



# PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN JASA PEMBUATAN FURNITURE BERBASIS WEB (STUDI KASUS DESIGN INTERIOR CONCEPT MODERN)

Rifal Nurjamil<sup>1)</sup>, Falentino Sembiring<sup>2)</sup>

<sup>1,2)</sup>Program Studi Sistem Informasi, Universitas Nusa Putra

Jl. Raya Cibolang No. 21 Cibolang Kaler, Cisaat, Sukabumi, Jawa Barat 43152

e-mail: [rifal.nurjamil\\_si18@nusaputra.ac.id](mailto:rifal.nurjamil_si18@nusaputra.ac.id)<sup>1)</sup>, [falentino.sembiring@nusaputra.ac.id](mailto:falentino.sembiring@nusaputra.ac.id)<sup>2)</sup>

\* Korespondensi: e-mail: [falentino.sembiring@nusaputra.ac.id](mailto:falentino.sembiring@nusaputra.ac.id)

## ABSTRAK

Banyaknya perusahaan swasta, instansi pemerintah dan pendidikan sudah menerapkan sistem informasi sebagai layanan yang memudahkan datangnya informasi dengan cepat bagi perusahaan mereka masing-masing. Layanan perusahaan tersebut bisa berupa layanan E-commerce, E-Government, E-Banking, E-learning, IRC, E-Mail, Chatting, VOIP, dan lain sebagainya. Pelayanan tersebut memudahkan manusia bisa mengakses dimanapun, kapanpun secara online sehingga tidak merepotkan manusia harus datang langsung ke perusahaannya, namun daripada itu tidak sedikit juga perusahaan-perusahaan yang belum menerapkan sistem informasi sebagai layanan yang memudahkan pekerjaan dan pengolahan data secara modern. Penelitian ini bermaksud meneliti salah satu perusahaan perseorangan "UMKM" yaitu Perusahaan Design Interior Concept Modern (DIC Modern) yang bergerak di bidang pelayanan jasa pembuatan furniture minimalis, dalam pelayanan jasanya Perusahaan DIC Modern menerapkan pembayaran Down Payment sebagai layanan pembayaran awal kontrak dengan pelanggan dan DIC Modern dalam mencari calon pelanggan harus mengajukan proposal antar perusahaan-perusahaan, apartemen, perumahan, dan lainnya agar calon pelanggan dan perusahaan DIC Modern saling terikat kontrak dan menyewa jasa pembuatan furniture di DIC Modern ini. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah Rancangan Sistem Informasi Penjualan jasa Pembuatan Furniture Berbasis Websites pada Perusahaan DIC Modern. Metodologi yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu metodologi iterasi, metodologi ini terdiri dari tahap perencanaan, analisis permasalahan, perancangan, implementasi pembuatan dan pemeliharaan. Dengan adanya Rancangan Sistem Informasi ini diharapkan bisa membantu Perusahaan DIC Modern dalam promosi jasa mereka secara online sehingga tidak lagi melakukan pengajuan proposal antar perusahaan dan apartemen.

**Kata Kunci:** Sistem Informasi Penjualan Jasa Pembuatan Furniture, Down Payment, Metodologi Iterasi

## ABSTRACT

Many private companies, government agencies and education have implemented information systems as a service that facilitates the arrival of information quickly for their respective companies. The company's services can be in the form of E-commerce services, E-Government, E-Banking, E-learning, IRC, E-Mail, Chatting, VOIP, and so on. These services make it easier for humans to access anywhere, anytime online so that it is not difficult for humans to have to come directly to their companies, but rather than that, there are also many companies that have not implemented information systems as services that facilitate work and modern data processing. This study intends to examine one of the individual companies "MSMEs" namely the Modern Concept Interior Design Company (DIC Modern) which is engaged in minimalist furniture manufacturing services, in its services the Modern DIC Company applies Down Payment payments as an initial payment service for contracts with customers and DIC Modern in looking for prospective customers must submit proposals between companies, apartments, housing, and others so that prospective customers and DIC Modern companies are mutually bound by contracts and rent furniture making services at this Modern DIC. This study aims to create a Design of Information Systems Sales of Websites- Based Furniture Manufacturing Services at Modern DIC Companies. The methodology that will be used in this research is the iteration methodology, this methodology consists of the planning, problem analysis, design, implementation and maintenance stages. With this Information System Design, it is hoped that it can help Modern DIC Companies in promoting their services online so that they no longer submit proposals between companies and apartments.

**Keywords:** Information System Sales of Furniture Making Services, Down Payment, Iteration Methodology



## I. PENDAHULUAN

Sistem Informasi adalah suatu cara tertentu untuk menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh organisasi untuk beroperasi dengan cara yang sukses dan untuk organisasi bisnis dengan cara yang menguntungkan (Wahyono, 2004) [1]. Sistem Informasi merupakan salah satu dari teknologi informasi yang saat ini banyak dimanfaatkan oleh sebuah organisasi ataupun perusahaan untuk membantu dan mendukung kinerja dari sebuah proses bisnis. Salah satu dari sebuah sistem informasi yaitu sebuah rangkaian informasi yang diakses secara online atau sebuah halaman website, sebuah halaman website bisa berupa halaman konten artikel, blog, dan detail mengenai informasi apapun. Dengan adanya sebuah website, organisasi maupun perusahaan bisa mengelola bisnis mereka dengan mudah, praktis, dan cepat. Pada perusahaan DIC Modern yang bergerak di penjualan jasa pembuatan furniture belum sama sekali memanfaatkan sebuah teknologi informasi yang memudahkan proses bisnis pada perusahaan mereka. Dalam pemasaran jasanya perusahaan DIC Modern mencari calon pelanggan dengan mengajukan proposal kontrak antar perusahaan dengan pembayaran awal uang muka yang sudah diterapkan, kendala yang terjadi pada proses bisnis ini yaitu pengajuan pada setiap perusahaan tidak selalu mendapat persetujuan kontrak yang diajukan, adakalanya dalam proses promosi ini tidak mendapatkan calon pelanggan satupun, hal itu sangat merepotkan perusahaan DIC Modern. Dengan dibuatnya sistem informasi untuk perusahaan DIC Modern diharapkan bisa membantu proses bisnis perusahaan DIC Modern sehingga tidak lagi menggunakan cara manual untuk menarik calon pelanggan, melainkan dengan sistem informasi pelanggan akan mengakses dan memesan dimanapun, kapanpun pelanggan berada.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Sistem Informasi Penjualan

Sistem informasi penjualan adalah sebuah prosedur yang melaksanakan, mencatat, mengkalkulasi, membuat dokumen, dan informasi penjualan untuk keperluan manajemen dan bagian lain yang berkepentingan, dari mulainya order penjualan hingga transaksi dilaksanakan. Sistem Informasi Penjualan merupakan Sub Sistem Informasi Bisnis, Sub Sistem Bisnis lainya bisa merupakan, pemasaran, sumber daya manusia, keuangan akuntansi dan manufaktur produksi [2].

### B. Pengertian *Down Payment*

*Down Payment* adalah pembayaran awal dengan uang sebagian dari harga asli barang atau layanan yang biasanya harga barang atau layanannya relatif mahal DP ini ditujukan untuk menunjukkan keseriusan dari pembeli dan keamanan bagi penjual. Semakin tinggi pembayaran DP semakin rendah angsuran pembayaran yang akan dibayar selanjutnya [3].

### C. Penelitian Terdahulu

Tinjauan pustaka yang digunakan penulis sebagai referensi pada penelitian ini yaitu penelitian Z. Astari, D. Pibriana, dan R. Rusbandi tentang perancangan sistem informasi menggunakan metode iterasi yang ditulis di dalam jurnalnya berjudul "Perancangan Sistem Informasi Kepegawaian Pada PT. Bakri Karya Sarana Batam". Tujuan pada penelitian ini tertulis merancang dan membuat sistem informasi kepegawaian berbasis website pada PT Bakri Karya Sarana. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metodologi iterasi yang terdiri dari tahap perencanaan, analisis masalah, perancangan, implementasi dan pemeliharaan. Dengan dirancangnya sistem informasi kepegawaian ini dapat membantu dan mempermudah kinerja bagian HRD dalam mengelola data kepegawaian mulai dari proses perekrutan pegawai baru sampai penilaian pegawai. Penulis mengharapkan pada perancangan sistem menggunakan metode iterasi ini dapat membantu dan mempermudah dalam proses perekrutan hingga proses pengunduran diri pegawai serta mempermudah dalam proses pembuatan laporan [4].

Selanjutnya penelitian yang dijadikan tinjauan pustaka oleh penulis adalah penelitian yang ditulis oleh A. Sri Wahyuningsih and A. Imam Bahron (2017) yang berjudul "sistem Informasi Penjualan Barang Furniture Berbasis Web Pada PT. Vinotindo Graha Sarana Menggunakan PHP dan MySQL", didalam penulisan jurnalnya bertujuan untuk menerapkan sistem informasi penjualan furniture berbasis website dan meningkatkan penjualan barang furniture, penganalisisan kebutuhan sistem yang ditulis dibagi menjadi 2 bagian yaitu prosedur konsumen dan prosedur admin.



Analisis lainnya merupakan perancangan diagram untuk kebutuhan sistem usulan yang merupakan Use Case Diagram Usulan, Activity Diagram Usulan, Sequence Diagram Login, Sequence Diagram Input Produk, Class Diagram, Rancangan Menu Utama, dan tampilan antarmuka yang sudah diimplementasikan menjadi sistem penjualan. Penulis mengharapkan dengan adanya sistem penjualan berbasis web diharapkan meningkatkan penjualan dan mempermudah transaksi penjualan dengan pelanggan [5].

Penelitian lain yang dijadikan referensi yaitu penelitian yang menjelaskan proses bisnis pembayaran uang muka yang ditulis oleh T. R. Saputro and J. Sutopo (2019) berjudul “Penerapan Payment Gateway Sebagai Sistem Verifikasi Pembayaran Pada Website Pemesanan Paket Wisata,” penelitian yang ditulis bertujuan untuk memudahkan customer dalam melakukan transaksi pembayaran atau transfer e-payment uang muka. Metode yang digunakan adalah metode prototyping, Sumber data yang didapat yaitu dari hasil observasi, wawancara, dan tinjauan pustaka. Tahapan penelitian yang digunakan adalah tahapan desain rancangan, implementasi, pengujian, pembahasan yang dihasilkan sistem yang dibangun dapat mempermudah proses verifikasi pembayaran dan pencatatan pemesanan bagi admin atau pemilik perusahaan dan membantu mempermudah pengunjung dalam melakukan pemesanan dan melihat ketersediaan mobil yang ingin dipesan serta mempermudah pengunjung dalam proses pembayaran dan mengkonfirmasi pembayaran karena pembayaran akan terverifikasi secara otomatis oleh sistem [6].

Penelitian lainnya yang menjadi tinjauan pustaka yaitu N. Punggarawati, C. K. Sastradiparaja, and F. Sembiring, “Penerapan Togaf Architecture Development Method Pada Sistem Informasi Tracer Study Berbasis Web,” penelitian yang ditulis bertujuan membangun sistem informasi tracer study berbasis web yang dapat digunakan untuk memperoleh informasi alumni politeknik negeri Lhokseumawe dengan menggunakan metode waterfall, framework codeigniter dan database MySQL, dengan adanya penerapan ini peneliti berharap menjadi sumber acuan dalam implementasi dan dapat mempermudah pengelolaan dan penelusuran lulusan, dengan mempertimbangkan aspek bisnis, aplikasi, teknologi dan jaringan, efektivitas dan efisiensi tata kelola sistem informasi tracer study AMIK XYZ [7].

### III. METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Metode penelitian

Berikut adalah tahapan tahapan metode penelitian:

##### 1) *Wawancara*

Untuk mendapatkan informasi yang akurat, dilakukannya wawancara terhadap narasumber dengan mengajukan beberapa pernyataan dan pertanyaan sebagai awal penelitian ini dilaksanakan.

##### 2) *Observasi*

Dilakukannya pengamatan objective seperti lokasi, aspek yang dibutuhkan oleh perusahaan atau organisasi, untuk menggambarkan segala kebutuhan terkait penelitian yang dilakukan.

##### 3) *Pustaka Dokumen*

Untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat perihal metodologi yang tepat, dilakukannya pencarian dokumentasi dari berbagai sumber untuk dijadikan studi tinjauan sebagai referensi penelitian.

#### B. Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang akan digunakan pada pengembangan sistem informasi penjualan jasa pembuatan furniture di perusahaan DIC Modern yaitu menggunakan metode iterasi. Metode iterasi yaitu metode yang berulang, tahapan metode iterasi terdiri dari analisis, desain, dan pengimplementasian skema yang sudah direncanakan sampai aplikasi rilis dalam versinya. Setelah aplikasi sudah mengeluarkan “versi”, tahap pengembangan aplikasi berupa metode iterasi yang sama dari analisis, desain dan implementasi untuk merilis sistem berikutnya. Metode pengulangan ini akan berlanjut sampai semua kebutuhan sistem secara menyeluruh sudah diimplementasikan. Berikut tingkatan metode iterasi:

##### 1) *Requirement System*

Requirement sistem mengumpulkan permasalahan yang ada dari segi fungsional dan non fungsional serta tujuan dan batasan untuk menentukan perancangan suatu sistem dibuat.



2) *Analisis Sistem*

Analisis sistem ditujukan kepada tim dengan pemahaman yang secara menyeluruh terhadap cara menguraikan pemecahan masalah sampai membentuk sebagai komponen untuk mengetahui alur dari sistem itu bekerja dan saling berinteraksi.

3) *Desain Sistem*

Permulaan desain yang sederhana dan dibutuhkan sebagai awalan sistem selama perencanaan dari segi fungsional teknis bekerja sesuai alur kebutuhan. Tingkatan ini membutuhkan persetujuan sehingga dapat melanjut ke pengimplementasian database, dan antarmuka pengguna

4) *Implementasi Sistem*

Implementasi sistem berlaku bagi awal rancangan sebelum rilis versi dan pengembangan sistem yang nantinya akan diajukan untuk meningkatkan versi secara berulang. Implementasi ini membutuhkan desain sistem yang sudah dibuat dari segi perangkat lunak dan perangkat keras, setelah itu penginstalan dan pengujian akan di uji di tahap ini.

## IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. *Analisis Permasalahan*

Ruang lingkup pemasaran pada DIC Modern masih sempit dan konvensional, sehingga akan menghambat perkembangan perusahaan DIC Modern untuk berkembang, proses metode yang dipakai oleh DIC Modern ini memakan biaya untuk explore antar perusahaan dan apartemen, Untuk itu di buatlah rancangan awal Sistem Informasi Penjualan Jasa Furniture yang diharapkan bisa dikembangkan untuk meminimalisir biaya pengeluaran dan membantu dari segi ekonomi penghasilan pada perusahaan DIC Modern.

Akan tetapi permasalahan di atas berupa permasalahan secara konseptual, permasalahan detail akan di jelaskan menggunakan metode analisis PIECES untuk mengidentifikasi permasalahan utama, analisis PIECES terdiri dari rangka analisa *performance, information, economic, control, efficiency, dan services*. Berikut tahapan analisis PIECES:

1) *Performance*

Belum adanya halaman promosi untuk menawarkan jasa yang ditawarkan DIC Modern, sehingga lingkup penawaran jasa masih menggunakan pengajuan proposal.

2) *Information*

DIC Modern kesulitan mendapatkan laporan pengeluaran biaya yang dikeluarkan untuk membeli bahan dan kebutuhan lainnya, sehingga informasi ini hanya sebuah rekap biasa.

3) *Economic*

DIC Modern kesulitan dalam menangani transaksi pembayaran pelanggan, rata rata pelanggan DIC Modern berada di wilayah luar kota sehingga pelanggan terkadang suka melalaikan iuran pembayaran yang harus dibayar. Hal tersebut berpengaruh dari segi pembayaran gaji pegawai dikarenakan telatnya pembayaran pelanggan kepada perusahaan.

4) *Control*

Dikarenakan ruang lingkup promosi pada perusahaan belum luas, DIC Modern kesulitan untuk mendapatkan calon pelanggan dari berbagai kota lainnya.

5) *Efficiency*

Prosedur pemasaran yang saat ini diterapkan akan memakan waktu, dikarenakan mengandalkan manusia untuk promosi dan menawarkan promosi secara berulang. Penawaran promosi secara berulang tidaklah relevan kepada calon pelanggan karena manusia dari segi fisik akan cepat kelelahan dan memakan biaya untuk biaya explore.

6) *Services*

DIC Modern menawarkan pelayanan jasa yang relatif masih murah dibandingkan penawaran jasa lainnya. Akan tetapi ruang lingkup relasi belum luas.

### B. *Analisis Sistem*



Dikarenakan DIC Modern belum menerapkan sistem informasi berbasis web, analisis sistem ini dilakukan oleh seseorang dengan pemahaman yang lebih menyeluruh terhadap batasan-batasan masalah yang ditemukan serta kebutuhan perusahaan yang akan diterapkan pengaplikasian sistem yang dibuat.

### C. Analisa Kebutuhan

#### 1) Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan berdasarkan proses apa saja yang dikerjakan oleh sistem, kebutuhan ini lebih ke perilaku sistem atau layanan yang disediakan oleh sistem. Kebutuhan fungsional dibawah merupakan kebutuhan yang harus terpenuhi oleh sistem.

Tabel 1. Kebutuhan Fungsional

<b>Administrator</b>	<b>Pelanggan</b>
Sistem admin harus memiliki hak akses berbeda, hak akses yang diusulkan yaitu <i>owner</i> , <i>admin</i> , dan <i>pegawai</i> , hak akses yang di berikan ini untuk menunjang setiap fungsi dan keamanan setiap peranannya.	Registrasi akun pelanggan harus simple dan cepat.
Sistem admin dapat menambah, mengubah, menghapus <i>user admin</i> , <i>pegawai</i> dan pelanggan	Pemilihan produk dapat dikelompokkan dan dimasukkan pada keranjang, dan menginputkan Panjang dan tinggi dinding sebagai harga sewa setiap produk
Sistem admin dapat menambah, mengubah, menghapus produk, dan kategori	Pelanggan dapat menambah alamat pengiriman lebih dari satu pada menu profil dan checkout
Sistem admin dapat mengubah harga sewa kontrak, harga material, dan harga produk	Pelanggan dapat live chat dengan admin sebelum dan sesudah sewa kontrak untuk mendapatkan informasi lebih lanjut.
Sistem admin dapat mengelola transaksi <i>Down Payment</i> pelanggan yang sudah melakukan sewa kontrak dengan perusahaan, pengelolaan berupa mengatur pembayaran selanjutnya dan perubahan biaya pada pemesanan kontrak sewa.	
Sistem admin dapat mengelola perpesanan yang nantinya fitur pesan sebagai notifikasi dan live chat dengan pelanggan	

#### 2) *Kebutuhan Non Fungsional*

Kebutuhan non fungsional merupakan tipe kebutuhan berupa fungsi yang dimiliki oleh sistem, kebutuhan fungsi bisa melibatkan keterbatasan layanan dari fungsi tersebut, waktu pengerjaan, proses dan lain-lain terkait dengan fungsi properti. Berikut kebutuhan non fungsional yang harus dimiliki oleh sistem:

Tabel 2. Kebutuhan Non Fungsional

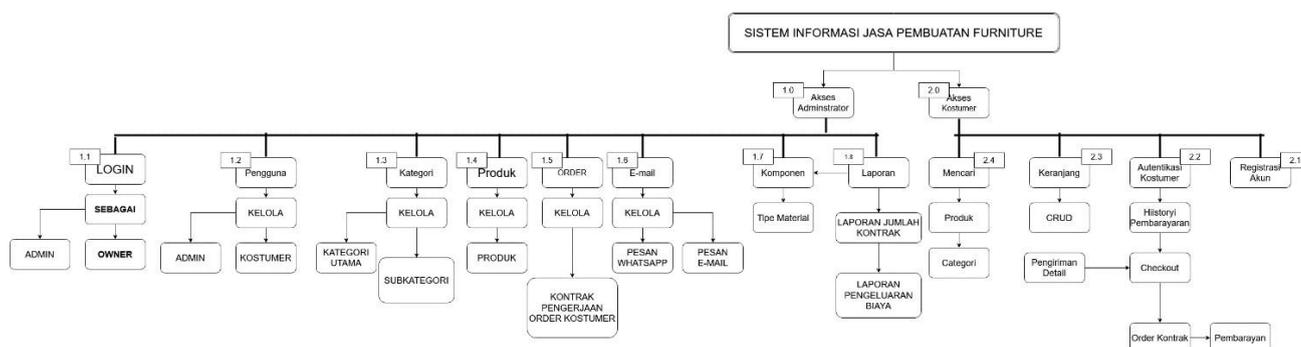
No.	Kebutuhan Non Fungsional
1	Pelayanan sistem administrator untuk semua hak akses harus mudah dipahami oleh setiap peranan yang diberikan.
2	Sistem antarmuka untuk customer harus responsive dan mudah dipahami oleh setiap customer
3	Keamanan password harus terenkripsi untuk setiap peranan administrator dan akun customer agar setiap kerahasiaan terjaga.
4	Batas waktu pembayaran kontrak sewa pembuatan yaitu 24 jam
5	Batas waktu pembayaran kontrak sewa selanjutnya yaitu 62 jam

#### D. Desain Sistem

Secara hirarki desain sistem diurutkan dari diagram alir data untuk menghasilkan gambaran proses teknis berjalan, tahap ini untuk menciptakan cetak biru dari gambaran alur program (*blueprint*). Cetak biru membantu implementasi rancangan database dan antarmuka pengguna dari segi alur yang sudah diketahui.

##### 1) Diagram Dekomposisi

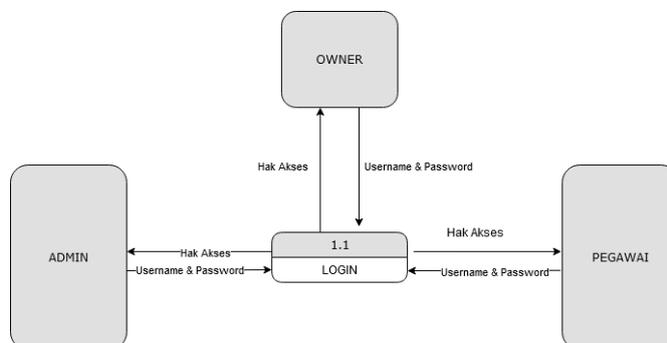
Perancangan diagram dekomposisi dibuat untuk menghasilkan gambaran struktur dari sistem, struktur sistem ini meliputi subsistem dan perencanaan sistem yang lebih detail. Berikut usulan diagram dekomposisi yang dirancang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Usulan Rancangan Diagram Dekomposisi

##### 2) Data Flow Diagram

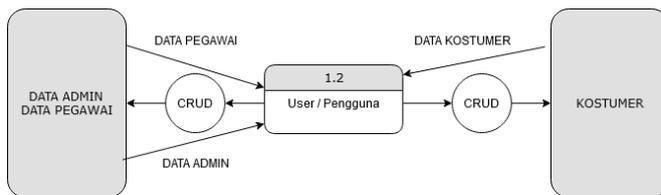
DFD menggambarkan suatu aliran proses fungsional yang menunjukkan alur sebuah data atau informasi yang berjalan pada jalur yang ditentukan. Gambaran ini membantu implementasi pengembangan sistem lebih akurat dan peninjauan kembali bahwa alur yang dibuat harus sesuai pada gambarannya.



Gambar 2. DFD Administrator Level 1.1 Login

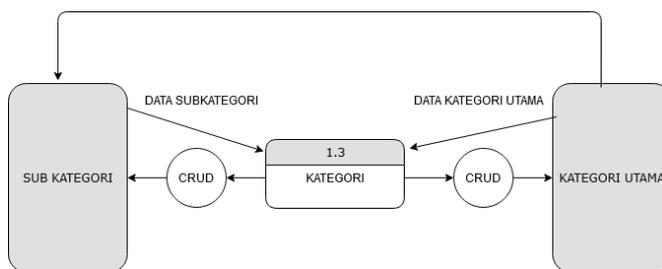
DFD login administrator terdapat 3 (tiga) peranan yang diberikan, yaitu peranan owner, peranan admin dan peranan pegawai. Setiap peranan mempunyai hak akses dan wewenang yang berbeda, peranan owner memiliki akses penuh untuk memegang kendali semua fitur pada administrator, peranan admin memiliki akses yang dibatasi pada setiap tindakan yang diatur oleh peranan owner, dan peranan

pegawai hanya diberikan akses informasi pegawai tersebut serta informasi kontrak pelanggan.



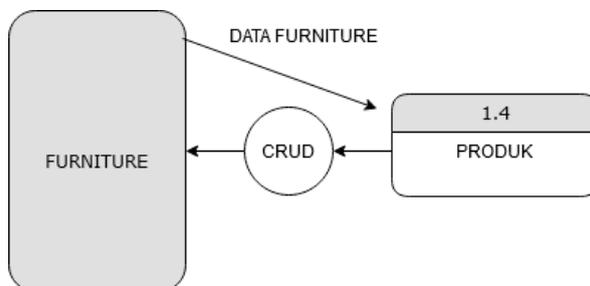
Gambar 3. DFD Administrator Level 1.2 User

Proses pemegang kendali penuh pada DFD Level 1.2 yaitu peranan owner, peranan owner dapat menambah, mengedit, dan menghapus data admin, pegawai dan pelanggan, peranan admin hanya dapat mengedit admin yang sedang login saat itu.



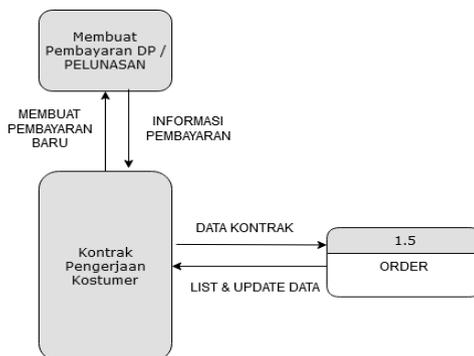
Gambar 4. DFD Administrator Level 1.3 Kategori

Sub Kategori memiliki entitas Kategori Utama sebagai penghubung data, data kategori utama adalah "parent" dari data sub kategori, alur proses membuat data ini yaitu membuat kategori utama terlebih dahulu selanjutnya membuat sub kategori dengan pengelompokan sesuai kategori utamanya.



Gambar 5. DFD Administrator Level 1.4 Kategori Produk

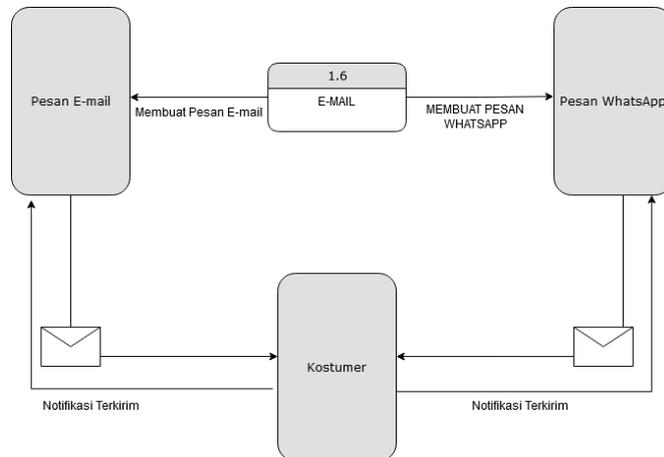
Proses produk pada DFD Level 1.4, yaitu alur menambah, mengubah dan menghapus bisa di akses oleh peranan owner dan peranan admin, penghapusan data produk oleh peranan admin harus mendapat persetujuan dari peranan owner untuk dapat menghapus suatu produk.



Gambar 6. DFD Administrator Level 1.5 Order

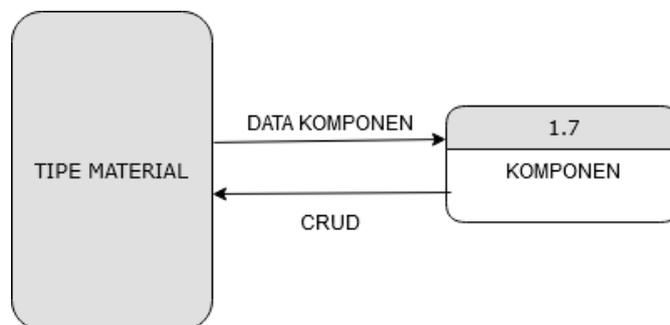
DFD Level 1.5 Order Administration, setiap pelanggan yang melakukan order dan sudah membayar

down payment sebesar 30% itu artinya terikat kontrak sewa dengan perusahaan. Proses order administration memunculkan data order pelanggan, data tersebut berupa informasi proses pengerjaan furniture yang dipesan, DP yang sudah dibayar dan lainnya. Pembayaran baru pelanggan secara otomatis akan terbentuk ketika proses pengerjaan mencapai pencapaian yang ditentukan, lain hal ketika pelanggan mengubah permintaan bahan dan tipe material yang pelanggan inginkan, peranan tersebut harus di input manual oleh admin atau owner untuk mengubah pembayaran pelanggan dengan menyesuaikan harga tipe material yang dipilih.



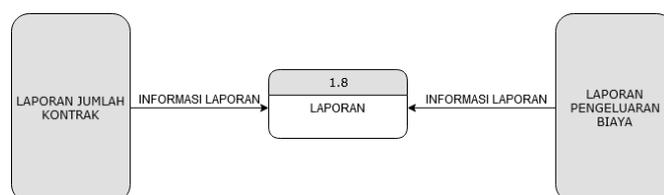
Gambar 7. DFD Administrator Level 1.6 MAIL

Proses DFD Level 1.6 Mail, pengaturan pengiriman pesan lewat E-mail akan diutamakan sebagai notifikasi pelanggan, notifikasi berupa pesan pembayaran berhasil, pengiriman barang, dan pesan lainnya diatur sedemikian rupa untuk dikirimkan pada pelanggan. Perpesanan lewat Whatsapp digunakan untuk live chat dengan pelanggan, sehingga bisa berbalas dengan cepat dan terpantau proses pengerjaannya.



Gambar 8. DFD Administration Level 1.7 Komponen

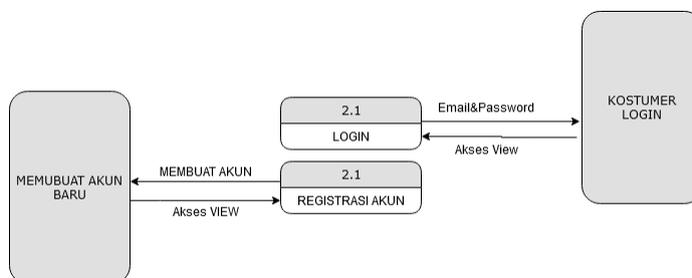
Proses DFD Level 1.7 Komponen, data material yang paling penting yaitu data tipe material, kelas material, dan kelebihan material, data material ini berpengaruh dengan harga sewa kontrak pelanggan. Akan tetapi secara default sistem memilih material yang standar untuk pelanggan dengan harga yang relatif terjangkau.



Gambar 9. DFD Administration Level 1.8 Laporan

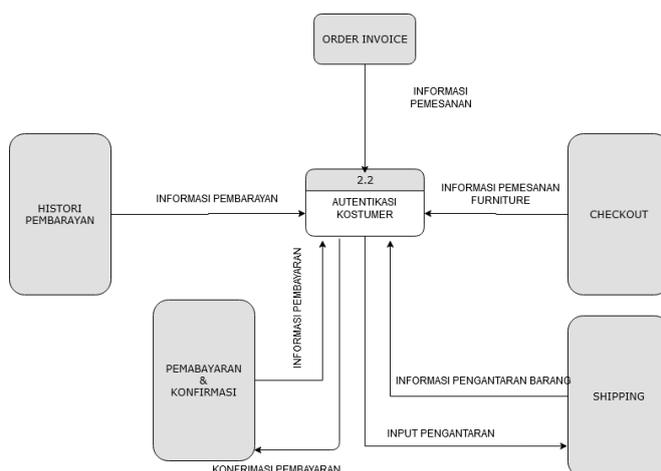
Proses DFD Level 1.8 Laporan, laporan yang diusulkan yaitu 2 (dua) laporan, laporan jumlah

kontrak dan laporan pengeluaran biaya. Laporan jumlah kontrak menjelaskan laporan bulanan pesanan order pelanggan bulanan, meliputi laporan semua status kontrak sewa dari status belum dibayar, membayar dp sebesar 30%, dan status pembayaran lunas. Laporan pengeluaran biaya disangkut pautkan dengan total pembayaran lunas dan pembayaran dp 30% dari laporan jumlah kontrak, menghitung pengeluaran biaya yang dikeluarkan membantu hasil laporan rugi atau untung dalam penghasilan bulanan.



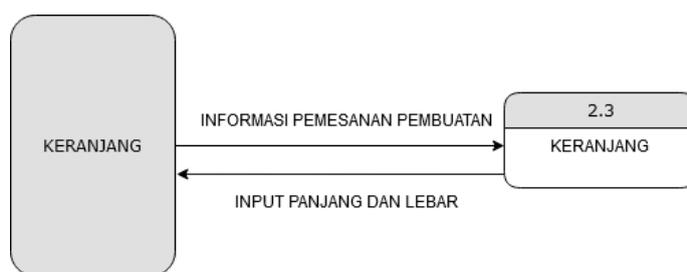
Gambar 10. DFD pelanggan Level 2.1 Register dan Login

Proses DFD pelanggan Level 2.1 Register dan Login, Registrasi pelanggan berupa email dan password, untuk memudahkan pelanggan langsung memilih yang dipilih, dan login pelanggan juga akan dipermudah berupa email dan password untuk memudahkan pelanggan tanpa autentikasi tambahan.



Gambar 11. DFD pelanggan Level 2.2 Autentikasi

Proses DFD pelanggan Level 2.3 Autentikasi, autentikasi ini disyaratkan untuk beberapa tindakan yang bersifat privasi seperti input data pengiriman barang, pembayaran dan konfirmasi pembayaran, histori pembayaran, dan saat melakukan checkout. Inti dari autentikasi ini pelanggan diharuskan login terlebih dahulu untuk tindakan yang sudah disebutkan.

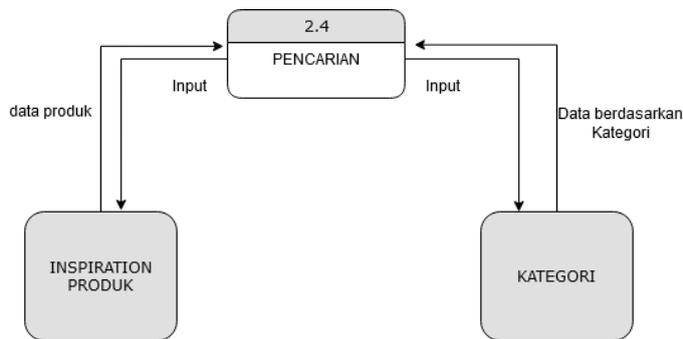


Gambar 12. DFD pelanggan Level 2.3 Keranjang

Proses DFD pelanggan Level 2.3 Keranjang, keranjang pelanggan meliputi cetak biru pembuatan



furnitur yang dipesan pelanggan, cetak biru bisa berupa produk perusahaan dan design sesuai gambar yang diupload. Penentuan harga pada keranjang yaitu pelanggan menginput tinggi dan lebar sebuah dinding dengan satuan *Centimeter* (CM).

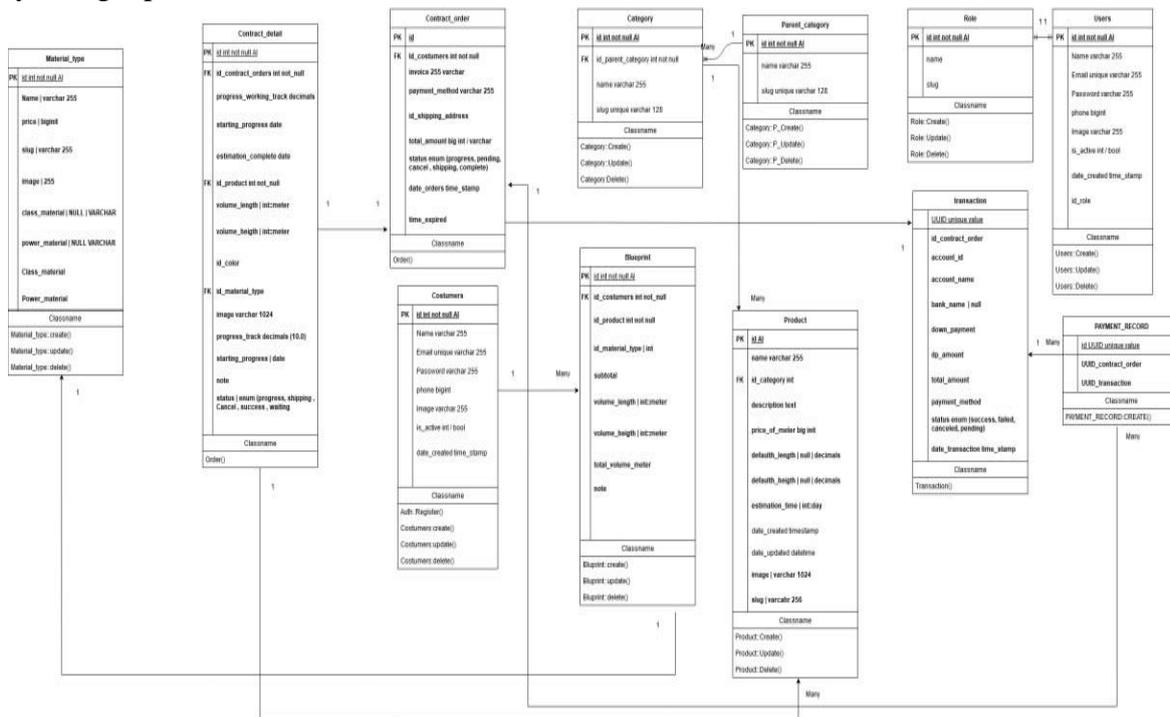


Gambar 13. DFD pelanggan Level 2.4 Input Pencarian

Proses DFD pelanggan Level 1.5 Pencarian, pelanggan bisa berdasarkan produk dan berdasarkan kategori, kategori berupa main room set, bed room set, kitchen set, dan lainnya.

### 3) Class Diagram

Class Diagram merupakan pemodelan yang menggambarkan struktur basis data dan object class, pemodelan ini untuk memberi class pada masing masing basis data, pemberian class ini menjadi property sebagai proses alur data.

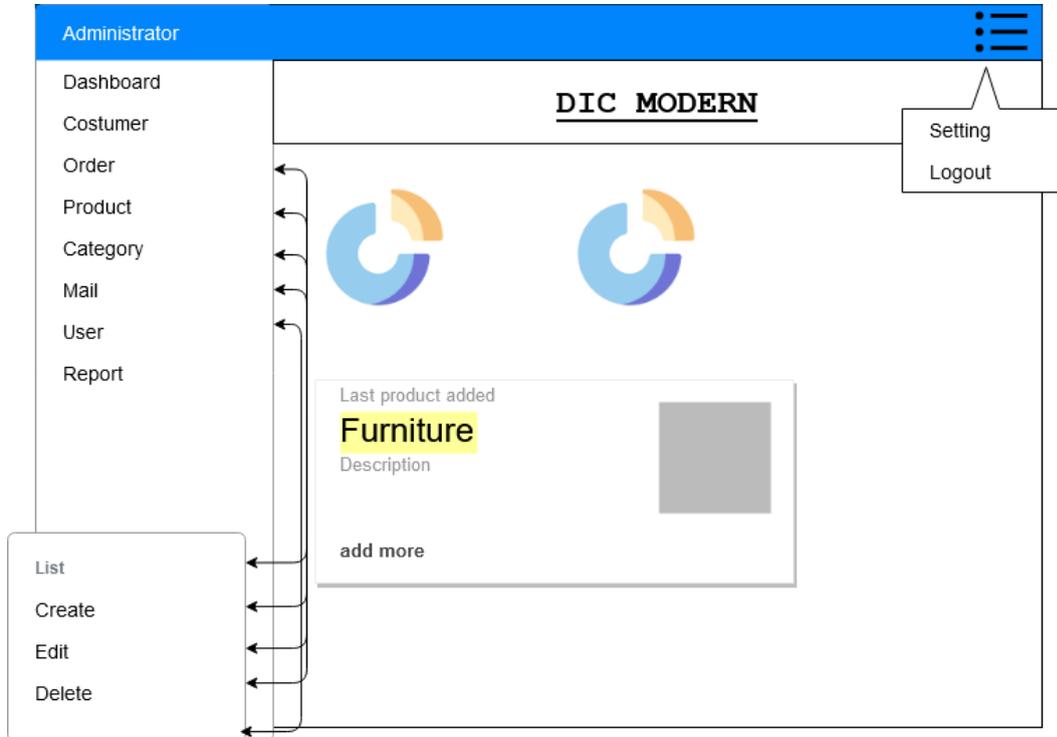


Gambar 14. Class Diagram basis data

4) *Usulan Rancangan Antarmuka Pengguna Sistem*

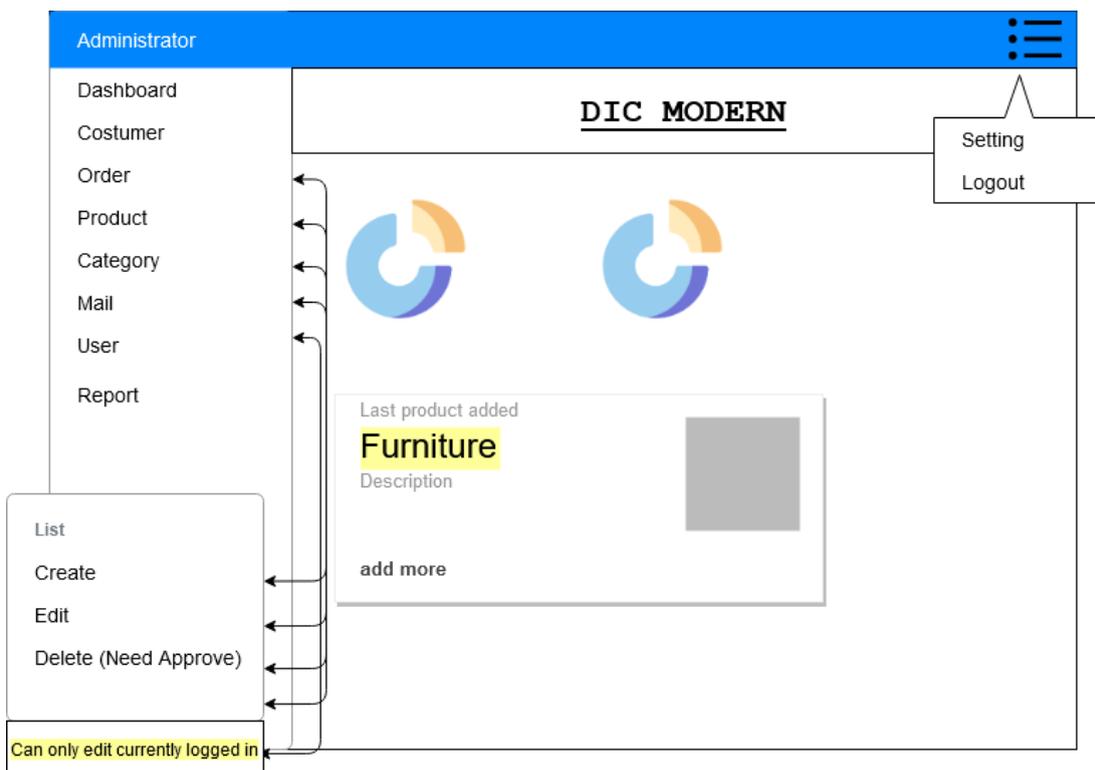
Rancangan antarmuka yaitu tampilan konseptual yang didesain untuk pengguna sebagai penggambaran interaksi pengguna dengan sistem. Berikut usulan perancangan antar muka pengguna:

a) *Rancangan antarmuka administrator perananan owner beranda*



Gambar 10. Rancangan Tampilan Administrator Peranan Owner

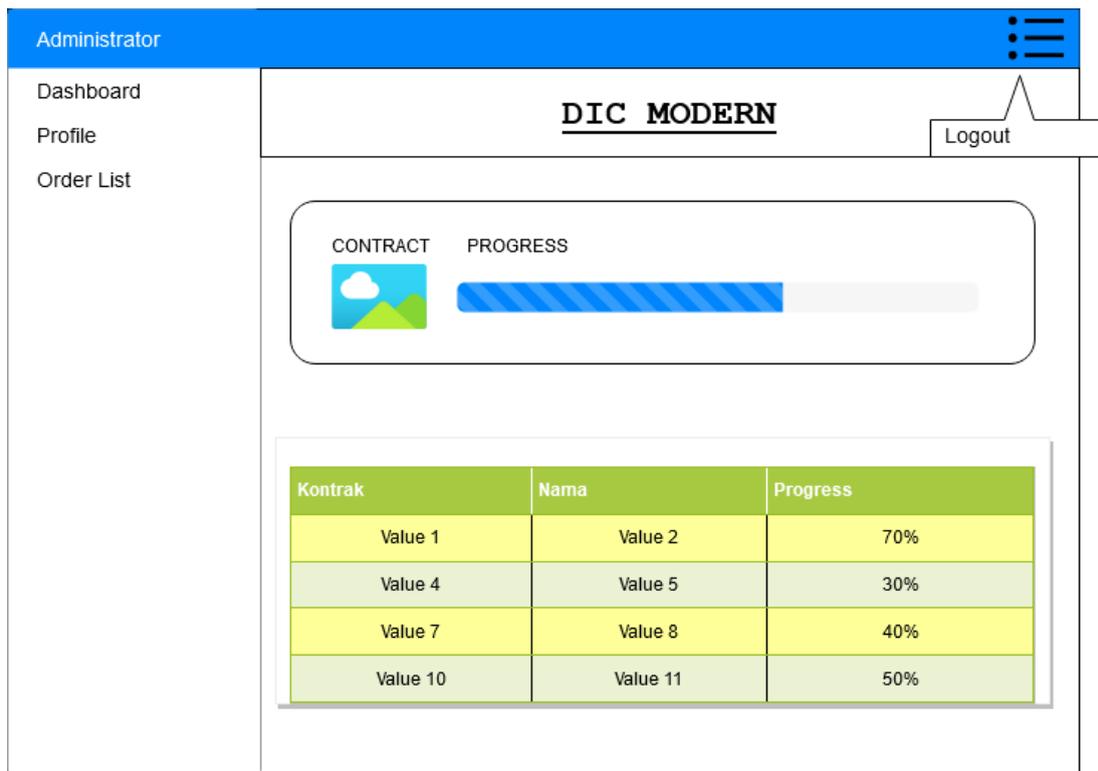
b) *Rancangan antarmuka administrator perananan admin beranda*



Gambar 11. Rancangan Tampilan Administrator Peranan Admin

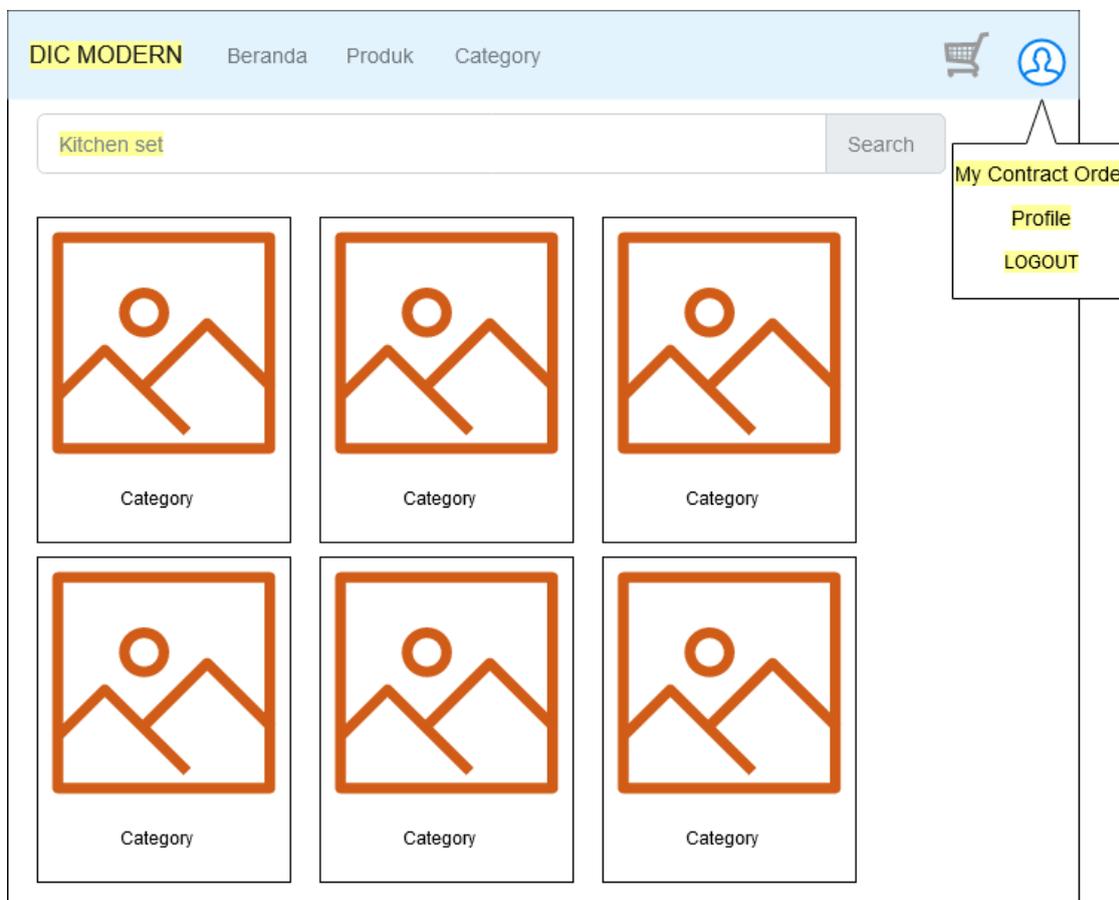


c) *Rancangan antarmuka administrator perananan pegawai beranda*



Gambar 12. *Rancangan Tampilan Administrator Peranan Pegawai*

d) *Rancangan antarmuka administrator perananan pelanggan beranda*



Gambar 13. *Rancangan Tampilan Beranda pelanggan*



## V. KESIMPULAN

1. Perancangan sistem informasi penjualan jasa ini diharapkan dapat menutupi latar belakang masalah promosi pada perusahaan Design Interior Concept Modern.
2. Perancangan sistem informasi penjualan jasa ini dapat mengurangi pembiayaan explore antar perusahaan-perusahaan dan menghemat tenaga manusia yang dikerahkan.
3. Perancangan sistem informasi penjualan jasa ini diharapkan bagi perusahaan Design Interior Concept Modern mengawali langkah menggunakan teknologi informasi sebagai sarana bisnis yang lebih modern.
4. Perancangan sistem informasi penjualan jasa ini membantu dalam laporan keuangan pengeluaran biaya dan proses pengerjaan kontrak lebih teratur

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] “Sumber: Wahyono (2004), Sistem Infomasi.” <https://docplayer.info/34730293-Sumber-wahyono-2004-sistem-infomasi.html> (accessed Jun. 26, 2021).
- [2] “Teori Lengkap tentang Sistem Informasi Penjualan/Pemasaran menurut Para Ahli dan Contoh Sistem Informasi Penjualan/Pemasaran – Jasa Pembuatan Skripsi dan Tesis 0852.25.88.77.47 (WA).” <https://idtesis.com/teori-lengkap-tentang-sistem-informasi-penjualan-pemasaran-menurut-para-ahli-dan-contoh-sistem-informasi-penjualan-pemasaran/> (accessed Jun. 26, 2021).
- [3] “Apa Itu Down Payment? - Glints Blog.” <https://glints.com/id/lowongan/down-payment-adalah/#.YNcGEaExVhE> (accessed Jun. 26, 2021).
- [4] Z. Astari, D. Pibriana, and R. Rusbandi, “Perancangan Sistem Informasi Kepegawaian Pada PT. Bakri Karya Sarana Batam,” *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 5, no. 2, pp. 226–242, 2019, doi: 10.35957/jatisi.v5i2.148.
- [5] A. Sri Wahyuningsih and A. Imam Bahron, “Sistem Informasi Penjualan Barang Furniture Berbasis Web Pada PT. Vinotindo Graha Sarana Menggunakan PHP dan MySQL,” *J. Sisfokom (Sistem Inf. dan Komputer)*, vol. 6, no. 1, p. 1, 2017, doi: 10.32736/sisfokom.v6i1.41.
- [6] T. R. Saputro and J. Sutopo, “Penerapan Payment Gateway Sebagai Sistem Verifikasi Pembayaran Pada Website Pemesanan Paket Wisata,” 2019.
- [7] N. Punggarawati, C. K. Sastradiparaja, and F. Sembiring, “Penerapan Togaf Architecture Development Method Pada Sistem Informasi Tracer Study Berbasis Web,” *Infotronik J. Teknol. Inf. dan Elektron.*, vol. 4, no. 2, p. 40, 2019, doi: 10.32897/infotronik.2019.4.2.257.