

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BOMBOLONI BERBASIS WEBSITE

Anindo Saka Fitri¹, Farah Bianca², Melisya Sesy Amelia³, Camelia Salsabilla Putri Wijaya⁴

Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Jalan Rungkut Madya, Gunung Anyar, Surabaya

E-mail: *anindo.saka.si@upnjatim.ac.id¹, farahbianca05@gmail.com², melisysesy19@gmail.com³, imelwijaya19@gmail.com⁴

Abstrak - Perancangan sistem informasi berbasis *website* untuk toko BombPuff bertujuan untuk mengatasi kendala pengelolaan stok, pemesanan, dan fitur pembayaran digital (*e-wallet*). Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif melalui wawancara dan kuesioner untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelanggan membutuhkan transparansi informasi stok, fleksibilitas metode pembayaran, dan kemudahan proses pemesanan, sedangkan pemilik menginginkan laporan penjualan otomatis dan manajemen stok yang terintegrasi. Sistem yang dirancang mencakup fitur utama seperti pelacakan pesanan, integrasi pembayaran digital, dan antarmuka ramah pengguna untuk memberikan solusi praktis bagi pelanggan dan pemilik usaha. Implementasi sistem ini dapat meningkatkan efisiensi operasional serta pengalaman belanja pelanggan.

Kata Kunci: Bomboloni, Penjualan Online, Sistem Informasi

I. PENDAHULUAN

Perkembangan era digital mendorong berbagai sektor untuk mengadopsi sistem berbasis teknologi informasi, terutama dalam hal penjualan produk makanan. Salah satu contohnya adalah Bomboloni. Bomboloni merupakan donat yang mulai digemari karena isian di dalamnya, namun masih banyak usaha kecil seperti penjual Bomboloni yang menggunakan sistem manual dalam manajemen stok, mencatat transaksi penjualan, dan mengurus pesanan sering kali memakan waktu dan berpotensi menyebabkan kesalahan. Kondisi ini menunjukkan kebutuhan yang mendesak akan solusi berbasis teknologi untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitas usaha. BombPuff merupakan Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) yang bergerak di bidang makanan ringan atau bisa dijadikan hidangan dessert berupa *snack* yaitu donat bomboloni. Usaha ini mengalami kesulitan dalam pengelolaan pemesanan customer, karena usaha ini membuka sistem PO selama seminggu sekali.

Pelanggan semakin mengandalkan *platform online* untuk memenuhi kebutuhan mereka. BombPuff harus menyesuaikan diri dengan tren ini dengan menyediakan layanan berbasis teknologi yang mempermudah pelanggan untuk memesan produk, memeriksa ketersediaan, dan melakukan pembayaran. Kebutuhan terhadap pemakaian komputer telah menjadi sangat dominan dan semakin meningkat dalam mengatasi berbagai masalah, salah satunya dengan pencarian informasi yang dapat dilakukan melalui sistem komputer yaitu dengan adanya internet. Sistem informasi berbasis *web* menawarkan solusi ideal dengan berbagai fitur seperti pelacakan pesanan, integrasi

pembayaran digital, dan laporan penjualan otomatis (Lestari et al., 2023). Sistem ini tidak hanya meningkatkan efisiensi internal, tetapi juga memberikan pengalaman belanja yang lebih mudah dan nyaman bagi pelanggan. Meski memiliki peluang pasar yang besar, tantangan dalam pengelolaan bisnis sering menjadi hambatan bagi para pelaku usaha untuk berkembang lebih jauh. Dengan meningkatnya persaingan, pelaku usaha perlu menghadirkan inovasi, salah satunya dengan menggunakan sistem informasi berbasis *web* (Rindi Astuti et al., 2023). Sistem ini tidak hanya membantu dalam mengotomatisasi pengelolaan pesanan dan stok tetapi juga memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pelanggan melalui fitur-fitur seperti notifikasi pesanan dan pembayaran digital.

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada 17 pelanggan BombPuff dan pemilik BombPuff, ditemukan bahwa kebutuhan utama pelanggan adalah kemudahan dalam memesan, kejelasan informasi stok, dan fleksibilitas metode pembayaran. Selain itu, pemilik BombPuff menginginkan laporan penjualan otomatis dan manajemen stok yang terintegrasi untuk mendukung pengambilan keputusan strategis. Oleh karena itu, perancangan sistem informasi berbasis *web* dirancang untuk mengakomodasi kebutuhan tersebut dengan mengintegrasikan fungsionalitas utama dalam satu *platform* yang mudah diakses. Kegiatan ekspansi usaha menjadi lebih fleksibel, menjangkau pasar sasaran lebih luas, media promosi lebih murah dan interaktif, optimalisasi dan transparansi biaya operasional, digitalisasi produk/jasa, memperlancar sistem pendistribusian,

dan peluang membangun hubungan yang personal dengan konsumen (Irmayani et al., 2021).

Komputerisasi sistem merupakan solusi yang terbaik untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang ada pada perusahaan, serta dengan sistem yang terkomputerisasi dapat tercapai suatu kegiatan yang efektif dan efisien dalam menunjang aktivitas pada perusahaan (Taufik, 2019). Dengan permasalahan yang ada dalam toko bomboloni BombPuff maka dibutuhkan suatu metode untuk menyelesaikan suatu permasalahan tersebut. Dengan menggunakan metode pengumpulan data, metode ini lebih terstruktur dan lebih mudah dalam proses pengembangan sistemnya (Galih Wasito Aji, 2022).

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web

Menurut penelitian yang berjudul Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Berbasis Website (Studi Kasus: Toko Waroeng Bola) mengatakan segala bentuk informasi yang dibutuhkan dapat dengan mudah dan cepat untuk didapatkan, terutama hal tersebut diperoleh dengan menggunakan teknologi yang bernama internet (Triyanto, 2020). Dari beragam jenisnya, *web* menjadi salah satu teknologi yang sangat dikenal oleh setiap orang di dunia. Dengan segala fungsi yang disediakan, *web* dapat menampung dan menyajikan berbagai macam informasi yang sedang dibutuhkan oleh siapapun. Begitu banyak aktivitas yang dapat diselesaikan dengan menggunakan internet. Salah satu fungsi dari internet adalah dapat melakukan proses berbisnis secara online bagi sebuah badan usaha. Hal ini relevan dengan kebutuhan BombPuff yang mengalami kesulitan dalam manajemen pesanan.

2.2 Integrasi Pembayaran Digital

Integrasi Pembayaran Digital adalah proses menambahkan metode pembayaran elektronik ke dalam sistem, seperti *e-wallet*, transfer bank, atau QR code, untuk mempermudah proses transaksi dalam platform penjualan berbasis *web*. Studi mengatakan bahwa "Pemanfaatan *E-Commerce* dalam aktivitas UMKM pada dasarnya digunakan sebagai alat strategi memasarkan produk para pelaku usaha khususnya UMKM sebagai metode transaksi yaitu dalam kegiatan penjualan (Syaharani et al., 2024). Pelaku Usaha Kecil Mikro dan Menengah dapat mengambil manfaat untuk membangun dan mengembangkan usaha mereka, karena di keadaan seperti ini pemanfaatan *E-Commerce* bagaikan titik cerah di situasi merosotnya perekonomian negara. Di sini teknologi berperan melahirkan peluang baru bagi pelaku usaha yang ingin berjuang dan belajar bersama untuk memanfaatkan keberadaan *E-Commerce* (Octavia & Chotijah, 2022).

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk menganalisis kebutuhan sistem informasi berbasis website untuk toko BombPuff. Pendekatan ini dipilih untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan pengguna (pelanggan dan pemilik) untuk menghasilkan data yang terstruktur dalam perancangan sistem (Nahak Teti et al., 2023).

2.2 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data menggunakan cara:

1. Observasi: mengumpulkan sebuah informasi dan pengamatan langsung yang berhubungan dengan masalah sistem pemesanan pada 2. Wawancara: melakukan metode tanya jawab mengenai semua yang berhubungan dengan proses penjualan dengan pemilik 3. Studi Pustaka: dalam metode studi pustaka (*literature*), seperti buku-buku, jurnal-jurnal, dan media internet yang mengenai pembuatan website (Rismaniah, Kudiantoro Widianto, 2020).

2.2.1 Wawancara dan Penyebaran Kuesioner

Untuk mendapatkan informasi dalam penelitian ini, penulis melakukan wawancara dengan satu *reseller* Bomboloni dan survei terhadap 17 pelanggan untuk mengidentifikasi kebutuhan sistem. Yang bertujuan untuk menganalisis hasil kuesioner mengenai preferensi fitur seperti pembayaran digital, notifikasi pesanan, dan pelacakan stok.

Hasil wawancara dan atau kuisioner:

1. Hasil kuesioner penjual :

Tabel 1. Hasil Kuesioner Penjual

Tidak dapat mengelola stok	Kesulitan mengelola pesanan	Laporan penjualan otomatis	Dompet digital (<i>e-wallet</i>)	Menyediakan daftar tunggu

Hasil kuesioner penjual menunjukkan beberapa kendala dan kebutuhan yang dihadapi dalam mengelola penjualan produk BombPuff. Penjual mengalami kesulitan dalam mengelola stok barang secara efisien, sehingga memerlukan sistem yang dapat membantu mereka memantau dan mengatur stok secara lebih terorganisir. Selain itu, terdapat tantangan dalam pengelolaan pesanan, yang menunjukkan perlunya fitur untuk memproses pesanan dengan lebih mudah dan cepat. Penjual juga membutuhkan fitur laporan penjualan otomatis agar dapat memantau performa penjualan tanpa proses manual yang rumit. Di sisi lain, integrasi dengan dompet digital (*e-wallet*) menjadi salah satu fitur yang diinginkan untuk memudahkan transaksi pembayaran secara elektronik. Terakhir, penjual juga mengharapkan adanya fitur daftar tunggu

untuk mengantisipasi situasi ketika produk habis atau stok terbatas. Semua kebutuhan ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pengelolaan penjualan BombPuff.

2. Hasil kuesioner pembeli :

Tabel 2. Hasil Kuesioner Pembeli

Preferensi Pemesanan	Kemudahan Proses	Fitur yang Diinginkan	Kejelasan Informasi
Sebagian besar pembeli melakukan pemesanan online melalui WhatsApp atau Instagram.	Pembayaran dan pengambilan Bomboloni dirasa mudah oleh mayoritas responden.	Fitur pencarian dan filter produk.	Mayoritas responden merasa informasi produk (harga & stok) sudah cukup jelas.
Beberapa pembeli berharap ada metode pemesanan alternatif seperti website/aplikasi khusus.	Ada beberapa responden yang merasa kesulitan karena jadwal pengambilan yang bertabrakan.	Opsi pembayaran online (e-wallet).	Beberapa responden meminta transparansi stok yang lebih baik.
		Notifikasi pesanan dan konfirmasi status.	
		Integrasi dengan WhatsApp untuk komunikasi.	
		Desain yang ramah pengguna di perangkat mobile.	

Hasil kuesioner pembeli memberikan gambaran mengenai preferensi dan kebutuhan mereka terkait proses pemesanan Bomboloni. Sebagian besar pembeli melakukan pemesanan secara *online* melalui WhatsApp atau Instagram. Namun, beberapa pembeli berharap adanya metode pemesanan alternatif seperti *website* atau aplikasi khusus. Dalam hal kemudahan proses, mayoritas responden merasa bahwa pembayaran dan pengambilan Bomboloni sudah mudah, meskipun ada beberapa yang mengeluhkan kesulitan karena jadwal pengambilan yang bertabrakan.

Dari segi fitur yang diinginkan, pembeli mengharapkan adanya fitur pencarian dan filter produk untuk mempermudah navigasi, serta opsi

pembayaran *online* melalui *e-wallet*. Selain itu, notifikasi pesanan dan konfirmasi status juga dianggap penting untuk meningkatkan kenyamanan. Integrasi dengan WhatsApp untuk komunikasi dan desain yang ramah pengguna pada perangkat mobile menjadi tambahan fitur yang diharapkan.

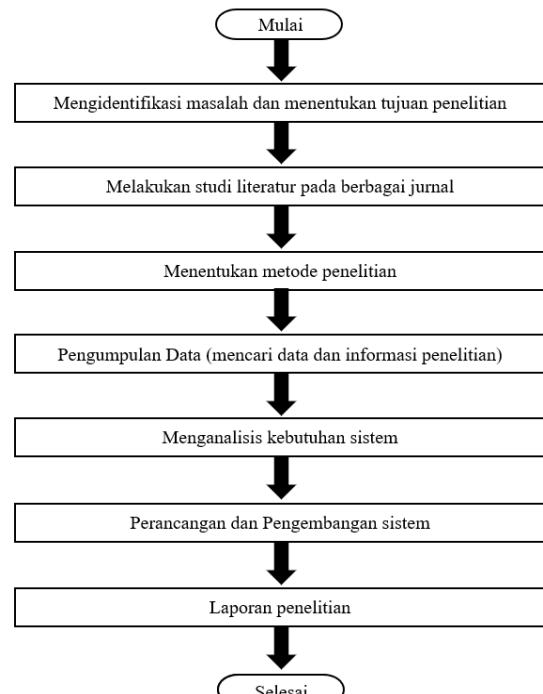
Dalam hal kejelasan informasi, mayoritas responden merasa informasi mengenai harga dan stok sudah cukup jelas. Namun, beberapa pembeli meminta transparansi stok yang lebih baik agar mereka dapat mengetahui ketersediaan produk dengan lebih akurat. Semua masukan ini menunjukkan kebutuhan pembeli akan sistem yang lebih terintegrasi dan mudah digunakan.

2.2.2 Studi Literatur

Dalam penelitian ini, untuk memperoleh informasi yang relevan, penulis mencari referensi dengan mempelajari jurnal-jurnal yang membahas sistem informasi berbasis *web*, sistem manajemen penjualan, teknologi pembayaran digital.

2.3. Tahapan Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan penelitian

Penelitian dimulai dengan mengidentifikasi masalah yang dihadapi serta menentukan tujuan penelitian yang ingin dicapai. Langkah berikutnya adalah melakukan studi literatur melalui berbagai sumber seperti jurnal dan artikel ilmiah untuk memperoleh referensi yang relevan. Setelah itu, menentukan metode penelitian yang akan

digunakan sebagai pedoman dalam pengumpulan data dan pengembangan sistem.

Selanjutnya dilakukan pengumpulan data dengan mencari informasi yang diperlukan untuk memahami kebutuhan sistem secara menyeluruh. Berdasarkan data yang terkumpul, peneliti melanjutkan dengan menganalisis kebutuhan sistem, yang menjadi dasar dalam proses perancangan dan pengembangan sistem. Hasil akhirnya adalah penyusunan laporan penelitian yang mendokumentasikan seluruh proses dan temuan penelitian.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses penelitian ini, telah dirancang sistem informasi berbasis *web* untuk toko BombPuff guna mengatasi kendala pengelolaan secara manual. Berbagai diagram seperti DFD, *Use Case Diagram*, dan *Activity Diagram* dapat secara visual membantu dalam menggambarkan jalannya proses kerja sistem, dari tahap autentikasi pengguna hingga pengelolaan laporan. Data yang terkumpul melalui kuesioner menunjukkan bahwa pelanggan menginginkan pengalaman yang mudah saat melakukan pemesanan, ingin mengetahui ketersediaan stok secara jelas, dan membutuhkan opsi pembayaran yang fleksibel. Pemilik BombPuff juga memerlukan laporan penjualan otomatis dan manajemen stok yang terintegrasi demi mendukung pengambilan keputusan mereka dengan lebih baik. Dengan mempertimbangkan kebutuhan tersebut, sistem yang telah dirancang berhasil menggabungkan berbagai fitur penting seperti pelacakan pesanan, notifikasi pembayaran, dan pengelolaan produk.

3.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Berdasarkan data yang dikumpulkan melalui wawancara dan kuesioner, kebutuhan utama yang ditemukan adalah sebagai berikut:

1. Kebutuhan Pelanggan:
 - a. Transparansi informasi stok produk.
 - b. Fleksibilitas dalam metode pembayaran, termasuk pembayaran digital.
 - c. Kemudahan dan efisiensi dalam proses pemesanan.
2. Kebutuhan Pemilik BombPuff:
 - a. Laporan penjualan otomatis untuk mendukung pengambilan keputusan.
 - b. Sistem manajemen stok yang terintegrasi.
 - c. Notifikasi terkait status pemesanan untuk efisiensi operasional.

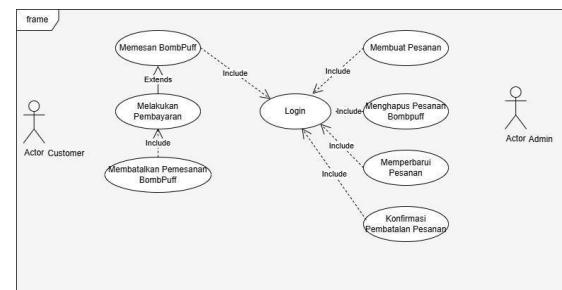
3.2 Perancangan Sistem

Pada penelitian ini, perancangan sistem informasi berbasis *web* untuk toko BombPuff

dilakukan dengan pendekatan rekayasa perangkat lunak yang terstruktur dengan pembuatan diagram-diagram yang bersangkutan dengan alur proses dan fungsi utama sistem.

3.2.1. Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah representasi grafis yang menggambarkan interaksi antara aktor (pengguna atau sistem eksternal) dengan sistem untuk mencapai tujuan tertentu. Diagram ini digunakan untuk memodelkan fungsionalitas sistem dari sudut pandang pengguna. Pada dasarnya, diagram ini berfungsi untuk menggambarkan bagaimana interaksi antara pengguna (*user*) dan suatu sistem berlangsung. Diagram ini menjelaskan alur atau proses kerja sistem dengan menggambarkan peran pengguna serta bagaimana sistem digunakan melalui skenario atau cerita penggunaan sistem tersebut. Berikut *Use Case* diagram dari BombPuff :



Gambar 2. Usecase Diagram

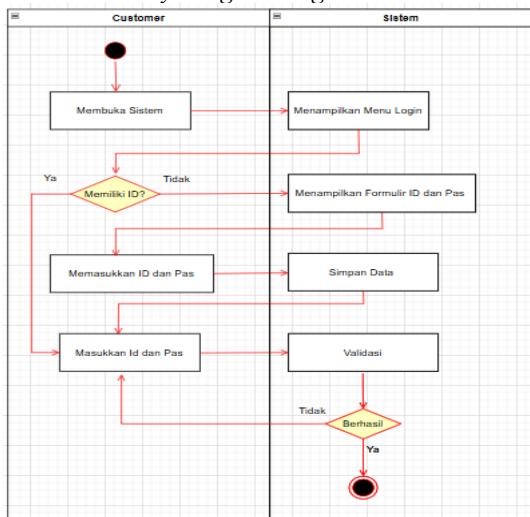
Usecase Diagram di atas menggambarkan interaksi antara dua aktor, yaitu Admin dan Pelanggan. Admin memiliki peran utama dalam mengelola sistem dari sisi *backend*, seperti mengelola pesanan. Sementara itu, Pelanggan menggunakan sistem untuk berbagai aktivitas, mulai dari mendaftar akun, *login* atau *logout*, melihat katalog produk, memesan produk, melakukan pembayaran, hingga membatalkan pesanan. Setelah pelanggan melakukan pembayaran, sistem atau admin akan memverifikasi pesanan tersebut, dan pelanggan akan menerima notifikasi terkait status pesanan. Diagram ini memberikan gambaran menyeluruh mengenai alur kerja sistem dan fungsi utama yang terlibat, sehingga dapat menjadi panduan dalam proses pengembangan sistem.

3.2.2 Activity Diagram

Activity Diagram adalah diagram dalam *Unified Modeling Language* (UML) yang digunakan untuk memodelkan alur kerja atau proses sistem. Diagram ini menunjukkan langkah-langkah aktivitas dalam suatu proses, termasuk urutan aktivitas, pengambilan keputusan, dan interaksi antar aktivitas. Diagram ini dapat didefinisikan sebagai bentuk pemodelan sistem yang bertujuan

untuk memberikan visualisasi aktivitas yang berlangsung dalam sistem. Dengan menggunakan *activity diagram*, pengembang dapat menjelaskan proses atau alur sistem. Berikut merupakan *activity diagram* dari BombPuff :

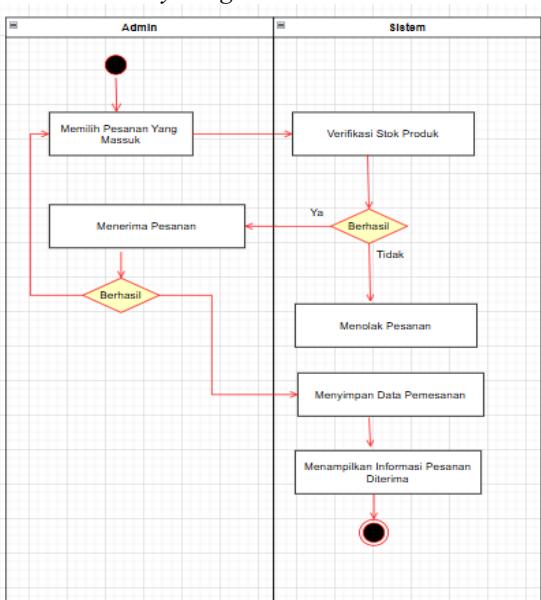
1. Activity Diagram Login



Gambar 3. *Activity Diagram Login*

Activity diagram di atas menggambarkan alur proses login pembeli dalam sistem, dimulai dari pembeli membuka aplikasi yang kemudian menampilkan menu *login*.

2. Activity Diagram Membuat Pesanan



Gambar 4. *Activity Diagram Membuat Pesanan*

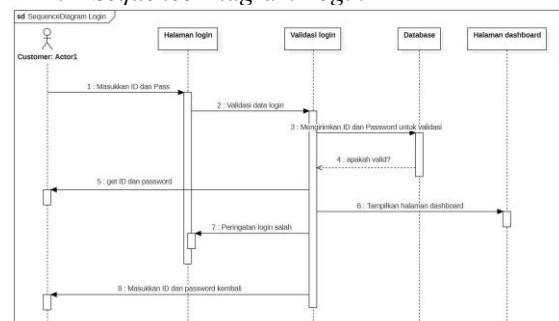
Activity Diagram di atas menunjukkan alur kerja admin dalam menangani pesanan pembeli. Admin memverifikasi kesesuaian pesanan dengan stok yang tersedia. Jika sesuai, admin dapat memilih untuk menerima atau menolak pesanan.

Pesanan yang diterima akan disimpan dalam sistem, dan notifikasi dikirim kepada admin dan pembeli. Jika ditolak, admin kembali ke daftar pesanan yang masuk.

3.2.3 Sequence Diagram

Sequence Diagram adalah diagram yang menggambarkan alur proses dari setiap *use case* yang telah dirancang. Proses diawali oleh pelanggan yang melakukan pemesanan melalui formulir pemesanan di *website*. Setelah data pesanan dikirim, admin akan memverifikasi pesanan tersebut. Jika pesanan sudah valid, admin akan mengkonfirmasi pesanan kepada pelanggan. Selanjutnya, sistem akan memberikan informasi status pesanan, seperti pesanan dalam proses atau siap dikirim.

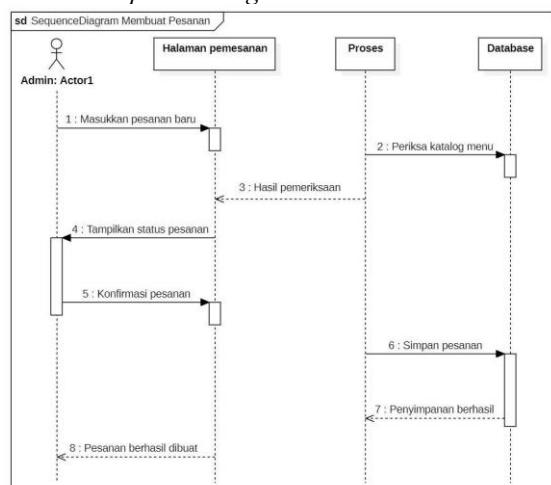
1. Sequence Diagram Login



Gambar 5. *Sequence Diagram Login*

Sequence diagram ini menunjukkan proses *login* yang dimana pengguna memasukkan ID dan *Password*, data divalidasi melalui *Database*. Jika valid, Halaman *Dashboard* ditampilkan; jika tidak, muncul peringatan login salah dan pengguna diminta mencoba lagi.

2. Sequence Diagram Membuat Pemesanan



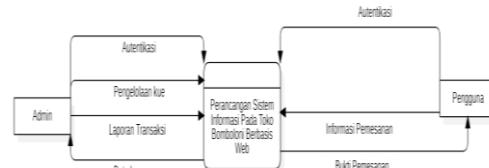
Gambar 6. *Sequence Diagram Membuat Pemesanan*

Diagram ini menunjukkan proses pembuatan pesanan oleh Admin, dimulai dari input pesanan, pemeriksaan katalog di *database*, konfirmasi pesanan, penyimpanan data, hingga notifikasi bahwa pesanan berhasil dibuat.

3.2.4 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah gambaran visual dari pergerakan data dalam suatu sistem yang dibuat secara logis, tanpa terpengaruh oleh perangkat keras, perangkat lunak, struktur data, atau organisasi file tertentu. DFD berfungsi untuk menampilkan proses utama yang berlangsung dalam sistem dan bagaimana data berpindah di antara berbagai elemen sistem, seperti pengguna, penyimpanan data, dan proses pemrosesan. DFD dapat memudahkan untuk memahami cara kerja sistem dengan lebih jelas dan teratur. Berikut DFD yang dirancang penulis untuk toko BombPuff:

1. Context Diagram



Gambar 7. Context Diagram

Context Diagram ini menunjukkan sistem informasi toko Bomboloni berbasis *web*, di mana Admin mengelola data kue, transaksi, dan laporan, sedangkan Pengguna melakukan pemesanan melalui autentikasi, menerima bukti pemesanan, dan sistem menjadi pusat pengelolaan informasi.

2. DFD Level 0



Gambar 8. DFD Level 0

Diagram di atas menggambarkan alur sistem pemesanan: autentikasi, pendataan produk, pemesanan oleh pelanggan, dan pembayaran, dengan *Owner/Admin* mengelola data dan laporan.

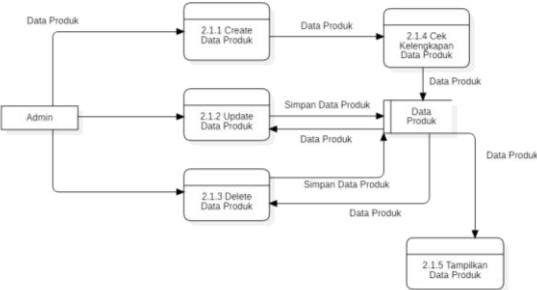
3. DFD Level 1 Autentikasi



Gambar 9. DFD Level 1 Autentikasi

Diagram ini menunjukkan sistem informasi toko Bomboloni berbasis *web*, di mana Admin mengelola data kue, transaksi, dan laporan, sedangkan Pengguna melakukan pemesanan melalui autentikasi, menerima bukti pemesanan, dan sistem menjadi pusat pengelolaan informasi.

4. DFD Level 2 Pendataan Produk

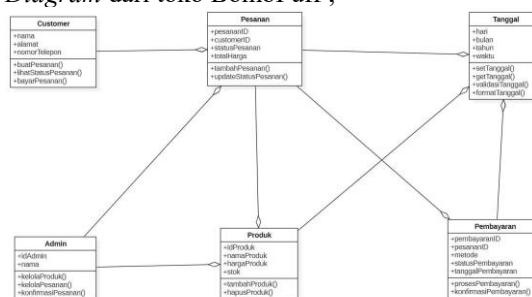


Gambar 10. DFD Level 2 Pendataan Produk

Diagram ini menunjukkan alur pengelolaan data produk oleh Admin, termasuk *Create*, *Update*, *Delete*, *Cek Kelengkapan Data*, dan *Tampilkan Data Produk*. Data yang dibuat atau diubah akan dicek kelengkapannya sebelum disimpan dan dapat ditampilkan kembali.

3.2.5 Class Diagram

Class diagram sering disebut sebagai diagram struktur karena fungsinya untuk memvisualisasikan elemen-elemen yang membentuk sistem. Diagram ini mencakup berbagai komponen penting, seperti kelas yang akan diimplementasikan, objek utama dalam sistem, serta hubungan atau interaksi antara kelas dan objek tersebut. Dengan *class diagram*, pengembang dapat merancang struktur sistem secara logis sebelum proses pengkodean dimulai, sehingga lebih mudah untuk memahami bagaimana komponen saling berhubungan. Berikut *Class Diagram* dari toko BombPuff ;



Gambar 11. Class Diagram

Class diagram ini menggambarkan sistem pemesanan di mana *Customer* membuat pesanan, Admin mengelola pesanan dan produk, Produk mencatat barang, dan Pembayaran mengatur proses bayar. Tanggal mencatat waktu untuk pesanan dan pembayaran. Hubungan mencakup pelanggan yang

membuat pesanan, pesanan berisi produk, dan admin yang mengelola sistem.

3.3 Tampilan Sistem

Ketika pengguna pertama kali mengakses website BombPuff akan tampil halaman utama atau *Home Page*. Kemudian website ini juga menyediakan *Product Page*, *Order Confirmation Page*, *Dashboard Admin* untuk katalog menu dan *About Page* yang dapat memberikan informasi tentang BombPuff. Berikut GUI *Low Fidelity* toko BombPuff :

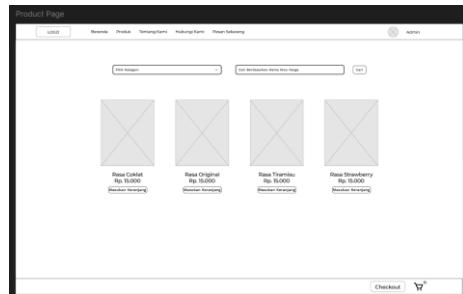
3.3.1 Home Page



Gambar 12. Home Page

Halaman utama situs *web* menampilkan informasi awal, navigasi utama, menu populer, dan tombol *login*. Untuk memesan BombPuff, pengguna diarahkan menghubungi *Contact Person* via WhatsApp.

3.3.2 Product Page



Gambar 13. Product Page

Product Page menampilkan daftar produk dengan nama, harga, dan deskripsi singkat. Pelanggan dapat melihat detail, menambah produk ke keranjang, dan melanjutkan ke *checkout* untuk pembelian.

3.3.3. Order Confirmation Page

pesanan masuk						
pelanggan	Tanggal	Status	Total Harga	Metode Pembayaran	Jasa Pengiriman	Action
Riza Octika	10 Juni 2024	Proses	Rp 45.000	Bank Transfer/E-wallet	Co-Map	Detail
Bagus	10 Juni 2024	Selesai	Rp 30.000	Bank Transfer/E-wallet	Take away	Detail
Farih	10 Juni 2024	Selesai	Rp 15.000	Bank Transfer/E-wallet	Take away	Detail

Gambar 14. Order Confirmation Page

Halaman *Order Confirmation* menampilkan tabel pesanan dengan kolom pelanggan, tanggal, status, total harga, metode pembayaran, jasa pengiriman, dan tombol detail. Di sisi kiri terdapat menu navigasi *Dashboard*, Daftar Pesanan, Katalog Menu, dan identitas Admin Toko di bagian bawah.

3.3.4 Dashboard Admin

Halaman Katalog Menu							
13 Juni 2024							
Rasa Coklat	15	Rasa Original	15	Rasa Tiramisu	15	Rasa Strawberry	15
15	15	15	15	15	15	15	15
Rasa Coklat	15	Rasa Original	15	Rasa Tiramisu	15	Rasa Strawberry	15

Gambar 15. Dashboard Admin

Halaman Katalog Menu menampilkan produk dengan variasi rasa (Coklat, Original, Tiramisu, Strawberry) dan menampilkan harga tiap varian.

3.3.5 About Page



Gambar 16. About Page

About Page menampilkan informasi logo BombPuff, *tagline*, visi, misi BombPuff, serta informasi kontak, dan alamat.

Sistem informasi BombPuff telah dirancang dengan fitur-fitur yang memenuhi kebutuhan pengguna dalam pengelolaan toko daring. Integrasi fitur seperti transparansi informasi stok dan fleksibilitas metode pembayaran mendukung pengelolaan operasional secara efisien. Selain itu, sistem ini memberikan kemudahan bagi pengguna dalam melakukan analisis data penjualan secara *real-time*, yang membantu pengambilan keputusan strategis.

Dibandingkan dengan sistem manual, sistem ini mengurangi risiko kesalahan pencatatan data dan mempercepat proses pengelolaan. Namun, penerapan sistem ini tetap memiliki tantangan, seperti kebutuhan pelatihan pengguna dan pengelolaan database yang harus terus diperbarui.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Sistem informasi berbasis *website* yang dirancang untuk toko BombPuff berhasil mengatasi permasalahan utama dalam pengelolaan stok, pemesanan, dan laporan penjualan. Sistem ini mampu memenuhi kebutuhan pelanggan, seperti transparansi informasi stok, fleksibilitas metode pembayaran (*e-wallet*), dan kemudahan pemesanan, serta menyediakan laporan penjualan otomatis dan manajemen stok yang terintegrasi untuk mendukung pengambilan keputusan pemilik usaha dengan lebih efisien. Fitur utama seperti notifikasi pesanan, integrasi pembayaran digital, serta antarmuka yang ramah pengguna di perangkat mobile menjadi solusi praktis bagi pelanggan dan pemilik dalam menjalankan bisnis. Penelitian ini menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif melalui wawancara, kuesioner, dan perancangan diagram UML sebagai dasar dalam mendukung pengembangan sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Saran

Sistem dapat dikembangkan lebih lanjut dengan fitur analitik penjualan untuk membantu prediksi stok dan tren penjualan, serta pengembangan aplikasi berbasis *mobile* guna meningkatkan kenyamanan pelanggan dalam mengakses layanan BombPuff. Selain itu, integrasi dengan *platform* sosial media seperti WhatsApp, Instagram, atau *marketplace* populer dapat memperluas jangkauan pelanggan. Peningkatan keamanan sistem melalui fitur enkripsi data juga diperlukan untuk melindungi informasi pelanggan dan transaksi. Pemilik usaha disarankan untuk melakukan evaluasi berkala terhadap kinerja sistem dan menerima *feedback* dari pengguna sebagai

upaya perbaikan dan pengembangan fitur agar sistem terus optimal dan relevan dengan kebutuhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Galih Wasito Aji, U. C. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web (Studi Kasus: SLB Muhammadiyah Golokan Kecamatan Sidayu). *Jurnal Teknologi Terpadu*, 8(2), 47–56. <https://doi.org/10.54914/jtt.v8i2.596>
- Irmayani, D., Nasution, M., & Lestari, S. I. (2021). Sistem Informasi Penjualan Roti Dan Kue Heni Bakerypada Home Industrydesa Bis 2 Pekan Tolan Berbasis Web. *Jurnal Universitas Labuhanbatu*, 1(2), 77–82.
- 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>
- Nahak Teti, Y., Kartika, A., Robo, S., Putri Muwa, M. C., & Sasono, D. S. (2023). Sistem Informasi Penjualan pada Toko Hanania. *Journal Of Technology and Information System (J-TIS)*, 2(1), 27–38. <https://doi.org/10.70129/jtis.v2i1.382>
- Octavia, R. W. N., & Chotijah, U. (2022). Implementasi Metode Least Square Untuk Prediksi Penjualan Kue Donat dan Bomboloni. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 11(1), 251. <https://doi.org/10.35889/jutisi.v1i1.802>
- Rindi Astuti, Moch. Hari Purwidiantoro, & Sri Widiyanti. (2023). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website Pada HijabKu. *Jurnal Penelitian Sistem Informasi (Jpsi)*, 1(3), 269–282. <https://doi.org/10.54066/jpsi.v1i3.793>
- Rismaniah, Kudiantoro Widianto, T. S. (2020). Sistem Informasi Penjualan Makanan Dan Minuman Di Wejie Kopi Berbasis Web. *Information Management for Educators and Professionals*, 5(1), 55–66.
- Syaharani, N., Dianta, K., & Sebayang, Arfando, S. (2024). Pengaruh Pemanfaatan E-Commerce Dan Penggunaan E-Wallet Terhadap Perkembangan UMKM di Daerah Khusus Jakarta. *EKOMA : Jurnal Ekonomi, Manajemen, Akuntansi*, 3(5), 822–836.
- Taufik, A. (2019). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Makanan Kucing dan Anjing Berbasis Web. *jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 6(2), 81–90. <http://journal.stmkjayakarta.ac.id/index.php/JMIJJayakarta>
- Triyanto, R. (2020). Rancang Bangun Aplikasi

Penjualan Berbasis Website (Studi Kasus :
Toko Waroeng Bola). *Jurnal Sistem Informasi
dan Sains Teknologi*, 2(1), 1–9.

<https://doi.org/10.31326/sistek.v2i1.670>