

Sistem Informasi Penjualan Pupuk di PT. HURIP UTAMA Berbasis Web

Fertilizer Sales Web Base Information System at PT. HURIP UTAMA

Mutiara Andayani Komara¹, Rani Sri Wahyuni², Ilham Ferdiansyah³, Asep Yusapra Salim⁵, Yayan Heru Haerudin⁶

^{1,2,3,5} Sekolah Tinggi Teknologi Wastukancana, ⁴ STMIK LIKMI

¹mutiara@wastukancana.ac.id; ²rani@wastukancana; ³ilhamfer50@gmail.com;

⁴asep.yusapra@wastukancana.ac.id; ⁵yayan.haerudin@wastukancana.ac.id;

Corresponding author: mutiara@wastukancana.ac.id

Abstrak. Perkembangan dunia usaha ditandai dengan semakin banyaknya perusahaan yang didirikan, baik yang bergerak dalam bidang industri, perdagangan maupun jasa. Dalam perusahaan, pemanfaatan teknologi informasi sangat penting, dan harus dapat digunakan secara optimal untuk berbagai keperluan, salah satunya pada bidang penjualan. PT. Hurip Utama merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa penjualan pupuk yang merupakan distributor PT. Pupuk Kujang yang beralamat di Jln. Ahmad Yani No. 39 Dawuan Cikampek. PT.Hurip Utama mempunyai permasalahan dalam sistem penjualan karena proses penginputan penjualan masih menggunakan spreadsheet dan transaksi masih menggunakan proses manual seperti datang langsung ke Perusahaan untuk melakukan transaksi. Perancangan sistem informasi merupakan solusi untuk memecahkan masalah dengan cara melakukan transaksi melalui website. Dalam pembuatan sistem informasi ini menggunakan metode pengembangan perangkat lunak Waterfall, dan tools dalam membuat perancangan proses bisnis dengan menggunakan Flowmap dan Unified Modelling Language (UML), untuk software yang digunakan untuk membangun sistem informasi penjualan pupuk menggunakan framework codeigniter menggunakan Bahasa pemrograman PHP versi 7.4.9, Databasenya menggunakan MySQL versi 10.4.14 dan pengujinya menggunakan Blackbox-Testing. Dengan diterapkannya sistem informasi penjualan ini maka diharapkan dapat membantu meningkatkan penjualan pupuk dan juga dapat mempermudah pihak-pihak dalam melakukan transaksi.

Kata kunci: Sistem Informasi Penjualan Pupuk, Flow map, UML, PHP, MySQL

Abstract. The development of the business world is marked by the increasing number of companies being established, both in the industrial, trade, and service sectors. In companies, information technology is crucial and must be optimally used for various purposes, one of which is in the sales field. PT. Hurip Utama is a company engaged in the fertilizer sales service, acting as a distributor for PT. Pupuk Kujang, located at Jln. Ahmad Yani No. 39 Dawuan Cikampek. PT. Hurip Utama faces issues in the sales system because the sales input process still relies on spreadsheets, and transactions are carried out manually, such as visiting the company for transactions. The design of an information system is a solution to address these issues by conducting transactions through a website. In the development of this information system, the Waterfall software development method is used, along with tools for designing business processes using Flowmap and Unified Modeling Language (UML). The software used to build the fertilizer sales information system is based on the CodeIgniter framework, utilizing the PHP programming language version 7.4.9. The database employed is MySQL version 10.4.14, and the testing is conducted using Blackbox-Testing. With the implementation of this sales information system, it is hoped to enhance fertilizer sales and also streamline transactions for all parties involved.

Keywords: Fertilizer Sales Information System, Flow map, UML, PHP, MySQL

1 Pendahuluan

Pada era globalisasi saat ini persaingan antar perusahaan berkembang dengan pesat seiring dengan adanya perkembangan teknologi. Hal ini menuntut perusahaan untuk bergerak cepat dan tepat dalam menangani pengolahan data yang ada menjadi informasi yang berguna. Perusahaan dalam bidang apapun kini harus bisa menyesuaikan dalam

pemanfaatan teknologi agar pengelolaan data perusahaan dapat terkelola dengan baik. (Anggraeni & Junaedi, 2022). Bidang dalam industri yang tidak kalah penting yaitu Pertanian. Pertanian merupakan sektor yang sangat penting, salah satunya adalah pengadaan pupuk yang memiliki peranan penting dalam peningkatan produksi dan produktivitas pertanian. Kegiatan logistik dapat berjalan baik bila terdapat sistem yang terpadu dalam perusahaan. (Zuhdi, 2021). Aspek yang dapat menjadi perhatian yaitu pada bagian penjualan itu sendiri. Contohnya pada perusahaan yang bergerak sebagai distributor pada bidang penjualan, dalam hal pemesanan barang, pihak distributor menghubungi pihak perusahaan untuk membeli sejumlah barang dalam jumlah yang banyak namun seringkali kesulitan dalam hal pengelolaan data administrasi yang baik dan terarah. Bila hal ini diindahkan, maka perusahaan beresiko mengalami kesalahan dalam pengelolaan data yang berdampak pada kerugian secara material. (Rantung, 2022).

Sejalan dengan pesatnya perkembangan pabrik-pabrik di Kawasan Industri Pupuk Kujang, maka PT.Hurip Utama melirik peluang bisnis yang ada, yaitu dengan memperluas jaringan kerja sama dan bisnis sebagai Perusahaan yang bertindak sebagai distributor yang melayani distribusi penjualan barang dengan beberapa perusahaan yang ada di Kawasan tersebut, salah satunya PT. Pupuk Kujang. Namun, proses transaksi penjualan pupuk di PT. Hurip Utama masih menggunakan cara manual yaitu dengan cara pihak distributor dating ke tempat atau menghubungi via telepon memesan pupuk, kemudian pegawai yang melayani pemesanan menggunakan spreadsheet yang masih rentan terjadi *missed data*. Seringkali terjadi redundansi data, yang mengakibatkan para pengguna dalam hal ini pegawai kesulitan mencari data yang terupdate, data hilang, rusak, ataupun tertumpuk yang mengakibatkan memakan banyak tempat. Hal lain yang terjadi karena kurangnya pemahaman dari pada pengguna terhadap administrasi data yang baik. Melihat kendala yang dialami, penulis merancang dan membangun sebuah sistem informasi penjualan berbasis web yang dapat memperbaiki sistem penjualan yang ada di PT. Hurip Utama, dengan harapan aplikasi tersebut dapat berguna di perusahaan.

2 Kajian Pustaka

2.1 Sistem Informasi

Sistem adalah kumpulan dari dua atau lebih komponen yang saling bekerja dan berhubungan untuk mencapai tujuan tertentu. Informasi merupakan data yang sudah diolah yang ditujukan untuk seseorang, organisasi, ataupun siapa saja yang membutuhkan. (Mulyani, 2016). Sistem Informasi adalah menciptakan akuntabilitas atas konsekuensi sistem informasi, menetapkan standar untuk kualitas sistem pengamanan yang melindungi keamanan individu dan masyarakat, dan melindungi nilai dan institusi yang sangat penting bagi kualitas hidup dalam masyarakat informasi. (Wijoyo et al., 2021).

2.2 Sistem Informasi Penjualan

Sistem informasi penjualan adalah salah satu cara mutu untuk meningkatkan kualitas pelayanan dalam kegiatan jual beli melalui internet terutama kualitas informasi yang lebih detail mengenai sebuah produk. Banyak usaha penjualan terutama produk pakaian menggunakan sistem informasi penjualan untuk mempermudah proses penjualan. (Sari et al., 2022) Dengan adanya sistem informasi penjualan, diharapkan dapat meningkatkan volume penjualan secara pesat. Hal ini dikarenakan volume penjualan memiliki arti penting, yaitu jumlah tindakan yang efektif dilakukan distributor untuk mendorong konsumen membeli. Tujuan dari volume penjualan adalah untuk memperkirakan jumlah keuntungan yang diperoleh dengan menjual produk ke konsumen dan biaya yang dikeluarkan. (Wijaya et al., 2023)

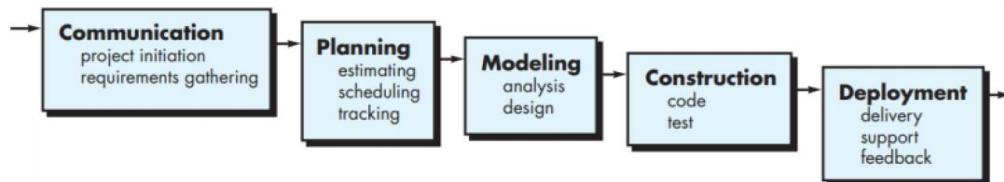
2.3 Pupuk

Pupuk adalah bahan atau dzat yang memiliki unsur hara yang dibutuhkan oleh tanaman dalam menyokong kehidupanya. Melihat asal dari pembuatannya pupuk dibagi menjadi dua yaitu pupuk organik dan anorganik. Pupuk organik ialah pupuk yang berasal dari nabati atau hewani. Sedangkan pupuk anorganik adalah pupuk mineral yang diproduksi oleh pabrik. Ada

banyak penamaan dalam pupuk kompos yaitu pupuk kandang, pupuk guano atau humus. (Gozali et al., 2022)

2.4 Metode Waterfall

Metode Penelitian yang digunakan adalah Metode Waterfall merupakan salah satu model pengembangan perangkat lunak yang ada di dalam model SDLC (Sequencial Development Life Cycle). SDLC atau Software Development Life Cycle atau sering disebut juga System Development Life Cycle adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya, berdasarkan best practice atau cara-cara yang sudah teruji baik. (Pressman, 2015)



Gambar 1. Metode Waterfall (Pressman, 2015)

1. *Communication (Project Initiation and Requirements Gathering)*

Communication atau Komunikasi dengan customer sangat diperlukan demi memahami dan mencapai tujuan yang ingin dicapai. Hasil dari komunikasi tersebut adalah inisialisasi proyek seperti menganalisis permasalahan yang dihadapi dan mengumpulkan data-data yang diperlukan, serta membantu mendefinisikan fitur dan fungsi dari sistem informasi. Pengumpulan data-data tambahan bisa juga diambil dari jurnal, artikel dan internet.

2. *Planning (Estimating, Scheduling, Tracking)*

Tahapan perencanaan yang menjelaskan tentang estimasi tugas-tugas teknis yang akan dilakukan, resiko-resiko yang dapat terjadi, sumber daya yang diperlukan dalam membuat sistem, produk kerja yang ingin dihasilkan, penjadwalan kerja yang akan dilaksanakan dan tracking proses pengerjaan sistem.

3. *Modelling (Analysis and Design)*

Tahapan ini adalah tahap perancangan dan pemodelan arsitektur sistem yang berfokus pada perancangan struktur data, arsitektur software, tampilan interface dan algoritma program. Tujuannya untuk lebih memahami gambaran besar dari apa yang akan dikerjakan.

4. *Construction (Code and Test)*

Tahapan ini merupakan proses penerjemahan bentuk desain menjadi kode atau bentuk bahasa yang dapat dibaca oleh mesin. Setelah pengkodean selesai, dilakukan pengujian terhadap sistem dan juga kode yang sudah dibuat. Tujuannya untuk menemukan kesalahan yang mungkin terjadi untuk nantinya diperbaiki.

5. *Deployment (Delivery, Support, Feedback)*

Tahapan terakhir ini merupakan tahapan implementasi software ke customer, perbaikan software, evaluasi software dan pengembangan software berdasarkan umpan balik yang diberikan agar sistem dapat tetap berjalan dan berkembang sesuai dengan fungsinya. (Pressman, 2015)

2.4 Flow map

Flow map atau representasi sistematis dari proses dan logika dari aktivitas pemrosesan informasi, atau representasi grafis dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program atau disebut juga sebagai gambar yang secara logis menunjukkan aliran dalam program atau prosedur sistem, terutama digunakan sebagai bantuan untuk komunikasi, dan digunakan untuk dokumentasi. (Evitasari et al., 2022)

2.5 Unified Modelling Language

UML merupakan notasi untuk pemodelan desain berorientasi objek. Diagram-diagram UML di antaranya adalah: use case diagram, class diagram, activity diagram, object diagram, package diagram, dan sequence diagram. (Hasbid et al., 2021). Salah satu kelebihan dari penggunaan diagram UML adalah fleksibilitas dan dapat menggambarkan sistem perangkat lunak lebih rinci dan detail. (Sumiati et al., 2021)

3 Metode

Berikut hasil dan pembahasan berdasarkan Metode Waterfall yang digunakan dalam penelitian ini.

a. Communication

Penulis melakukan penelitian di PT. Hurip Utama yang bergerak dalam usaha distributor pengadaan barang, yang beralamat di Jln. Ahmad Yani No. 39 Dawuan Cikampek. Adapun hasil komunikasi yang dilakukan yaitu komunikasi seputar alur proses bisnis yang diusulkan guna penerapan sistem tersebut dapat berguna secara optimal. Kegiatan Communication dilakukan pada minggu ke 2 Agustus 2023. Dalam Kegiatan ini penulis melakukan observasi dan wawancara pada pihak perusahaan yaitu kepada bapak Syafarul S.T untuk mencari tahu bagaimana sistem yang berjalan yang terjadi pada PT.Hurip. Utama Cikampek

b. Planning

Kegiatan Planning dilakukan pada minggu ke 3 Agustus 2023 sampai dengan minggu ke 4 Agustus 2023. Dimana tahap ini hasil dari informasi dan data yang telah dilakukan dan dibuat sebuah jadwal kerja praktik untuk memudahkan penyusunan.

c. Modeling

Pada tahap pemodelan sistem, penulis melakukan pemodelan atau desain rancangan sistem yang akan dibangun, disini penulis menggunakan pemodelan Flowmap sebagai *tool* untuk merancang proses bisnis yang akan diusulkan dan *Unified Model Languange* (UML), dan pembuatan *mockup* sistem sebagai *tool* untuk merancang sistem atau aplikasi agar sesuai dengan perancangan proses bisnis yang diusulkan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

d. Construction

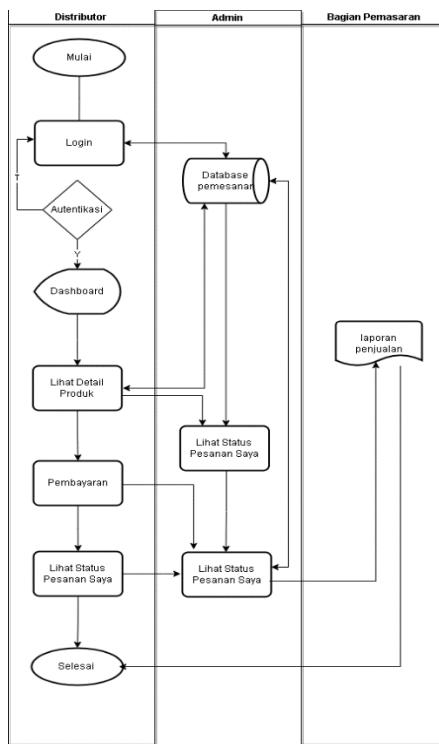
Tahap ini mulai mengembangkan sistem informasi dengan mengacu pada perancangan yang sebelumnya dibuat. menggunakan framework codeigniter menggunakan Bahasa pemrograman PHP versi 7.4.9, Databasesnya menggunakan MySQL versi 10.4.14 dan pengujinya menggunakan Blackbox-Testing.

e. Deployment

Pada tahap akhir merupakan proses penggunaan atau penerapan suatu aplikasi atau sistem ke dalam lingkungan operasional yang sesungguhnya setelah melalui tahap pengembangan dan pengujian. Ini bisa meliputi menginstal, mengkonfigurasi, dan memastikan bahwa aplikasi atau sistem tersebut berfungsi dengan baik di lingkungan yang dituju. Saat penerapan sistem ini pihak penulis akan meminta *feedback* dari pihak PT. Hurip Utama bila ada masukan maupun penambahan yang dibutuhkan.

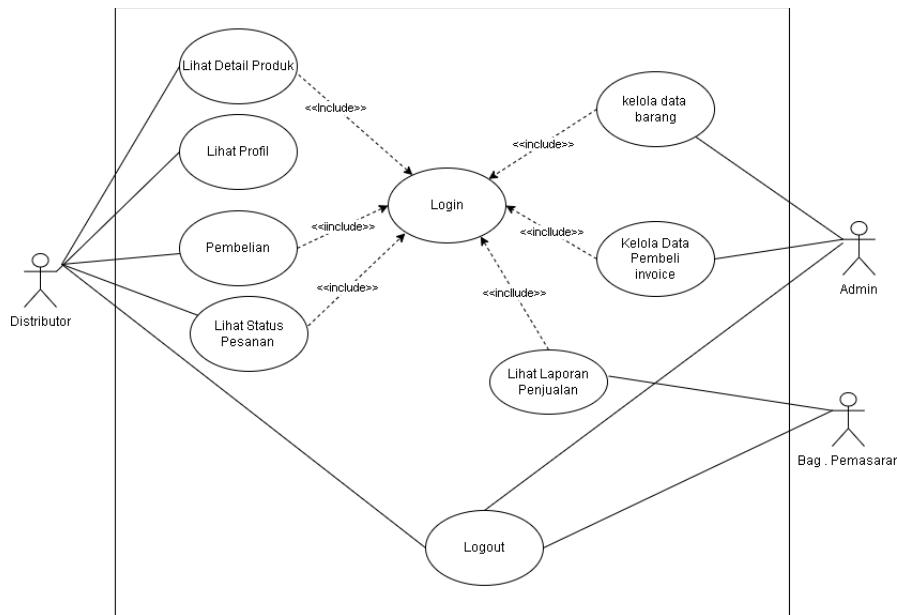
4 Hasil dan Pembahasan

Kegiatan ini dilakukan pada minggu ke 1 Oktober sampai dengan Minggu ke 4 Oktober 2023. Pada kegiatan ini penulis melakukan perencanaan sistem yang akan dibangun berdasarkan apa yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya berdasarkan data dan informasi yang telah didapatkan, penulis membuat rancangan antarmuka sistem dengan menggunakan Flowmap, dan UML, yang terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*. Berikut Flowmap pada sistem informasi usulan yang dibuat.



Gambar 2. Flowmap Sistem Informasi Usulan

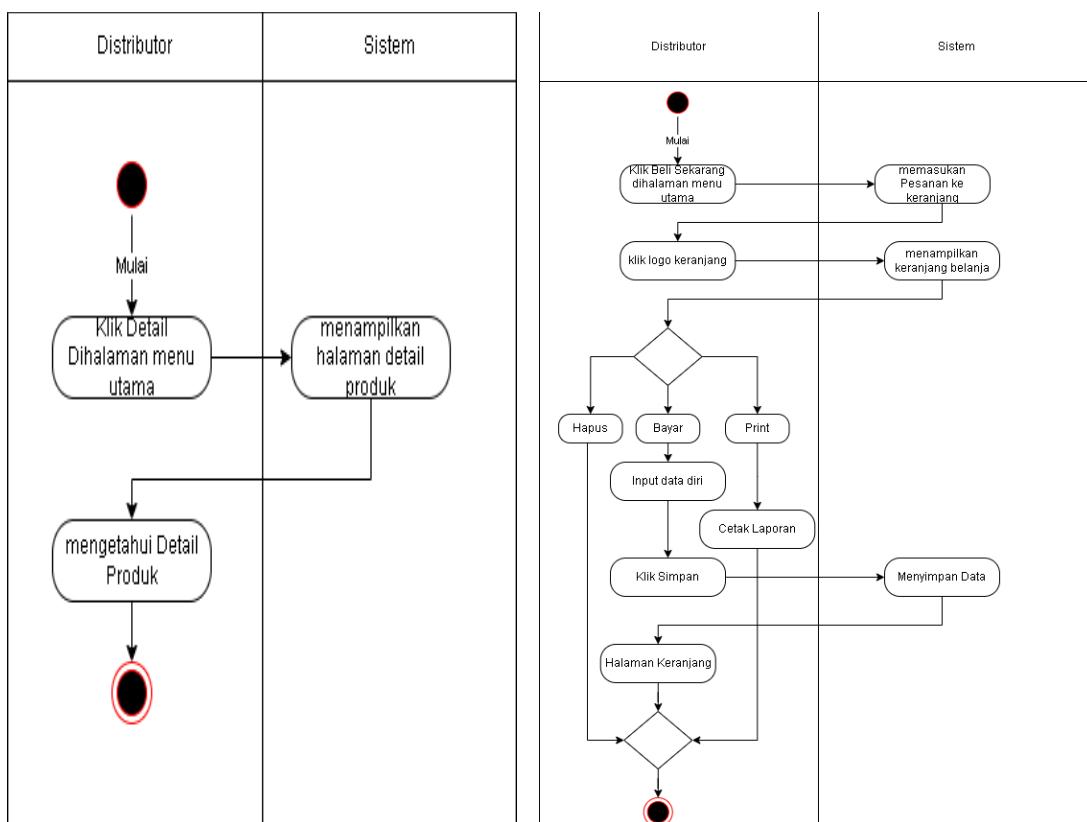
Pada gambar 2 di atas merupakan Flowmap Sistem Informasi Usulan pada sistem informasi yang dibuat, terdapat Distributor, Admin, dan Bagian Pemasaran. Distributor memiliki akses melihat detail produk, melakukan pembayaran, dan lihat status pesanan. Admin memiliki akses mengelola database, melihat pesanan, dan lihat status pesanan. Dan Bagian Pemasaran memiliki akses dapat melihat laporan penjualan. Berikut *Use Case Diagram* terdapat pada gambar 3 di bawah ini.



Gambar 3. Use Case Diagram

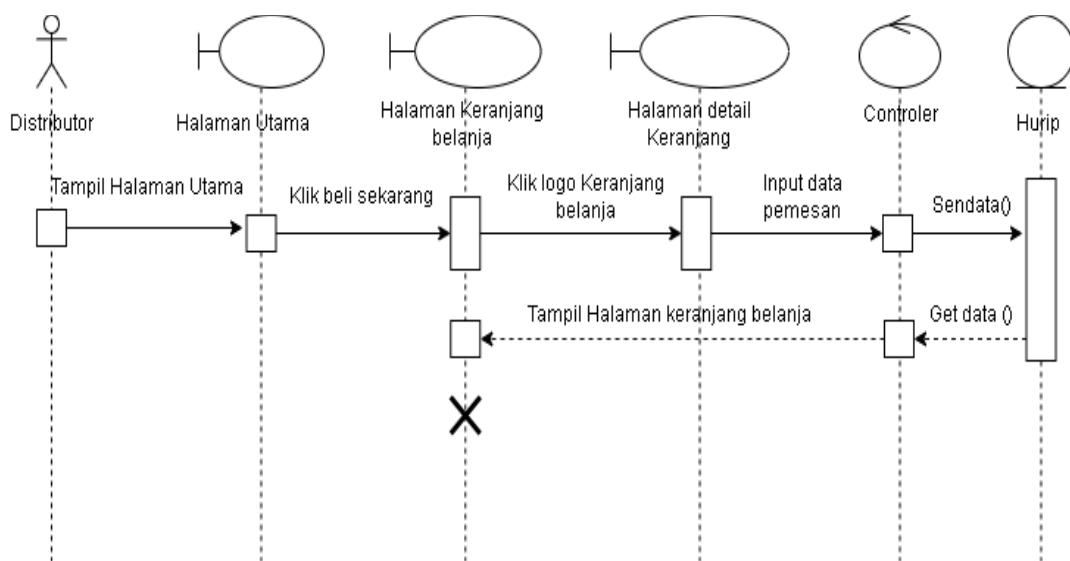
Pada gambar 3 *Use Case Diagram* di atas terdapat 3 (tiga) actor, diantaranya Distributor, Admin, Bagian Pemasaran. Hak akses pada Distributor terdiri lihat *detail produk*, lihat *profil*, *pembelian*, lihat *status pesanan*, dan *logout*. Untuk Admin memiliki hak akses kelola data barang, kelola data pembeli *invoice*, lihat laporan penjualan, dan *logout*. Dan Bagian Pemasaran memiliki hak akses lihat laporan penjualan, dan *logout*.

Berikut *Activity Diagram* dari sistem yang dibuat, diantaranya :



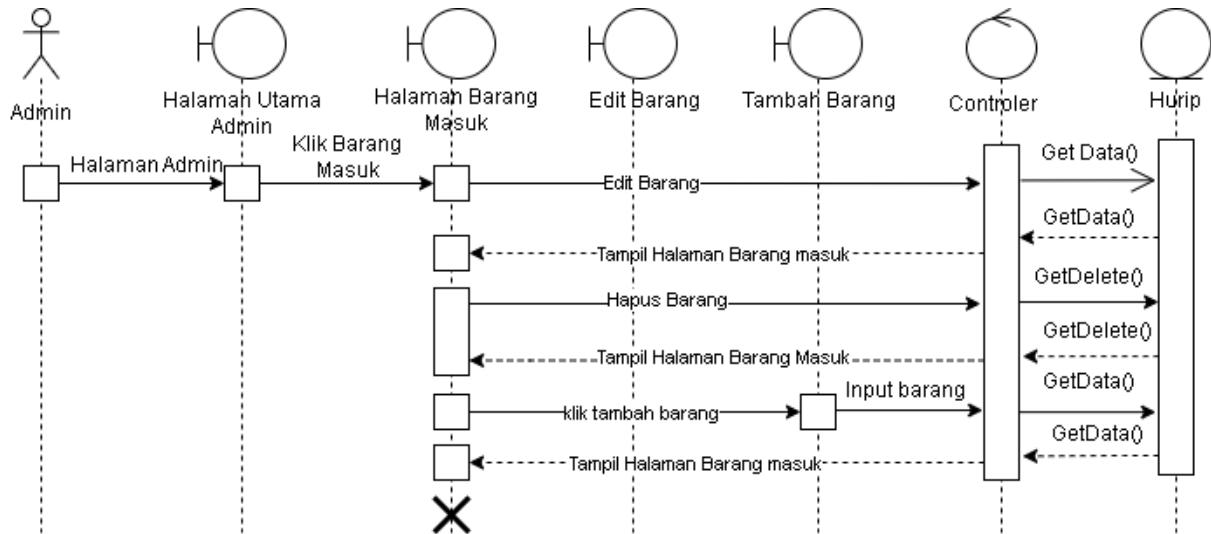
Gambar 4. Activity Diagram Lihat Produk dan Pembelian Barang

Pada gambar 4 terdapat *Activity Diagram* Lihat Produk dan Pembelian Barang. Pada perancangan ini digambarkan aktifitas yang dilakukan antara aktor (distributor) dan sistem informasi. Pada *Activity Diagram* Lihat Produk menjelaskan tahapan saat aktor (distributor) melihat produk yang dijual, dan pada *Activity Diagram* Pembelian menjelaskan tahapan saat aktor (distributor) melakukan transaksi pembelian barang. Berikut *Sequence Diagram* pada sistem informasi yang dibuat:



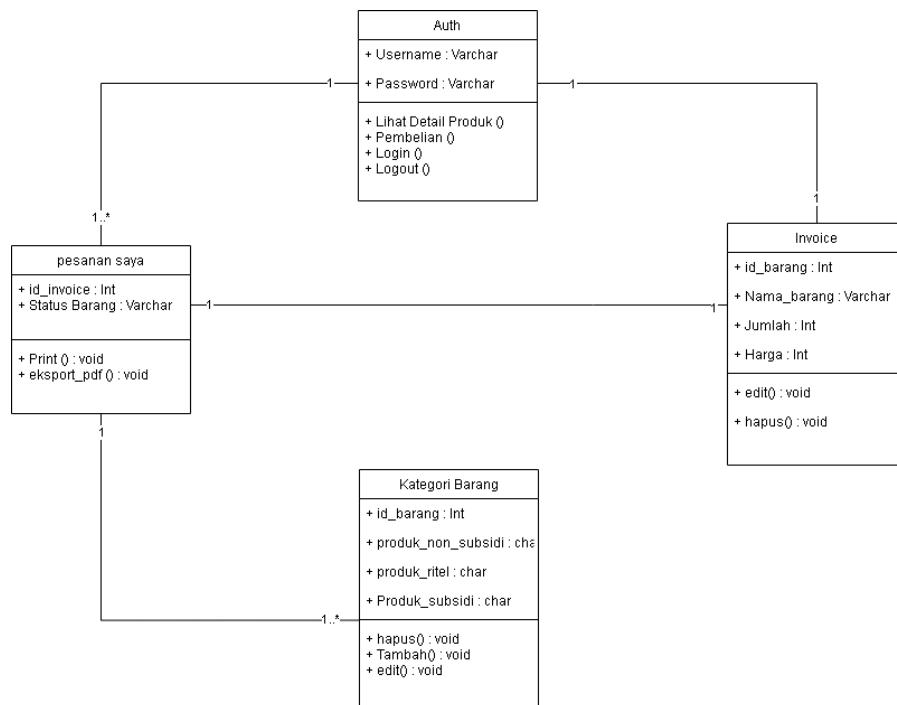
Gambar 5. Sequence Diagram Pembelian Barang

Gambar 5 *Sequence Diagram* Pembelian Barang di atas menjelaskan mengenai tahapan pembelian barang yang dilakukan oleh aktor (distributor).



Gambar 6. Sequence Diagram Kelola Data Barang

Gambar 6 *Sequence Diagram* Kelola Data Barang di atas menjelaskan mengenai tahapan pengelolaan data barang yang dilakukan oleh aktor (Admin).

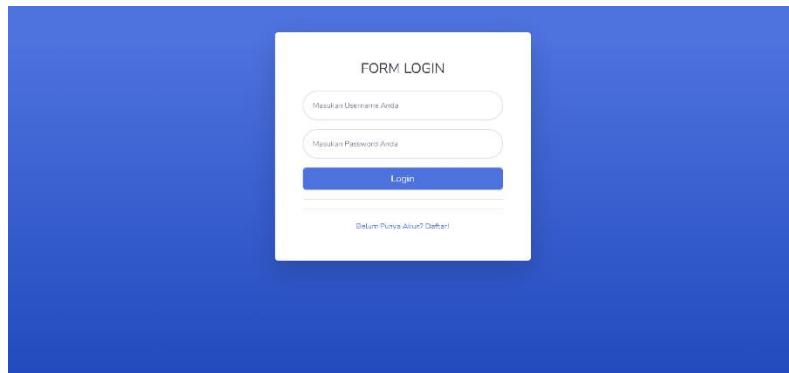


Gambar 7. Class Diagram

Gambar 7 *Class Diagram* di atas menjelaskan mengenai menggambarkan struktur kelas-kelas dalam sebuah sistem perangkat lunak serta hubungan antara kelas-kelas tersebut. Dan kelas yang digunakan pada perancangan *class diagram* ini terdiri dari: Pesanan Saya, *Auth*, *Invoice*, dan Kategori Barang.

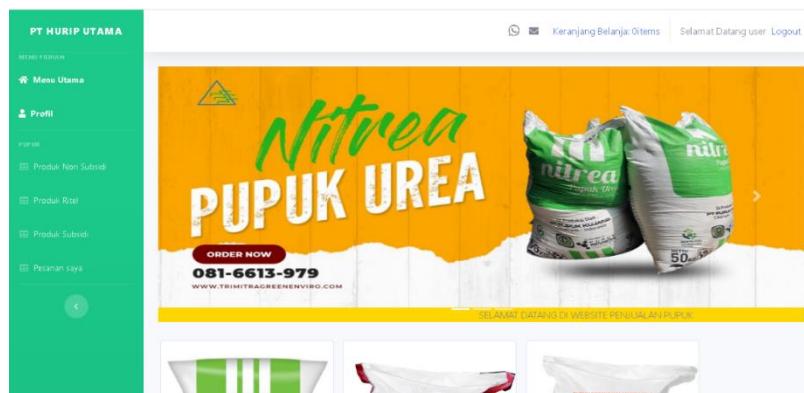
4.1 Pembangunan Sistem

Setelah didapatkan hasil dari perancangan / pemodelan sistem informasi yang sebelumnya sudah dibuat. Dilanjutkan dengan tahapan dari pembangunan sistem, hasil dari screenshot sistem dapat dilihat pada gambar berikut ini:



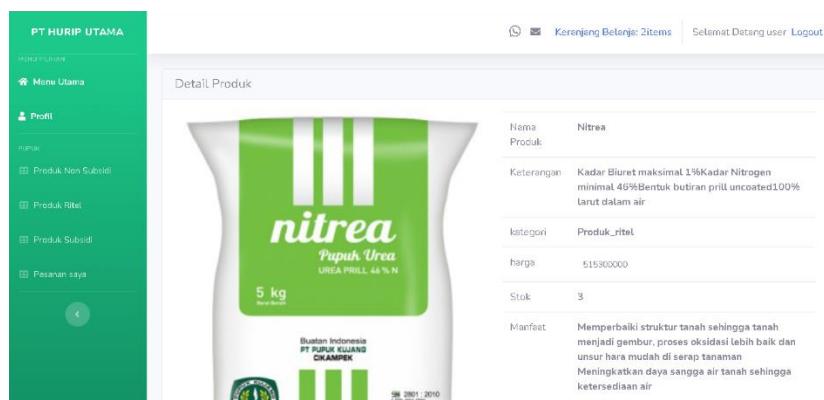
Gambar 8. Tampilan Halaman Login

Berikut ini adalah tampilan halaman Login yang tertera pada gambar 8 di atas. Pada sistem yang dibangun ini terdiri dari 3 (tiga) pengguna, diantaranya: Distributor, Admin, dan Bagian Pemasaran.



Gambar 9. Tampilan Halaman Utama

Pada gambar 9 di atas adalah tampilan halaman utama saat proses Login sudah dilakukan. Pada tampilan ini terdapat Menu Utama (Dashboard), Profil, Informasi seputar Produk, dan Pesanan.



Gambar 10. Tampilan Detail Barang

Gambar 10 di atas menampilkan tampilan detail barang yang akan dijual kepada Distributor. Informasi seputar ini hanya dapat diakses oleh Distributor.

Total Belanja Anda: Rp. 1.030.600.000

Input Alamat Pengiriman Dan Pembayaran

Nama Lengkap
Alamat Lengkap
No Telepon
Jasa Pengiriman
Pilih Metode Pembayaran
Total Belanja Anda

Pesan

Gambar 11. Tampilan Halaman Pembayaran Dan Input Data Pengiriman

Gambar 11 di atas menampilkan halaman pembayaran dan input data pengiriman yang dapat dilakukan oleh pihak Distributor dalam mengisi data diri saat akan melakukan transaksi pembelian barang.

NO	NAMA BARANG	KETERANGAN	KATEGORI	HARGA	RATING	STOK	MANFAAT	AKSI
1	Nitrea	Kadar Biuret maksimal 1%Kadar Nitrogen minimal 46%Benturan prill uncotated 100% larut dalam air	produk_nitel	51500000	9	1	Memperbaiki struktur tanah sehingga tanah menjadi gembur, proses oksidasi lebih baik dan unsur hara mudah di serap tanaman Meningkatkan daya sangga air tanah sehingga ketersediaan air	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2	Pupuk Majemuk	Toleransi Kandungan Unsur Hara + 8%Untuk Granular dan BlendingDikemas dalam kantong bercap NPK Kujang dengan isi 50 kg	produk_non_subsidy	13000000	9	4	Memperbaiki struktur tanah sehingga tanah menjadi gembur, proses oksidasi lebih baik dan unsur hara mudah di serap tanaman Meningkatkan daya sangga air tanah sehingga ketersediaan air	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3	urea	Kadar air maksimal 0,50% Kadar Biuret maksimal 1% Kadar Nitrogen minimal 46% Benturan butiran prill Warna pink untuk Urea Bersubsidi Dikemas dalam kantong bercap Pupuk Indonesia dengan isi 50 kg	produk_subsidy	8000000	9,5	19	Memperbaiki struktur tanah sehingga tanah menjadi gembur, proses oksidasi lebih baik dan unsur hara mudah di serap tanaman Meningkatkan daya sangga air tanah sehingga ketersediaan air	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4	KCL Kujang	Kadar KCl 95 - 99,5% Bentuk padat Warna keruh/tecolatan Ulturan 1	produk_nitel	102500000	9,8	9	Memperbaiki struktur tanah sehingga tanah menjadi gembur, proses oksidasi lebih baik dan unsur hara mudah di serap tanaman Meningkatkan daya sangga air tanah sehingga ketersediaan air	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Gambar 12. Tampilan Halaman Utama Admin

Berikut ini adalah tampilan halaman halaman utama Admin yang tertera pada gambar 12 di atas. Pada menu ini admin dapat mengelola Penambahan/Pengeditan/Penghapusan Data Barang Masuk, dan mengakses Invoice dari transaksi yang sudah dilakukan.

Invoice Pemesanan Produk						Selamat Datang manager Logout
Id Invoice	Nama Pemesanan	Alamat Pengiriman	Tanggal Pemesanan	Batas Pembayaran	No Hp	Jumlah Harga Barang
35	Ilham Ferdiansyah	perumahan green erfina jl mrtita no 83	2022-09-06 10:00:38	2022-09-07 10:00:38	2147409647	Rp.
47	Figo Tri Anugerah	Perumahan pegadungan, purworejo	2022-09-12 09:57:33	2022-09-13 09:57:33	2147409647	Rp.
55	alinda	cikampek	2022-09-13 15:07:26	2022-09-14 15:07:26	2147409647	Rp.
56	septian	tegal	2022-09-13 15:10:18	2022-09-14 15:10:18	2147409647	Rp.
61	wildan	ds.cibeker kec tirtamulya , kab karawang jawa barat	2022-09-19 07:01:51	2022-09-20 07:01:51	2147409647	Rp.
67	Ira shantika	Maracang city	2022-10-03 08:45:36	2022-10-04 08:45:36	2147409647	Rp.
68			2022-10-03 15:42:18	2022-10-04 15:42:18	0	Rp.
69			2022-10-10 10:46:53	2022-10-11 10:46:53	0	Rp.
70			2022-10-10 12:04:51	2022-10-11 12:04:51	0	Rp.
71			2022-10-13 10:35:53	2022-10-14 10:35:53	0	Rp.
72			2022-10-16 12:58:38	2022-10-17 12:58:38	0	Rp.
73			2022-10-16 16:02:06	2022-10-17 16:02:06	2147409647	Rp.
74			2022-10-16 16:02:13	2022-10-17 16:02:13	2147409647	Rp.

Gambar 13. Tampilan Halaman Laporan Penjualan

Gambar 13 di atas adalah tampilan halaman laporan penjualan yang dapat diakses oleh Bagian Pemasaran. Pada menu ini, Bagian Pemasaran dapat melakukan pencetakan Invoice dari transaksi yang sebelumnya sudah dilakukan.

4.2 Pengujian Sistem

Tabel 1. Pengujian Sistem (Blackbox Testing)

No	Fungsi yang diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Form <i>Login</i>	Memasukkan username dan password lalu klik <i>Login</i>	Sistem Informasi Menampilkan halaman sesuai hak akses	Sistem Informasi berhasil menampilkan halaman utama	Sukses
2	Menu Beli	User mengklik Tombol Beli sekarang	Sistem Informasi menampilkan Barang yang dipilih	Sistem Informasi berhasil menampilkan halaman	Sukses
3	Keranjang Belanja	User mengklik Keranjang Belanja	Sistem Informasi menampilkan halaman <i>detail</i> keranjang	Sistem Informasi berhasil menampilkan halaman <i>detail</i> keranjang	Sukses
4	Pembayaran	Admin Mengklik Pembayaran	Sistem Informasi Menampilkan halaman pembayaran	Sistem Informasi Berhasil Menampilkan Halaman Pembayaran	Sukses
5	Input Data diri	User memasukan data diri	Sistem Informasi menampilkan Halaman Data diri dihalaman pembayaran	Sistem Informasi berhasil menampilkan halaman Input data diri	Sukses
6	Form tambah Barang	Admin mengklik tambah pada halaman data barang	Sistem Informasi Menampilkan halaman tambah Barang	Sistem Informasi berhasil menampilkan halaman tambah Barang	Sukses
7	Form edit Barang	Admin melakukan edit data Barang dengan mengklik edit	Sistem Informasi menampilkan halaman edit data Barang	Sistem Informasi berhasil menampilkan halaman edit barang	Sukses
8	Hapus data Barang	Admin melakukan hapus data Barang dengan mengklik hapus	Sistem Informasi menghapus data Barang	Sistem Informasi menghapus data barang	Sukses
9	<i>Invoice</i>	Admin mengklik menu <i>Invoice</i>	Sistem Informasi menampilkan halaman <i>Invoice</i>	Sistem Informasi berhasil menampilkan halaman <i>Invoice</i>	Sukses
10	<i>Invoice Bagian Pemasaran</i>	Bagian Pemasaran mengklik menu <i>Invoice</i>	Sistem Informasi Menampilkan halaman <i>Invoice</i>	Sistem Informasi berhasil menampilkan halaman <i>Invoice</i>	Sukses

5 Kesimpulan

Hasil penelitian yang dilakukan penulis berhasil membangun sebuah sistem penjualan pupuk berbasis web dengan menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *Waterfall*, perancangan menggunakan tools *Flowmap* dan *Unified Modelling Language (UML)*, serta *software* pembangun menggunakan framework codeigniter, yang mengacu pada kerangka pelaksanaan kerja praktik. Dimana berdasarkan hasil dari kerja praktik tersebut keuntungan yang didapat dari pembangunan sistem penjualan pupuk adalah dalam proses pemesanan dan transaksi dapat dilakukan lebih cepat tanpa harus menelpon pihak PT.Hurip untuk memesan pupuk dan meminimalisir data yang hilang..

Referensi

- Anggraeni, R., & Junaedi, L. (2022). Perancangan Arsitektur Sistem Informasi Menggunakan Enterprise Architecture Planning. *J-SISKO TECH (Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer TGD)*, 5(2). <https://doi.org/10.53513/jsk.v5i2.5770>
- Evitasari, R., Suwartika Kusumadiarti, R., Studi Komputerisasi Akuntansi, P., Ekonomi dan Bisnis, F., & Pikes Ganesha, P. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan di CV Anugerahsukses Gemilang. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 6(4), 2022. <https://doi.org/10.35870/jti>
- Gozali, M. A., Rahmazah, A. W., Ey, Y. D. P., Putra, A. J., & Anggarini, W. (2022). KEWIRAUSAHAAN MEMPRODUKSI DAN PENJUALAN PUPUK KOMPOS. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (JIMAKUKERTA)*, 2(1). <https://doi.org/10.36085/jimakukerta.v2i1.3150>
- Hasbid, R., Yusuf, R., & Muhamni, S. (2021). PENERAPAN WATERFALL MODEL PADA PERANCANGAN SISTEM PELAYANAN DAN INFORMASI DENGAN PENDEKATAN OOAD MENGGUNAKAN UML. *Jurnal IRobot (International Research on Big-Data and Computer Technology)*, 5.
- Mulyani, Ak. , C. Prof. Dr. S. (2016). *Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit: Analisis dan Perancangan* - Google Books (1st ed.). https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=k7rPDgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=sistem+informasi+manajemen+mcleod+adalah&ots=vYnMDsZFna&sig=GgVWqryJmq_ZF-NUZ-1SWXwvhM&redir_esc=y#v=onepage&q=sistem%20informasi%20manajemen%20mcleod%20adalah&f=false
- Pressman, R. S. (2015). *Pressman - Software Engineering A Practitioner's Approach 8th c2015*.
- Rantung, M. (2022). Efektivitas Pelayanan Administrasi Online di Masa Pandemi di Dinas Kependudukan dan Catatan Sipil Kabupaten Minahasa. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(2). <https://doi.org/10.58258/jime.v8i2.3048>
- Sari, I. P., Syahputra, A., Zaky, N., Sibuea, R. U., & Zahir, Z. (2022). Perancangan Sistem Sistem Informasi Penjualan dan Layanan Jasa Laundry Sepatu Berbasis Website. *Blend Sains Jurnal Teknik*, 1(1). <https://doi.org/10.5621/blendsains.v1i1.67>
- Sumiati, M., Abdillah, R., & Cahyo, A. (2021). PEMODELAN UML UNTUK SISTEM INFORMASI PERSEWAAN ALAT PESTA. *JURNAL FASILKOM*, 11(2), 79–86. <https://doi.org/10.37859/JF.V11I2.2673>
- Wijaya, R. P. G., Sutardjo, & Setiadewi, E. (2023). Marketing Mix Analysis of Sales Volume (Case Study of Boysdontcry Clothing Store). *Jurnal Teknologika*, 13(02), 1–10. <https://jurnal.wastukancana.ac.id/index.php/teknologika/article/view/299>
- Wijoyo, Hadion., Ariyanto, Aris., Sudarsono, Agus., & Wijayanti, K. Dwi. (2021). *SISTEM INFORMASI MANAJEMEN*.
- Zuhdi, F. (2021). Peranan Sektor Pertanian terhadap Pertumbuhan Ekonomi Kabupaten Kampar. *Jurnal Ekonomi Pertanian Dan Agribisnis*, 5(1), 274–285. <https://doi.org/10.21776/ub.jepa.2021.005.01.25>