ISSN PRINT : 2302-500X
ISSN ONLINE : 2477-3786

Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Website* untuk Optimalisasi UMKM pada *MusiCraft* di Kota Palembang

Geby Ayu Agustina[1)], Agustina Heryati[2)], John Roni Coyanda[3)]

Fauziah Afriyani[4)]

[1),2),3),4)] *Sistem Informasi, Universitas Indo Global Mandiri*
Jl. Jend. Sudirman,Km 4,Kota Palembang, Sumatera Selatan
Email : gebyayuagustina10@gmail.com [1)], agustina.heryati@uigm.ac.id [2)], coyanda@uigm.ac.id [3)]
fauziah@uigm.ac.id [4)]

ABSTRACT

The advancement of information technology has created significant opportunities to enhance efficiency and modernization, including in the Micro, Small, and Medium Enterprises (MSME) sector. MusiCraft, an MSME in Palembang, is engaged in woven crafts and food products, but faces various operational challenges, including manual sales methods, traditional transaction recording, and limited product promotion. This study aims to design and develop a web-based sales information system to address these challenges. Through this system, customers can easily access product information, make purchases, and utilize modern payment methods. For business operators, the system offers features for stock management, automatic transaction recording, and a customer loyalty program that rewards customers. The research employs the Research and Development (R&D) method with a prototype approach, involving users to ensure the system meets their needs. The study results indicate that the web-based information system enhances operational efficiency, expands market reach, and strengthens MusiCraft's competitiveness in the digital era. The implementation of this system is expected to support MSME sustainability and provide a better shopping experience for customers.

Keywords : *Information Technology, Sales Information System, MSME, Website*

ABSTRAK

Kemajuan teknologi informasi telah membuka peluang besar untuk meningkatkan efisiensi dan modernisasi, termasuk di sektor Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM). MusiCraft, sebuah UMKM di Palembang yang bergerak di bidang kerajinan anyaman dan makanan, menghadapi berbagai kendala operasional, seperti metode penjualan manual, pencatatan transaksi tradisional, dan keterbatasan dalam promosi produk. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi penjualan berbasis web guna mengatasi tantangan tersebut. Melalui sistem ini, pelanggan dapat dengan mudah mengakses informasi produk, melakukan pembelian, dan memanfaatkan metode pembayaran modern. Bagi pengelola, sistem ini menyediakan fitur pengelolaan stok, pencatatan transaksi otomatis, serta program loyalitas pelanggan berbasis reward. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan pendekatan prototype, yang melibatkan pengguna untuk memastikan sistem sesuai kebutuhan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem informasi berbasis web mampu meningkatkan efisiensi operasional, memperluas jangkauan pasar, dan memperkuat daya saing MusiCraft di era digital. Implementasi sistem ini diharapkan dapat mendukung keberlanjutan UMKM dan memberikan pengalaman belanja yang lebih baik bagi pelanggan.

Kata Kunci : *Teknologi Informasi, Sistem Informasi Penjualan, UMKM, Website*

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi di Indonesia semakin menunjukkan kemajuan yang sangat pesat, yang pada giliranya mendorong kebutuhan akan sistem yang lebih baik untuk dapat menyediakan informasi secara cepat dan akurat. Seiring dengan semakin tingginya ketergantungan pada berbagai sektor teknologi informasi yang dapat memenuhi kebutuhan akan informasi yang handal, cepat, tepat, dan akurat perkembangan teknologi sistem informasi telah memberikan kontribusi yang signifikan terhadap nilai tambah ekonomi, terutama dalam aspek penjualan (Lestari et al., 2023). Penjualan online berbasis website kini berkembang pesat, memungkinkan penjual menghemat biaya sewa tempat dan promosi, sementara pembeli dapat berbelanja lebih praktis melalui katalog daring tanpa perlu datang ke toko (Sudradjat et al., 2021).

Sistem informasi penjualan berbasis website merupakan salah satu contoh teknologi informasi bisnis yang memungkinkan pencarian informasi menjadi lebih cepat, menghilangkan duplikasi, mengurangi kesalahan

ISSN PRINT : 2302-500X
ISSN ONLINE : 2477-3786

manusia, serta memastikan bahwa data selalu terbarui (Syarif & Risdiansyah, 2024). Sistem informasi penjualan juga dapat diterapkan pada kelompok usaha masyarakat termasuk disektor Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM).

UMKM menjadi salah satu pilar utama dalam upaya pengembangan di berbagai negara dan memiliki peran krusial dalam penyerapan tenaga kerja di sektor informal serta memiliki peran penting dalam mendukung pemerataan pendapatan masyarakat, khususnya di daerah – daerah lokal (Zahra, 2022). UMKM di Indonesia diantaranya bergerak pada bidang usaha kuliner, pakaian, anyaman, obat herbal, dll. Salah satu UMKM yang kini tengah mengalami perkembang pesat di Kota Palembang yaitu MusiCraft.

MusiCraft merupakan UMKM di Kota Palembang yang terletak di bidang kerajinan anyaman dan makanan, yang merupakan hasil kolaborasi antara Pertamina Refinery Unit (RU) III Plaju dan Kelompok UMKM di Lorong Lama, Kelurahan Bagus Kuning, Palembang. Beberapa produk yang di hasilkan seperti, kerajinan anyaman Tali Meiwa, brownies dan keripik. MusiCraft menggambarkan produk unggulan berbasis anyaman yang memanfaatkan potensi lokal dari bantaran Sungai Musi.

MusiCraft merupakan UMKM inspiratif di Kota Palembang yang sukses mengangkat potensi lokal melalui produk kerajinan, MusiCraft berhasil membuktikan tingginya potensi pendapatan berkat permintaan pelanggan yang terus meningkat meskipun masih mengandalkan metode penjualan manual dan pencatatan transaksi tradisional yang menggunakan buku serta nota fisik.

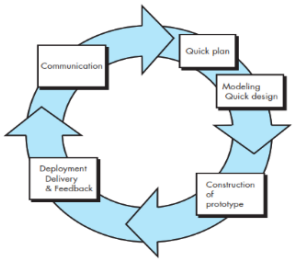
Proses penjualan manual ini tidak hanya meningkatkan risiko kesalahan dalam transaksi, tetapi juga berpotensi menyebabkan kehilangan data penting. Selain itu, pelayanannya sering kali lambat, pendataan pelanggan tidak terkelola dengan baik, sehingga sulit menjalin hubungan berkelanjutan dengan pelanggan. Pengenalan produk menjadi lambat karena kurangnya pemanfaatan teknologi, dan jangkauan promosi yang terbatas membuat sulit untuk menarik perhatian pasar yang lebih luas. Tantangan lainnya adalah sulit mengetahui kualitas produk secara konsisten karena kurangnya sistem kontrol yang terintegrasi. Hal ini berdampak pada sedikitnya pembelian produk MusiCraft akibat pelayanan yang kurang efektif dan efisien. Di sisi lain, UMKM ini juga terdapat produk kuliner yang menghadapi tantangan berbeda, seperti permintaan pelanggan yang belum stabil akibat persaingan yang ketat.

Untuk meningkatkan efisiensi operasional, akurasi pencatatan, serta daya saing di pasar, sekaligus memperkuat daya tarik produk lokal di era modern, MusiCraft membutuhkan inovasi yang dapat mengatasi berbagai tantangan dan kendala – kendala yang terjadi pada metode penjualan manual tersebut, yaitu dibutuhkan sebuah sistem informasi penjualan berbasis website untuk memperluas jangkauan pasar, meningkatkan kepuasan pelanggan, memastikan pertumbuhan yang berkelanjutan, meningkatkan daya saing di tengah persaingan penjualan, meminimalkan kesalahan operasional, serta menciptakan pengalaman belanja yang lebih baik bagi pelanggan.

Dalam pengembanganya, digunakan metode Prototype karena lebih fleksibel dan iteratif dibanding model Waterfall. Prototype membantu menggambarkan ide awal perangkat lunak, mengevaluasi desain, dan menemukan masalah serta solusinya bersama pengguna. Proses ini dimulai dari pengumpulan kebutuhan hingga pembuatan desain awal sesuai keinginan pengguna (Angela et al., 2023).

Landasan Teori adalah rangkaian definisi, konsep juga proposisi yang disusun secara tersistem terkait dengan variabel-variabel penelitianyang meliputi teori umum dan khusus. Sistem adalah sekumpulan komponen – komponen yang saling berinteraksi dan bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu. Secara umum, sistem merupakan entitas yang melibatkan input, proses, dan output (Riza et al., 2024). Informasi adalah output dari proses pengolahan data yang menghasilkan output yang relevan dan bermanfaat bagi pengguna, terutama dalam mendukung proses pengambilan keputusan (Alda, 2023).

Berdasarkan pendapat yang telah di paparkan di atas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah suatu metode yang terstruktur untuk mengumpulkan, memasukkan, mengelola, dan menyimpan data, serta menyusun cara untuk melaporkan, mengendalikan, dan mengelola informasi, sehingga organisasi dapat mencapai tujuannya (Zarkasi & Sallaby, 2024).



Gambar 1. *Metode Prototype*

Adapun tahapan –tahapan perancangan sistem pada Metode Prototype antara lain sebagai berikut :

1. *Communication*
   Proses pembangunan sistem diawali dengan komunikasi antara peneliti sistem informasi
2. *Quick Plan*
   Tahap perencanaan bertujuan untuk merumuskan tujuan utama sistem informasi, mengidentifikasi kebutuhan yang telah terdefinisi, serta menyusun gambaran lebih rinci yang akan dikembangkan pada tahap iterasi selanjutnya.
3. *Modeling Quick Design*
   Pada tahap ini, peneliti akan memvisualisasikan perencanaan model sistem menggunakan UML, kemudian mengevaluasi pemodelan yang telah dibuat. Jika pemodelan sesuai dengan kebutuhan,

ISSN PRINT : 2302-500X
ISSN ONLINE : 2477-3786

rancangan sistem akan diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman PHP dan diintegrasikan dengan basis data MySQL. Proses pembuatan prototype direncanakan dengan cepat, mencakup perancangan database dan sistem.

4. *Consturction of Prototype*
   Pada tahap ini, melanjutkan implementasi desain dengan menggunakan bahasa pemrograman untuk mengembangkan sistem atau aplikasi yang siap digunakan. Dalam proses ini, menerapkan metode pengujian *blackbox*, yang berfokus pada berbagai aspek aplikasi, seperti tampilan beranda, produk, laporan, profil, fungsi-fungsi yang tersedia, serta kesesuaian alur proses bisnis dengan rancangan yang telah ditetapkan.

5. *Deployment, Delivery & Feedback*
   Tahap ini mencakup pengulangan proses iterasi apabila prototype memerlukan perbaikan, dengan mengumpulkan umpan balik dari stakeholder. Jika ditemukan kebutuhan perbaikan, maka dilakukan perbaikan melalui pengulangan *iterasi prototype* hingga sistem informasi penjualan berbasis *website* sesuai dengan proses bisnis.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengembangkan sistem informasi penjualan berbasis web, namun umumnya masih memiliki keterbatasan seperti melakukan proses transaksi secara langsung, pencatatan manual, penjualan dan penawaran masih menggunakan sosial media Instagram dan whatsAPP yang diposting secara berulang kali (Vianus et al., 2024). Permasalahan yang dihadapi oleh calon pengguna dalam mengelola data penjualan, stok barang, dan transaksi (Syarif & Risdiansyah, 2024). Belum menggunakan teknologi (Astuti, 2024). Penelitian ini hadir untuk menjawab kekurangan tersebut dengan membangun sistem berbasis website yang dapat mengoptimalisasikan penjualan, dilengkapi laporan penjualan, dan dikembangkan menggunakan metode Prototype.

2. Pembahasan

2.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan tahap krusial dalam penelitian, karena data yang akurat dan relevan dapat membantu menemukan solusi yang tepat untuk rumusan masalah yang telah ditetapkan. Langkah ini menjadi dasar penting dalam menjamin keberhasilan riset. Pada tahap ini, data dikumpulkan dari berbagai sumber, seperti studi literatur dan studi lapangan.

a) Studi Literatur
   Studi literatur merupakan aktivitas mencari data atau informasi terkait penelitian dengan mencari jurnal ilmiah, buku referensi, serta berbagai publikasi yang relevan sebagai dasar dalam penelitian ini. Tahap ini memiliki peranan penting dalam memastikan bahwa penelitian dapat berjalan dari awal sampai akhir, sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Peneliti melaksanakan studi pustaka untuk mengumpulkan informasi yang relevan dan akurat mengenai topik atau masalah yang diteliti. Pada tahap ini, peneliti mencari berbagai literatur, penelitian terkait, serta teori – teori pendukung yang akan menjadi landasan bagi penelitian tersebut. Studi pustaka dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai sumber, seperti jurnal, buku, artikel, dan karya ilmiah lain yang relevan dengan topik yang dibahas.

b) Studi lapangan
   Peneliti mengumpulkan data melalui observasi atau wawancara secara langsung untuk memperoleh informasi dari sumber aslinya terhadap proses penjualan produk UMKM MusiCraft sebagai bagian dari studi lapangan. Dari hasil observasi, ditemukan berbagai permasalahan yang terjadi di MusiCraft seperti penjualan yang masih konvensional, pencatatan transaksi jual beli yang tidak terkomputerisasi atau masih menggunkan kertas (nota) serta proses promosi produk kurang menarik. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan data pendukung, seperti nota pencatatan pembelian barang untuk mendapatkan pemahaman yang lebih menyeluruh tentang situasi operasional MusiCraft.

2.2 Analisis Sistem Berjalan

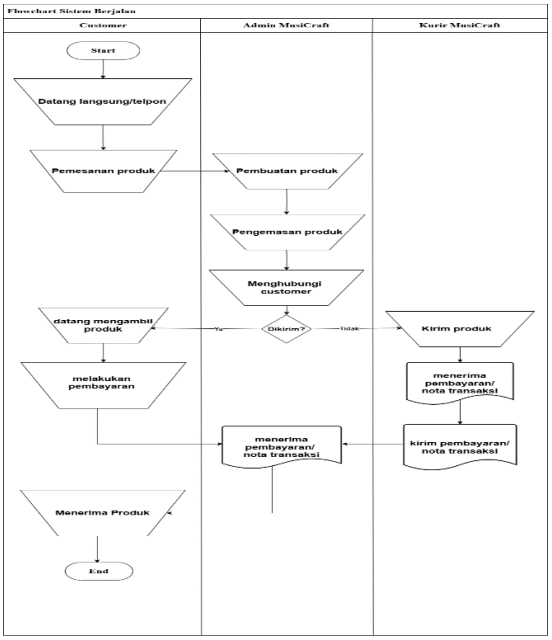
Adapun prosedur sistem berjalan pada UMKM MusiCraft sebagai berikut :

1. Customer datang langsung ke MusiCraft atau menghubungi melalui telpon untuk melakukan pemesan produk.
2. Setelah customer melakukan pemesanan, maka admin MusiCraft melakukan pembuatan produk sesuai dengan jumlah permintaan customer.
3. Setelah pembuatan produk selesai, maka produk langsung dikemas untuk proses pengiriman.
4. Selanjutnya untuk proses pengiriman, admin MusiCraft bisa menghubungi customer untuk pengambilan produk. Jika tidak, admin MusiCraft dapat memberikan pilihan untuk menggunakan kurir MusiCraft dalam proses pengantaran.
5. Jika customer datang langsung, maka bisa melakukan proses pengambilan dan melakukan pembayaran secara langsung kepada admin MusiCraft.
6. Jika tidak, kurir MusiCraft akan mengantarkan produk kepada customer, customer dapat melakukan proses pembayaran kepada kurir MusiCraft dengan menggunakan nota transaksi.
7. Selanjutnya kurir MusiCraft akan memberikan nota transaksi dan pembayaran kepada admin MusiCraft.

Dari penjelasan diatas penulis membuat flowchart sistem yang berjalan dengan beberapa aktor yang terdiri dari customer, admin dan kurir. Flowchart tersebut dirancang berdasarkan hasil dari analisis dan observasi yang dilakukan di UMKM MusiCraft

ISSN PRINT : 2302-500X
ISSN ONLINE : 2477-3786

Palembang. Berikut ini flowchart sistem berjalan dapat dilihat pada gambar 2 flowchart sistem berjalan.



Gambar 2. *Flowchart* Sistem Berjalan

2.3 Design (Perancangan)

Perancangan *Unified Modeling Language* (UML) merupakan tahap awal dalam membangun sistem, yang bertujuan untuk memodelkan alur dan struktur sistem secara visual. Dalam perancangan ini digunakan tiga jenis diagram utama, yaitu *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*. Ketiga diagram tersebut membantu menggambarkan proses *input* dan *output* dalam sistem yang dirancang secara jelas dan terstruktur.

2.3.1 *Usecase Diagram*

Diagram Usecase menggambarkan interaksi antara aktor dan sistem yang sedang dibangun, berikut ini merupakan gambar *usecase diagram* yang diusulkan dapat dilihat pada gambar 3.



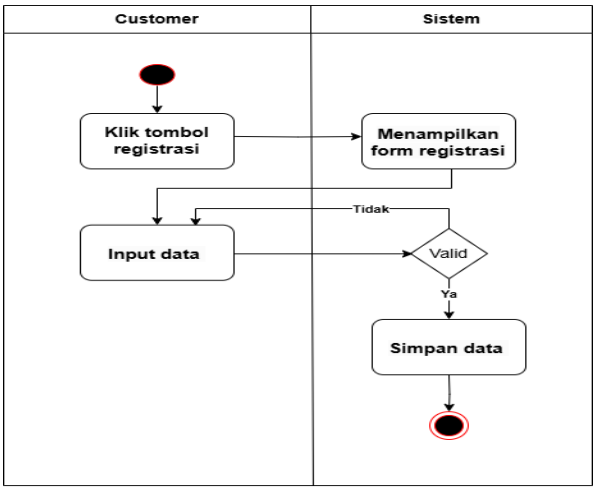
Gambar 3. *Usecase Diagram*

Gambar 3 menunjukkan usecase diagram yang melibatkan empat aktor: Customer, Admin MusiCraft, Kurir MusiCraft dan Pembina MusiCraft. Keempatnya harus *login* untuk mengakses sistem. Customer dapat melakukan *registrasi* dan *login* kedalam sistem serta dapat melakukan pemesanan produk dan melihat notifikasi dan *logout*. Admin dapat melakukan login, mengelola produk,mengelola pesanan, melihat laporan dan *logout*. Kurir dapat *login*, notifikasi, *logout*. Pembina dapat *Login*, lihat laporan dan *logout*.

2.3.2 *Activity Diagram*

Activity Diagram menggambarkan alur aktivitas, mulai dari proses awal, keputusan yang terjadi, hingga aktivitas berakhir dalam suatu sistem.

a) *Activity Diagram* Registrasi



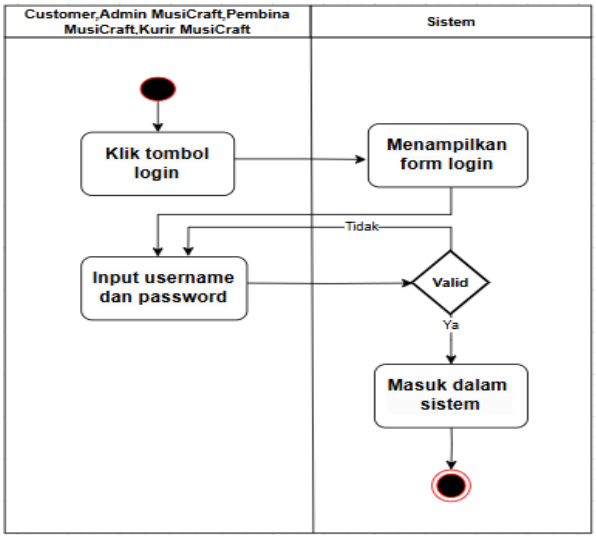
Gambar 4. *Activity Diagram* Registrasi

Pada gambar 4. dapat dijelaskan bahwa untuk dapat meIakukan registrasi *customer* dapat mengklik menu registrasi kemudian sistem akan menampilkan

ISSN PRINT : 2302-500X
ISSN ONLINE : 2477-3786

form registrasi dan *customer* menginput data sebelum sistem menyimpan data.

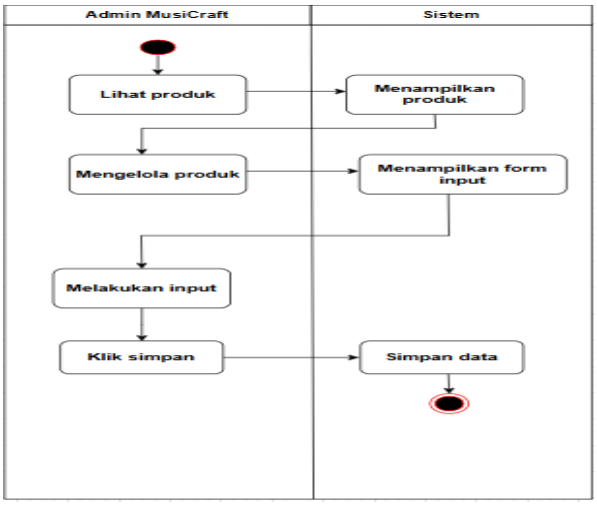
b) *Activity Diagram* login



Gambar 5. *Activity Diagram* login

Pada gambar 5. dapat dijelaskan bahwa untuk dapat meIakukan *login* pengguna dapat mengklik menu *login* kemudian sistem akan menampilkan form *login* dan pengguna menginput *username* dan *password* lalu masuk kedalam sistem.

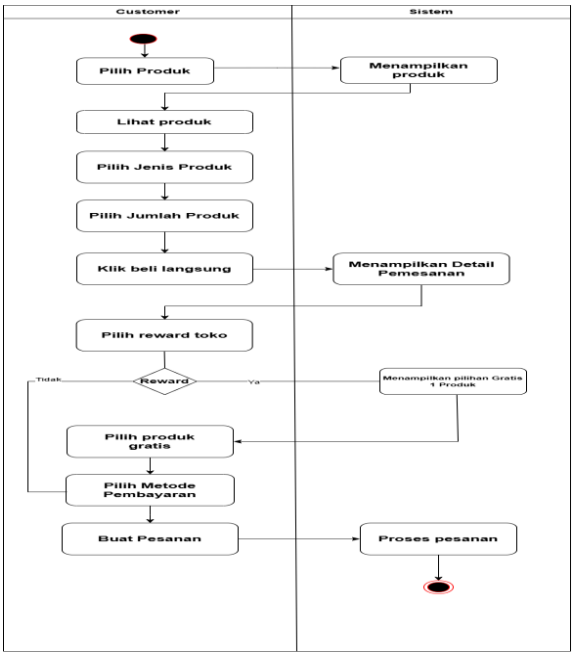
c) *Activity Diagram* Mengelola Produk



Gambar 6. *Activity Diagram* Mengelola Produk

Pada gambar 6. Pengelolaan produk pada *Activity Diagram* hanya dilakukan oleh admin MusiCraft, mulai dari melihat, menambah, menghapus, hingga menambah stok produk. Sistem kemudian menampilkan form *input* dan mengupdate serta menyimpan data produk.

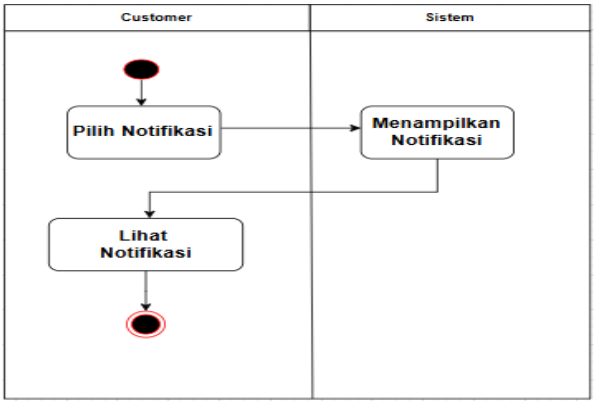
d) *Activity Diagram* Pemesanan Produk



Gambar 7. *Activity Diagram* Pemesanan Produk

Pada gambar 7. Dalam aktivitas pemesanan produk, *customer* dapat memesan produk kerajinan dan makanan sesuai keinginan, memilih variasi produk serta metode pembayaran. *Customer* juga dapat memanfaatkan *reward* untuk mendapatkan produk gratis jika memenuhi syarat transaksi.

e) *Activity Diagram* Notifikasi Customer

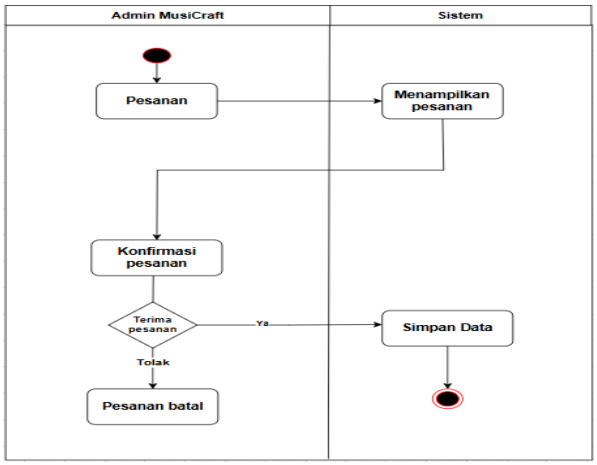


Gambar 8. *Activity Diagram* Notifikasi Customer

Pada gambar 8. Pada diagram notifikasi dapat diakses oleh *customer*, dimana *customer* dapat melihat notifikasi atau status pesanan.

f) *Activity Diagram* Mengelola Pesanan

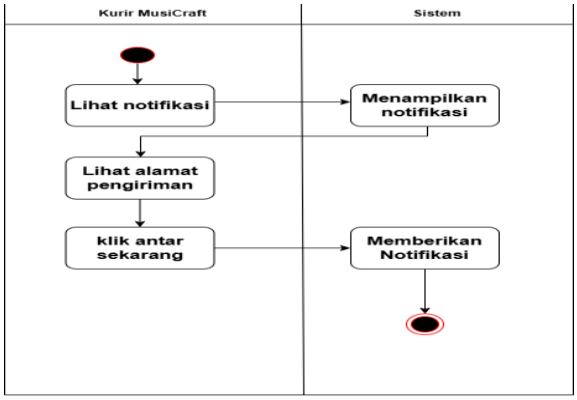
ISSN PRINT : 2302-500X
ISSN ONLINE : 2477-3786



Gambar 9. *Activity Diagram* Mengelola Pesanan

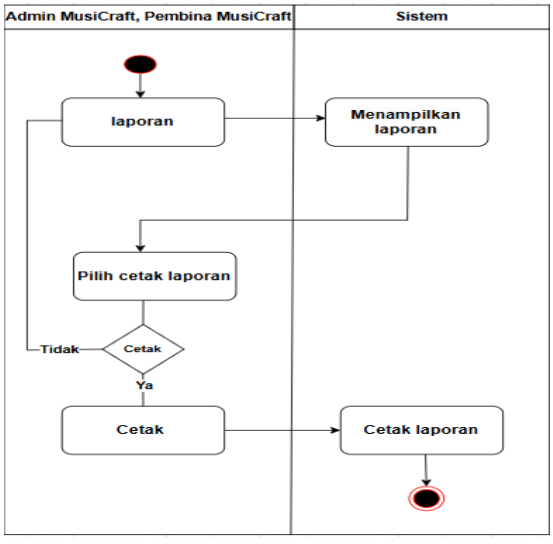
Pada gambar 9. Pengelolaan pesanan dilakukan oleh admin MusiCraft dengan memeriksa dan mengonfirmasi pemesanan. Jika data valid, pesanan diterima dan disimpan jika tidak valid, pesanan dibatalkan atau ditolak.

g) *Activity Diagram* Notifikasi Kurir



Gambar 10. *Activity Diagram* Notifikasi Kurir

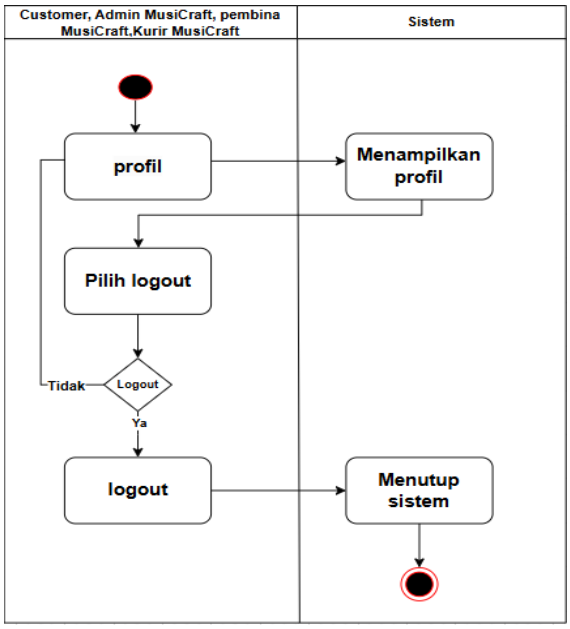
h) *Activity Diagram* Lihat Laporan



Gambar 11. *Activity Diagram* Lihat Laporan

Pada gambar 11. Admin dan pembina MusiCraft dapat melihat laporan penjualan. Admin bisa mencetak laporan, sedangkan pembina memantau produk yang paling diminati *customer*.

i) Activity Diagram Logout

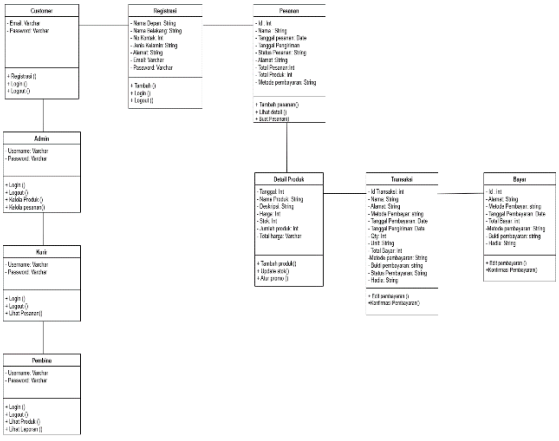


Gambar 12. *Activity Diagram Logout*

Pada gambar 12. *Aktivitas Diagram logout* dapat dilakukan oleh customer, admin MusiCraft dan pembina MusiCraft. Pada proses ini merupakan aksi untuk melakukan logout atau menutup sistem dengan mengklik profil dan pilih logout jika ya maka sistem akan tertutup, jika tidak maka sistem akan tetap berada di profil.

2.3.3 *Class Diagram*

Class Diagram merupakan gambaran dari struktur sistem yang dibuat pada sistem pemesanan kain tradisonal berbasis website. Class diagram memperlihatkan struktur system mulai dari atribut, metode, dan hubungan antar objek yang dapat dilihat pada gambar 13.



Gambar 13. *Class Diagram*

2.4 Pengembangan (Development)

Setelah menganalisa dan merancang sistem, kemudian penulis melakukan pengkodean (coding)

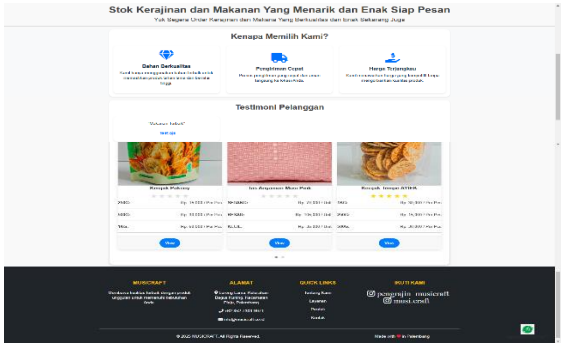
ISSN PRINT : 2302-500X
ISSN ONLINE : 2477-3786

software sesuai dengan rancangan serta desain yang telah dibuat sebelumnya.

2.4.1 *Interface* Akses *Customer*

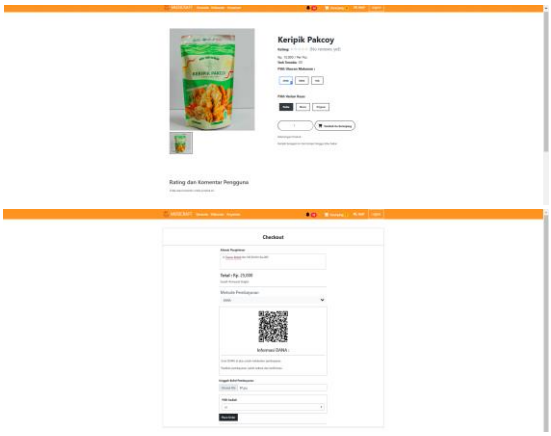
Interface akses *customer* berisi penjelasan terkait dengan menu-menu yang dapat diakses oleh *customer* UMKM MusiCraft seperti halaman beranda, pemesanan, dan notifikasi.

a) Halaman Beranda *Customer*
Customer dapat melihat berbagai tampilan menu seperti beranda, makanan, anyaman dan terdapat fitur keranjang, notifikasi dan profil pengguna. *Customer* juga dapat melihat tampilan ulasan pelanggan serta *customer* juga dapat mengamati produk unggulan seperti makanan dan anyaman mulai dari nama produk, jenis produk, hingga harga masing – masing produk.



Gambar 14. Halaman Beranda *Customer*

b) Halaman Pemesanan Produk
Pada halaman pemesanan, *customer* dapat melihat produk yang ingin di pesan serta memilih jumlah pesanan yang diinginkan serta memilih metode pembayaran yang tersedia.



Gambar 15. Halaman Pemesanan Produk

c) Halaman Notifikasi
Pada halaman notifikasi, *customer* dapat melihat notifikasi pemesanan berupa pesanan di terima, pesanan di kemas, pesanan dikirim dan pesanan selesai.

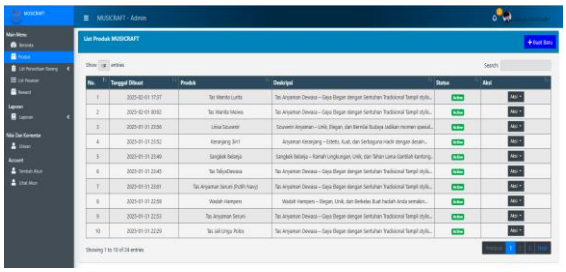


Gambar 16. Halaman Notifikasi

2.4.2 *Interface* Akses Admin

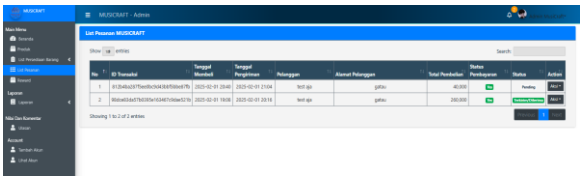
Interface akses admin berisi penjelasan terkait dengan menu-menu yang dapat diakses oleh admin seperti mengelola produk, mengelola pesanan dan lihat laporan.

a) Halaman Mengelola Produk
Admin dapat mengelolah produk mulai dari menambah produk baru, mengedit deskripsi produk dan menghapus produk. Untuk tampilan halaman list persediaan barang, admin dapat menambah stok, mengedit stok, mengedit harga produk.



Gambar 17. Halaman Mengelola Produk

b) Halaman Mengelola Pesanan
Admin dapat melihat pesanan yang masuk dengan mengatur status pesanan selain itu admin juga dapat melihat bukti pembayaran customer.



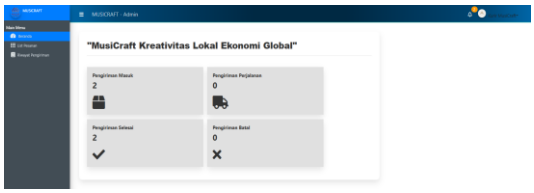
Gambar 18. Halaman Mengelola Pesanan

2.4.3 *Interface* Akses Kurir

Interface akses kurir berisi penjelasan terkait dengan menu-menu yang dapat diakses oleh kurir seperti halaman beranda, notifikasi pesanan.

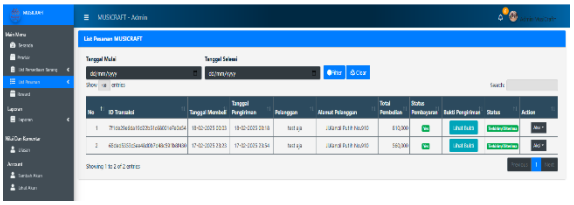
a) Halaman Beranda Kurir
Halaman beranda menampilkan status pengiriman dan menyediakan akses cepat ke daftar serta riwayat pesanan kurir

ISSN PRINT : 2302-500X
ISSN ONLINE : 2477-3786



Gambar 19. Halaman Beranda Kurir

b) Halaman Notifikasi
Pada halaman list pesanan, kurir dapat melihat notifikasi pesanan yang akan di kirim serta kurir juga dapat mengatur status pesanan.

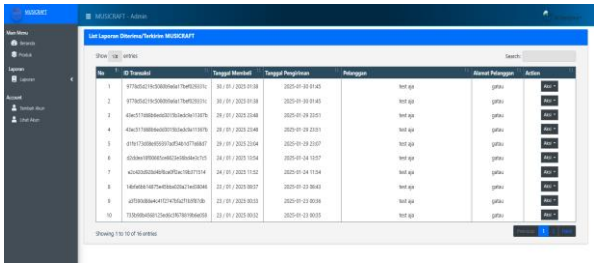


Gambar 20. Halaman Notifikasi

2.4.4 *Interface* Akses Pembina

Interface akses pembina berisi penjelasan terkait dengan menu-menu yang dapat diakses oleh pembina seperti halaman lihat laporan.

a) Halaman Lihat Laporan
Pada halaman lihat laporan, pembina dapat melihat laporan penjualan produk MusiCraft untuk mengetahui produk – produk yang sering dipesan customer.



Gambar 21. Halaman Lihat Laporan

2.5 Pengujian Sistem

Pada tahapan pengujian sistem yang dibangun, akan di uji menggunakan *black box*. Tujuannya untuk memastikan sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan serta memeriksa jika ada di temukan kesalahan maupun *error* untuk segera di perbaiki.

2.5.1 Pengujian Sistem Customer

Berikut ini merupakan hasil dari pengujian sistem untuk akses customer dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Pengujian Sistem Akses Customer

No	Aktivitas pengujian	Hasil yang di harapkan	Keterangan
1	Registrasi	Menampilkan *input* data customer jika data *valid* maka proses pembuatan akun selesai dan berhasil *login.*	*Valid*
2	Login – Berhasil	*Username* dan *Password* sesuai dengan validasi dan berhasil *login.*	*Valid*
3	Login – Gagal	*Username* dan *Password* tidak sesuai dengan validasi dan tidak berhasil *login.*	*Valid*

No	Aktivitas Pengujian	Hasill yang di harapkan	Keterangan
4	Akses Menu Utama	Menampilkan semua akses pengelolaan berdasarkan menu.	*Valid*
5	Akses Tampilan Lihat Produk	Menampilkan semua tampilan produk berdasarkan kategori.	*Valid*
6	Akses Detail Produk	Menampilkan detail produk berdasarkan Harga produk, jenis produk, varian produk dan total produk yang ingin di pesan	*Valid*
7	Akses tampilan pemesanan atau keranjang customer	Menampilkan semua list pesanan yang ada di dalam keranjang sesuai dengan kebutuhan, mulai dari total pesanan, total pembayaran.	*Valid*
8	Akses Pembayaran Produk	Menampilkan pilihan metode pembayaran, pilihan reward toko dan Uplod bukti bayar.	*Valid*
9	Halaman Notifikasi	Menampilkan Notifikasi pesanan	*Valid*
10	Cetak Laporan	Menampilkan hasil cetak laporan	*Valid*

2.5.2 Pengujian Sistem Admin

Berikut ini merupakan hasil dari pengujian sistem untuk akses admin dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Pengujian Sistem Akses Admin

ISSN PRINT : 2302-500X
ISSN ONLINE : 2477-3786

No	Aktivitas pengujian	Hasil yang di harapkan	Keterangan
1	Login – Berhasil	*Username* dan *Password* sesuai dengan validasi dan berhasil *login.*	*Valid*
2	Login – Gagal	*Username* dan *Password* tidak sesuai dengan validasi dan tidak berhasil *login.*	*Valid*
3	Akses Menu Utama	Menampilkan semua akses pengelolaan berdasarkan menu.	*Valid*
4	Akses Menu Produk	Menampilkan halaman data list produk mulai dari fitur edit produk, hapus produk, tambah produk, simpan data dan fitur pencarian.	*Valid*
5	Akses Menu Persediaan Barang	Menampilkan halaman data list stok produk mulai dari fitur edit stok atau harga, tambah stok, simpan data dan fitur pencarian.	*Valid*
6	Akses Menu Pesanan	Menampilkan semua laporan pesanan masuk, dapat melihat pesanan masuk dan mengatur status pesanan.	*Valid*
7	Akses Menu Laporan	Menampilkan hasil laporan penjualan dan mencetak laporan penjualan	*Valid*
8	Cetak laporan	Menampilkan hasil laporan	*Valid*

2.5.3 Pengujian Sistem Kurir

Berikut ini merupakan hasil dari pengujian sistem untuk akses kurir dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Pengujian Sistem Kurir

No	Aktivitas pengujian	Hasil yang di harapkan	Keterangan
1	Login – Berhasil	*Username* dan *Password* sesuai dengan validasi dan berhasil *login.*	*Valid*
2	Login – Gagal	*Username* dan *Password* tidak sesuai dengan validasi dan tidak berhasil *login.*	*Valid*
3	Akses Menu Utama	Menampilkan semua akses pengelolaan berdasarkan menu.	*Valid*
4	Akses List Pengiriman	Menampilkan Halaman Laporan Pengiriminan	*Valid*
5	Akses Aksi Status Pesanan	Menampilkan tampilan status pesanan	*Valid*
6	Akses Riwayat Pengiriman	Menampilkan hasil Laporan Riwayat Pesanan terkirim dan Riwayat pesanan batal.	*Valid*

2.5.4 Pengujian Sistem Pembina

Berikut ini merupakan hasil dari pengujian sistem untuk akses pembina dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 4. Pengujian Sistem Pembina

No	Aktivitas pengujian	Hasil yang di harapkan	Keterangan
1	Login – Berhasil	*Username* dan *Password* sesuai dengan validasi dan berhasil *login.*	*Valid*
2	Login – Gagal	*Username* dan *Password* tidak sesuai dengan validasi dan tidak berhasil *login.*	*Valid*
No	**Aktivitas Pengujian**	**Hasil Yang di Harapkan**	**Keterangan**
3	Akses menu Utama	Menampilkan semua akses pengelolaan berdasarkan menu.	*Valid*
4	Akses Menu Produk	Menampilkan semua tampilan produk MusiCraft	*Valid*
5	Akses Menu Laporan	Menampilkan hasil laporan penjualan serta dapat mencetak laporan	*Valid*

Berdasarkan tabel hasil dari pengujian sistem yang dilakukan terhadap ke 4 (empat) aktor/pengguna sistem. Dapat disimpulkan bahwah fitur-fitur yang ada pada website UMKM MusiCraft Palembang secara fungsional dapat berjalan dengan baik dan sesuai harapan dari pengguna.

3. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penulisan skripsi yang mengaplikasikan berbagai metodologi penelitian dengan judul Sistem informasi Penjualan Berbasis Website untuk Optimalisasi UMKM pada MusiCraft di Kota Palembang yang telah dilaksanakan, dapat di simpulkan sistem ini mempermudah proses penjualan Musicraft, pengelolaan produk atau stok, dan pemantauan proses pemesanan produk MusiCraft, dengan demikian, hal ini dapat menghemat waktu dan tenaga karyawan serta mengurangi kesalahan atau risiko yang mungkin terjadi dan sistem penjualan MusiCraft berbasis *website* memberikan kemudahan bagi customer dalam melakukan pemesanan produk, memberikan pengalaman berbelanja yang efisien, praktis, dan modern, tanpa perlu kunjungan langsung ke lokasi penjualan.

Daftar Pustaka

Alda, M. (2023). Sistem Informasi Monitoring Stok Motor Listrik Alat Produksi Berbasis Mobile Android. *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika Dan Komputerisasi Akuntansi*, *7*(1), 68–77. https://doi.org/10.46880/jmika.vol7no1.pp68-77

Angela, S. R. I., Purba, J., Studi, P., Informasi, S., Ilmu, F., Dan, K., Indo, U., & Mandiri, G. (2023). *Halaman Luar judul COVER LUAR JUDUL SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN DATA PANEN KELAPA SAWIT BERBASIS WEB PADA*.

Astuti, R. (2024). Perancangan sistem informasi penjualan berbasis web pada UMKM Cheese Stick

ISSN PRINT : 2302-500X
ISSN ONLINE : 2477-3786

Alfan. *Innovation and Technology*, *1*(1), 54–63.

Lestari, E., Nugroho, A., & Meisak, D. (2023). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Kue JP Bakery And Cake. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Komputer(JAKAKOM)*, *3*(1), 491–500. https://doi.org/10.33998/jakakom.2023.3.1.810

Riza, N., Rahayu, W. I., Farhan, M. F., Ayuni, R., & Fitri, K. (2024). Sistem Informasi Kewirausahaan Mahasiswa Wau (Wirausaha Anak Ulbi) Menggunakan Laravel. *Jurnal Teknik Informatika*, *16*(2), 34–40.

Sudradjat, A., Destiana, H., Mukhayaroh, A., Komarudin, R., & Yulia, R. (2021). Sistem Informasi Penjualan Marmer Berbasis Web Pada Toko Ahli Marmer Bekasi. *INFORMATICS FOR EDUCATORS AND PROFESSIONAL : Journal of Informatics*, *5*(2), 105. https://doi.org/10.51211/itbi.v5i2.1478

Syarif, M., & Risdiansyah, D. (2024). Pemanfaatan Metode Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, *8*(4), 7945–7952. https://doi.org/10.36040/jati.v8i4.10467

Vianus, R. Y., Noor, N., Sari, K., Geges, S., Informatika, T., Teknik, F., Raya, U. P., & Raya, P. (2024). *Sistem informasi penjualan usaha mikro kecil menengah di kota palangka raya berbasis website*. *4*(March), 13–21.

Zahra, S. (2022). Definisi, Kriteria, dan Konsep UMKM. *Osfpreprints*, *90500120021*, 1–13.

Zarkasi, M., & Sallaby, A. F. (2024). *Rancang Bangun Sistem Informasi Pariwisata Di Kabupaten Musi Rawas Utara Provinsi Sumatera Selatan*. *20*(2), 424–433.