

SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERAS SOLOK BERBASIS WEB PADA USAHA DAGANG TANI BAKTI MENGGUNAKAN BAHASA PEMOGRAMAN PHP DAN DATABASE MYSQL

Desrizal¹⁾, Yogi Syarif²⁾

^{1,2}Universitas Lingga Buana PGRI Sukabumi

Corresponding [Author: defppdsfkua@gmail.com](mailto:defppdsfkua@gmail.com)

Article Info

Article history:

Received: Juni 20, 2026

Revised: Juni 29, 2026

Accepted: Juli 10, 2026

Published: Juli 30, 2026

Keywords:

Sistem Informasi

Penjualan

Website

UML

PHP MySQL

ABSTRACT

Markeplace adalah sebagai salah satu fasilitas yang diberikan kepada masyarakat, oleh karenanya dibutuhkan sebuah sistem informasi yang cukup memadai untuk menangani masalah-masalah yang terjadi pada proses pelayanan. (Indriyani, 2018). Penyelenggaraan pelayanan penjualan secara online mempunyai karakteristik dan organisasi yang sangat kompleks. Berbagai jenis tenaga kesehatan dengan perangkat keilmuannya masing-masing berinteraksi antara satu sama yang lain Ilmu pengetahuan dan teknologi

Sistem informasi berkembang sangat pesat yang harus diikuti oleh tenaga sumber daya manusia yang memadai dalam rangka pemberian pelayanan yang bermutu, membuat semakin kompleksnya permasalahan dalam transaksi secara offline. Pada hakekatnya Marketplace berfungsi sebagai tempat transaksi jual beli online dan pemilihan produk secara realtime dan fungsi dimaksud memiliki makna tanggung jawab yang merupakan tanggung jawab owner pemilik usaha micro kecil menengah dalam meningkatkan transaksi masyarakat.



This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY SA 4.0)

1. INTRODUCTION

E-commerce atau Penjualan melalui media internet merupakan media yang sangat menarik perhatian pengusaha-pengusaha kecil maupun menengah keatas untuk melakukan kegiatan penjualan secara *online*, dengan penjualan melalui internet konsumen tidak harus datang langsung berkunjung ketempat penjualan beras Solok tersebut dan hanya perlu media internet untuk melihat berbagai jenis beras dan kualitas yang ditawarkan oleh daerah Solok.

Solok merupakan pemasok beras utama di Sumatera Barat yang dikenal sebagai Sentra Produksi Beras yang dihasilkan, disamping mensuplai kebutuhan pangan masyarakat Sumatera Barat, juga masyarakat di luar Sumatera Barat, seperti Riau dan Jambi. Data Kabupaten Solok (2016) menyebutkan bahwa produktifitas padi di Kabupaten Solok pada tahun 2016 baru mencapai 5,14 ton gkg, hal ini telah berada diatas rata-rata Sumatera Barat sebesar 5,02 ton gkg, bahkan produksi padi nasional (4.9 ton/ha). Namun tingkat produktivitas padi tersebut masih tergolong rendah dibandingkan dengan potensi hasilnya.

Dan kami membantu dengan merancang sebuah

website untuk memperluas pasar yang bukan hanya didalam provinsi Sumatera Barat tanpa harus mengeluarkan biaya yang sangat tinggi, menjual produk dan menyampaikan informasi kepada konsumen dengan sangat jelas, sehingga memudahkan pelayanan kepada konsumen. Banyaknya pengaruh teknologi pada kehidupan sehari-hari manusia saat ini memberi dampak yang sangat besar dalam setiap aktivitasnya. Salah satu teknologi yang sering ramai dibicarakan saat ini adalah internet (Interconnected Network). Internet sejatinya menghubungkan berbagai komputer diseluruh belahan dunia dan dihubungkan melalui jalur telekomunikasi telpon dan satelit.

Internet menjadi kebutuhan sehari-hari karena sifatnya mempermudah seseorang dalam berkomunikasi, selain melalui internet pengguna komputer itu sendiri membantu dalam efisiensi pekerjaan, karena itulah banyak perusahaan-perusahaan besar maupun kecil sekarang mulai menggunakan proses komputerisasi dan internet.

Dengan semakin berkembangnya teknologi terutama teknologi informasi, semakin memudahkan manusia dalam melakukan suatu aktivitas karena semua sistem

telah terkomputerisasi. Komputer merupakan suatu kemajuan teknologi yang sangat memudahkan dalam proses pengolahan dan penyajian data, sehingga dapat di hasilkan informasi yang diperlukan dan dapat dipergunakan untuk berbagai macam keperluan. Puskesmas adalah sebagai salah satu fasilitas yang diberikan kepada masyarakat, oleh karenanya dibutuhkan sebuah sistem informasi yang cukup memadai untuk menangani masalah-masalah yang terjadi pada proses pelayanan. (Indriyani, 2018).

bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan

2. MATERIALS AND METHODS

Software Development Life Cycle (SDLC) 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).

SDLC memiliki beberapa model dalam penerapan tahapan prosesnya. Salah satu model tersebut adalah SDLC model air terjun (*waterfall*). Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*) [6:25-28].

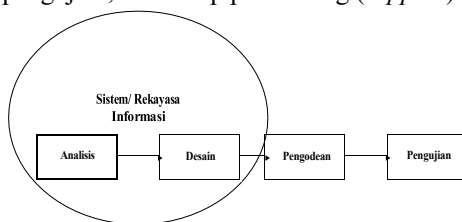


Figure 1. SDLC

Penjelasan dari ilustrasi model waterfall di atas, yaitu :

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak
Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.
2. Desain
Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini menstranslasi kebutuhan perangkat lunak dari kebutuhan analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.
3. Pembuatan kode program
Desain harus ditranslasikan kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.
4. Pengujian
Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua

keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirim ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru.

2.1 Alat Bantu Perancangan Sistem

Ada beberapa alat bantu yang dapat membantu perancangan sistem informasi yang akan kita rancang, seperti menggunakan ASI (Aliran sistem informasi) dan juga ada yang menggunakan UML. Pada tahapan perancangan sistem informasi Rekam Medis ini menggunakan alat bantu UML.

1. Use Case Diagram

Use case diagram menjelaskan manfaat dari aplikasi jika dilihat dari sudut pandang orang yang berada diluar sistem (aktor). Diagram ini menunjukkan fungsionalitas suatu sistem atau kelas dan bagaimana sistem berinteraksi dengan dunia luar. Use-case diagram dapat digunakan selama proses analisa untuk menangkap requirements atau permintaan terhadap sistem dan untuk memahami bagaimana sistem tersebut harus bekerja.

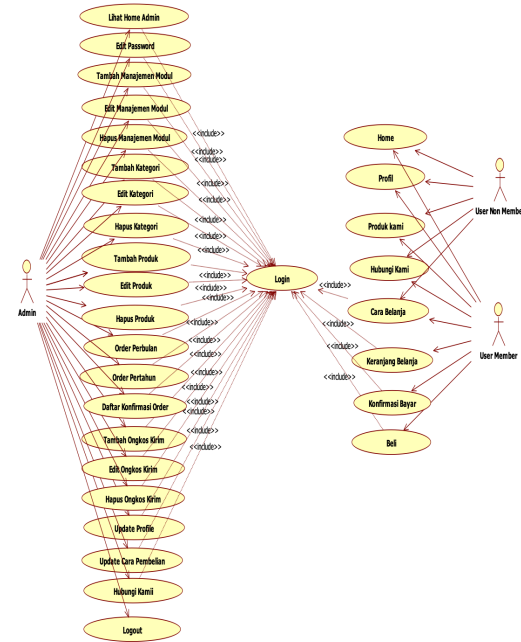


Figure 2. Use Case Diagram

2. Class Diagram

Class diagram adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. Class diagram informasi rekam medis pada Penjualan beras dapat digambarkan seperti pada Gambar Analisis Kebutuhan User/Specify User and Organization Requirements

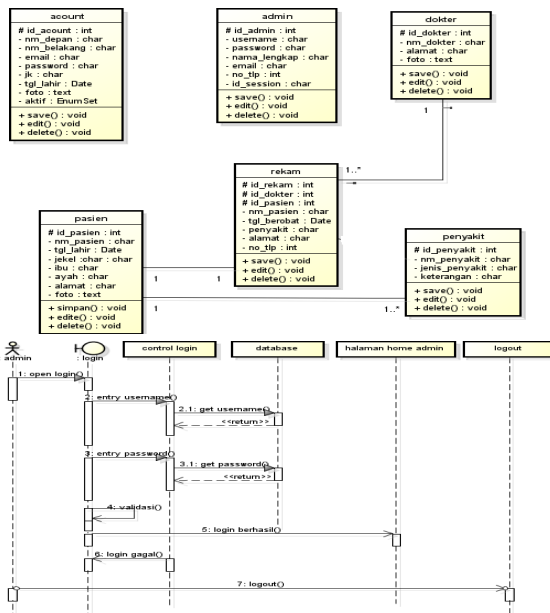


Figure 3. Class Diagram

1. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan oleh aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem. Sebuah aktivitas dapat direalisasikan oleh satu use case atau lebih. Aktivitas menggambarkan proses yang berjalan, sementara use case menggambarkan bagaimana aktor menggunakan sistem untuk melakukan aktivitas.

Figure 4. Activity Diagram

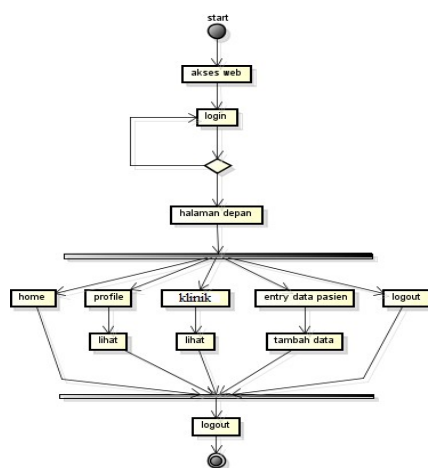
2. Sequence Diagram

Sequence diagram admin digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respons dari sebuah event untuk menghasilkan output tertentu. Diagram ini menjelaskan admin melakukan login ke dalam sistem yang digambarkan pada gambar

Figure 5. Sequence Diagram

3. RESULTS AND DISCUSSION

Tahap implementasi system (*System Implementation*) adalah tahap meletakkan sistem supaya siap di



operasikan. Dalam menjalankan kegiatan implementasi perlu dilakukan beberapa hal yaitu : menerapkan rencana implementasi (*implementation plan*). Merupakan kegiatan awal dari tahap implementasi sistem, rencana implementasi di maksudkan terutama untuk mengatur biaya dan waktu yang di butuhkan, kegiatan implementasi di lakukan dengan dasar kegiatan yang telah di rencanakan dalam rencana implementasi. Tindak lanjut implementasi di lakukan dengan pengetesan penerimaan sistem (*system acceptable test*) terhadap data yang sesungguhnya dalam jangka waktu tertentu yang dilakukan bersama-sama dengan *user*. Kegiatan implementasi di lakukan dengan dasar kegiatan yang telah di rencanakan dalam kegiatan implementasi antara lain : pemilihan dan pelatihan personil, pemilihan tempat, dan instalasi *hardware* dan *software*, pengetesan program, pengetesan sistem dan konversi sistem.

1. Pemilihan Brainware

Brainware merupakan *user* yang akan mengoperasikan sistem yang akan di bangun. Untuk itu perlu dilakukan pelatihan kepada *user*. Pelatihan personil di lakukan untuk mengoperasikan sistem termasuk kegiatan mempersiapkan *input*, memproses data, mengoperasikan sistem, merawat dan menjaga sistem. Pada sistem yang akan di terapkan ini, *brainware* yang di maksudkan adalah seorang *Admin* yang berasal dari salah seorang pegawai kamar kos. Admin inilah nantinya yang akan bertanggung jawab dan mengelola aplikasi yang akan di terapkan. Untuk itu diperlukan pelatihan terhadap personil baik itu dengan cara pelatihan procedural (tertulis), pelatihan secara simulasi bahkan *on the spot training*. Pelatihan ini akan di lakukan selama lebih kurang dua bulan atau sampai personil ini mampu menjalankan aplikasi yang baru ini dengan baik.

2. Instalasi

Tahapan ini adalah tahapan dalam melakukan pemasangan perangkat lunak yang digunakan dalam menjalankan aplikasi yang akan digunakan dan dapat dilihat implementasi dari aplikasi

3.1. Pengujian

Pada pengujian sistem yang telah dirancang ini akan memberikan kemudahan bagi jalannya sistem pendaftaran pasien

1. Halaman Utama

Halaman utama ini menampilkan tampilan awal dari website. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar berikut ini:



Figure 6. Halaman Utama

2. Halaman Login Admin

Berikut adalah tampilan yang memperlihatkan tampilan login admin, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar berikut ini:



Figure 7. Halaman Login Admin

3. Data Produk

Tampilan halaman produk berisi list produk beserta informasi lengkap produk-produk yang disediakan oleh Usaha Dagang Tani bakti. Dapat dilihat pada Gambar:



Figure 8. Input Data Produk

4. Halaman Cara Belanja

Berisikan tuntunan bagaimana cara user/pelanggan berbelanja pada website Usaha Dagang Tani bakti. Bisa dilihat pada Gambar



Figure 9. Cara Belanja

5. Halaman Keranjang Belanja

Halaman ini digunakan customer untuk menentukan berapa jumlah barang yang ingin dipesan atau mungkin ingin membatalkan pesanan sebelum melakukan transaksi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar



Figure 10. Cara Belanja

6. Halaman Konfirmasi Pembayaran

Berisikan sebuah form untuk melakukan konfirmasi pembayaran serta cetak bukti order oleh user/pelanggan yang telah melakukan login. Lihat pada gambar



Figure 11. Cara Belanja

7. Halaman Input Pembayaran

Berisikan sebuah form untuk mengisi data konfirmasi pembayaran oleh user/pelanggan yang telah melakukan order. Lihat pada gambar



Figure 12. Input Pembayaran

8. CONCLUSION

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisa perancangan sistem yang telah dilakukan untuk Sistem Pengolahan dan Penjualan Beras, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu:

1. Dengan adanya aplikasi penjualan dan pengolahan data transaksi berbasis web pada UD Tani dapat mendokumentasikan data penjualan yang melakukan pemeriksaan

ataupun penjualan secara online.

2. Dengan aplikasi sistem penjualan dan pengolahan data penjualan beras ini dapat meningkatkan kinerja karyawan UD TaniBakti sehingga menambah pendapatan dan meningkatkan pelayanan pada penjualan melalui penjelasan dari laporan Penjualan yang ada Pada sistem UD Tani Bakti
3. Aplikasi sistem penjualan dan pengolahan data transaksi ini dapat memudahkan kinerja dalam melihat laporan penjualan secara efisien dan akurat dalam membuat laporan atau melayani pelanggan untuk melakukan order. beras.

ACKNOWLEDGEMENTS

Dalam penulisan naskah penelitian ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih atas segala bantuan dari orang-orang dan pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam mewujudkannya

REFERENCES [Times New Roman 10 bold]

- A.S, Rosa dan Shalahuddin, M. 2018. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung : Informatika.
- Fatta, Hanif Al. 2012. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta : Andi.
- Hendra, Asbon. 2012. *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset
- Hidayatullah, Priyanto 2014. *Pemrograman WEB*. Bandung: INFORMATIKA.
- Jurnal Teknologi Informasi Dinamix (Vol XIV ISSN : 0854-9524)
- Larry,Roy. 2012. *Jurus Kilat Mahir HTML & CSS*. Jakarta : Dunia Komputer^[6].
- MF, Mundzir. 2014. *PHP Tutorial Book For Beginner*. Yogyakarta: Notebook
- Nugroho, Bunnafit. 2013. *Membuat Aplikasi Web Penjualan & Pembelian dengan PHP, MySql dan Dreamweaver*. Yogyakarta : Alif media
- Pratama,I Putu Agus Eka 2014, *Sistem Informasi Implementasi*. Bandung: INFORMATIKA
- Purbayu, Agus. 2014. *Toko Online dengan PHP dan MySQL*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Purbayu, Agus. 2014. *Toko Online dengan PHP dan MySQL*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Raharjo, Budi, dkk. 2012. *Modul Pemrograman WEB (HTML, PHP, & MySQL)*. Bandung : Modula
- Sadeli, Muhammad. 2013. *Toko Baju Online dengan PHP dan MySQL*. Palembang : Maxikom.
- Saputra, Agus. 2012. *Pemograman Berbasis web dengan PHP*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sianipar, R.H. 2015. *Membangun web dengan PHP dan MySQL*. Bandung: Informatika.
- Sutabri, Tata. 2018. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Tohari, Hamim. 2012. *Analisis serta Perancangan Informasi Melalui Pendekatan UML*. Yogyakarta: Andi Offset
- Sokarno, Mohamad.2006. *Membangun Website Dinamis dan Interaktif dengan PHP- MySql*. Jakarta
- Marlina,WinaYusnaeni, Novita Indriyani. 2017. Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Siswa Yang Berhak Mendapatkan Beasiswa Dengan Metode Topsis. Jurnal Techno Nusa Mandiri Vol. 14. Issn 1978-2136. Tangerang.

- Marlina. (2016). Sistem Pendukung Keputusan Seleksi Beasiswa Dengan Metode Ahp Dan Topsis. Seminar Nasional Sains Dan Teknologi 2016, 1–9. Retrieved fromjurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek.

- Satriawaty Mallu. 2015. Sistem Pendukung Keputusan penentuan karyawan kontrak menjadi karyawan tetap menggunakan metode TOPSIS, *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 38(3), No.1 Vol 2,ISSN :2407 - 3911,Makassar