

Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Rimba Petshop Bangko Jambi

Afrizal¹, Ahmad Louis², Taufiq Ilahi³

¹²³Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Nurdin Hamzah, Jambi, Indonesia

Email: 1afrizal@unh.ac.id, 2ahmadlouis@unh.ac.id, 3taufiq.ila12@gmail.com

Article Information

Article history

Received 08 September 2025

Revised 17 November 2025

Accepted 17 November 2025

Available 29 November 2025

Keywords

Application
Information System
Marketing
Petshop
Informasi

Corresponding Author:

Afrizal,
Program Studi Sistem Informasi,
Fakultas Ilmu Komputer,
Universitas Nurdin Hamzah, Jambi
afrizal@unh.ac.id

Abstract

Rimba Petshop is a store that sells a variety of products, including pet food and dog food. It also sells a variety of pet supplies, including cages, vitamins, and animal soap, and offers pet grooming services. Rimba Petshop's sales and promotion systems are still conventional and do not utilize electronic media. The methodology used in this research includes field research, library research, and laboratory research. The design method used in developing the marketing information system application at Rimba Petshop Bangko Jambi is a structured design method, starting with a global context diagram and then expanding it to a more detailed form, namely a Data Flow Diagram. The system and database design for the marketing information system at Rimba Petshop Bangko Jambi utilizes a web programming language, comprising a design for components or visual and non-visual objects, along with a graphical interface for data input and visitor interfaces for the Rimba Petshop Bangko Jambi marketing information system.

Keywords: Application, Information, System, Information System, Marketing, Petshop

Abstrak

Rimba Petshop merupakan toko yang menjual berbagai macam produk seperti makanan hewan peliharaan antara lain: makanan kucing dan makanan anjing. Selain itu Rimba Petshop juga menjual berbagai macam perlengkapan hewan peliharaan seperti kandang, vitamin, sabun untuk hewan dan juga melayani perawatan hewan peliharaan. Sistem penjualan dan promosi yang ada pada Rimba Petshop masih dilakukan secara konvensional dan belum memanfaatkan media elektronik. Adapun Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metodologi Penelitian Lapangan, Penelitian Kepustakaan dan Penelitian Laboratorium. Metode perancangan yang digunakan dalam pembuatan aplikasi Sistem informasi pemasaran pada Rimba Petshop Bangko Jambi yaitu metode perancangan terstruktur, dimana perancangan dimulai dari diagram konteks secara global kemudian diperluas sampai menjadi bentuk yang lebih detail atau dalam bentuk Diagram Arus Data (Data Flow Diagram). Dari perancangan sistem dan database yang akan dibuat, perancangan sistem informasi pemasaran pada Rimba Petshop Bangko Jambi ini menggunakan bahasa pemrograman Web, terdiri dari rancangan susunan komponen atau objek visual maupun non visual, disertai dengan antarmuka grafis untuk menginput data dan tampilan antarmuka pengunjung pada Sistem informasi pemasaran Rimba Petshop Bangko Jambi.

Kata Kunci: Aplikasi, Informasi, Sistem Informasi, Pemasaran, Petshop

Copyright©2025 Afrizal, Ahmad Louis, and Taufiq Ilahi
This is an open access article under the [CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Penjualan produk merupakan salah satu kunci untuk memaksimalkan tujuan Badan Usaha dalam menghasilkan laba. Tanpa adanya penjualan maka usaha atau bisnis yang dijalankan tidak akan berkembang pesat. Penjualan setiap Badan Usahapun berbeda-beda. Ada yang memakai sistem tradisional yang mana dilakukan dengan promosi dari mulut ke mulut. Melihat perkembangan teknologi yang semakin hari semakin maju, tampaknya memberikan cara tersendiri bagi pelaku bisnis. Berbagai cara dan strategi digunakan demi mempertahankan pelanggan yang lama atau menjangkau yang baru. Salah satunya adalah dengan penerapan sistem informasi penjualan sebagai fungsi dari penjualan, penjualan dan pelayanan yang bertujuan untuk meningkatkan kepuasan pelanggan, terutama untuk mendapatkan, mempertahankan, dan meningkatkan jumlah pelanggan.

Rimba Petshop merupakan Badan Usaha yang bergerak dibidang penjualan perlengkapan, peralatan, makanan, vitamin hewan peliharaan dll. Sampai saat ini Rimba Petshop belum mempunyai media penjualan dengan menggunakan media elektronik secara online. Hal tersebut menyebabkan cakupan penjualan Rimba Petshop menjadi terbatas, sehingga konsumen yang berada jauh dari toko kurang begitu mengenal dan mengetahui produk-produk yang terdapat pada Rimba Petshop.

Sampai saat ini Rimba Petshop masih belum dikenal masyarakat secara luas, terutama pada daerah yang berlokasi cukup jauh dari Rimba Petshop. Cara-cara yang dilakukan dalam mempromosikan produk-produknya hanya dilakukan dengan memasang spanduk, brosur, dan promosi dari mulut ke mulut. Cara-cara yang dilakukan tersebut masih dirasa kurang optimal dan kurang diperhatikan oleh masyarakat.

Proses pengelolaan data transaksi penjualan yang sedang berjalan di Rimba Petshop masih dilakukan secara manual, kasir membuat nota penjualan untuk konsumen sebagai bukti pembayaran sehingga duplikasi nota penjualan untuk kasir yang akan disimpan untuk membuat laporan data penjualan. Data penjualan barang pada nota penjualan tersebut akan disalin ke dalam laporan data penjualan, sehingga akan diketahui stok barang yang habis dan dapat diketahui juga hasil laba atau rugi dari hasil penjualan barang pada Rimba Petshop. Namun, seiring berjalannya waktu pihak Rimba Petshop mengalami kesulitan dalam hal pelaporan data tersebut. Proses pembuatan laporan data yang masih dilakukan secara manual mengakibatkan proses pelaporan data penjualan menjadi lambat dan kurang tertata dengan baik.

1.2 Batasan Masalah

Batasan Masalah merupakan pembatasan masalah yang akan diteliti. Dengan adanya pembatasan masalah ruang lingkup penelitian akan menjadi lebih jelas dan juga memberikan batasan apa yang harus dilakukan didalam penelitian dan apa yang tidak harus dilakukan didalam suatu penelitian. Adapun Batasan Masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Program aplikasi yang digunakan untuk membangun aplikasi ini menggunakan *Sublime Text Editor*.
2. *Database* yang digunakan untuk membangun aplikasi ini menggunakan *MySQL*.

3. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman berbasis website (*html, css dan php*).

1.3 Tujuan Penelitian dan manfaat peneliti

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari dibangunnya system informasi penjualan pada Rimba Petshop ini adalah:

1. Memperluas cakupan penjualan toko Rimba Petshop. Memudahkan konsumen untuk melakukan pembelian barang tanpa harus datang langsung ke toko Rimba Petshop. Meningkatkan efisiensi dan efektifitas dalam mempromosikan produk-produk kepada konsumen tanpa harus membangun cabang – cabang baru. Mempermudah toko Rimba Petshop dalam pengelolaan data laporan penjualan.

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, banyak manfaat yang didapatkan baik oleh peneliti maupun Objek Penelitian Sebagai Bahan Pertimbangan bagi pemilik usaha untuk dapat menerapkan sistem baru yang diusulkan pada Rimba Petshop.

2. Kajian Terdahulu

2.1 Definisi – Definisi

2.1.1 Sistem

Menurut Romney dan Steinbart (2015:3), sistem adalah suatu rangkaian yang terdiri dari dua atau lebih komponen yang saling berhubungan dan saling berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan dimana sistem biasa nya terbagi dalam sub system yang lebih kecil yang mendukung system yang lebih besar.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan seperangkat elemen yang saling berhubungan yang bersama-sama mencapai suatu tujuan tertentu dalam proses yang teratur yang dapat mendukung sistem yang lebih besar dan saling memiliki ketergantungan untuk mencapai tujuan tertentu.

2.1.2 Informasi

Secara umum informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian yang nyata yang digunakan untuk pengambilan keputusan (Poltek Telkom 2013, hlm 2).

2.1.3 Pemasaran

Menurut Suyanto (2017 :7), Pemasaran adalah proses sosial dan manajerial yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok melalui penciptaan dan pertukaran produk dan nilai. Tujuan pemasaran harus didasarkan pada keputusan-keputusan sebelumnya mengenai pasar sasaran, penentuan posisi pasar, dan barisan pemasaran. Adapun The American Marketing Association mendefinisikan pemasaran sebagai proses perencanaan dan pelaksanaan konsepsi, penetapan harga, promosi dan distribusi ide, barang dan jasa untuk menciptakan pertukaran yang memuaskan tujuan individu atau organisasi.

2.1.4 Sistem informasi Pemasaran Berbasis Web

Sistem Informasi Pemasaran berbasis web adalah proses ataupun kegiatan yang dilakukan oleh perseorangan dan organisasi atau perusahaan yang bertujuan untuk mendapat kemudahan dan mempercepat hubungan pertukaran yang memuaskan dalam lingkungan yang dinamis melalui penciptaan pendistribusian promosi dan penentuan harga barang dan jasa melalui media web.

2.1.5 FTP dan Web

File Transfer Protocol (FTP) adalah salah satu fasilitas internet yang digunakan untuk mentransfer atau menyalin *file* dari satu komputer di *Internet* ke komputer seseorang. (Prof. Dr. Sondang P. Siagian, M.P.A. 2014, hlm 104).

World Wide Web (WWW) adalah suatu program yang ditemukan oleh Tim Berners-Lee pada tahun 1991. Dengan program itu Berners-Lee berhasil menciptakan jaringan yang menautkan berbagai arsip sehingga memudahkan pencarian informasi yang dibutuhkan. (Priyanto dan Jauhari Khairul Kawistara 2014, hlm 3).

2.1.6 PHP

Menurut sibero (2012:49 hlm 3), “PHP (*personal home page*) adalah pemrograman (interpreter) adalah proses penerjemahan baris sumber menjadi kode mesin yang dimengerti komputer secara langsung pada saat baris kode dijalankan”.

Menurut Kustiyahningsih (2011:114 hlm 3), “PHP (atau resminya PHP: Hypertext Preprocessor) adalah skrip bersifat *server-side* yang ditambahkan kedalam HTML. PHP sendiri merupakan singkatan dari *personal Home page Tools*. Skrip ini akan membuat suatu aplikasi dapat diintegrasikan kedalam HTML sehingga suatu halaman web tidak lagi bersifat statis, namun menjadi bersifat dinamis. Sifat *server side* berarti pengerjaan kode program dilakukan di *server*, baru kemudian hasilnya dikirimkan ke *browser*”.

2.1.7 MySQL

MySQL Adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau yang dikenal dengan DBMS (DataBase management System), database ini multithread, multi user. MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU General Public Licence (GPL), tetapi mereka juga menjual di bawah lisensi komersial untuk kasus-kasus yang bersifat khusus.

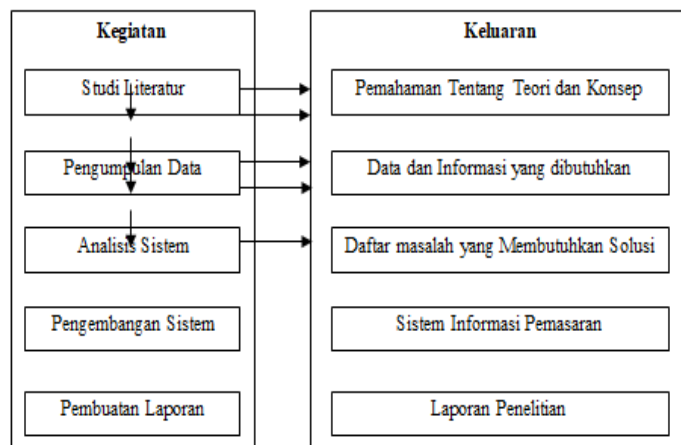
3. Metodologi Penelitian

3.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian adalah suatu cara pandang peneliti dalam memandang suatu fenomena dan dirumuskan dalam suatu penelitian. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian Studi Kasus. Studi Kasus ialah suatu serangkaian kegiatan ilmiah yang dilakukan secara intensif, terinci dan mendalam tentang suatu program, peristiwa, dan aktivitas, baik pada tingkat perorangan, sekelompok orang, lembaga, atau organisasi untuk memperoleh pengetahuan mendalam tentang peristiwa tersebut. Biasanya, peristiwa yang dipilih yang selanjutnya disebut kasus adalah hal yang aktual (*real-life events*), yang sedang berlangsung, bukan sesuatu yang sudah lewat.

3.2 Kerangka Kerja Penelitian

Untuk membantu dalam penyusunan penelitian ini, maka perlu adanya susunan kerangka kerja (*frame work*) yang jelas tahapan-tahapannya. Kerangka kerja ini merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penyelesaian masalah yang akan dibahas. Adapun kerangka kerja penelitian yang di gunakan seperti terlihat pada gambar 3.1 :



Gambar 1. Kerangka Kerja Penelitian

(Sumber : Maharenanetwork.net diakses tanggal 11 Februari 2019)

Berdasarkan kerangka kerja penelitian yang telah digambarkan di atas, maka dapat diuraikan pembahasan masing-masing tahap dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan pencarian landasan-landasan teori yang diperoleh dari berbagai buku dan juga internet untuk melengkapi perbendaharaan konsep dan teori, sehingga memiliki landasan dan keilmuan yang baik dan sesuai.

2. Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan proses pengumpulan data dengan metode wawancara dan observasi untuk melakukan pengamatan dan analisa terhadap proses jual beli atau transaksi pada Rimba Petshop sehingga mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti.

3. Analisis Sistem

4. Pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah pada sistem yang sedang berjalan. Dengan demikian, diharapkan peneliti dapat menemukan kendala-kendala dan permasalahan yang terjadi pada kegiatan transaksi dan promosi Rimba Petshop sehingga peneliti dapat mencari solusi dari permasalahan tersebut.

5. Pengembangan Sistem

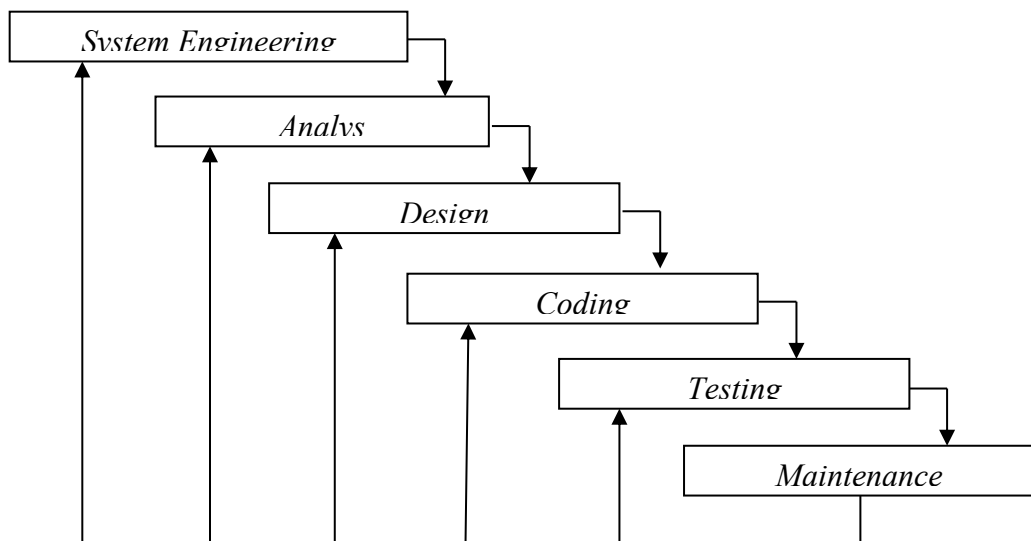
Pada Tahap ini dilakukan Pengembangan sistem dengan menggunakan model waterfall.

- Pembuatan Laporan

Pada tahapan ini dilakukan pembuatan laporan yang disusun berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan teknik pengumpulan data primer dan sekunder

sehingga menjadi laporan penelitian yang dapat memberikan gambaran secara utuh tentang sistem yang sedang dibangun.

Selanjutnya Sistem Informasi Penjualan pada Rimba Petshop ini akan dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP, menggunakan analisis berarah objek dan menggunakan metode *waterfall*, yang dilanjutkan dengan perancangan yang meliputi perancangan proses, sistem dan antarmuka. Karena dengan menggunakan siklus klasik/model air terjun (*waterfall*) ini, akan lebih bisa menyesuaikan dengan keadaan di lapangan dan lebih mudah mengerjakan tahapan-tahapan yang ada pada siklus *waterfall*. Dimana siklus *waterfall* didasarkan pada siklus konvensional dalam bidang rekayasa lainnya dengan pendekatan sequensial yang sistematis



Gambar 2 Pengembangan Sistem Model *Waterfall*

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Analisis Perancangan

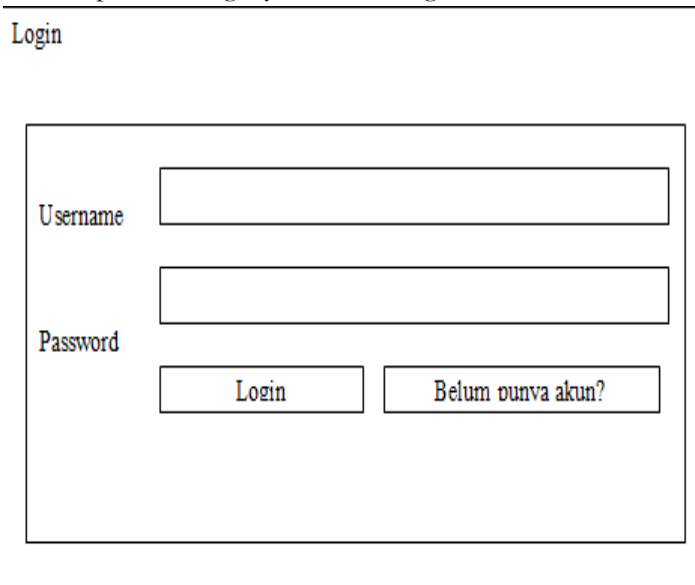
Metode perancangan yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi penjualan pada Rimba Petshop berbasis web yaitu metode perancangan terstruktur, dimana perancangan dimulai dari diagram konteks secara global kemudian diperluas sampai menjadi bentuk yang lebih detail atau dalam bentuk Diagram Arus Data (*Data Flow Diagram*).

4.2 Perancangan Sistem

Dari perancangan sistem dan *database* yang akan dibuat, perancangan sistem informasi penjualan pada Rimba Petshop ini menggunakan bahasa pemrograman *Web*, terdiri dari rancangan susunan komponen atau objek visual maupun non visual, disertai dengan antarmuka grafis untuk menginput data dan tampilan antarmuka pada sistem informasi ini. Berikut ini adalah Perancangan dari sistem yang akan dibuat:

4.2.1 Desain Tampilan Halaman Login

Desain tampilan halaman login ini adalah halaman yang digunakan oleh user untuk masuk kedalam sistem. Adapun rancanganya adalah sebagai berikut:



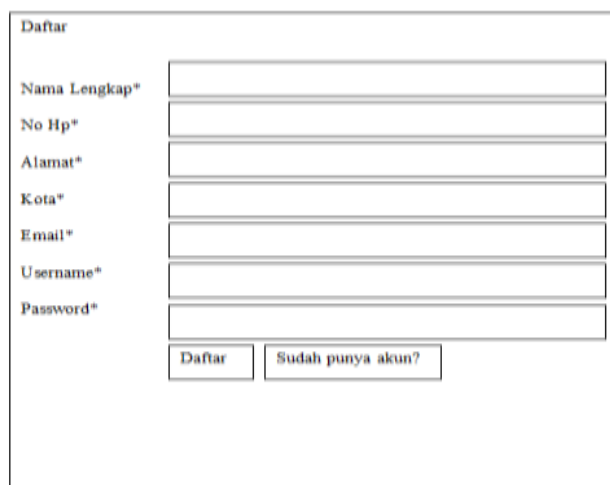
The image shows a login form titled "Login". It contains two input fields: "Username" and "Password". Below the "Password" field, there are two buttons: "Login" and "Belum punya akun?".

Gambar 3. Desain Tampilan Halaman Login

Keterangan: Desain tampilan halaman login ini adalah halaman yang digunakan oleh user untuk masuk kedalam sistem

4.2.2 Desain Tampilan Halaman Daftar

Desain tampilan Halaman Daftar digunakan untuk melakukan pendaftaran user atau kustomer pada sistem informasi penjualan ini. Adapun rancanganya adalah sebagai berikut:



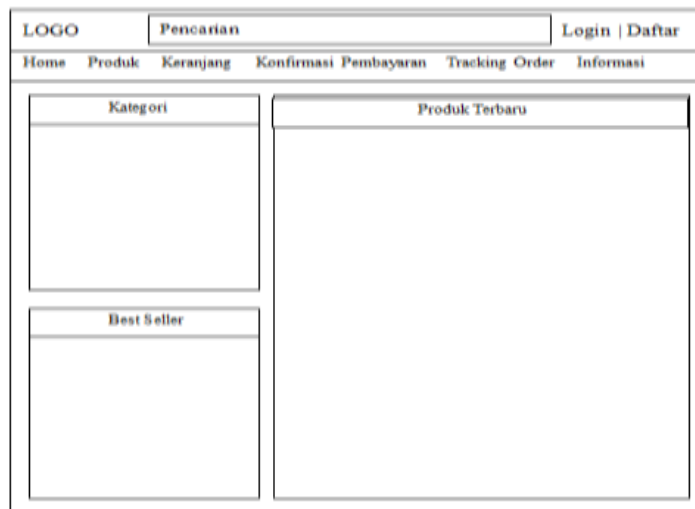
The image shows a registration form titled "Daftar". It contains seven input fields: "Nama Lengkap*", "No Hp*", "Alamat*", "Kota*", "Email*", "Username*", and "Password*". Below the "Password*" field, there are two buttons: "Daftar" and "Sudah punya akun?".

Gambar 4. Desain Tampilan Halaman Daftar

Keterangan: Halaman Daftar digunakan untuk melakukan pendaftaran user atau kustomer pada sistem informasi penjualan ini.

4.2.3 Desain Tampilan Halaman Beranda

Desain tampilan Halaman Beranda yaitu halaman yang pertama kali ditampilkan saat user mengakses sistem informasi penjualan yang dibuat. Adapun rancangannya adalah sebagai berikut:

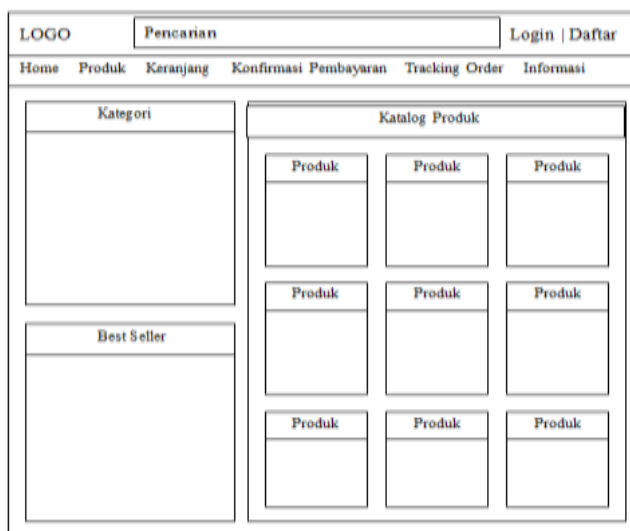


Gambar 5. Desain Tampilan Halaman Beranda

Keterangan: Halaman Beranda yaitu halaman yang pertama kali ditampilkan saat user mengakses sistem informasi penjualan yang dibuat.

4.2.4 Desain Tampilan Halaman Produk

Desain tampilan Halaman ini berisikan daftar produk yang dijual pada Rimba Petshop dan digunakan untuk melakukan transaksi pembelian. Adapun rancangannya adalah sebagai berikut:

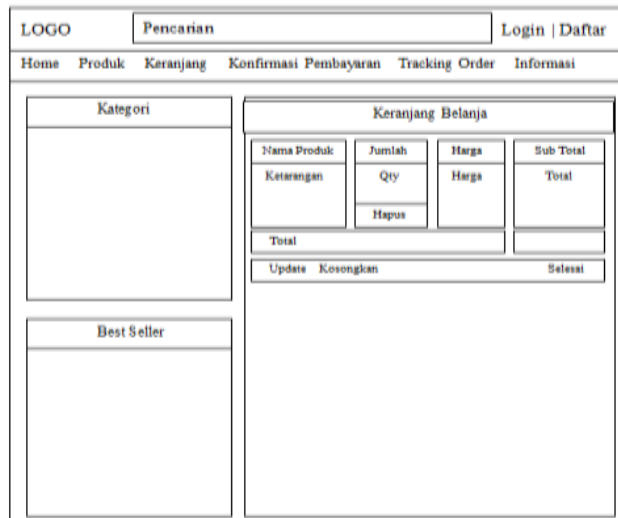


Gambar 6. Desain Tampilan Halaman Produk

Keterangan: Halaman ini berisikan daftar produk yang dijual pada Rimba Petshop dan digunakan untuk melakukan transaksi pembelian.

4.2.5 Desain Tampilan Halaman Keranjang

Desain tampilan Halaman ini menampilkan informasi daftar produk yang dibeli mulai dari nama produk, jumlah yang dibeli, harga produk dan deskripsi produk. Adapun rancangannya adalah sebagai berikut:



Gambar 7. Desain Tampilan Halaman Keranjang

Keterangan: Halaman ini menampilkan informasi daftar produk yang dibeli mulai dari nama produk, jumlah yang dibeli, harga produk dan deskripsi produk.

4.2.6 Desain Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran

Desain tampilan Halaman ini digunakan untuk melakukan konfirmasi pembayaran dengan cara mengupload bukti pembayaran. Adapun rancangannya adalah sebagai berikut:



Gambar 8. Desain Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran

Keterangan: Halaman ini digunakan untuk melakukan konfirmasi pembayaran dengan cara mengupload bukti pembayaran.

4.2.7 Desain Tampilan Halaman Tracking Order

Desain tampilan Halaman ini digunakan untuk melakukan pelacakan pengiriman produk yang dibeli atau dipesan. Adapun rancanganya adalah sebagai berikut:



Gambar 9. Desain Tampilan Halaman Tracking Order

Keterangan: Halaman ini digunakan untuk melakukan pelacakan pengiriman produk yang dibeli atau dipesan.

4.2.8 Desain Tampilan Halaman Informasi

Desain tampilan Halaman ini digunakan untuk menampilkan informasi terkait dengan sistem penjualan ini.. Adapun rancanganya adalah sebagai berikut:



Gambar 10. Desain Tampilan Halaman Informasi

5. Kesimpulan

Dari pembahasan pada bab sebelumnya yang telah diuraikan maka Penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem Informasi Penjualan Pada Rimba Petshop Bangko Jambi dapat dibuat dengan pemrograman berbasis website menggunakan “sublime teks editor” untuk menulis kode program.
2. Sistem Informasi Penjualan Pada Rimba Petshop Bangko Jambi dapat mempermudah kegiatan operasional yang ada seperti: jual beli, pemesanan produk dan pembuatan laporan penjualan.
3. Untuk membangun Sistem Informasi Penjualan Pada Rimba Petshop Bangko Jambi memerlukan data-data yang diperlukan diantaranya: Data Produk, Data Pemesanan, Data Penjualan, Data Perawatan, Data Kustomer dan data Informasi Mengenai Rima Petshop.
4. Untuk Memudahkan Pembuatan dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan ini Penulis melakukan pendekatan terhadap Manajemen Rimba Petshop dengan tujuan untuk bekerjasama agar sistem yang dibuat dapat sesuai dengan apa yang diinginkan.

Daftar Pustaka

- [1] Alexander F. K. Sibero, 2012, “Kitab Suci Web Programming”, Mediakom, Yogyakarta.
- [2] Gelinas dan Dull, 2012, “*Accounting Information Systems*”, PT. Raja Grafindo Persaja, Jakarta.
- [3] Hanif AL Fatah, 2014, “*Analisis & Perancangan Sistem Informasi untuk keunggulan bersaing perusahaan & organisasi modern*”, Mediakom, Yogyakarta.
- [4] Jogianto, 2014, “Analisa dan Desain Sistem Informasi, PT. Gramedia PustakaUtama, Bandung.
- [5] Kustiyahningsih, Yeni dan Amanisa, Rosa devie, 2014, “*Pemrograman Basis Data Berbasis Web Menggunakan PHP & MySQL*”, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- [6] Roomney & Steinbart, 2015, “*Accounting Information Systems*”, PT. Rajawali Pers, Jakarta.
- [7] Saladin & Oesman, 2014, “Intisari Pemasaran dan Unsur-Unsur Pemasaran”, Linda Karya, Bandung.