

E-COMMERCE PADA MEBEL BINTANG JAYA

Yeni Nurjani¹, Mulyadi², Febrian Lazuardi³

^{1,3}Program Studi Teknik Informatika, Universitas NurdinHamzah Jambi

²Program Studi Sistem Informasi, Universitas NurdinHamzah Jambi

Email: nurjanienyeni2@gmail.com, mulyadirosly@gmail.com, azuardifebrian847@gmail.com

Abstract - Bintang Jaya Furniture is a business that operates in the craft industry of making furniture/furniture made from various types of very strong wood. This Bintang Jaya furniture is located in Talang Kawo Village, Bangko District, Merangin Regency, Jambi Province. Currently, the existing system at Bintang Jaya Furniture has several shortcomings, such as recording sales of furniture/furniture and reporting, which is still done manually using book records and Excel, so it experiences obstacles such as many errors in recording reports and the data produced. not correct and orders for furniture/furniture are made over the telephone. To see the report information to the leadership takes quite a long time. For this reason, researchers conducted research and looked for solutions to these problems to help, speed up and make it easier for officers to register furniture products and leaders in taking final reports and make it easier for buyers to order furniture online. Researchers used direct observation methods, interviews, and literature studies to complete the data in creating this web application. To create this application using the PHP programming language and MySQL database. The results of this research produced a web-based E- commerce application. The data that will be input is user, product, customer, order and order status data. With output, namely furniture/furniture sales reports, transaction reports, transaction reports per customer, order status reports and customer reports. This application can be developed into an Android system to increase the satisfaction of Bintang Jaya furniture customers in online services.

Keywords: Information system ,MySql ,PHP, Furniture, Websit

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Mebel merupakan kerajinan atau karya yang dibuat dari bahan baku berupa kayu. Pada umumnya masyarakat menyebutnya mebel. Mebel merupakan peralatan ataupun urusan manusia yang semua bahan bakunya terbuat dari beberapa jenis kayu yang sangat kuat dan tidak mudah lapuk sesuai ukuran dan bentuk yang didesain di mebel bintang jaya (Widowati 2007).

Dalam hal mendata dan mempromosikan hasil pembuatan produk kerajinan di Mebel Bintang Jayamasih dilakukan secara konvensional yaitu pencatatan manual dengan pencatatan buku, sehingga mengalami hambatan-hambatan seperti banyak terjadi kesalahan dalam pencatatan laporan sehingga data-data yang di hasilkan tidak tepat serta melihat informasi laporan tersebut kepada pimpinan membutuhkan waktu yang cukup lama.

Jika petugas ingin mengetahui informasi tentang hasil produksi produk terbaru dan laporan yang dikelola dan produksi pada Mebel Bintang Jaya harus pergi ke gudang atau tempat pembuatan mebel terlebih dahulu. Begitu juga dalam transaksi pembelian sehingga bisa membutuhkan waktu yang lama karena pelanggan pun tidak mengetahui produk kerajinan terbaru ataupun stok barang apa saja yang masih tersedia pada saat itu di Mebel Bintang Jaya. Berdasarkan permasalahan yang terjadi Mebel Bintang Jaya maka perlu adanya sistem web yang dapat mengolah data seperti

promosi produk terbaru, pendataan stok, data pemesanan, data transaksi dan laporan total penjualan furniture/perabot perbulan (Hufaida Nur 2021).

Ada banyak penelitian yang telah dilakukan untuk E- commerce pada mebel. Contohnya penelitian yaitu Sistem Informasi E-commerce Furniture Berbasis Web Pada Mebel Ubaidillah Kamal Jepara (Fandy Indra Pratama, 2021). Pada penelitian tersebut aplikasi E-commerce hanya untuk penjualan produk pada pembeli. Dan E- Commerce Pada Agus Jaya Furniture Ambarawa (Waryanah, 2016). Pada penelitian tersebut hanya khusus mempromosikan produk mebel dan mempermudah pendataan hasil produksi terbaru pada mebel.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan sistem berbasis web dengan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL karena mudah dipelajari dan proses upgrade yang mudah. Kelebihan dari Web menggunakan PHP adalah agar karyawan Mebel Bintang Jaya dapat lebih mudah dalam mempromosikan produk, mendata produk, serta laporan penjualan sehingga meminimalisir kesalahan, kehilangan data serta dapat menghemat waktu dan tenaga serta dengan adanya keterangan pemberian waktu pembayaran hanya tiga hari saat pemesanan furniture/perabot Jika dalam tiga hari pembeli belum melakukan pembayaran maka pemesanan dalam daftar pemesanan akan batal.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dalam bentuk Skripsi yang berjudul : “E-commerce Pada Mebel Bintang Jaya”.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “ Bagaimana membangun *E-Commerce* berbasis web pada mebel bintang jaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk membangun *E-commerce* berbasis Webdi Mebel Bintang Jaya. Yang diharapkan dapat membantu proses promosi pada mebel bintang jaya.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan ini adalah

1. Mempermudah pemilik dan karyawan mebel bintang jaya dalam mempromosikan produk mebel yang tersedia dan mempermudah pemilik dalam menentukan produk yang akan dikembangkan berikutnya.
2. Sebagai rujukan dan pedoman khususnya di Mebel Bintang Jaya memudahkan karyawan dalam mempromosikan produk serta mempermudah pembuatan laporan mebel.
3. Memudahkan proses transaksi penjualan secara *online*.
4. Dengan menggunakan sistem berbasis *web* diharapkan dalam mendaftarkan laporan lebih mudah dan cepat.
5. Memudahkan pemilik melihat dan membackup data karena lebih terdata dan terkomputerisasi.
6. Meminimalisir kesalahan dan kehilangan data transaksi dan Memudahkan kontrol transaksi penjualan dari informasi status transaksi penjualan

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Sistem

Sistem merupakan suatu alur input-proses-output dalam suatu lingkungan tertentu. Sistem merupakan suatu bentuk integrasi antara satu komponen dengan komponen lainnya. Karena sistem memiliki sasaran yang berbeda untuk setiap kasus yang terjadi yang ada di dalam sistem tersebut. Oleh karena itu sistem dapat diklasifikasikan kedalam beberapa sudut pandang. Seperti contoh sistem yang bersifat abstrak, sistem alamiah, sistem yang bersifat *deterministic* dan sistem yang bersifat terbuka dan tertutup (Simorangkir & Akhiria 2021,h.2).

Sistem dapat didefinisikan menurut dua kelompok pendekatan sistem, yaitu yang melakukan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponen atau elemen. Definisi sistem berdasarkan pendekatan yang menekankan pada prosedur adalah sebagai berikut : “Suatu sistem

adalah suatu jaringan kerja dari prosedur- prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama – sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu”. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen atau komponennya mendefinisikan sistem sebagai berikut: “Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu”. Suatu sistem memiliki karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu memiliki Komponen-komponen (*Components*), Batas sistem (*Boundary*), Lingkungan luar sistem (*Environment*), Penghubung (*Interprest*), Masukan (*Input*), Keluaran (*Output*), Pengolah (*Process*) dan Sasaran (*Objective*) dan Tujuan (*Goal*) (Nurjani, Kahar & Triandayani 2015,h.67). Sehingga dapat disimpulkan bahwa Sistem merupakan komponen yang terdiri dari unsur-unsur dan masukan (*input*), pengolahan (*processing*), serta keluaran (*output*).

2.2. Pengertian Informasi

Menurut Winarno, 2017 Informasi adalah data yang sudah diolah sehingga berguna untuk pembuatan keputusan (Simorangkir & Anggaraini 2021, h. 9). Informasi adalah sebuah istilah yang tepat dalam pemakaian umum. Informasi dapat mengenai data mentah, data tersusun, kapasitas sebuah saluran komunikasi, dan lain sebagainya. Informasi dapat didefinisikan sebagai berikut : Menurut Sutabri, 2012, “Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diinterpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan.”

Menurut (McLeod dalam Yakub, 2012), “Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna bagi penerimanya” (Khotijah 2016, h. 66). Sehingga dapat disimpulkan bahwa Informasi merupakan sekumpulan data yang diolah sehingga bisa dipahami dan memberikan manfaat yang bernilai atau bermakna bagi penerimanya.

2.3 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah kumpulan dari sub-sub sistem baik fisik maupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai suatu tujuan yaitu mengolah data menjadi informasi yang berguna”. Komponen dasar sistem informasi meliputi :

1. Blok masukan (*input blok*) Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. Input disini termasuk metode-metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, Dapat berupa dokumen- dokumen dasar.
2. Blok model (*model block*) Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematikayang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara tertentu untuk menghasilkan keluaran

yang di inginkan.

3. Blok teknologi (*technology block*) Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirim keluaran dan membantu pengendalian sistem secara keseluruhan.
4. Blok keluaran (*output block*) Keluaran merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakaian sistem.
5. Blok basis data (*database block*) Merupakan kumpulan data yang saling berhubungan satu sama lain, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Data perlu disimpan dalam basis data untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut. Data di dalam basis data perlu diorganisasikan sedemikian rupa, supaya informasi yang dihasilkan berkualitas.
6. Blok kendali (*controls block*) Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan langsung cepat diatasi.
Membuat keputusan apabila sistem saat ini mempunyai masalah atau sudah tidak berfungsi secara baik dan hasil analisisnya digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki sistem.
 - a. Mengetahui ruang lingkup pekerjaan yang akan ditangani.
 - b. Memahami sistem yang sedang berjalan saat ini, mengidentifikasi dan mencari solusi (Nurjani, Kahar & Triandayani 2015, h. 67).
Menurut Hutahean, 2014 sistem informasi adalah sekumpulan komponen yang berfungsi mengumpulkan, menyimpan dan mengolah data dan bertujuan untuk memberi informasi, pengetahuan, dan produk digital. Saling bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan (Simorangkir & Anggaraini 2021, h. 9).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi merupakan sekumpulan komponen yang berfungsi untuk memberikan informasi, pengetahuan, dan produk digital untuk mengambil suatu keputusan.

2.4 Pengertian E-Commerce

Menurut Hestanto (2021) proses jual beli barang, jasa, dan data yang dilakukan melalui jaringan komputer dan didukung dengan adanya internet disebut sebagai *E-commerce* (Kevin Yoga Prastyo, 2021, h.81).

Menurut Nugroho (2019) dalam kegiatan *e-commerce*, serangkaian proses seperti pemesanan

produk, pertukaran informasi, hingga pengiriman dana dilakukan secara elektronik (Kevin Yoga Prastyo, 2021, h.82)

E-Commerce secara umum dapat diartikan sebagai transaksi jual beli secara elektronik melalui media internet. Selain itu, *E-commerce* juga dapat diartikan sebagai suatu proses berbisnis dengan memakai teknologi elektronik yang menghubungkan antara perusahaan, konsumen dan masyarakat dalam bentuk transaksi elektronik dan pertukaran atau penjualan barang, servis, dan informasi secara elektronik (Dadang Sukmara, 2012, h. 60).

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian *e-commerce* adalah semua kegiatan yang berhubungan dengan transaksi *online* yang berlangsung melalui internet atau jaringan internet lainnya.

2.5 Pengertian Mebel

Mebel atau sering juga disebut *Furniture*/perabot adalah Alat yang di perlukan, berguna, atau disukai, seperti barang atau benda yang dapat dipindah dari satu tempat ke tempat lain untuk melengkapi rumah, kantor, dan sebagainya. Pada umumnya terbuat dari jenis kayu yang berkualitas dan sangat keras. Kayu Ulin merupakan kayu yang paling sering digunakan. Kayu ulin bersifat keras, tidak mudah patah, tahan lapuk, dan umurnya selalu panjang (Wicaksano.2016).

Mebel atau sering juga disebut *furniture*/perabot adalah salah satu kerajinan yang semua bahan bakunya berasal dari kayu yang dalam pembuatannya di sambungkan dengan menggunakan paku atau lem kayu sehingga menyatu. Pada pembuatan *furniture*/perabot terdapat berbagai macam teknik dalam produksinya yaitu tahap awal sekali pengrajin harus memotong kayu log/gelondong menjadi papan agar bisa di sambung ataupun di bentuk. Lalu di lakukan pengeringan agar kayu awet dan tidak lembab agar tidak mudah terkena rayap ataupun lapuk, selanjutnya kayu dibuat pola sesuai desain produk yang akan di buat, setelah produk dibuat sesuai desain yang sudah disambung dan dirangkai tahap akhirnya yaitu finishing atau melakukan vernis dan pengecatan agar produk terlihat bagus, mengkilap, dan tidak mudah lapuk (L. Nimah 2018).

Dapat ditarik kesimpulan bahwa Mebel atau disebut juga *furniture*/perabot adalah salah satu alat kebutuhan yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari karena mempermudah pekerjaan ataupun membuat suatu tempat menjadi lebih indah.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Kebutuhan Sistem

3.1.1. Kebutuhan Input

Kebutuhan masukan untuk membangun sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Data *User* adalah data Admin dan Customer yang berisikan tentang siapa saja yang bisa mengakses kedalam sistem.
2. Data Produk adalah data yang berisikan tentang produk-produk yang dijual perusahaan dan informasi stok *furniture*/perabot.
3. Data *Customer* adalah data yang berisikan tentang identitas pelanggan.
4. Data *Order* adalah data yang berisikan tentang pemesanan triplek pembeli.
5. Data status order, yaitu status proses pengiriman barang dan status pembayaran lunas atau tidak lunas.

3.1.2 Kebutuhan Proses

1. Proses pendaftaran merupakan proses pendaftaran pelanggan.
2. Mengelolah data master merupakan proses pengolahan data inputan kedalam tabel penyimpanan sistem berdasarkan jenis data dan fungsi data.
3. Proses *Order* merupakan proses pelanggan memesan produk.
4. Proses pembayaran merupakan proses bagian karyawan melakukan ubah status pembayaran.
5. Pencatatan pengiriman merupakan proses bagian karyawan melakukan pencatatan pengiriman produk ke pelanggan.
6. Laporan penjualan merupakan proses yang digunakan untuk menampilkan semua laporan.

3.1.3 Kebutuhan Output

1. Data *Customer* merupakan data pelanggan yang terdaftar di aplikasi.
2. Data Produk merupakan data produk yang dijual oleh mebel dan stok yang tersedia.
3. Data *Order* merupakan data pesanan pelanggan.
4. Laporan Penjualan merupakan laporan penjualan *furniture*/perabot selama sebulan.
5. Laporan Transaksi merupakan laporan yang berisi tentang data pelanggan yang membeli produk di mebel.
6. Laporan Transaksi Per *Customer* merupakan laporan yang berisi tentang data pelanggan per individu yang membeli *furniture*/perabot di mebel.
7. Laporan Status Order merupakan status pembayaran pesanan dan status barang pesanan pelanggan.
8. Laporan Pelanggan merupakan laporan yang berisi tentang data nama pelanggan yang sering membeli produk di mebel.

3.1.4 Kebutuhan Antarmuka

Kebutuhan antarmuka adalah sebagai berikut:

1. Antarmuka menu utama, yaitu berfungsi sebagai halaman depan atau halaman pertama dari sistem aplikasi, mengenai informasi sejarah Mebel bintang jaya, ucapan selamat datang dan logo.
2. Antarmuka master Admin, yaitu menampilkan

informasi data pengakses sistem.

3. Antarmuka menu data produk, yaitu menampilkan produk yang dijual di Mebel bintang jaya baik promo pada produk, stok produk dan produk terbaru
4. Antarmuka menu data *customer*, yaitu berfungsi menampilkan data pelanggan.
5. Antarmuka menu data *order*, yaitu menampilkan data pesanan pembeli.
6. Antarmuka menu data status *order*, yaitu menampilkan data status pembayaran dan status barang pesanan.

3.2 Data Flow Diagram (DFD)

Diagram alur data digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem yang baru yang telah dikembangkan dimana data tersebut mengalir atau dimana data tersebut tersimpan. Rancangan DFD pada Mebel Bintang Jaya dapat dilihat sebagai berikut :

a. Diagram konteks

Diagram konteks adalah suatu diagram yang terdiri dari satu proses dan beberapa kesatuan luar.. Berikut adalah diagram konteks *E-commerce* pada Mebel Bintang Jaya pada gambar berikut:



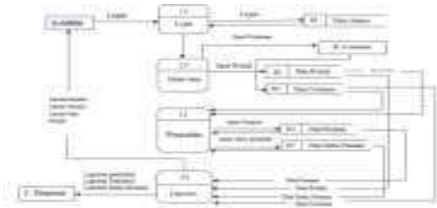
Gambar 3.1 Diagram Konteks

Diagram konteks pada *E-commerce* pada mebel bintang jaya dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Ada 5 Entity, yaitu Admin, Produk, *Customer*, Pesanan dan Status *Order*.
- Admin berperan dalam menginput data Admin, *Customer*, stok produk dan status pesanan
- Pimpinan dapat melihat informasi laporan *status orderan*, laporan penjualan *Furniture*/perabot dan laporan transaksi.

a. Over View Diagram (Level 0)

Pada level nol ini, DFD menggambarkan proses utama sistem aliran data antar proses yaitu proses *Input* dan *Output* pada sistem dan penyimpanan data yang digunakan Admin untuk menyimpan dan mengambil kembali informasi penjualan dan pemesanan *furniture*/perabot. Gambar Berikut menjelaskan DFD Level nol dari *E-commerce* Pengolahan Data Penjualan *furniture*/perabot di mebel bintang jaya :



Gambar 3.2 Diagram Level 0



Gambar 3.6 Tampilan Data Produk

3.3 Implementasi

1. Implementasi Tampilan Login

Menu *Login* digunakan untuk mengakses ke menu utama, selain itu juga digunakan untuk keamanan dari hal-hal yang tidak diinginkan. Admin dan pembeli harus mengisi *username* dan *password* sebelum masuk ke menu utama.



Gambar 3.3 Tampilan Menu Login

2. Implementasi Menu Utama (Home)

Tampilan halaman menu utama merupakan *form* pertama kali ditampilkan. *Form* menu utama ini yaitu mengenai informasi tentang Mebel Bintang Jaya. Tampilan menu utama seperti gambardi bawah ini:



Gambar 3.4 Tampilan Menu Utama (Home)

3. Implementasi Data Admin

Tampilan data petugas berfungsi untuk menampilkan data *User* yang ada di *E-commerce* pada mebel bintang jaya. Tampilan Data *User* seperti gambar di bawah ini



Gambar 3.5 Tampilan Data Admin

4. Implementasi Data Produk

Tampilan data produk berfungsi untuk menampilkan informasi data produk yang ada di *E-commerce* pada mebel bintang jaya. Tampilan data produk seperti gambar di bawah ini:

5. Tampilan Halaman Tambah Data Produk

Tampilan tambah data produk berfungsi untuk menambahkan data produk yang dan stok yang ada di *E-commerce* pada mebel bintang jaya. Tampilan tambah data produk seperti gambar 3.9 di bawah ini:



Gambar 3.7 Tampilan Tambah Data Produk

6. Tampilan Halaman Edit Data Produk

Tampilan Edit produk berfungsi untuk mengedit data produk dan stok yang ada di *E-commerce* pada mebel bintang jaya. Tampilan edit data produk seperti gambardi bawah ini:



Gambar 3.8 Tampilan Halaman Edit Data Produk

7. Implementasi Data Customer

Tampilan data *customer* berfungsi untuk menampilkan data *customer* yang ada di *E-commerce* pada mebel bintang jaya. Tampilan data *customer* seperti gambar di bawah ini:



Gambar 3.9 Tampilan Data Custome

3.4 Implementasi Antarmuka Proses

1. Implementasi Data Order

Tampilan data *order* berfungsi untuk menampilkan data pesanan pembeli yang ada di *E-commerce* pada mebel bintang jaya. Tampilan data *order* seperti gambardi bawah ini:



Gambar 3.10 Tampilan Data Order

2. Implementasi Data Status Order

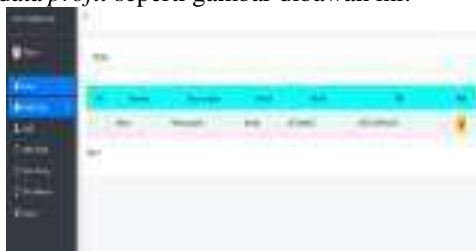
Tampilan data status order berfungsi untuk menampilkan data status pesanan pembeli yang ada di *E-commerce* pada mebel bintang jaya. Tampilan data status order seperti gambar di bawah ini:



Gambar 3.11 Tampilan Data Status Order

3. Implementasi Data Profil (Customer)

Tampilan data *profil* berfungsi untuk menampilkan profil pembeli yang ada di *E-commerce* pada mebel bintang jaya. Tampilan data *profil* seperti gambar dibawah ini:



Gambar 3.12 Tampilan Data Profil

4. Implementasi Data Produk

Tampilan data produk berfungsi untuk menampilkan informasi data produk dan stok yang tersedia *E-commerce* di mebel bintang jaya. Tampilan data produk seperti gambar di bawah ini:



Gambar 3.13 Tampilan Data Produk

5. Implementasi Data Status Order

Tampilan data status order berfungsi untuk menampilkan data status pesanan pembeli yang ada di *E-commerce* pada mebel bintang jaya. Tampilan data status order seperti gambar di bawah ini:



Gambar 3.14 Tampilan Data Status Order

3.5 Implementasi Antarmuka Output

3.5.1 Implementasi Laporan

1. Laporan Penjualan

Tampilan laporan penjualan berfungsi untuk menampilkan data dan mencetak laporan total penjualan *Furniture*/perabot yang ada di *E-commerce* di mebel bintang jaya. Tampilan laporan penjualan *furniture*/perabot seperti gambar di bawah ini:



Gambar 3.15. Tampilan Laporan Pada Mebel Bintang Jaya

2. Laporan Transaksi

Tampilan laporan transaksi berfungsi untuk menampilkan data dan mencetak laporan transaksi yang ada di *E-commerce* di mebel bintang jaya. Tampilan laporan transaksi seperti gambar 5.23 di bawah ini:



Gambar 3.16 Tampilan Laporan Transaksi

3. Laporan Status Order

Tampilan laporan status order berfungsi untuk menampilkan data dan mencetak laporan status orderan pelanggan yang ada di *E-commerce* di mebel bintang jaya. Tampilan laporan status order seperti gambar di bawah ini:



Gambar 3.17 Tampilan Laporan Status Order

IV. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan Sistem Informasi Pendataan Pengolahan mebel maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem Informasi Pengolahan Data Penjualan mebel menggunakan sistem berbasis *web* sangat membantu petugas dan pembeli dalam mendata dan memesan barang secara mudah dan cepat.
2. Penggunaan Sistem berbasis *web* dapat memudahkan petugas pabrik dalam melakukan input data, mengurangi kesalahan informasi, memudahkan penyusunan laporan serta memudahkan pimpinan dalam mengambil keputusan.
3. Dengan adanya aplikasi ini dapat memudahkan *customer* atau pembeli dalam memesan mebel secara cepat dengan sistem bayar transfer.
4. Memudahkan pembuatan laporan penjualan *furniture*/perabot per periode tertentu.

4.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut

1. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan sistem ini pada bidang yang lebih luas dengan menggunakan sistem android.
2. Mebel Bintang Jaya diharapkan mempunyai areabahan baku industri kayu sendiri (Hutan Industri) sehingga dapat lebih mudah mendapatkan bahan baku untuk diolah menjadi *mebel*.
3. Untuk memperlancar tugas-tugas yang berhubungan dengan sistem informasi yang baru maka admin diberikan pelatihan/*training* terlebih dahulu sehingga mereka dapat menajalankan sistem tersebut dengan baik.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Khotijah, S 2016, „Perancangan Database E-Learning Manajemen System untuk Pembelajaran pada Sekolah Menengah Pertama“, Jurnal String, vol.1,no. 1, hh. 65-73.
- [2] Nurjani,Y,Kahar, N&Triandayani 2015,,, Sistem Aplika si Pengolahan Data Kepegawaian di Kecamatan Mestong Jambi“, Jurnal Akademika UNH Jambi, vol. 8, no. 1, hh.67-70.
- [3] Rustam 2020, ,, Penerapan Data Mining untuk Prediksi Penjualan Produk Triplek pada PT.Puncak Menara Hijau Mas“, Jurnal Informasi dan Komputer, vol. 8, no.2,hh. 75-86.
- [4] Simorangkir,L&Anggaraini,P 2021,,, Sistem Informasi Keuangan Produksi Sawit pada

- PT.Mendalo Prima Intiland (MPI)“, Jurnal Akademika UNH Jambi, vol. 14, no. 1,hh.8-14.
- [5] Simorangkir, L & Akhiria TH 2021,,,Sistem Informasi Pengolahan Data Inventaris Berbasis Web pada Universitas Muhammadiyah Jambi“, Jurnal Akademika UNH Jambi, vol. 13, no. 2,hh. 1-6.
- [6] Simorangkir, L&Akhiria TH 2021, „Sistem Informasi Pengolahan Data Inventaris Berbasis Web pada Universitas Muhammadiyah Jambi“, Jurnal Akademika UNH Jambi, vol. 13, no. 2,hh. 1-6.

IDENTITAS PENULIS

Nama :Yeni Nurjani,S.Kom.M.Kom
 NIK/NIDN :1016067203
 TTL :Jambi,16cuni 1972
 Gol/Pangkat :III D
 Jab.Fungsional :LektorcIIID
 Email :nurjaniyeni2@gmail.com

Nama :Ir. Mulyadi, MSI
 NIK/NIDN :1016067203
 TTL :Jambi,12 juni 1964
 Gol/Pangkat :IVA
 Jab.Fungsional :Lektor Kepala
 Email :mulyadiroesly@gmail.com

Nama :Febrian Lazuardi
 NIK/NIDN :-
 Jab.Fungsional :-
 Email :lazuardifebrian847@gmail.com