

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN HEWAN TERNAK KAMBING UNTUK AQIQAH DAN QURBAN PADA CV ANUGERAH PRAWIRA GUMILANG FARM BERBASIS *WEBSITE*

Andru Sandhya Prawira¹, Tri Rahayu²

Program Studi D-III Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, UPN Veteran Jakarta

Jl. RS. Fatmawati Raya, Pd. Labu, Kec. Cilandak, Kota Depok, Jawa Barat

andrusp@upnvj.ac.id¹, ayu_sml@yahoo.com²

Abstrak. Membuka bisnis ternak kambing adalah upaya pemeliharaan dan budidaya hewan ternak agar dapat dijual dan menjadi sumber penghasilan khususnya perusahaan ternak kambing yang bergerak pada jasa aqiqah dan qurban. Untuk memperluas jaringan penjualan hewan ternak tentu saja harus memiliki metode penjualan yang lebih efektif agar dapat memperluas area penjualan. Masih digunakannya dokumen manual seperti mencatat pesanan menggunakan kertas, memberikan invoice ke pelanggan menggunakan kwitansi kertas dirasa cukup beresiko untuk mendata transaksi yang masuk dikarenakan bisa hilang, terselip dan sebagainya. Belum lagi metode penjualan aqiqah dan qurban yang masih menggunakan metode manual seperti pembeli harus datang sendiri ke lapak kambing jika ingin membeli hewan qurban serta memasang spanduk dan menyebarkan brosur jika ingin pesan aqiqah dirasa kurang efektif dalam menarik minat pembeli. Dalam mengatasi hal tersebut, penulis membangun sebuah sistem menggunakan metode *waterfall* serta pemodelan *UML* yang dibangun menggunakan sebuah *framework Codeigniter* dan Database *MySQL*. Maka hasil penelitian ini adalah membangun sistem informasi penjualan berbasis *website* yang dapat membantu perusahaan ternak kambing aqiqah dan qurban untuk memperluas jaringan penjualan, mempermudah pembeli serta menyimpan data transaksi penjualan pada CV Anugerah Prawira Gumilang Farm.

Kata Kunci: Bisnis Ternak Kambing, Sistem Informasi, Penjualan

1 Pendahuluan

Di zaman modern seperti saat ini adalah zaman pesatnya teknologi informasi. Semua sumber informasi tentunya sangat mudah untuk didapatkan termasuk pada sektor tertentu seperti penjualan dan perdagangan. Banyak sekali wirausaha yang sudah memanfaatkan teknologi sebagai wadah penjualan utama produk mereka karena dengan menggunakan teknologi dapat lebih mudah dan efisien dalam membantu kemudahan berbelanja. Sudah banyak pedagang yang menggunakan teknologi sistem informasi penjualan *online* utamanya menggunakan *E-Commerce* sebagai sarana utama penjualan mereka. Menurut Badan Pusat Statistik (2020), Rata-rata masyarakat Indonesia menggunakan penjualan *online* sebagai wadah utama dalam transaksi jual beli yaitu sebanyak 93,98% menggunakan pesan instan, 21,64% menggunakan sosial media, 10,42% menggunakan *email*, dan 2,38% menggunakan *website* dan aplikasi [1]. Akan tetapi masih adanya beberapa pedagang yang belum menggunakan dan memaksimalkan teknologi sistem informasi sebagai sarana penjualan produknya salah satu contohnya dari sektor penjualan hewan ternak kambing yang difokuskan untuk aqiqah dan qurban. Masih adanya penjual hewan ternak kambing untuk aqiqah dan qurban yang menggunakan cara penjualan manual dan konvensional menjadikan penjualan kurang efektif untuk dilakukan seperti penjual masih menyebarkan brosur dan memasang spanduk ditepi jalan agar dapat dilihat oleh orang-orang yang melintas untuk memesan produk aqiqah dan qurban menjadikan penjual harus mencetak dan print brosur dan spanduk dan membutuhkan pengeluaran yang lebih dalam biaya padahal untuk pemasukannya sendiri dirasa kurang menguntungkan jika menggunakan metode seperti itu. Belum lagi data transaksi yang masuk masih menggunakan cara manual dan konvensional seperti pencatatan menggunakan buku dan kertas, untuk pembeli yang ingin melakukan transaksi akan diberi kwitansi

untuk bukti bayarnya dan untuk laporan transaskinya harus menggunakan buku besar dan memungkinkan laporan transaksi dan bukti bayar akan hilang, rusak dan sebagainya.

Oleh karena itu perlunya dibangun sistem informasi penjualan aqiqah dan qurban agar dapat membantu pedagang kambing dalam memasarkan produk kambing aqiqah maupun kambing qurban agar lebih mudah dicari dan mudah dipesan oleh konsumen yang ingin melakukan aqiqah ataupun konsumen yang ingin berqurban. Dengan adanya sistem ini konsumen tidak perlu susah payah mencari pedagang kambing secara manual dan tradisional yaitu dengan bertanya dari mulut ke mulut atau dengan melihat spanduk yang ada ditepi jalan, akan tetapi pembeli dapat dengan mudah mengakses lewat internet dan tentunya dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Rancangan Sistem informasi ini dirancang untuk salah satu perusahaan yang bergerak pada penjualan hewan ternak kambing untuk aqiqah maupun qurban yaitu perusahaan CV Anugerah Prawira Gumilang Farm yang bergerak pada bidang penjualan hewan ternak kambing untuk aqiqah dan qurban sudah berdiri dari tahun 2019 sampai saat ini. Luaran rancangan sistem ini diharapkan membantu CV Anugerah Prawira Gumilang Farm dalam mempermudah transaksi jual beli serta mencatat laporan transaksi yang masuk menggunakan suatu sistem berbasis *website* sehingga tidak akan terjadi kerusakan dan hilang pada data laporan transaksi.

2 Tinjauan Pustaka

2.1 Sistem Informasi

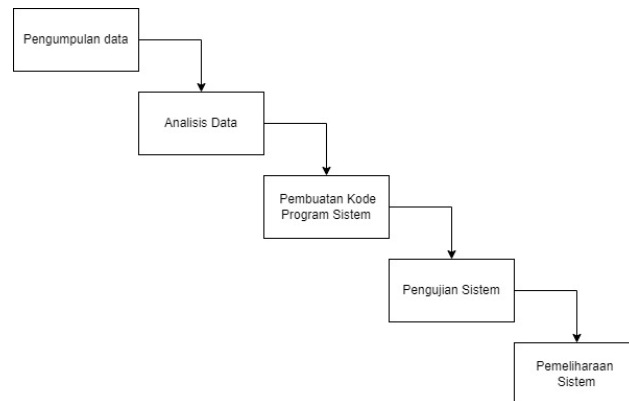
Merupakan sebuah perangkat komponen yang bekerja sama satu sama lain serta dapat memanipulasi, menyatukan, serta menyebarkan informasi [2].

2.2 Website

Merupakan erupakan tempat yang mempunyai banyak halaman yang saling terhubung satu sama lain yang berisi informasi dan dapat diakses dengan mudah dengan internet [3].

2.3 Metode Pengembangan Sistem Model Waterfall

Metode Waterfall merupakan sering tahapan metode yang sangat sistematis dan juga berurutan pada perangkat lunak, dapat memulai dengan spesifikasi kebutuhan *user* lalu berlanjut dengan tahapan perencanaan, pemodelan, konstruksi, dan penyerahan sistem ke para pengguna [4].



Gambar 1. Alur Pengembangan Sistem Model Waterfall
(Sumber: Buku Rancang Bangun Waterfall)

2.4 Unified Modeling Language (UML)

UML adalah sebuah bahasa pemodelan spesifikasi standar untuk digunakan sebagai digunakan untuk merancang, mendokumentasi dan menspesifikasi perangkat lunak [6].

2.5 CodeIgniter

Codeigniter merupakan *open-source framework* untuk membangun sebuah *web* memakai Bahasa program PHP. Tujuannya adalah menyediakan banyak *library* yang biasa digunakan dalam pembuatan sehingga pengembang proyek dapat bekerja lebih cepat daripada menulis kode biasa atau terstruktur [7].

2.6 PIECES

Analisis *PIECES* adalah kerangka untuk menganalisis sistem manual maupun terkomputerisasi. Analisis ini adalah analisis yang memiliki kriteria kinerja yaitu Performa, informasi, ekonomi, kontrol, efisiensi, dan pelayanan [8].

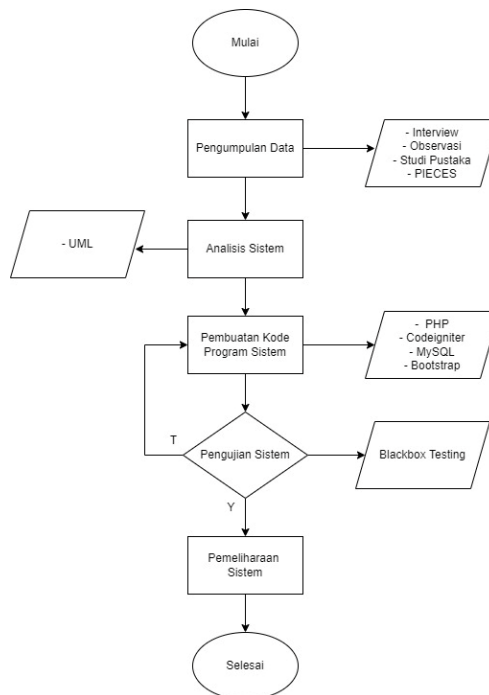
2.7 Blackbox Testing

Blackbox Testing adalah mengujikan sebuah perangkat lunak dari segi fungsi spesifik tanpa harus mengujikan kode program dan sistem. Serta memperlakukan perangkat lunak yang sulit diketahui kinerjanya [9].

3 Metodologi Penelitian

3.1 Alur Penelitian

Metode yang digunakan untuk perancangan sistem informasi Penjualan hewan ternak kambing untuk aqiqah dan qurban pada CV Anugerah Prawira Gumilang Farm yaitu menggunakan metode *waterfall*, karena metode *waterfall* mempunyai alur kerja yang sangat berurutan dan sistematis dari mulai analisis kebutuhan sampai implementasi.



Gambar 2. Alur Penelitian

3.2 Tahapan Penelitian

1. Pengumpulan Data

Ditahap ini, penulis menggunakan beberapa proses pengumpulan data, yaitu *interview* dan observasi langsung

pada sistem berjalan, dan setelah itu melakukan studi pustaka, yaitu penulis membaca, mengumpulkan data dan materi yang dibutuhkan dalam penelitian dari buku, internet maupun jurnal. Pada tahap ini Penulis juga melakukan analisa memakai metode PIECES (Performa, Informasi, Ekonomi, Kontrol, Efisiensi, dan Servis). Metode analisis ini PIECES dilakukan untuk memecahkan masalah dan identifikasi masalah yang ada.

2. Analisis Sistem

Ditahap ini, penulis melakukan analisa sistem dengan menetapkan *Unified Modelling Language* (UML) untuk pemodelan sistemnya.

3. Pembuatan Kode Program

Ditahap ini, penulis melakukan pengkodean (*coding*) agar merancang sistem sesuai dengan batasan masalah yang dibuat oleh penulis.

4. Pengujian Sistem

Ditahap ini, penulis meimplementasikan uji perangkat lunak menggunakan metode *blackbox testing*, yaitu pengujian fungsionalitas yang sudah dikembangkan. Tujuannya yaitu memastikan bahwa sistem telah berjalan sebagaimana mestinya, serta untuk menangkap kesalahan yang ada pada sistem tersebut.

5. Pemeliharaan Sistem

Ditahap ini, adalah tahapan pemeliharaan sistem untuk meminimalisir kesalahan sistem supaya sistem bisa berjalan sesuai harapan dan lebih baik untuk kedepannya.

4 Hasil Dan Pembahasan

4.1 Analisis Sistem Berjalan

4.1.1 Prosedur Sistem Berjalan

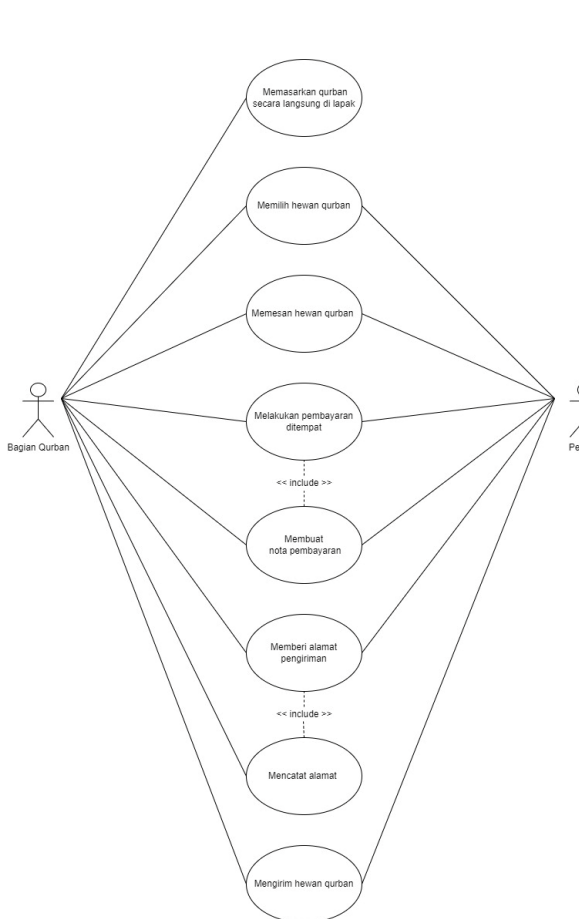
Berikut ialah susunan prosedur yang dilakukan dalam proses pemesanan produk, pembayaran, pengiriman Qurban pada CV Anugerah Prawira Gumilang Farm:

1. Prosedur Pemesanan Qurban
 - a. Pembeli mencari lapak penjualan hewan qurban.
 - b. Pembeli memilih hewan qurban dan bernegosiasi harga.
 - c. Pembeli memesan hewan qurban yang sudah dipilih.
2. Prosedur Pembayaran Qurban
 - a. Pembeli melakukan pembayaran langsung ditempat.
 - b. Penjual membuat nota pembayaran berupa kwitansi.
 - c. Penjual mencatat bukti bayar.
3. Prosedur Pengiriman Qurban
 - a. Pembeli memberi alamat lokasi pengiriman
 - b. Penjual mencatat alamat lokasi pengiriman.
 - c. Penjual memberi tanda pada kambing atau domba yang sudah dipesan.
 - d. Penjual mengirimkan kambing atau domba sesuai alamat yang sudah dicatat.

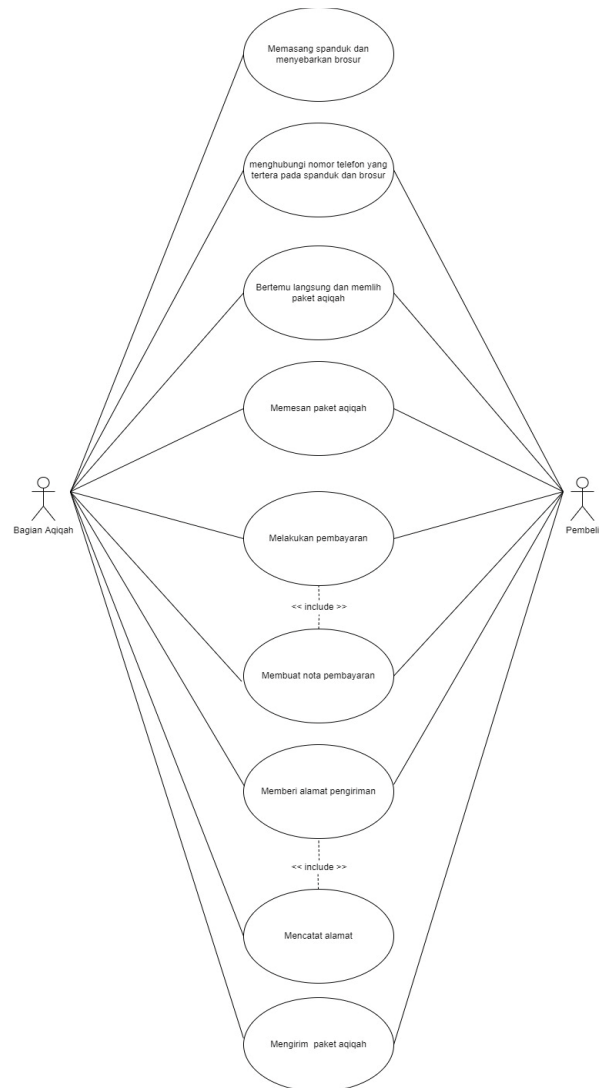
Berikut ialah susunan prosedur yang dilakukan dalam proses pemesanan produk, pembayaran, pengiriman Aqiqah pada CV Anugerah Prawira Gumilang Farm:

1. Prosedur Pemesanan Aqiqah
 - a. Penjual memasang spanduk dan menyebarkan brosur
 - b. Pembeli menghubungi nomor telepon penjual sesuai yang tercantum di spanduk atau brosur.
 - c. Pembeli dan Penjual bertemu langsung untuk berdiskusi pemesanan.
 - d. Pembeli memesan paket aqiqah yang disediakan oleh penjual melalui spanduk dan brosur.
2. Prosedur Pembayaran Aqiqah
 - a. Pembeli membayar langsung ditempat atau bisa transfer ke rekening penjual.
 - b. Penjual membuat nota pembayaran berupa kwitansi.
 - c. Penjual mencatat bukti bayar
3. Prosedur Pengiriman Aqiqah
 - a. Pembeli memberi alamat lokasi pengiriman
 - b. Penjual mencatat alamat lokasi pengiriman.
 - c. Penjual mengirimkan paket Aqiqah sesuai alamat yang sudah dicatat.

4.1.2 Use Case Diagram Sistem Berjalan



Gambar 3. Use Case Diagram Sistem Berjalan Qurban



Gambar 4. Use Case Diagram Sistem Berjalan Aqiqah

4.2 Analisis Permasalahan

Dari pembahasan pada sistem berjalan diatas pada penjualan hewan qurban dan aqiqah pada CV Anugerah Prawira Gumilang Farm, Berikut Hasil Analisa sistem berjalan menggunakan metode analisis PIECES:

1. *Performance*

Proses pemesanan dan pembelian qurban dan aqiqah masih dilakukan secara langsung atau harus bertatap muka sehingga proses yang dilakukan sangat membutuhkan waktu bagi penjual maupun pembeli karena dilakukan dengan manual.

2. *Information*

Proses penjualan masih dilakukan dengan cara manual yaitu menyebarkan spanduk dan brosur bagi pemesan aqiqah dan pembeli harus kelapak langsung jika ingin memesan qurban yang mengakibatkan sulitnya penjual memberikan informasi yang jelas mengenai jenis produk Qurban dan Aqiqah yang disediakan.

3. *Economy*

Dilihat jangka waktu kedepan, memungkinkan penurunan pesanan qurban maupun aqiqah dikarenakan sulitnya mendapatkan informasi yang masih disebarakan secara manual sehingga diperlukannya sistem toko online berbasis website sebagai sarana penjualan.

4. *Control* Proses

Pemesanan masih dilakukan secara manual dengan cara menghubungi nomor telepon pada spanduk dan brosur yang disebarakan jika ingin memesan aqiqah dan pembeli datang langsung ke lapak penjualan kambing jika ingin memesan aqiqah. Sehingga penjual kesulitan untuk memberikan layanan terbaik ke pembeli.

5. *Efficiency*

Cara penjualan masih sangat tidak efisien karena masih menggunakan cara manual. dalam perhitungan hasil transaksi pemasukan serta pembuatan laporan. Perlunya waktu yang lama karena masih dilakukan dengan tulisan tangan untuk pembuatan laporan.

6. *Service*

Pelayanan masih kurang maksimal dikarenakan lapak tidak buka 24 jam dan ada batas waktu tutup untuk pemesanan qurban dan Brosur atau spanduk yang disebarakan bisa saja hilang dan pembeli kehilangan kontak yang tercantum pada spanduk dan brosur jika ingin memesan aqiqah.

4.3 Analisis Kebutuhan Sistem

Sebelum merancang sebuah sistem terlebih dahulu melakukan analisis kebutuhan sistem agar mempermudah proses pencarian kebutuhan sistem usulan yang dirancang dimana sistem usulan dapat sesuai dengan target yang ingin dicapai. Berikut ialah kegiatan-kegiatan yang di aplikasikan ke dalam sistem usulan antara lain:

a) Analisis Kebutuhan Pengguna

Adapun pihak yang terlibat dalam sistem usulan yaitu:

1. Admin

Admin adalah orang yang mengelola sistem dan bertanggung jawab serta memiliki hak akses terhadap sistemnya. Tugas Admin yaitu bertanggung jawab mengelola data (data pembeli, data produk, data order, data pesanan, dan data konfirmasi, untuk mengkonfirmasi pembayaran serta menjalankan setiap proses transaksi dari mulai pembeli melakukan pemesanan qurban maupun aqiqah sampai pengiriman produk. Admin terdiri dari bagian qurban, bagian aqiqah, ketua dan direktur.

2. Pembeli

Pembeli adalah orang yang melakukan proses pemesanan produk baik pemesanan qurban maupun aqiqah pada website penjualan hewan ternak kambing untuk aqiqah dan qurban pada CV Anugerah Prawira Gumilang Farm. Pembeli menjadi prioritas Penjual dengan sistem yang dibuat membuat pembeli akan mudah mendapatkan informasi, detail produk aqiqah dan qurban tanpa terbatas waktu.

b) Analisis Kebutuhan Data

Menurut hasil analisis kebutuhan pengguna, menghasilkan keperluan data yang dibutuhkan dalam sistem usulan.

Berikut ialah kebutuhan data dalam sistem usulan:

1. Data Admin

Semua bagian merupakan admin yang bertanggung jawab pada tugasnya masing-masing. Untuk bagian penjualan qurban dan aqiqah memiliki akses lebih. Data admin digunakan sebagai akun untuk masuk kedalam web admin dengan cara melakukan login pada website.

2. Data Pembeli

Data pembeli adalah data orang yang akan melakukan pembelian. Sehingga data berguna untuk memasuki data-data pembeli yang telah melakukan pembelian dan menghasilkan sebuah id setiap pembelinya.

3. Data Produk

Data produk adalah data yang berisi deskripsi detail produk atau informasi mengenai produk yang akan ditampilkan pada website yaitu data produk qurban, produk aqiqah dan produk suplai sehingga bisa dilihat oleh pembeli.

4. Data Pesanan

Data pesanan merupakan data yang berisi tentang biodata pemesan seperti nama, alamat, nomor telepon, nama bank pengirim, dan id pesanan setiap pembelinya.

5. Data Invoice

Di dalam data order berisikan tentang catatan tanggal pemesanan, status bayar pembeli dan sebagai bukti bayar dari pembeli.

6. Data Konfirmasi

Data konfirmasi merupakan data yang berisi tentang proses pembayaran. Dimana dalam data konfirmasi akan mengisi nama pemesan, nama pengirim, tanggal pembayaran dan metode pembayaran yang telah dilakukan pembeli.

7. Data Laporan transaksi

Data laporan merupakan data yang berisi laporan transaksi penjualan hewan ternak kambing baik dari qurban, aqiqah dan suplai

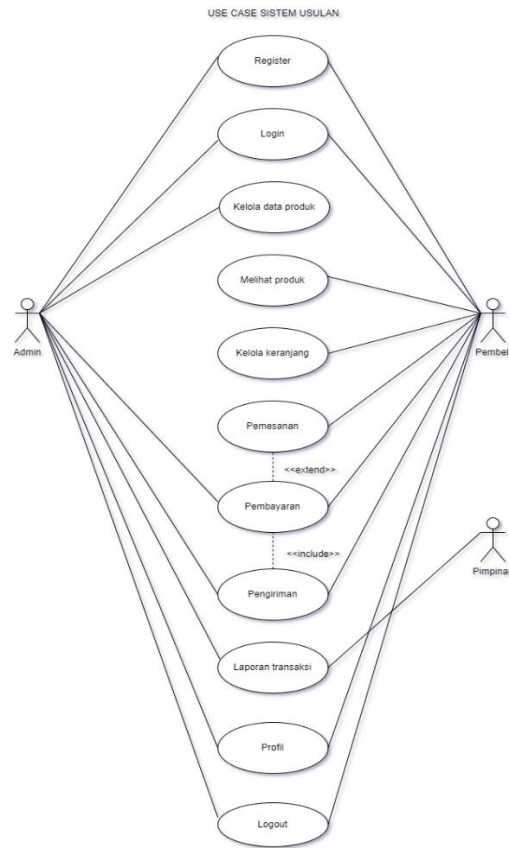
4.4 Rancangan Sistem Usulan

4.4.1 Deskripsi Aktor

Tabel 3. Deskripsi Aktor

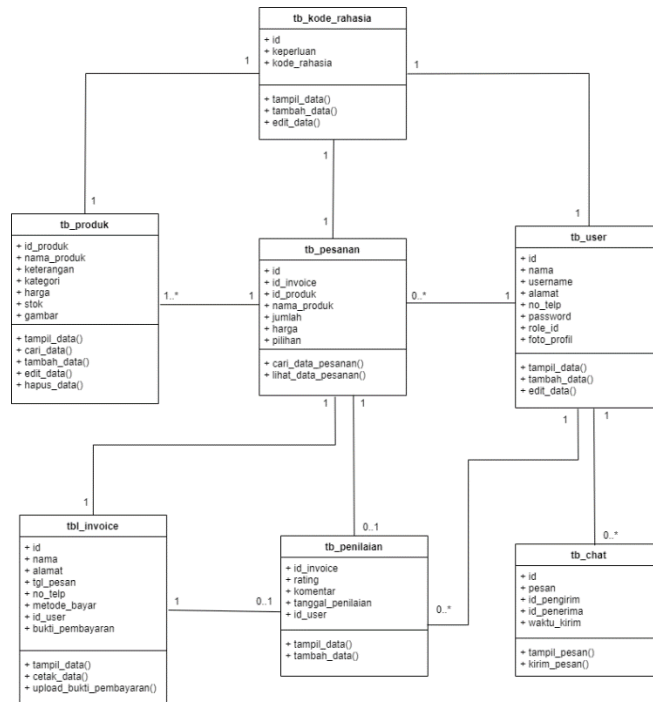
No.	Nama Aktor	Deskripsi Aktor
1.	Admin	Sebagai admin pada sistem penjualan yang melakukan kontrol dalam proses mulai dari menambah, mengedit, menghapus produk, merubah status invoice pemesanan, melakukan <i>chat</i> dengan pembeli dan mengecek laporan transaksi.
2.	Pembeli	Sebagai pembeli pada sistem penjualan yang dapat melihat, memilih, memesan produk, melakukan <i>chat</i> dengan admin dan memberikan review produk,
3.	Pimpinan	Sebagai Pimpinan pada sistem yang dapat melihat hasil laporan transaksi yang masuk

4.4.2 Use Case Diagram



Gambar 5. Use Case Diagram Sistem Usulan

4.4.3 Class Diagram



Gambar 6. Class Diagram

4.5 Implementasi User Interface

a. Halaman Register

Gambar 7. Halaman register

b. Halaman Login

Gambar 8. Halaman login

c. Halaman Data Produk (admin)

Gambar 4. Halaman data produk

d. Halaman Tambah Data Produk (admin)

Gambar 5. Tambah data produk

e. Halaman Edit Data Produk (admin)

Gambar 6. Halaman edit data produk

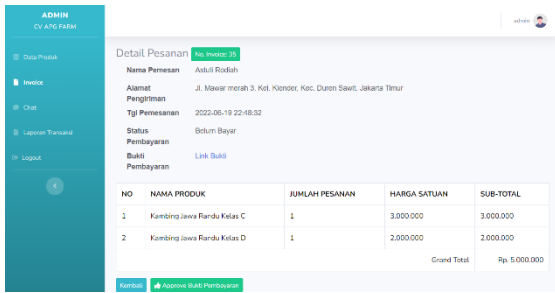
f. Halaman Invoice Pemesanan (admin)

Gambar 7. Halaman Invoice pemesanan

g. Halaman Detail Invoice Pesanan Belum Upload Bukti Pembayaran (admin)

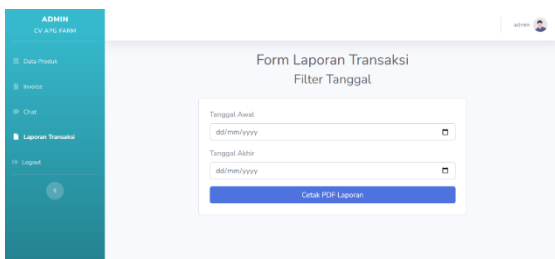
Gambar 8. Halaman invoice pesanan belum upload bukti pembayaran

h. Halaman Detail Invoice Pesanan Sudah Upload Bukti Pembayaran (admin)



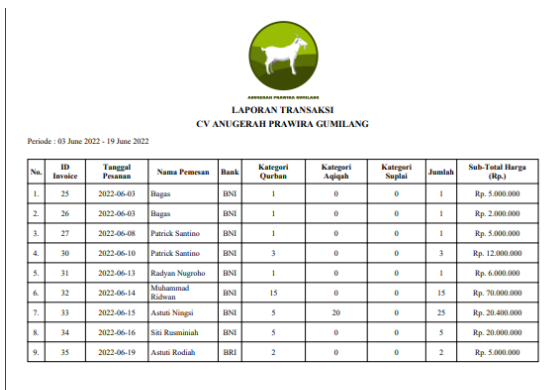
Gambar 9. Halaman Detail Invoice Sudah Upload Bukti Bayar

i. Halaman Filter Laporan Transaksi (admin)



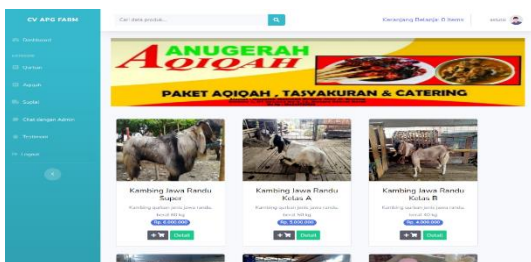
Gambar 10. Halaman Filter Laporan Transaksi

j. Halaman Laporan Transaksi (admin)



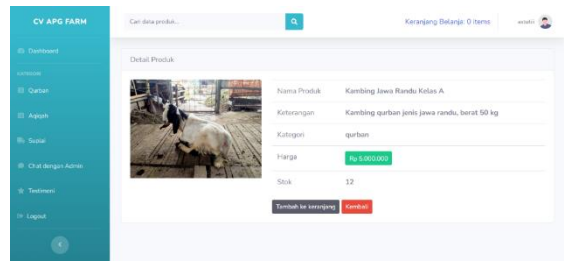
Gambar 11. Halaman Laporan Transaksi

k. Halaman Dashboard (user)



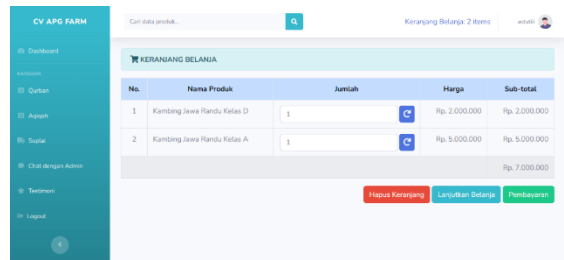
Gambar 12. Halaman Dashboard

l. Halaman Detail Produk (user)



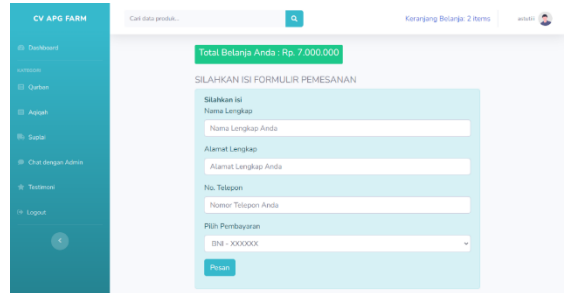
Gambar 13. Halaman Detail Produk

m. Halaman Keranjang Belanja (user)



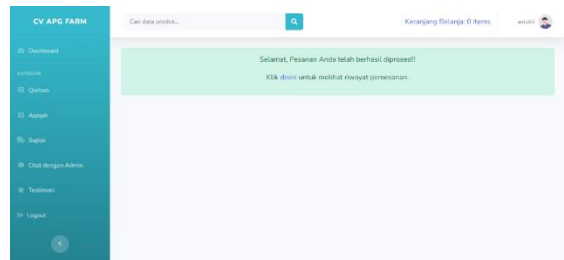
Gambar 14. Halaman Keranjang Belanja

n. Halaman Formulir Pemesanan (user)



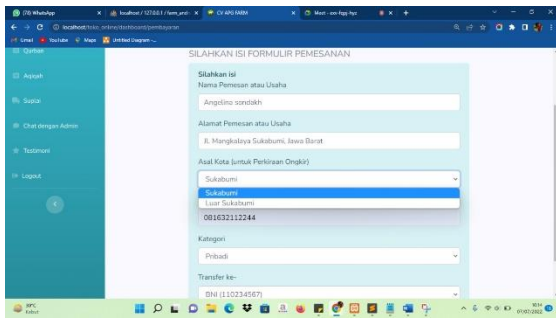
Gambar 15. Halaman Formulir Pemesanan

o. Halaman Pesanan Berhasil (user)



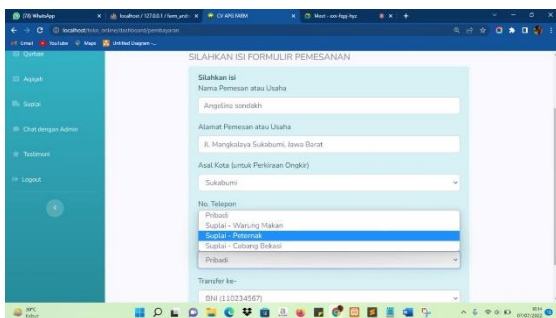
Gambar 16. Halaman Pesanan Berhasil

p. Halaman Form Pemesanan Asal Kota (user)



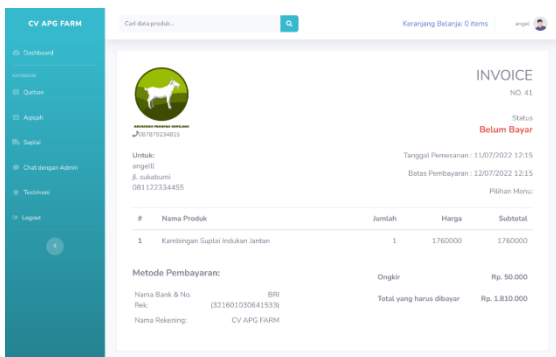
Gambar 17. Halaman Form Pemesanan Asal Kota

q. Halaman Pemesanan Cabang Bekasi (user)



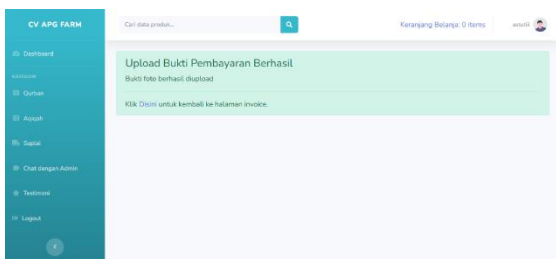
Gambar 18. Halaman Pemesanan Cabang Bekasi

r. Halaman Invoice Belum Bayar (user)



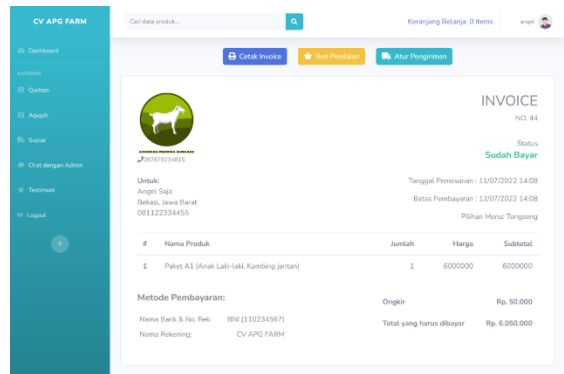
Gambar 19. Halaman Invoice Belum Bayar

s. Halaman Upload Bukti Bayar Berhasil (user)



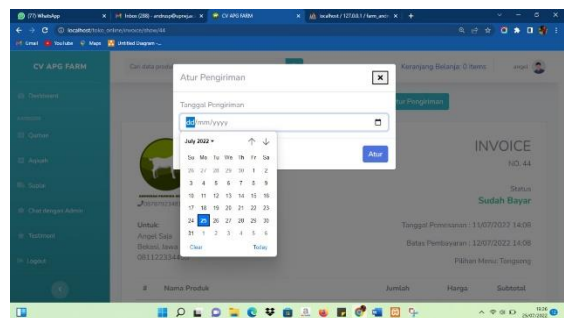
Gambar 20. Halaman Upload Bukti Bayar Berhasil

t. Halaman Invoice Sudah Bayar (user)



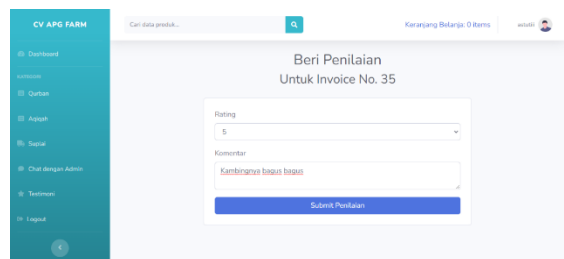
Gambar 21. Halaman Invoice Sudah Bayar

u. Halaman Atur Jadwal Pengiriman (user)



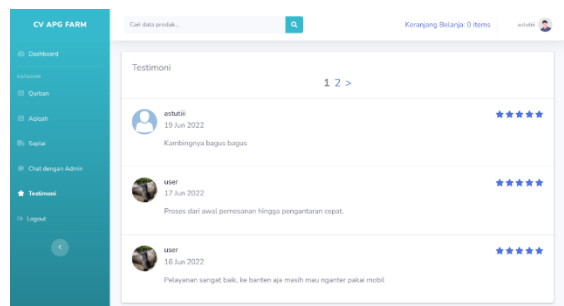
Gambar 22. Halaman Atur Jadwal Pengiriman

v. Halaman Beri Penilaian (user)



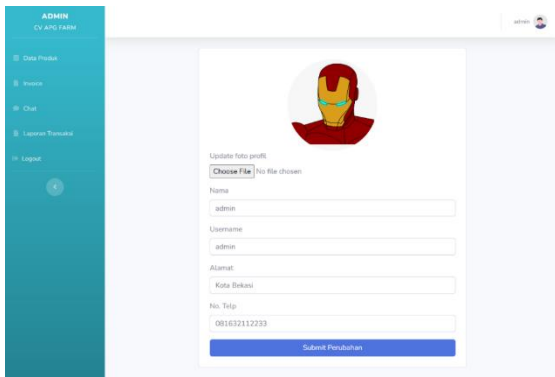
Gambar 23. Halaman Beri Penilaian

w. Halaman Testimoni (user)



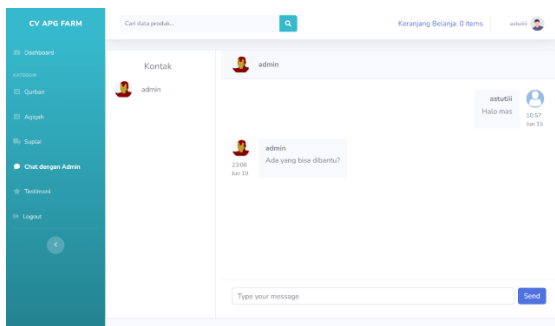
Gambar 24. Halaman Testimoni

x. Halaman *Profil*



Gambar 25. Halaman profil

y. Halaman Chat



Gambar 26. Halaman chat

5 PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Menurut hasil penelitian yang sudah dilaksanakan dalam perancangan Sistem Informasi Penjualan Hewan Ternak Kambing Untuk Aqiqah Dan Qurban Pada CV Anugerah Prawira Gumilang Farm Berbasis *Website* bisa disimpulkan bahwa:

1. Sistem ini dapat digunakan untuk memasarkan penjualan kambing mulai dari aqiqah, qurban dan suplai serta memberi kemudahan bagi penjual dan pembeli dalam bertransaksi, mencari dan memesan aqiqah, qurban maupun suplai.
2. Laporan transaksi yang masuk sudah tersimpan dengan otomatis dan terkomputerisasi sehingga akurat dan tidak rentan kehilangan data.

5.2 Saran

Berikut saran penelitian ini yang ingin penulis sampaikan yaitu sebagai berikut:

1. Diharapkan sistem dapat dikembangkan lagi, dan ditambah fitur sesuai kebutuhan yang diperlukan oleh sistem ini untuk kedepannya.
2. Diharapkan memiliki fitur pengiriman yang lebih baik dikarenakan dalam jual beli aqiqah dan qurban masih kurang maksimal pada sistem pengirimannya.

REFERENSI

- [1] Adam Saputra. (2019). *Buku Sakti HTML, CSS dan Javascript Pemrograman Web Itu Gampang*. Jakarta: Anak Hebat Indonesia.
- [2] Anwardi. (2020). *Analisis Pieces dan Pengaruh Perancangan Website Fikri Karya Gemilang Terhadap Sistem Promosi Menggunakan Metode Waterfall*. Jakarta
- [3] Beni Saputra. (2018). *Rancang Bangun Sistem Informasi Evaluasi Siswa dan Kehadiran Guru Berbasis Web*. Tangerang: Universitas Bina Sarana Informatika.
- [4] Dedy Rahman. (2020). *Buku Ajar Konsep Sistem Informasi*. Surabaya: Scopindo Media
- [5] Dr. Henderi. (2022). *UML POWERED DESIGN SYSTEM USING VISUAL PARADIGM*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- [6] Elgamar. (2020). *Buku Ajar Konsep Dasar Pemrograman Website Dengan PHP*. Malang: Ahlimedia Book.
- [7] Heru Sulistiono. (2018). *Coding Mudah Dengan Codeigniter, JQuery, Bootstrap, dan Datatable*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- [8] Jublee Enterprise. (2016). *Pemrograman Bootstrap Untuk Pemula*. Jakarta: Elex Media Komutindo.
- [9] Reynolds, G. (2015). *Fundamentals of Information Systems*. United States: Cengage Learning