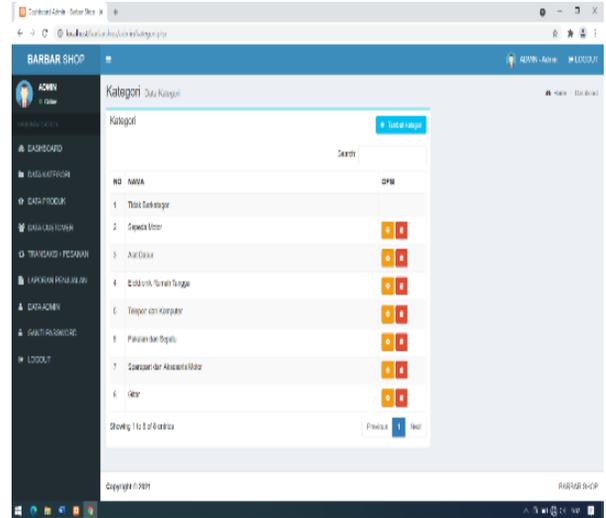
Form Dashboard adalah *form* untuk melihat jumlah produk, jumlah *costumer*, jumlah *invoice*, dan jumlah pengguna seperti pada gambar 3.2.



Gambar 3.2 *Form Dashboard Admin*

c. *Form Data Kategori*

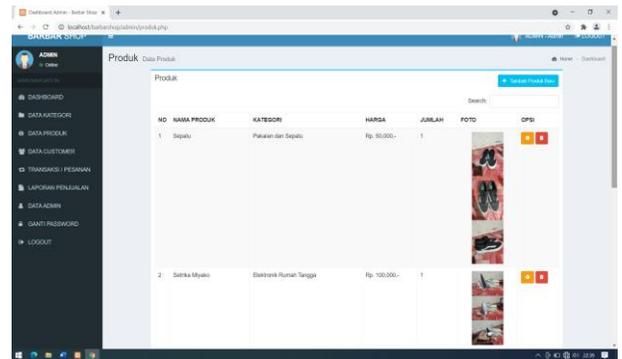
Pada halaman ini admin akan menginput data kategori barang, misalkan alat elektronik seperti setrika, rice cooker, dan barang elektronik lainnya seperti yang terlihat pada gambar 3.3.



Gambar 3.3 Data Kategori

d. *Form Data Produk*

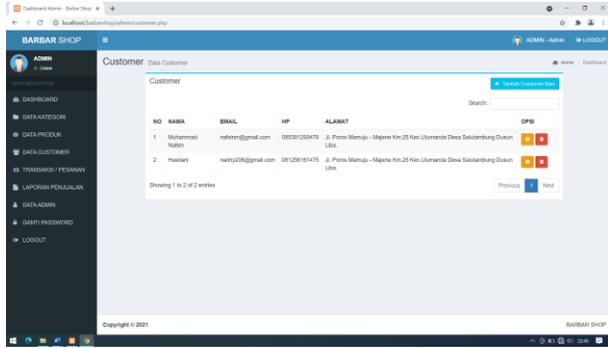
Halaman ini akan menampilkan tambah produk baru dan data produk yang telah diinput oleh admin pada gambar 3.4.



Gambar 3.4 *Form Data Produk*

e. *Form Data Costumer*

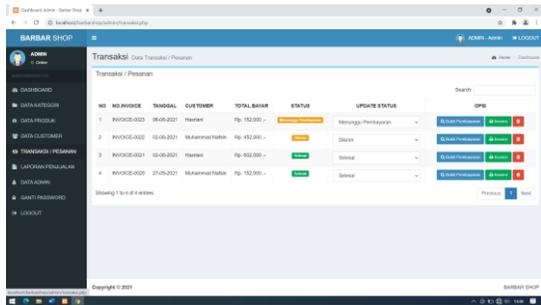
Form ini menunjukkan nama, e-mail, nomor telepon, dan alamat lengkap pada gambar 3.5.



Gambar 3.5 Data Costumer

f. Form Transaksi/Pesanan

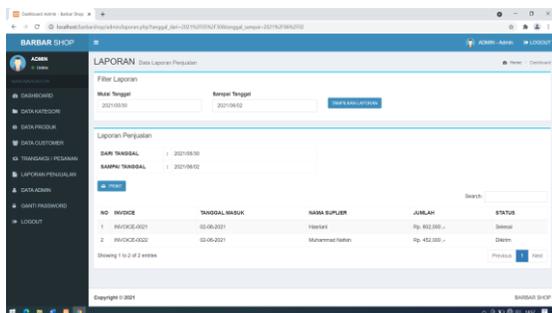
Form berikut ini merupakan form yang didalamnya ada nomor invoice, tanggal, nama costumer, total bayar, status dan update status pada gambar 3.6.



Gambar 3.6 Form Transaksi

g. Form Laporan Penjualan

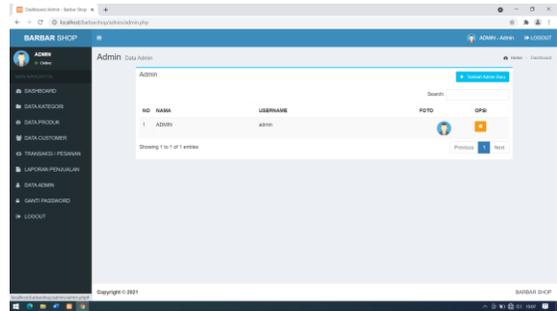
Pada halaman ini menampilkan laporan penjualan termasuk didalamnya tanggal masuk dan nama supplier dilihat pada gambar 3.7.



Gambar3.7 Laporan Penjualan

h. Form Data Admin

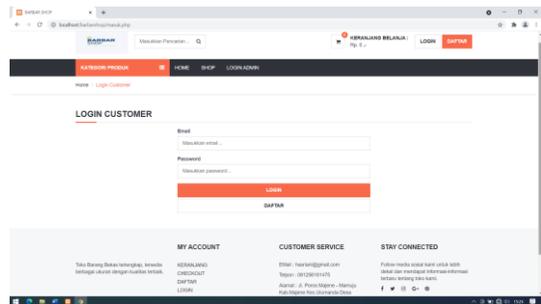
Berikut form tambah admin baru dan data admin lainnya yang menggunakan aplikasi ini dilihat pada gambar 3.8.



Gambar 3.8 Form Data Admin

i. Form Login User

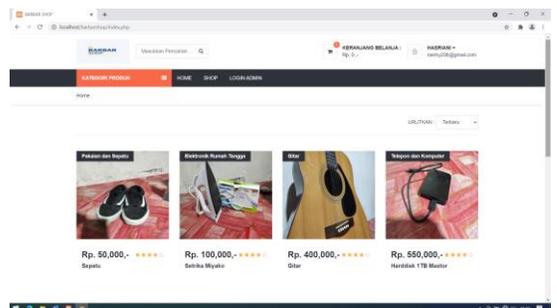
Form ini merupakan menu bagi user/costumer untuk login atau mendaftar pada gambar 3.9.



Gambar 3.9 Form Login User

j. Form Beranda

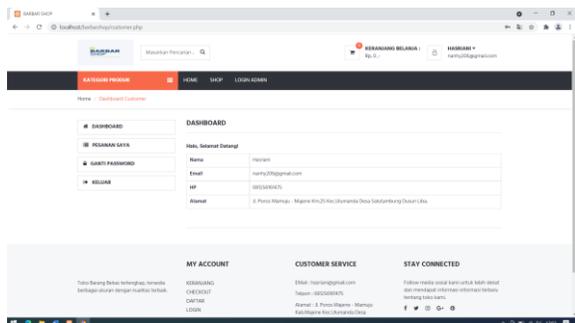
Berikut adalah halaman beranda akan tampil ketika menu home diklik. Dilihat pada gambar 3.10.



Gambar 3.10 Menu Beranda

k. Form Dashboard User

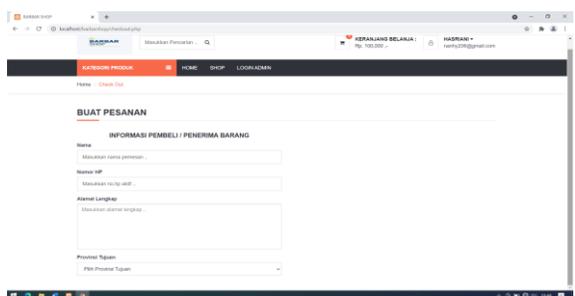
Berikut menu *dashboard* setelah *user* login. Pada menu ini terdapat nama, e-mail, nomor telepon, dan alamat lengkap pengunjung. Dilihat pada gambar 3.11.



Gambar 3.11 *Dashboard User*

l. Form Pengisian Identitas

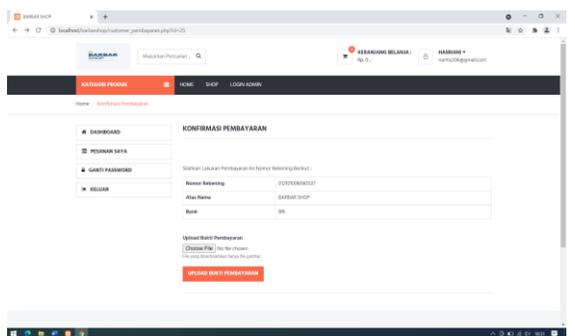
Berikut adalah menu pengisian identitas sebagai informasi pembeli atau penerima barang dilihat pada gambar 3.12.



Gambar 3.12 Pengisian Identitas

m. Form Konfirmasi Pembayaran

Berikut adalah menu untuk mengonfirmasi pembayaran dilihat pada gambar 3.13.



Gambar 3.13 *Form Pembayaran*

4. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dari awal hingga proses pengujian aplikasi dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Penjualan Barang Bekas Berbasis *Web* dapat membantu para penjual dalam melakukan penjualan dan membantu masyarakat dalam mencari barang bekas melalui *website* ini. Uji coba yang dilakukan peneliti aplikasi berjalan dengan baik secara keseluruhan memiliki persentase 95%, baik pada menu membeli, penjual ataupun pelaporan semua berjalan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aediyanasyah, A. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Daur Ulang Botol Bekas (Pet) Berbasis Web. *Jurnal Riset Informatika*, 1(1), 11-16.
- Assadurachman, A. (2017). Marketplace Barang Bekas Kos Yogyakarta.
- Fathoni, M., Purnama, B. E., & Wardati, I. U. (2013). Pembangunan Sistem Informasi Penjualan Sepeda Motor Bekas Pada Unit Dagang (Ud) Merdeka Motor Pacitan. *IJNS-Indonesian Journal on Networking and Security*, 4(3).
- Jakaria, D. A., & Sentosa, Y. B. (2019). Sistem Informasi Penjualan Barang Pada Toko Bangunan Sribayu Berbasis Web. *Jurnal Manajemen dan Teknik Informatika (JUMANTAKA)*, 3(1).
- Limbong, T., & Hutahaean, H. D. (2014). "Perancangan Sistem Informasi Kehadiran Dosen dan Jadwal Pengganti Perkuliahan Dalam Peningkatan Kualitas Layanan Program Studi Berbasis Short Message Service (SMS)". *In Seminar Nasional Inovasi dan Teknologi Informasi*.
- Putri, R. F. (2018). Pelatihan pemanfaatan barang bekas menjadi barang yang bernilai ekonomi. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 150-155.
- Qashlim, A. (2021). Implementasi E-Commerce System Untuk Peningkatan Promosi Dan Pemasaran Kelompok Usaha Petani Tambak Kalondo Vaname Desa Patampanua. *SIPISSANGNGI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 11-18.
- Rizal, M. A., & Misriati, T. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis Web Pada Toko Uj Outlet.

- Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer), 7(1), 9-15.
- Rahardjo, M. (2011). Metode pengumpulan data penelitian kualitatif.
- Wibowo, D. A. (2018) "Sistem Informasi Penjualan Mobil Bekas Berbasis Web Pada PT. Umi Ford Banjarmasin". *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 9(4), 222-227.
- Template Penulisan Skripsi, (2021) Fakultas Ilmu Komputer | Universitas Al Asyariah Mandar