

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

1.1 Perancangan Aplikasi

Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Penjualan ini menggunakan metode RAD (Rapid Application Development) dengan tahapan *Requirement Planning, User Design, Build System, dan Implementation*. Pelaksanaan keseluruhan prosedur pengembang penelitian ini secara rinci dapat dilihat sebagai berikut :

1.1.1 Requirement Planning (Perencanaan Kebutuhan)

Pada tahap ini dilakukan analisa mengenai kebutuhan masalah dalam pembuatan aplikasi yang meliputi, analisa kebutuhan masalah, dan analisis alat yang digunakan dalam membuat aplikasi.

1.1.1.1 Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan permasalahan yang diteliti oleh peneliti. Objek penelitian yang peneliti pilih adalah Toko Busa Asri Foam. Asri Foam adalah sebuah toko yang menjual berbagai macam kasur busa, kursi busa, dan berbagai macam aksesoris seperti bantal dan guling.

1.1.1.2 Analisa Kebutuhan Masalah

1. Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan

Asri Foam merupakan toko yang menjual berbagai macam kasur busa, kursi busa, dan berbagai macam aksesoris seperti bantal dan guling. Saat ini pemilik toko Asri Foam masih menjual barang dagangannya dengan cara pembeli harus datang langsung ke toko jika ingin membeli barang yang diinginkan. Menurut peneliti, cara tersebut masih kurang untuk memasarkan barang dagangannya. Padahal saat ini sudah banyak toko yang memasarkan dagangannya menggunakan media online.

Dengan adanya aplikasi sistem informasi penjualan ini, diharapkan dapat menambah pemasaran barang dan mempermudah pelanggan untuk dapat membeli barang tanpa harus datang langsung ke toko.

Deskripsi Aplikasi ini dapat di lihat sebagai berikut:

1. Menambah mengedit dan menghapus barang yang dijual.
2. Menambah stok barang.
3. Laporan daftar barang masuk
4. Laporan penjualan

Prosedur pembelian barang di toko ini dapat di jelaskan sebagai berikut:

1. Pembeli harus login bila ingin membeli barang.
2. Kemudian pembeli dapat memilih barang yang diinginkan di aplikasi.
3. Pembeli melakukan pembelian dan melakukan konfirmasi transfer uang ke rekening pemilik toko Asri Foam
4. Pengelola mengecek pengiriman uang jika sudah di terima, maka pengelola akan mengkonfirmasi pembelian dan pengelola akan melakukan pengiriman barang.

2. Kelemahan Sistem Yang Berjalan

Berdasarkan analisa dari sistem yang berjalan diatas, didapat kelemahan dari sistem yang berjalan adalah sebagai berikut:

1. Tidak ada backup data untuk menanggulangi data pembeli dan jumlah penghasilan.

3. Solusi Pemecahan Masalah

Adapun solusi dari pemecahan masalah yang peneliti lakukan dalam menyelesaikan masalah yang dialami oleh pemilik toko Asri Foam adalah dengan membuat aplikasi Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web, aplikasi yang dibuat diharapkan dapat membantu pemilik toko dalam memperluas pemasaran barang yang dijual. Mulai dari pembelian secara online sampai proses pengiriman barang.

4. Analisis Sistem Usulan

Dengan adanya aplikasi sistem penjualan berbasis web ini, akan memudahkan pengelola asri foam dalam melakukan pengolahan data transaksi penjualan dan pembelian barang, data pelanggan, dan data

barang. Selain itu pelanggan yang telah terdaftar menjadi anggota dapat membeli barang tanpa harus datang langsung ke toko.

Tabel 4. 1 Perbandingan sistem yang berjalan dengan sistem yang diusulkan

No.	Sistem Berjalan	Sistem Usulan	Hasil yang ingin dicapai
1	Pengelola mencatat transaksi pembelian dan penjualan barang pada buku induk asri foam	Pencatatan data transaksi penjualan dan pembelian barang secara komputerisasi dengan aplikasi asri foam	Data penjualan dan pembelian barang di manajemen oleh pengelola asri foam lewat fasilitas transaksi yang ada pada aplikasi
2	Media penyimpanan masih bersifat manual dengan memanfaatkan media kertas sehingga data-data tidak tersusun secara rapih.	Penyimpanan tersusun secara rapih dan terstruktur dengan menggunakan <i>database</i> pada aplikasi asri foam	Dengan adanya <i>database</i> ini data dapat tersimpan dengan aman dan rapih serta dapat menyimpan data dalam skala besar.

4.1.1.3 Analisis Data

Setelah melakukan observasi dan wawancara dengan petugas asri foam kemudian dilakukan analisa untuk mengetahui fitur-fitur yang dibutuhkan dalam aplikasi seperti fitur tambah data, edit data, hapus data, dan cetak data. Peneliti juga melakukan analisa mengenai data-data yang di butuhkan dalam pembuatan aplikasi seperti data pelanggan, data barang, distributor, data transaksi penjualan. Data tersebut kemudian dimasukkan

kedalam database sistem yang selanjutnya diolah menggunakan bahasa pemrograman untuk ditampilkan dalam laporan agar dapat dilihat oleh petugas asri foam secara mudah dan terperinci.

4.1.1.4 Analisis Kebutuhan Alat

Peralatan yang digunakan dalam membuat Aplikasi Sistem Penjualan berbasis framework Yii ini antara lain:

1. Perangkat Keras (*Hardware*)

a. Perangkat Keras Yang Digunakan Pengelola

Adapun perangkat keras (*hardware*) yang digunakan dalam membantu pembuatan aplikasi asri foam ini berupa laptop dengan spesifikasi sebagai berikut:

- Processor : Intel(R) Core(TM) i3 CPU @2.53Ghz
- Memory : 2.00 GB RAM
- Mouse dan Printer
- Hard Disk : 320 GB

b. Perangkat Keras Untuk *User*

User dapat menggunakan aplikasi ini dengan spesifikasi yang biasa saja, tidak perlu dengan spesifikasi yang tinggi pun sudah dapat menjalankannya, yang terpenting tersambung dengan koneksi internet.

2. Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan untuk pembuatan aplikasi di laptop antara lain:

- Operating System : Windows 7 Ultimate 64-bit
- Yii Framework
- Paket web server xampp versi v3.2.1 (Apache 2.4.10, PHP 5.5.15, MySQL 4.2.7.1)
- Sublime Text 3, sebagai editor kode aplikasi web
- Web Browser Mozilla Firefox, untuk menjalankan aplikasi berbasis web

4.1.1.5 Analisis Pengguna

Analisis pengguna dimaksudkan untuk mengetahui siapa saja yang terlibat beserta karakteristiknya sehingga dapat diketahui tingkat pengalaman dan pemahaman pengguna terhadap komputer.

Pengelola di toko Asri Foam berusia 28 tahun. Dan memiliki pengalaman dalam mengoperasikan komputer, tetapi belum memahami program aplikasi, dan sudah cukup berpengalaman dalam mengoperasikan sistem operasi windows, seperti menggunakan Microsoft word dan excel, dan dapat menggunakan internet dengan baik.

Tabel 4. 2 Karakteristik Pengguna

Pengguna	Tanggung Jawab	Hak Akses	Pengalaman
Pengelola Asri Foam	Mengolah data pelanggan, data barang, data anggota, data distributor, data transaksi, sampai pada mencetak laporan	Menambah, menghapus, dan mengubah data	<ol style="list-style-type: none"> 1. Minimal mampu mengoperasikan komputer 2. Menggunakan Microsoft word dan excel 3. Bisa menggunakan aplikasi browser

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik *user* yang ada telah memenuhi kreteria untuk dapat menggunakan program aplikasi yang akan dibangun.

4.1.2 User Design (Desain Pengguna)

4.1.2.1 Deskripsi Sistem Aplikasi

Aplikasi ini bertujuan untuk mempermudah pengelola asri foam dalam memperluas pemasaran barang dan melakukan pengolahan data, seperti: data pelanggan, anggota, maupun data barang serta data transaksi

penjualan dan pembelian barang, agar data yang dihasilkan lebih akurat dan cepat.

Untuk dapat menjelaskan Aplikasi Sistem Penjualan ini secara mudah dan sederhana, maka pada tahap ini peneliti membuat perancangan sistem dengan menggunakan diagram UML (*Unified Modelling Language*) yang digambarkan melalui perancangan diagram seperti *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, *Flowchart* perancangan input dan output, perancangan *database*, dan perancangan tampilan.

4.1.2.2 Perancangan Berorientasi Objek

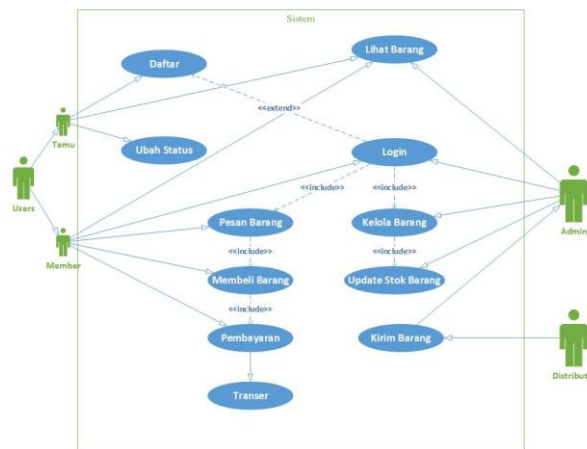
1. Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan diagram yang menunjukkan hubungan atau interaksi antara sistem aplikasi dan aktor. Pada aplikasi ini terdapat dua 4 aktor yang berinteraksi dengan sistem yaitu anggota, tamu, pengelola asri foam dan distributor barang.

Berikut merupakan diagram *Use Case diagram* dari aplikasi system informasi penjualan

a. Use Case Diagram Penjualan

Use Case diagram ini menjelaskan interaksi distributor, pengelola, anggota, dan tamu dalam system penjualan. Diagram *Use Case* dapat dilihat pada Gambar 4.1 dan penjelasan dari proses *Use Case* dapat dilihat pada Tabel 4.4 berikut:



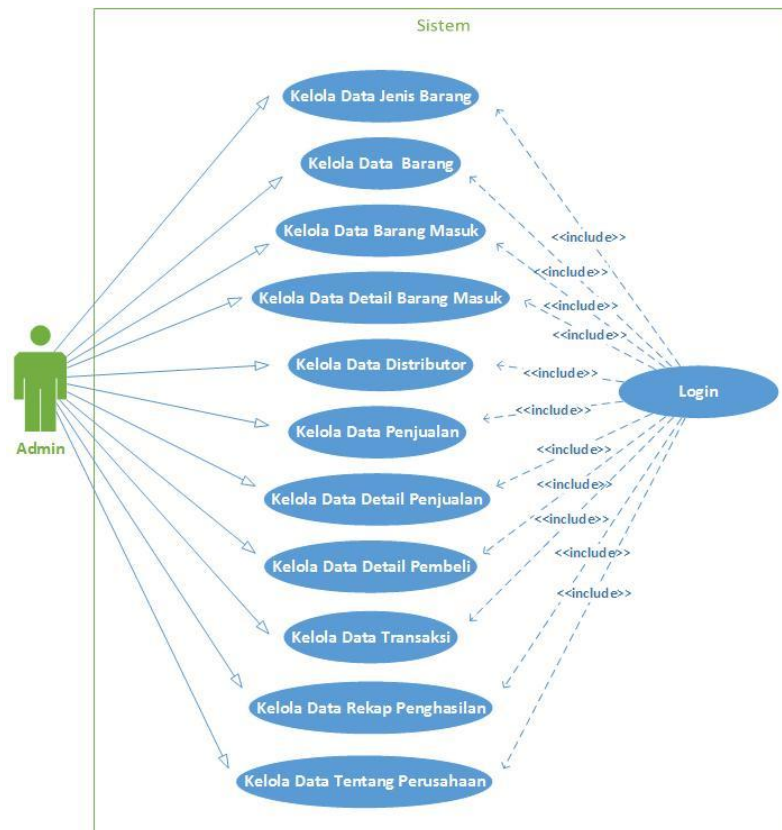
Gambar 4. 1 *Use Case Diagram* Aplikasi Penjualan

Tabel 4. 3 Deskripsi *Use Case* Penjualan

No	Aktor	Proses <i>Use Case</i>	Keterangan
1	Distributor	Kirim Barang	Distributor mengirim barang ke pengelola untuk dijual kembali.
2	Pengelola	Kelola Barang	Pengelola mengelola data barang, mengedit, menghapus dan melihat detail data barang.
3	Pengelola	Update Stok Barang	Pengelola mengupdate data stok barang
4	Pengelola	Lihat Barang	Pengelola melihat daftar barang yang dijual
5	<i>User</i>	Pesan Barang	<i>User</i> memesan barang yang ingin dibeli
6	<i>User</i>	Membeli Barang	<i>User</i> membeli barang yang sudah dipesan
7	<i>User</i>	Pembayaran	<i>User</i> melakukan pembayaran barang yang sudah dibeli
8	<i>User</i>	Transfer	<i>User</i> melakukan pembayaran dengan mentransfer uang
9	Tamu	Lihat Barang	Melihat daftar barang yang dijual
10	Tamu	Daftar	Tamu mendaftar menjadi anggota
11	Tamu	Ubah Status	Merubah status dari tamu menjadi anggota

b. Use Case Diagram Kelola Barang

Use Case diagram ini menjelaskan interaksi pengelola dalam mengelola data barang. Diagram *Use Case* dapat dilihat pada gambar 4.2 dan deskripsi dapat dilihat di table 4.5 berikut:



Gambar 4. 2 *Use Case* Diagram Kelola Barang

Tabel 4. 4 Deskripsi *Use Case* Diagram Kelola Barang

No	Aktor	Proses <i>Use Case</i>	Keterangan
1	Pengelola	Kelola Data Jenis Barang	Mengelola data jenis barang, tambah, edit, dan hapus.
2	Pengelola	Kelola Data Barang	Mengelola data barang, tambah, edit, dan hapus.

3	Pengelola	Kelola Data Barang Masuk	Mengelola data barang masuk, edit dan hapus
4	Pengelola	Kelola Data Detail Barang Masuk	Mengelola data detail barang masuk, edit dan hapus
5	Pengelola	Kelola Data Distributor	Mengelola data distributor, tambah, edit dan hapus
6	Pengelola	Kelola Data Penjualan	Mengelola data distributor, edit dan hapus.
7	Pengelola	Kelola Data Detail Penjualan	Mengelola data detail penjualan, edit dan hapus.
8	Pengelola	Kelola Data Detail Pembeli	Mengelola data detail pembeli, edit dan hapus
9	Pengelola	Kelola Data Transaksi	Mengelola data transaksi, edit, hapus dan konfirmasi pembayaran
10	Pengelola	Kelola Data Rekap Penghasilan	Mengelola data rekap penghasilan, mencetak laporan.
11	Pengelola	Kelola Data Tentang Perusahaan	Mengedit informasi tentang perusahaan

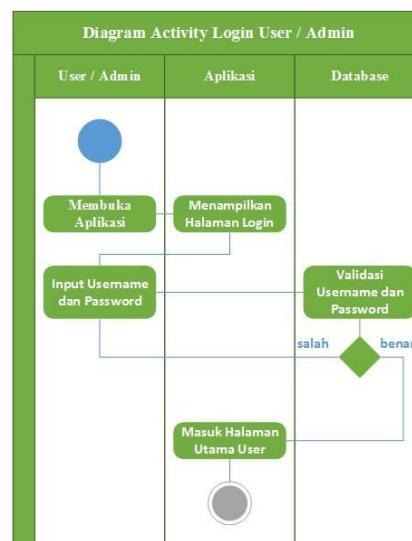
2. Activity Diagram

Activity Diagram merupakan diagram yang memperlihatkan aliran dari suatu aktivitas ke aktivitas lainnya dalam suatu sistem. Berikut adalah

activity diagram atau diagram aktivitas dari aplikasi sistem penjualan di Asri Foam.

a. **Activity Diagram Login User dan Pengelola**

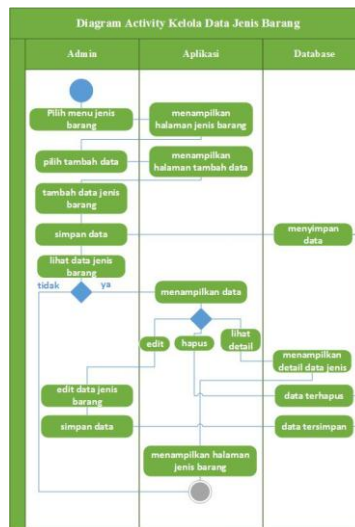
Activity Diagram Login berfungsi sebagai sistem keamanan, sehingga untuk bisa mengakses sistem harus melakukan login terlebih dahulu. Ketika login sistem akan memvalidasi data login benar atau salah. Setelah validasi sukses sistem akan masuk pada halaman utama. *Activity diagram* login dapat dilihat pada Gambar 4.3 berikut



Gambar 4. 3 *Activity Diagram* Kelola Data Jenis Barang

Activity diagram ini menjelaskan aktivitas pengelola dalam mengelola data jenis barang, seperti edit data, tambah data, hapus data, detail data jenis barang.

Activity diagram kelola data jenis barang dapat dilihat pada Gambar 4.4 berikut:

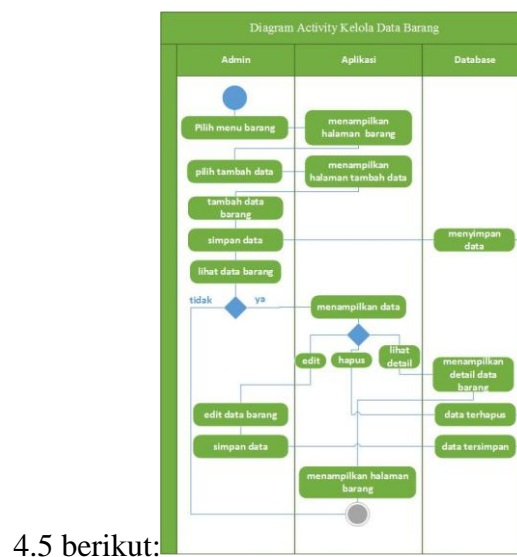


Gambar 4. 4 Activity Diagram Kelola Data Jenis Barang

b. Activity Diagram Kelola Data Barang

Activity diagram ini menjelaskan aktivitas pengelola dalam mengelola data barang, seperti edit data, tambah data, hapus data, edit stok barang dan detail data barang. Ketika pengelola menambah data barang baru, barang akan muncul di halaman utama *user* sebagai barang yang siap dijual.

Activity diagram kelola data barang dapat dilihat pada Gambar

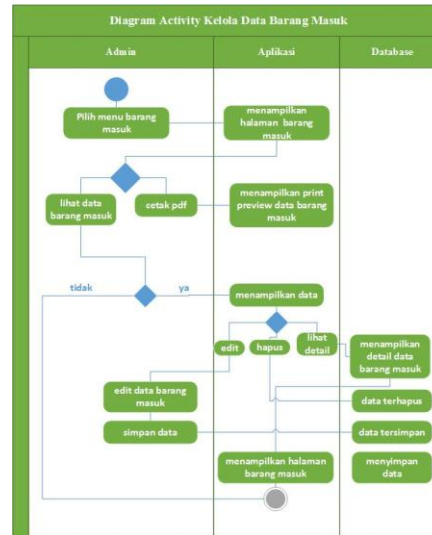


4.5 berikut:

Gambar 4. 5 Activity Diagram Kelola Data Barang

c. Activity Diagram Kelola Data Barang Masuk

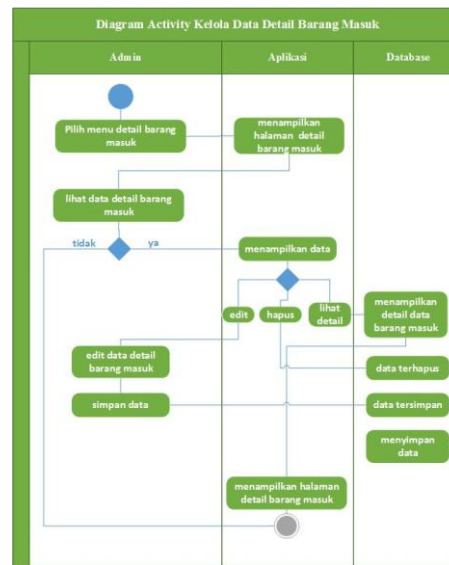
Activity diagram ini menjelaskan aktivitas pengelola dalam mengelola data barang masuk, seperti edit data, hapus data, dan detail data barang masuk. *Activity diagram* kelola data barang masuk dapat dilihat pada Gambar 4.6 berikut:



Gambar 4. 6 *Activity Diagram* Kelola Data Barang Masuk

d. *Activity Diagram* Kelola Data Detail Barang Masuk

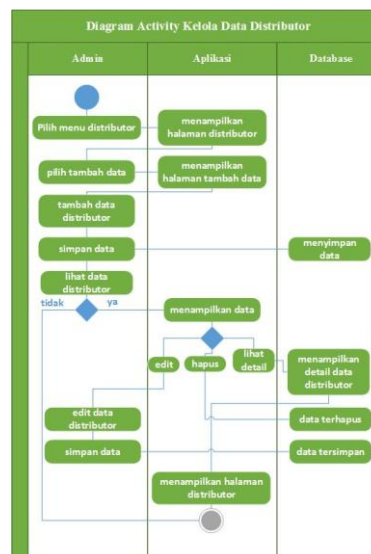
Activity diagram ini menjelaskan aktivitas pengelola dalam mengelola data detail barang masuk, seperti edit data, hapus data, dan detail data barang masuk. *Activity diagram* kelola data detail barang masuk dapat dilihat pada Gambar 4.7 berikut:



Gambar 4. 7 Activity Diagram Kelola Data Detail Barang Masuk

e. **Activity Diagram Kelola Data Distributor**

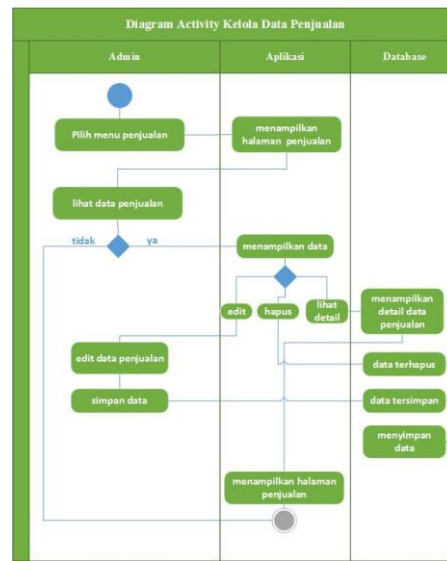
Activity diagram ini menjelaskan aktivitas pengelola dalam mengelola data distributor yang mensuplai barang untuk dijual pengelola, seperti menambah data distributor baru, edit data distributor, hapus data distributor, dan detail data distributor. *Activity diagram* kelola data distributor dapat dilihat pada Gambar 4.8 berikut:



Gambar 4. 8 Activity Diagram Kelola Data Distributor

f. **Activity Diagram Kelola Data Penjualan**

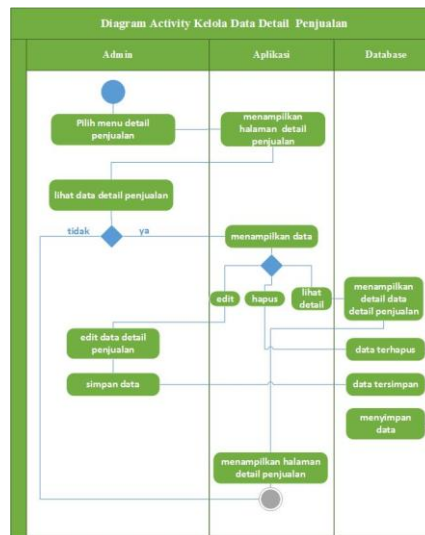
Activity diagram ini menjelaskan aktivitas pengelola dalam mengelola data penjualan, seperti edit data, hapus data, dan detail data penjualan, supaya pengelola mengetahui barang apa saja yang telah terjual. *Activity diagram* kelola data penjualan dapat dilihat pada Gambar 4.9 berikut:



Gambar 4. 9 *Activity Diagram* Kelola Data Penjualan

g. *Activity Diagram* Kelola Data Detail Penjualan

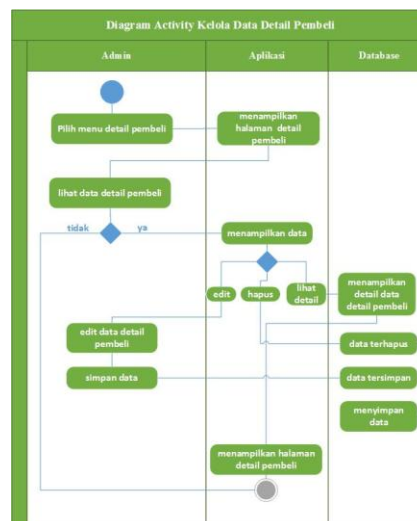
Activity diagram ini menjelaskan aktivitas pengelola dalam mengelola data detail penjualan, seperti edit data, hapus data, dan detail data penjualan. *Activity diagram* kelola data detail penjualan dapat dilihat pada Gambar 4.10 berikut:



Gambar 4. 10 *Activity Diagram* Kelola Data Detail Penjualan

h. *Activity Diagram* Kelola Data Detail Pembeli

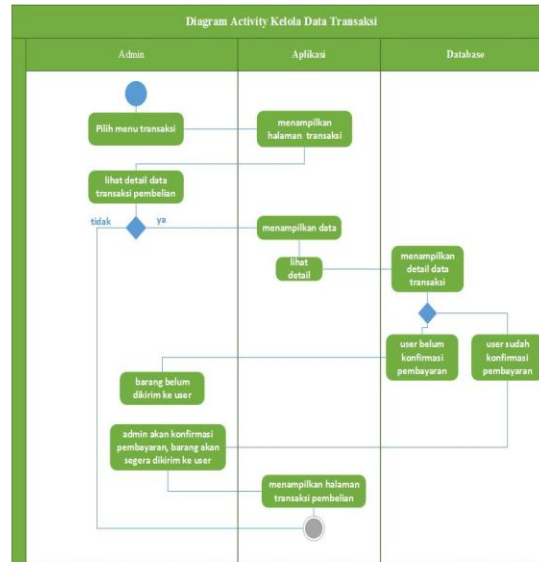
Pada activity diagram kelola data pembeli ini menggambarkan pengelola dapat mengedit dan menghapus data pamong. Ketika pengelola akan menambahkan data pamong, aplikasi akan menampilkan form tambah , jika ingin menghapus aplikasi akan menampilkan peringatan hapus. *Activity diagram* kelola data detail pembeli dapat dilihat pada Gambar 4.11 berikut:



Gambar 4. 11 *Activity Diagram* Kelola Data Detail Pembeli

i. *Activity Diagram* Transaksi

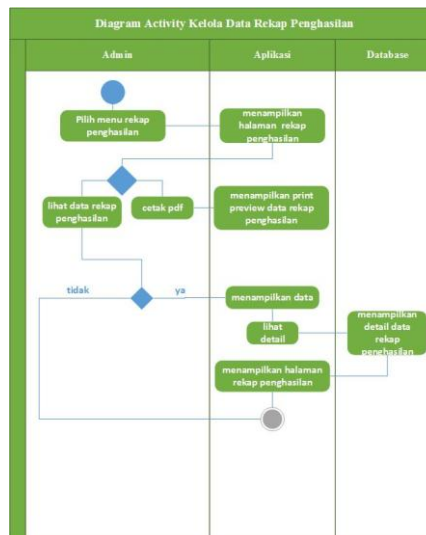
Activity Diagram transaksi ini menggambarkan pengelola dalam mengelola data transaksi, melihat status pembelian barang *user* dan mengkonfirmasi pembayaran yang telah *user* lakukan. *Activity diagram* transaksi dapat dilihat pada Gambar 4.12 berikut:



Gambar 4. 12 *Activity Diagram* Transaksi

j. *Activity Diagram* Kelola Data Penghasilan

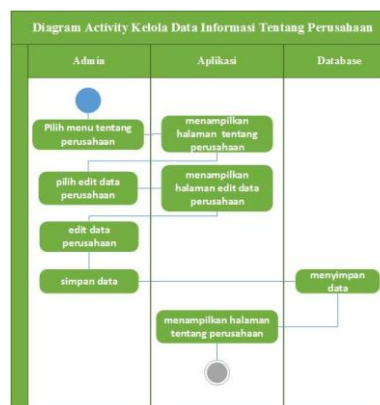
Activity Diagram ini menjelaskan aktifitas pengelola dalam mengelola data penghasilan, data penghasilan ini untuk mengetahui berapa hasil dari penjualan barang-barang yang telah terjual. *Activity diagram* kelola data penghasilan dapat dilihat pada Gambar 4.13 berikut:



Gambar 4. 13 *Activity Diagram* Kelola Data Penghasilan

k. *Activity Diagram* Kelola Informasi Perusahaan

Activity Diagram ini menjelaskan aktifitas pengelola dalam mengelola informasi perusahaan seperti deskripsi perusahaan, alamat perusahaan, nomor hp perusahaan. Ketika pengelola sudah selesai mengupdate informasi, informasi tersebut akan muncul di menu tentang kami *user*. *Activity diagram* kelola data informasi dapat dilihat pada Gambar 4.14 berikut:

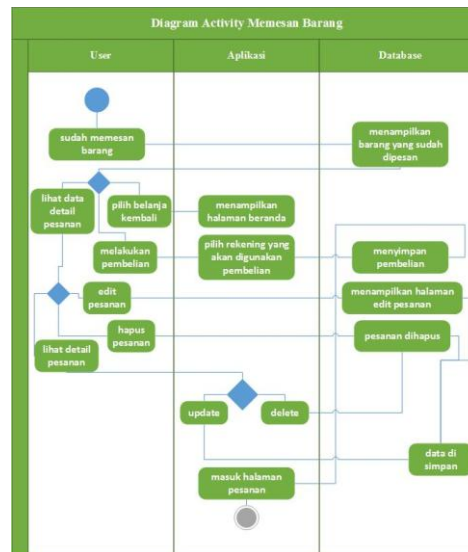


Gambar 4. 14 *Activity Diagram* Kelola Data Informasi

l. *Activity Diagram* Pemesanan Barang User

Activity Diagram ini menjelaskan aktifitas *user* ketika memesan barang, ketika *user* sudah memesan barang di halaman beranda *user*,

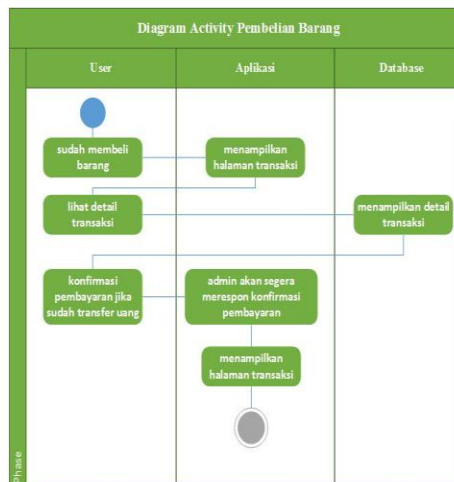
user harus masuk menu pesanan, di halaman pesanan *user* akan ditampilkan daftar barang yang sudah dipilih di halaman beranda, jika *user* ingin membeli barang harus memilih nomer rekening yang ingin digunakan untuk transfer pembayaran dan pilih tombol beli sekarang. *Activity diagram* pemesanan barang dapat dilihat pada Gambar 4.15 berikut:



Gambar 4. 15 *Activity Diagram* Pemesanan Barang *User*

m. Activity Diagram Pembelian Barang

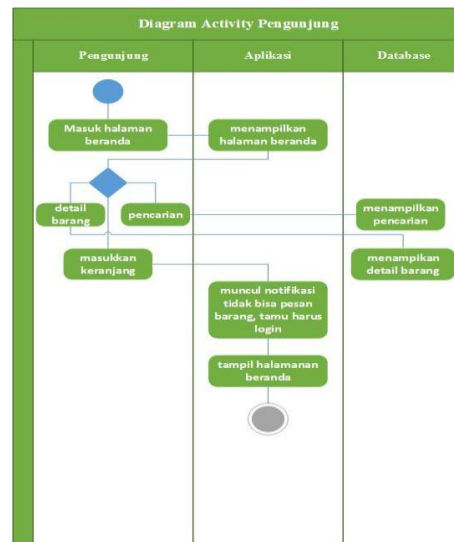
Activity Diagram ini menjelaskan alur pembelian barang, ketika *user* sudah melakukan pembelian barang, *user* harus masuk menu pembelian, di menu pembelian ini *user* dapat melihat detail daftar barang yang sudah dibeli dan ketika *user* sudah melakukan transfer pembayaran *user* harus konfirmasi pembayaran dengan cara pilih tombol konfirmasi pembayaran. Ketika *user* memilih konfirmasi pembayaran, pengelola akan menerima pemberitahuan konfirmasi pembayaran dan pengelola akan segera mengkonfirmasi ulang pembayaran *user* dan pengelola akan segera mengirim barang yang sudah dibayar *user*. *Activity diagram* pembelian dapat dilihat pada Gambar 4.16 berikut:



Gambar 4. 16 *Activity Diagram* Pembelian Barang

n. *Activity Diagram* Tamu atau Pengunjung

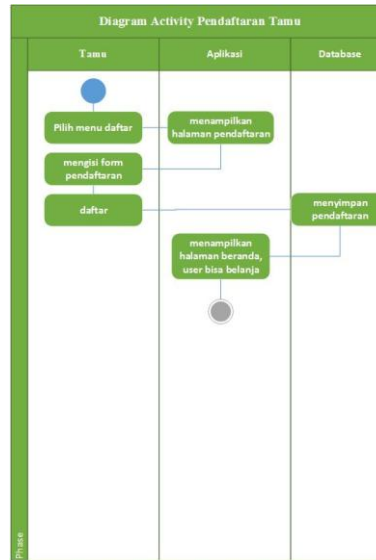
Activity Diagram ini menjelaskan aktifitas tamu ketika masuk dalam aplikasi, disini tamu hanya bisa melihat daftar barang dan detail barang yang dijual dan tidak bisa membeli barang karena bukan sebagai anggota. Ketika *user* memilih masukkan keranjang system akan memunculkan perintah silahkan login dahulu. *Activity diagram* tamu dapat dilihat pada Gambar 4.16 berikut:



Gambar 4. 17 *Activity Diagram* Pengunjung

o. *Activity Diagram* Pendaftaran Anggota Baru

Activity Diagram ini menjelaskan alur pendaftaran anggota, *user* harus masuk menu daftar dan mengisi form yang disediakan kemudian pilih daftar. *Activity diagram* pendaftaran dapat dilihat pada Gambar 4.18 berikut:

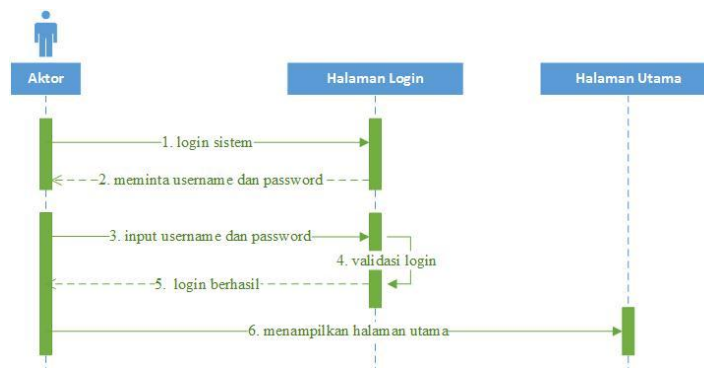
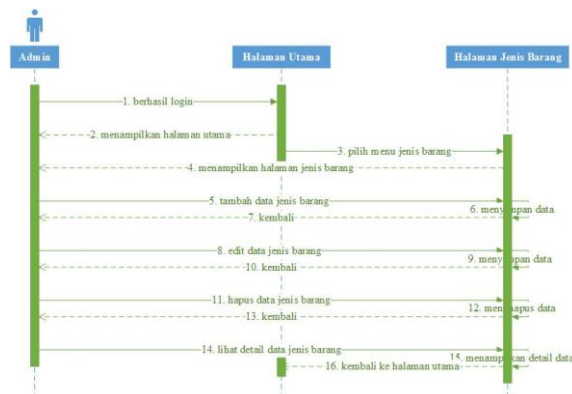
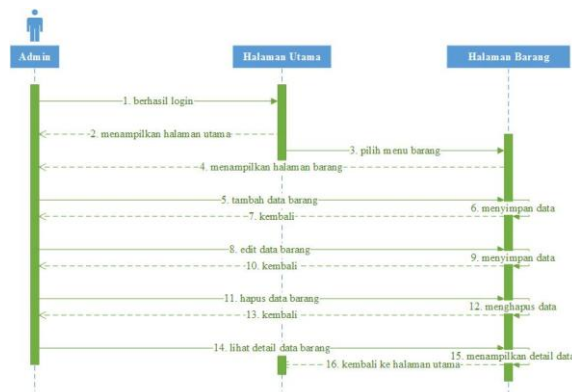


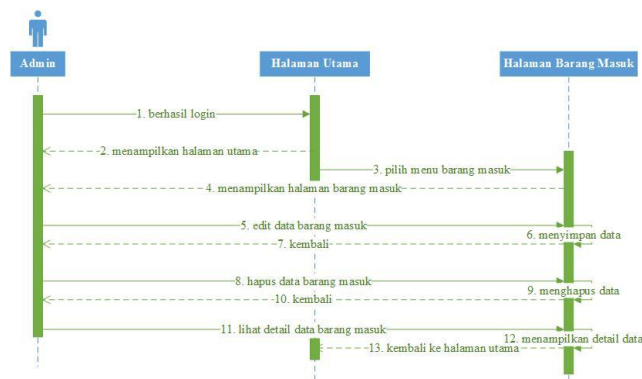
Gambar 4. 18 *Activity Diagram* Pendaftaran

3. *Sequence Diagram*

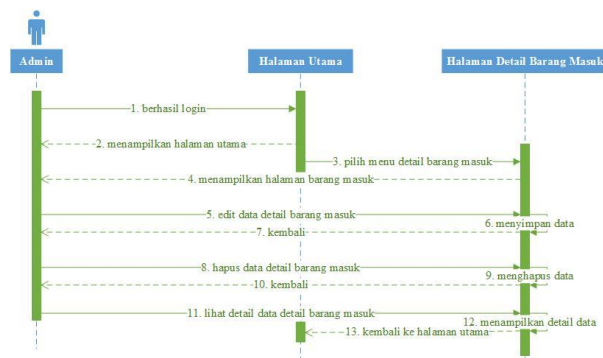
Sequence diagram merupakan penggambaran skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respon dari sebuah elemen untuk menghasilkan keluaran tertentu, *sequence diagram* disusun berdasarkan urutan waktu. Berikut adalah *sequence diagram* aplikasi sistem penjualan asri foam:

a. *Sequence Diagram Login User atau Pengelola*

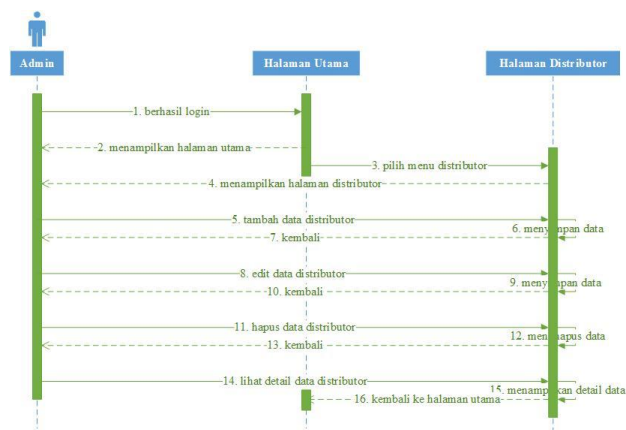
Gambar 4. 19 *Sequence Diagram* Loginb. *Sequence Diagram* Kelola Data Jenis BarangGambar 4. 20 *Sequence Diagram* Kelola Data Jenis Barangc. *Sequence Diagram* Kelola BarangGambar 4. 21 *Sequence Diagram* Kelola Barangd. *Sequence Diagram* Kelola Data Barang Masuk

Gambar 4. 22 *Sequence Diagram* Kelola Data Barang Masuk

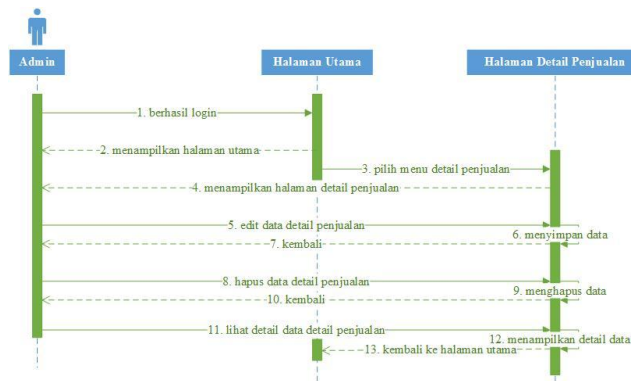
e. *Sequence Diagram* Kelola Data Detail Barang Masuk

Gambar 4. 23 *Sequence Diagram* Kelola Data Detail Barang Masuk

f. *Sequence Diagram* Kelola Data Distributor

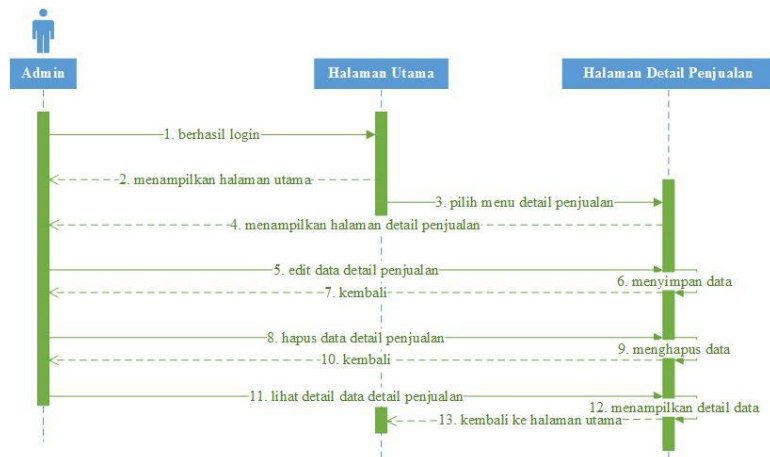
Gambar 4. 24 *Sequence Diagram* Kelola Data Distributor

g. *Sequence Diagram* Kelola Data Penjualan



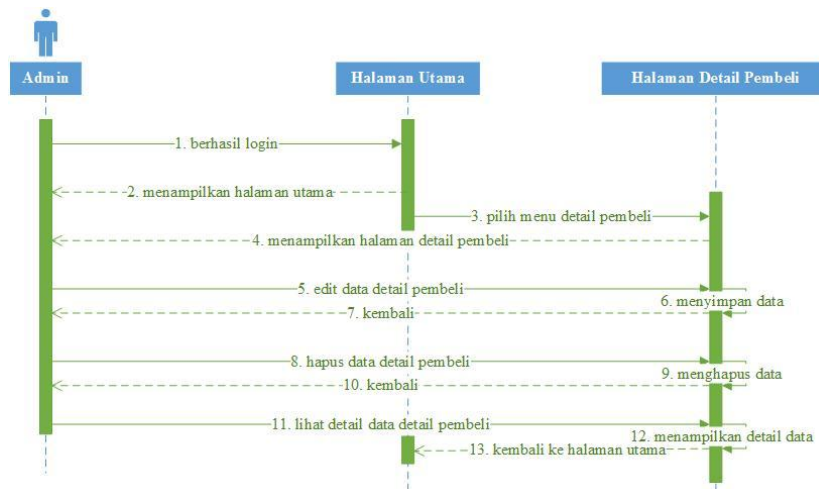
Gambar 4. 25 Sequence Diagram Kelola Data Penjualan

h. Sequence Diagram Kelola Data Detail Penjualan



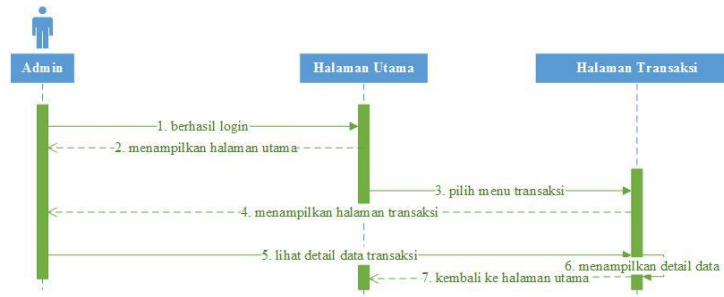
Gambar 4. 26 Sequence Diagram Kelola Data Detail Penjualan

i. Sequence Diagram Kelola Data Detail Pembeli



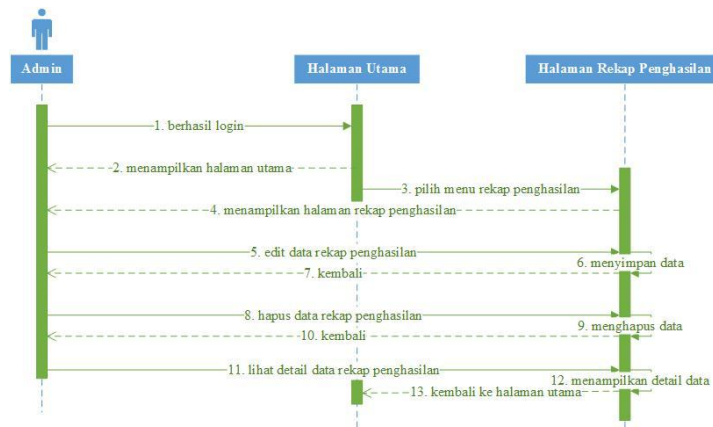
Gambar 4. 27 Sequence Diagram Kelola Data Detail Pembeli

j. *Sequence Diagram* Transaksi



Gambar 4. 28 *Sequence Diagram* Transaksi

k. *Sequence Diagram* Kelola Data Rekap Penghasilan



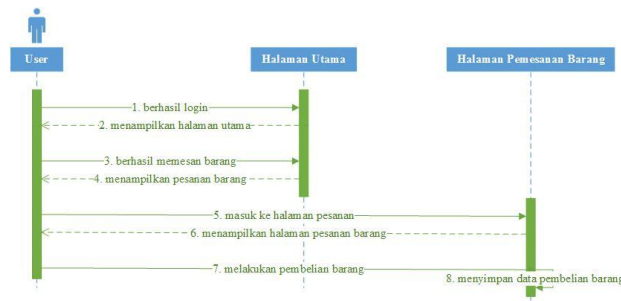
Gambar 4. 29 *Sequence Diagram* Kelola Data Penghasilan

l. *Sequence Diagram* Kelola Data Informasi Perusahaan



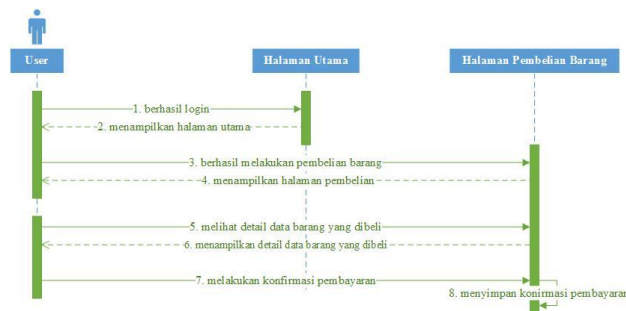
Gambar 4. 30 *Sequence Diagram* Kelola Data Informasi Perusahaan

m. Sequence Diagram Pemesanan Barang



Gambar 4. 31 Sequence Diagram Pemesanan Barang

n. Sequence Diagram Pembelian Barang



Gambar 4. 32 Sequence Diagram Pembelian Barang

o. Sequence Diagram Pengunjung

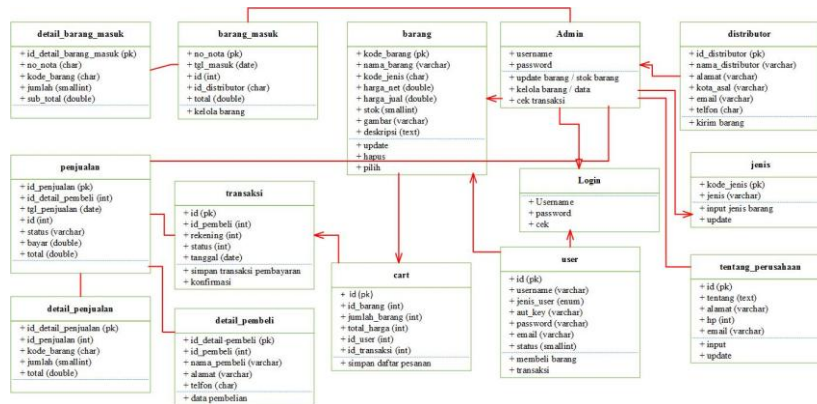


Gambar 4. 33 Sequence Diagram Pengunjung

4. Perancangan Database

Untuk menjalankan Aplikasi Asri Foam ihi harus terintegrasi dengan *database*. Peneliti menggunakan *class diagram* dan perancangan *database* menggunakan MySQL dengan nama databasenya “asri foam”.

a. Class Diagram



Gambar 4. 34 Class Diagram

b. Kamus Data

Berikut adalah nama-nama tabel dan *field-field* yang terdapat dalam Database Aplikasi Asri Foam.

i. Tabel User

Tabel *user* digunakan untuk menyimpan data nama pengguna dan kata sandi dari pengguna aplikasi.

Tabel 4. 5 Tabel User

Nama Field	Type Data	Ket.
Id	Int(11)	PK
Username	varchar(255)	
jenis_user	enum(pengelola,pemb eli)	
auth_key	varchar(32)	
password_hash	varchar(255)	
password_reset_token	varchar(255)	
Email	varchar(255)	
Status	smallint(6)	
created_at	int(11)	
updated_at	int(11)	

ii. Tabel Distributor

Tabel distributor digunakan untuk menyimpan data distributor yang sudah terdaftar.

Tabel 4. 6 Tabel Distributor

Nama Field	Type Data	Keterangan
id_distributor	varchar(6)	PrimaryKey
nama_distributor	varchar(80)	
Alamat	varchar(100)	
kota_asal	varchar(80)	
Email	varchar(80)	
Telfon	char(15)	

iii. Tabel Barang

Tabel barang digunakan untuk menyimpan data barang yang dijual

Tabel 4. 7 Tabel Barang

Nama Field	Type Data	Keterangan
kode_barang	char(4)	PrimaryKey
nama_barang	varchar(100)	
kode_jenis	char(4)	
harga_net	double	
harga_jual	double	
Stok	smallint(4)	
Gambar	varchar(255)	
Deskripsi	text	

iv. Tabel Barang Masuk

Table barang masuk digunakan untuk menyimpan data barang yang masuk di toko. Data dari table barang masuk di peroleh dari data saat input data barang baru.

Tabel 4. 8 Tabel Barang Masuk

Nama Field	Type Data	Keterangan
no_nota	char(10)	PrimaryKey

tgl_masuk	date	
Id	int(11)	
id_distributor	char(6)	
Total	double	

v. Tabel Detail Barang Masuk

Tabel detail barang masuk digunakan untuk menyimpan data detail barang masuk. Data dari tabel detail barang masuk di peroleh saat input data barang baru

Tabel 4. 9 Tabel Data Detail Barang Masuk

Nama Field	Type Data	Keterangan
id_detail_barang_masuk	int(10)	PrimaryKey
no_nota	char(10)	
kode_barang	char(4)	
Jumlah	smallint(4)	
sub_total	double	

vi. Tabel Datail Pembeli

Tabel detail pembeli digunakan untuk menyimpan data pembeli, data dari tabel ini diperoleh saat *user* melakukan pembelian barang.

Tabel 4. 10 Tabel Data Detail Pembeli

Nama Field	Type Data	Keterangan
id_detail_pembeli	int(10)	Primarykey
id_pembeli	int(11)	
nama_pembeli	varchar(80)	
Alamat	varchar(100)	
Telfon	char(15)	

vii. Tabel Penjualan

Tabel penjualan digunakan untuk menyimpan data penjualan, data dari tabel ini diperoleh saat *user* melakukan pembelian barang.

Tabel 4. 11 Tabel Penjualan

Nama Field	Type Data	Keterangan
id_penjualan	int(11)	PrimaryKey
id_detail_pembeli	int(10)	
tgl_penjualan	date	
Id	int(11)	
Status	varchar(255)	
Bayar	double	
Sisa	double	

viii. Tabel Detail Penjualan

Tabel detail penjualan ini digunakan untuk menyimpan data detail penjualan, data dari tabel ini diperoleh saat *user* melakukan pembelian barang.

Tabel 4. 12 Tabel Detail Penjualan

Nama Field	Type Data	Keterangan
id_detail_penjualan	int(10)	PrimaryKey
id_penjualan	int(11)	
kode_barang	char(4)	
Jumlah	smallint(4)	
sub_total	double	

ix. Tabel Jenis

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data jenis barang

Tabel 4. 13 Tabel Jenis

Nama Field	Type Data	Keterangan
kode_jenis	char(4)	PrimaryKey
Jenis	varchar(60)	

x. Tabel Transaksi

Tabel transaksi digunakan untuk menyimpan data transaksi, data transaksi diperoleh ketika *user* melakukan pembelian barang.

Tabel 4. 14 Tabel Transaksi

Nama Field	Type Data	Keterangan
Id	int(11)	PrimaryKey
id_pembeli	int(11)	
Rekening	int(11)	
Status	int(11)	
Tanggal	date	

xi. Tabel Tentang Perusahaan

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data informasi perusahaan.

Tabel 4. 15 Tabel Tentang Perusahaan

Nama Field	Type Data	Keterangan
Id	int(11)	PrimaryKey
Tentang	text	
Alamat	varchar(250)	
Hp	int(11)	
Email	varchar(50)	

xii. Tabel Cart

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data pesanan barang *user*, data dari tabel ini diperoleh ketika *user* memesan barang

Tabel 4. 16 Tabel Cart

Nama Field	Type Data	Keterangan
Id	int(11)	PrimaryKey
id_barang	int(11)	
jumlah_barang	int(11)	
total_harga	int(11)	

id_user	int(11)	
id_transaksi	int(11)	

5. Perancangan *Interface* (Antarmuka)

Perancangan *interface* atau antarmuka dilakukan sebelum melakukan implementasi agar hasil yang didapat lebih maksimal. Rancangan *interface* atau antar muka terdiri dari, halaman login, halaman utama pengelola, halaman utama *user*, halaman update barang, halaman pesanan barang *user*, halaman transaksi *user*, halaman transaksi pengelola, halaman rekap penghasilan.

a. Rancangan Halaman Login User

Halaman login merupakan halaman yang muncul pertama kali ketika aplikasi di jalankan. Perancangan tampilan dari halaman login dapat dilihat pada Gambar 4.34 berikut:

Halaman Login
Silahkan Isi Username dan Password Anda

Username

Password

Gambar 4. 35 Rancangan Halaman Login User

b. Rancangan Halaman Login Pengelola

Admin Asri Foam

Username

Password

Gambar 4. 36 Rancangan Halaman Login Pengelola

c. Rancangan Halaman Utama Pengelola

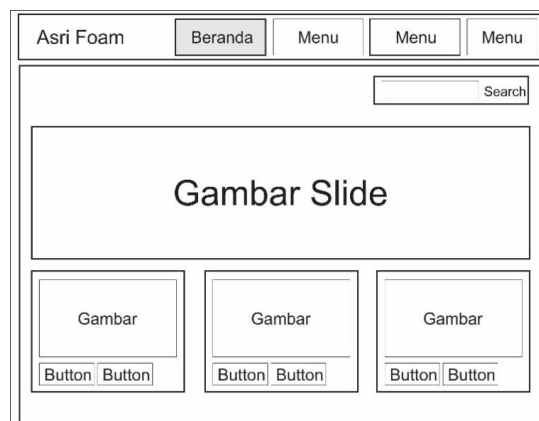
Halaman ini merupakan halaman utama yang muncul setelah halaman login. Ada 12 menu yang terdapat pada halaman ini. Perancangan dari halaman utama pengelola dapat dilihat pada gambar 4.36 berikut:



Gambar 4. 37 Rancangan Halaman Utama Pengelola

d. Rancangan Halaman Utama User

Halaman ini merupakan halaman utama yang muncul setelah halaman login. Halaman ini berisi daftar barang yang dijual. Perancangan dari halaman utama *user* dapat dilihat pada gambar 4.37 berikut:



Gambar 4. 38 Rancangan Halaman Utama User

e. Rancangan Halaman Pesanan Barang User

Halaman ini berisi daftar barang yang sudah di pilih, dan ingin dibeli. Perancangan halaman ini dapat dilihat pada gambar 4.38 berikut:



Gambar 4. 39 Rancangan Halaman Pesanan Barang *User*

f. Rancangan Halaman Pembelian *User*

Halaman ini berisikan daftar barang yang sudah dibeli dan lanjut untuk konfirmasi pembayaran. Perancangan halaman ini dapat dilihat pada gambar 4.39 berikut:



Gambar 4. 40 Rancangan Halaman Pembelian *User*

g. Rancangan Halaman Tambah Barang Pengelola

Halaman ini digunakan pengelola untuk mengelola barang yang dijual, seperti menambah, menghapus, mengedit, dan menambah atau mengurangi stok barang. Perancangan halaman ini dapat dilihat pada gambar 4.41 berikut:

Header																																																					
User	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="4">Daftar Data Barang</th> </tr> <tr> <th>Nama Barang</th> <th>Harga</th> <th>Stok</th> <th>Deskripsi Gambar</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>	Daftar Data Barang				Nama Barang	Harga	Stok	Deskripsi Gambar																																												
Daftar Data Barang																																																					
Nama Barang		Harga	Stok	Deskripsi Gambar																																																	
Jenis Barang																																																					
Barang																																																					
Barang Masuk																																																					
Detail Barang																																																					
Distributor																																																					
Penjualan																																																					
Detail Penjualan																																																					
Pembeli																																																					
Transaksi																																																					
Rekap Penghasilan																																																					

Gambar 4. 41 Rancangan Halaman Tambah Barang

h. Rancangan Halaman Penjualan Pengelola

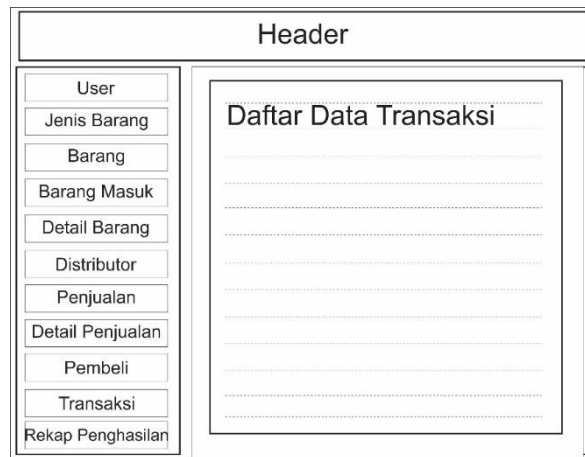
Halaman ini digunakan pengelola untuk melihat data barang yang sudah terjual. Perancangan halaman ini dapat dilihat pada gambar 4.42 berikut:

Header																													
User	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Daftar Data Penjualan</th> </tr> <tr> <th>Tgl Penjualan</th> <th>Total Harga</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>	Daftar Data Penjualan		Tgl Penjualan	Total Harga																								
Daftar Data Penjualan																													
Tgl Penjualan		Total Harga																											
Jenis Barang																													
Barang																													
Barang Masuk																													
Detail Barang																													
Distributor																													
Penjualan																													
Detail Penjualan																													
Pembeli																													
Transaksi																													
Rekap Penghasilan																													

Gambar 4. 42 Rancangan Halaman Data Penjualan Pengelola

i. Rancangan Halaman Transaksi Pengelola

Halaman ini digunakan pengelola untuk melihat daftar status pembelian barang yang dilakukan *user*, dan untuk mengkonfirmasi status pembayaran yang telah dikonfirmasi oleh pengelola. Perancangan halaman ini dapat dilihat pada gambar 4.43 berikut:

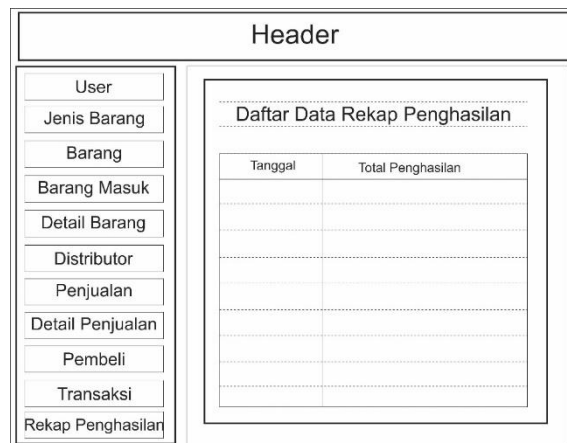


Gambar 4. 43 Rancangan Halaman Transaksi Pengelola

Gamabar 4.43

j. Rancangan Halaman Rekap Penghasilan Pengelola

Halaman ini digunakan pengelola untuk merekap data hasil penjualan. Perancangan halaman ini dapat dilihat pada gambar 4.44 berikut:



Gambar 4. 44 Rancangan Halaman Rekap Penghasilan Pengelola

4.2 Membangun Sistem

Pada tahap ini peneliti pembangun sistem aplikasi sesuai dengan perancangan sistem yang telah peneliti lakukan sebelumnya. Peneliti membangun sistem sesuai dengan perancangan *database* dan perancangan tampilan yang sudah peneliti buat kedalam bentuk kode pemrograman

a. Analisis Sistem Menampilkan Halaman Utama *User*

Berikut ini merupakan potongan kode untuk menampilkan halaman utama *user*.

```

1 <?php
2
3 use yii\helpers\Html;
4 use yii\widgets\ActiveForm;
5
6 /* @var $this yii\web\View */
7
8 $this->title = 'Asri Foam';
9 >
10 <div class="site-index">
11 <div class="row">
12 <div class="col-md-6">
13 <body style="background-color:">
14
15 </div>
16 <div class="col-md-6">
17 <div class="pull-right" style="width:60%;>
18 <?php $form = ActiveForm::begin([
19     'action' => ['index'],
20     'method' => 'get',
21 ]); >
22 <div class="input-group form-group">
23     <?=$form->field($searchModel, 'nama_barang', ['inputOptions'=>['class'=>'form-control'],
24         'options'=>['tag'=>false]])->textInput(['placeholder'=>'Cari Nama Barang'])->label(
25         false) >
26     <span class="input-group-btn">
27         <?=$form->button(Yii::t('app', 'Cari'), ['class' => 'btn btn-success']) >
28     </span>
29 </div><!-- /input-group -->
30 <?php ActiveForm::end(); >
31 </div>
32 </div>

```

Gambar 4. 45 Potongan Kode Tampil Halaman Beranda *User*

b. Analisis Sistem Menampilkan Halaman Tambah Barang Pengelola

Berikut merupakan potongan kode untuk menampilkan halaman tambah barang untuk pengelola.

```

$this->title = Yii::t('app', 'Barang');
$this->params['breadcrumbs'][] = $this->title;
>
<div class="barang-index">
<h1><?= Html::encode($this->title) ?</h1>
<?php // echo $this->render('_search', ['model' => $searchModel]); >
<>
<?=$form->button(Yii::t('app', 'Create Barang'), ['create'], ['class' => 'btn btn-success']) >
</>
<?= GridView::widget([
    'dataProvider' => $dataProvider,
    'filterModel' => $searchModel,
    'columns' => [
        ['class' => 'yii\grid\SerialColumn'],
        'kode_barang',
        'nama_barang',
        'kode_jenis',
        'harga_net',
        'harga_jual',
        'stok',
        'deskripsi:ntext',
        [
            'attribute' => 'gambar',
            'value' => function ($model) {
                // print_r(Yii::getAlias('@uploads').'/'.$model->gambar);
                // echo "<pre>";
            }
        ]
    ]
]);

```

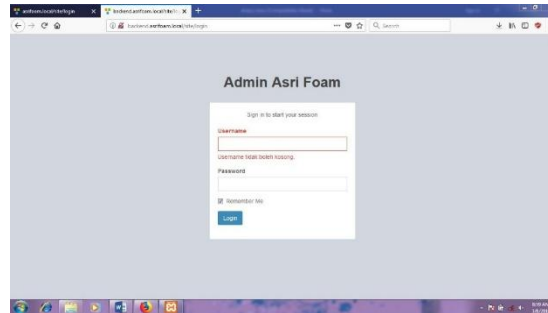
Gambar 4. 46 Potongan Kode Tambah Barang Baru Pengelola

4.3 Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan tahap penerapan sistem yang akan dilakukan sesuai dengan perancangan *database* dan *interface* yang telah peneliti buat sebelumnya dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework* Yii.

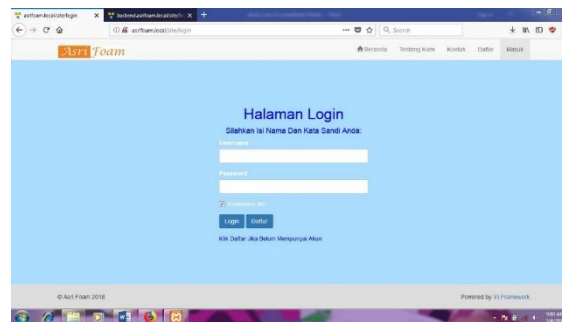
a. Implementasi Halaman Login Pengelola

Halaman ini merupakan halaman utama sebelum pengelola masuk ke dalam aplikasi . Pengelola diminta untuk memasukkan *username* dan password.



Gambar 4. 47 Implementasi Halaman Login Pengelola

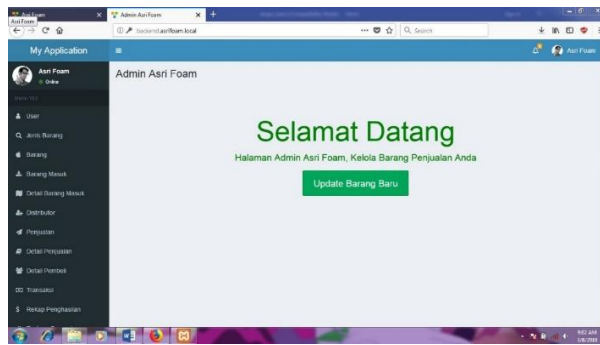
b. Implementasi Halaman Login User



Gambar 4. 48 Implementasi Halaman Login User

c. Implementasi Halaman Utama Pengelola

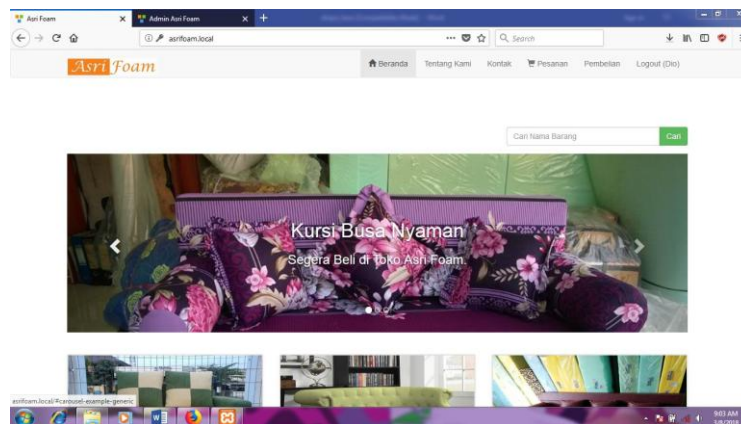
Halaman ini merupakan halaman setelah pengelola mengisi *username* dan password di halaman login, dihalaman ini pengelola akan melihat beberapa menu yang terlihat di samping kiri.



Gambar 4. 49 Implementasi Halaman Utama Pengelola

d. Implementasi Halaman Utama *User*

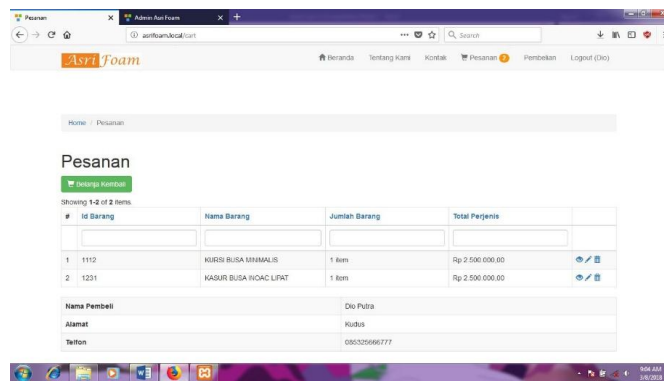
Halaman ini merupakan halaman dimana *user* dapat memilih barang yang akan dipilih untuk dibeli.



Gambar 4. 50 Implementasi Halaman Utama *User*

e. Implementasi Halaman Pesanan Barang *User*

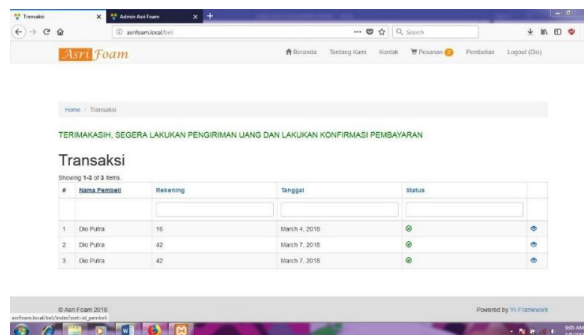
Halaman ini merupakan halaman pesanan barang yang akan dibeli setelah *user* memilih barang yang ada di tampilan utama.



Gambar 4. 51 Implementasi Halaman Pesanan Barang *User*

f. Implementasi Halaman Transaksi *User*

Halaman ini merupakan halaman untuk melihat transaksi pembelian setelah *user* membeli barang di halaman pesanan. Di halaman ini *user* dapat mengkonfirmasi pembelian jika sudah melakukan pembayaran melalui transfer lewat rekening.



Gambar 4. 52 Implementasi Halaman Pembelian *User*

g. Implementasi Halaman Tambah Barang Pengelola

Halaman ini merupakan tempat pengelola untuk mengelola data barang, seperti update barang baru, edit, hapus, tambah stok barang.

#	Kode Barang	Nama Barang	Kode Jenis	Harga Net	Harga Jual	Stok	Deskripsi	Gambar
1	1112	KURSI BUSA MINIMALIS	12	200000	250000	7	Kursi Seta Minimalis Cheese	
2	1113	KURSI TAWU MINIMALIS	12	200000	300000	5	Kursi Tawu Seta Minimalis Woodon	
3	1114	SOFABEL	12	200000	300000	3	SOFABEL BUSA NGAC UK 2021180203 CM	
4	1115	SOFABEL	12	200000	230000	4	Sofabel Minimalis	

Gambar 4. 53 Implementasi Halaman Tambah Barang Pengelola

h. Implementasi Halaman Data Detail Pembeli Pengelola

Halaman ini berisi daftar data *user* yang pernah melakukan pembelian

#	Id Detail Pembeli	Id Pembeli	Nama Pembeli	Alamat	Telfon
1	5	6	ANDI badrun	jepara	081727654354
2	6	6	bayu patra	jepara	081225123432
3	7	6	agusasa	jepara	08122566777
4	8	6	dimas wahyu	jepara	08122566778
5	9	6	Syngputra	Denak	081225123544
6	10	6	Dwi Putra	Kudus	08122566777

Gambar 4. 54 Implementasi Halaman Data Detail Pembeli Pengelola

i. Implementasi Halaman Transaksi Pengelola

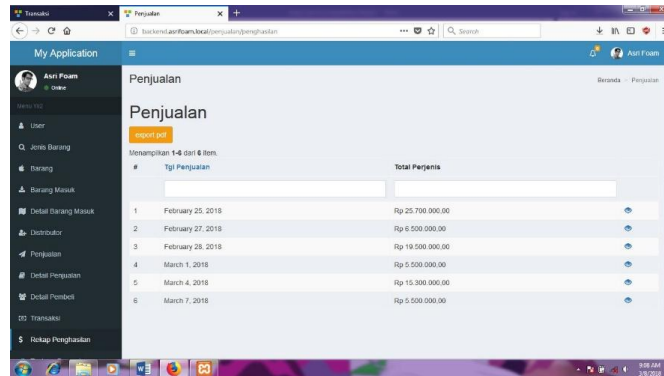
Halaman ini merupakan halaman untuk melihat daftar *user* yang melakukan pembelian

#	Nama Pembeli	Rekening	Tanggal	Status
1	Dwi Putra	42	March 7, 2018	
2	Dwi Putra	42	March 7, 2018	
3	Syngputra	42	March 4, 2018	
4	Syngputra	42	March 4, 2018	
5	Syngputra	16	March 4, 2018	
6	Dwi Putra	16	March 4, 2018	
7	Syngputra	16	March 2, 2018	
8	Syngputra	16	February 28, 2018	
9	Syngputra	42	February 28, 2018	
10	Syngputra	42	February 28, 2018	
11	agusasa	42	February 27, 2018	
12	agusasa	42	February 25, 2018	

Gambar 4. 55 Implementasi Halaman Transaksi Pengelola

j. Implementasi Halaman Rekap Penghasilan

Halaman ini berisi data penghasilan toko asri foam.



Gambar 4. 56 Implementasi Halaman Rekap Penghasilan

4.4 Pengujian Metode

Pada tahap ini dilakukan uji coba terhadap sistem aplikasi yang telah dibuat. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui apakah program aplikasi dapat menerima input dengan baik atau tidak, serta untuk mengetahui apakah *output* yang dihasilkan sudah sesuai atau belum. Untuk menguji kesesuaian sistem aplikasi, peneliti menggunakan metode *blackbox testing*. Pengujian *blackbox* bertujuan untuk mengetahui apakah program telah menerima *input*, proses, dan output sesuai yang diinginkan.

Tabel 4. 17 Pengujian Black Box

No	Modul	Prasyarat	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	Login	Sebelum masuk aplikasi, <i>user</i> dan pengelola harus login dengan mengisi <i>username</i> dan <i>password</i>	Masuk halaman beranda	Valid

2	Menu Beranda <i>User</i>	<i>User</i> telah login dan masuk ke halaman beranda	Dapat melihat daftar barang yang dijual, detail barang, dapat memasukkan barang ke daftar pesanan.	Valid
3	Menu Pesanan <i>User</i>	<i>User</i> telah memasukkan barang ke dalam daftar pesanan dan masuk ke menu pesanan	Dapat melihat daftar barang yang sudah dipesan, dan membelinya.	valid
4	Menu Pembelian <i>User</i>	<i>User</i> telah membeli barang,dan masuk ke dalam menu pembelian	Dapat melihat daftar barang yang sudah dibeli dan bisa mengkonfirmasi pembayaran ke pengelola jika sudah mentransfer uang	valid
5	Halaman Beranda Pengelola	Pengelola telah login dan masuk ke halaman beranda	Dapat mengoperasikan semua menu yang tersedia	Valid
6	Menu Jenis Barang Pengelola	Pengelola telah login dan masuk	Dapat mengisi data jenis barang dan mengelolanya	Valid

		ke menu jenis barang		
7	Menu Barang Pengelola	Pengelola telah login dan masuk ke menu barang	Dapat mengisi data barang yang akan dijual dan mengelolanya	Valid
8	Menu Barang Masuk Pengelola	Pengelola telah login dan masuk ke menu barang masuk	Dapat mengelola data barang yang sudah masuk	Valid
9	Menu Detail Barang Masuk Pengelola	Pengelola telah login dan masuk ke menu detail barang masuk	Dapat mengelola data detail barang masuk	Valid
10	Menu Distributor Pengelola	Pengelola telah login dan masuk ke menu distributor	Dapat menginput data distributor dan mengelolanya	Valid
11	Menu Penjualan Pengelola	Pengelola telah login dan masuk ke menu penjualan	Dapat melihat dan mengelola data penjualan	Valid
12	Menu Detail Penjualan Pengelola	Pengelola telah login dan masuk ke menu detail penjualan	Dapat melihat dan mengelola data di menu detail penjualan	valid
13	Menu Detail Pembeli Pengelola	Pengelola telah login dan masuk	Dapat melihat dan mengelola data detail pembeli	Valid

		ke menu detail pembeli		
14	Menu Transaksi Pengelola	Pengelola telah login dan masuk ke menu transaksi	Dapat melihat, mengelola data transaksi, dan mengkonfirmasi pembelian dan pembayaran yang telah dilakukan <i>user</i>	Valid
15	Menu Rekap Penghasilan Pengelola	Pengelola telah login dan masuk ke menu rekap penghasilan	Dapat melihat data hasil penjualan dan mencetak ke bentuk pdf	Valid
16	Menu Tentang Perusahaan	Pengelola telah login dan masuk ke menu tentang perusahaan	Dapat mengisi data atau informasi tentang perusahaan dan bisa tampil di menu tentang kami untuk <i>user</i>	Valid

4.4.1 Evaluasi dan Validasi Penguji

a. Evaluasi Sistem Aplikasi

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan dengan metode *black box testing* yang menguji fitur-fitur halaman aplikasi Sistem Penjualan didapat hasil pengujian bahwa aplikasi dapat berjalan sesuai keinginan. Jadi disimpulkan bahwa aplikasi Sistem Penjualan sudah valid dan berjalan sesuai harapan.

4.4.2 Validasi Kelayakan Aplikasi

Pada tahapan ini, peneliti melakukan validasi tentang kelayakan aplikasi untuk mengetahui tingkat kelayakan dari aplikasi system informasi penjualan.

a. Validasi Penguji

Pada tahap ini peneliti meminta dari para penguji terkait untuk melakukan validasi kelayakan pada aplikasi sistem informasi penjualan.

1. Penguji Materi

Validasi ini dilakukan dengan mengumpulkan data penilaian dari pemateri untuk menunjukkan bahwa aplikasi telah sesuai dengan materi yang diharapkan.

Tabel 4.18 Penilaian Penguji Materi

No.	Indikator	Nilai
1.	Kemudahan dalam mengoperasikan aplikasi	3
2.	Ketepatan fungsi tombol navigasi	3
3.	Kecepatan pemrosesan dalam melakukan perintah	3
4.	Kesesuaian tata letak teks dan gambar	3
5.	Kesesuaian tampilan aplikasi	3
6.	Teks dapat terbaca dengan baik	3
7.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf	3
8.	Kemenarikan tampilan tombol yang digunakan	3
9.	Kesesuaian background	3
Skor Total		27

2. Penguji Media

Validasi yang dilakukan dengan mengumpulkan data penilaian dari penguji dibidang pemrograman.

Tabel 4.19 Penilaian Penguji Media

No.	Indikator	Nilai
1.	Kemudahan dalam mengoperasikan aplikasi	3
2.	Ketepatan fungsi tombol navigasi	3

3.	Kecepatan pemrosesan dalam melakukan perintah	3
4.	Kesesuaian tata letak teks dan gambar	3
5.	Kesesuaian tampilan aplikasi	3
6.	Teks dapat terbaca dengan baik	3
7.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf	3
8.	Kemenarikan tampilan tombol yang digunakan	2
9.	Kesesuaian background	3
Nilai Total		26

Tabel 4.20 Klasifikasi Presentase

No	Presentase	Kriteria
1	75% - 100%	Sangat Layak
2	50% - 75%	Layak
3	25% - 50%	Cukup Layak
4	1% - 25%	Kurang Layak

Tabel 4.21 Validasi Penguji

No	Penguji	Instrumen	Skor Ideal	Skor Penguji	Presentase (%) (P)	Kriteria	Keterangan Penguji
1.	Materi	9	27	27	100%	Sangat Layak	1. Tampilan Kurang Menarik
2.	Media	9	27	26	96%	Sangat Layak	1. Tampilan tombol dibuat lebih menarik.

4.4.3 Hasil Angket Responden

Penilaian aplikasi system informasi penjualan juga dilakukan kepada *user* dengan menyebar kuisioner dengan 5 butir pertanyaan kombinasi kepada 30 responden, berikut hasil rekapitulasi nilai sesuai dengan butir pertanyaan :

Tabel 4.22 Hasil Penilaian Responden

No	Pertanyaan	Nilai
1	Apakah aplikasi system informasi penjualan ini mudah dioperasikan atau digunakan?	130
2	Apakah aplikasi system penjualan ini memiliki tampilan yang menarik dan mudah di pahami?	125
3	Bahasa dan kalimat yang digunakan dalam aplikasi system informasi penjualan ini mudah dimengerti ?	117
4	Apakah menu dalam aplikasi system informasi penjualan ini berfungsi dengan semestinya ?	117
5	Apakah aplikasi system informasi penjualan ini dapat memuat data dengan cepat ?	119
Nilai Total		608

Tabel 4.23 Tabel Presentase

No	Presentase	Kriteria
1.	75% - 100%	Sangat Layak
2.	50% - 75%	Layak
3.	25% - 50%	Cukup Layak
4.	1% - 25%	Kurang Layak

Tabel 4.24 Hasil Penilaian Responden

No	Jumlah Responden	Instrumen	Skor Ideal (n)	Skor Responden (f)	Presentase (%) (P)	Kriteria
1.	30	5	750	608	80%	Sangat Layak

Dari keseluruhan penilaian oleh responden, aplikasi Sistem Informasi Penjualan Di Toko Asri Foam mendapatkan skor total pada 30 pertanyaan disetiap kuisioner yang selanjutnya dilakukan penyebaran sebanyak 30 yang menghasilkan kesimpulan sangat layak dengan *presentase 80 %*.

4.4.4 Kajian Akhir

Kajian akhir dari penelitian ini berupa aplikasi Sistem Penjualan Menggunakan Yii. Aplikasi ini berfungsi untuk melakukan penjualan secara online dan mencatat data penjualan oleh pengelola asri foam dengan menggunakan Yii *Framework* dan *database* MySQL. Aplikasi penjualan asri foam ini memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

- Kelebihan aplikasi asri foam:
 - a. Dapat melakukan penjualan barang secara online
 - b. Dapat menyimpan data barang, distributor dan data pembeli barang
 - c. Dapat membantu pengelola asri foam dalam melakukan pencatatan data barang, distributor, dan data pembeli sehingga tidak mengisi data secara manual
 - d. Dapat membantu pengelola dalam mencetak laporan data penghasilan
 - e. Dapat membantu pembeli dalam memberi informasi daftar barang yang tersedia di toko dengan mengecek system aplikasi
- Kekurangan aplikasi asri foam:
 - a. Aplikasi masih berbasis website
 - b. Belum tersedia fitur *Maps* dalam aplikasi ini, yang memungkinkan pembeli dapat mencari lokasi toko.