

Pembangunan Sistem Informasi Aplikasi Layanan dan Manajemen Toko Digital Printing Berbasis Web Indonesia

Jonathan Robertus¹, Stephanie Pamela Adithama^{2(✉)}, Joseph Eric Samodra³
^{1,2,3}Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta
jonahanrobertus10@gmail.com¹, stephanie.pamela@uajy.ac.id²,
eric.samodra@uajy.ac.id³

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Disubmit 10 October 2023

Direvisi 31 October 2023

Diterima 15 November 2023

Kata kunci:

Digital Printing,
E-Commerce,
Website,
Midtrans

ABSTRAK

CV. Sonic Advertising merupakan perusahaan yang berfokus kepada periklanan. Seiring dengan perkembangan toko telah membuat masalah baru dalam perusahaan. Proses belanja yang dilakukan secara manual tidak efektif dan efisien dikarenakan pelanggan harus melakukan antrian ketika mendatangi kasir atau menghubungi pemilik toko untuk melakukan pemesanan. Bahkan, pendataan berupa stok dan transaksi masih dilakukan secara manual dan dapat menimbulkan kerugian karena kesalahan manusia. Untuk menyelesaikan masalah tersebut, maka dibangun sistem informasi aplikasi dan manajemen toko digital printing berbasis web. Sistem yang dibangun menggunakan framework Vue JS dan Laravel serta basis data MySQL. Metode pembayaran online menggunakan Midtrans telah mempermudah pelanggan dalam melakukan transaksi, dimana terdapat berbagai metode pembayaran. Sistem ini juga memiliki fitur transaksi toko untuk pelanggan yang melakukan transaksi di toko. Sistem informasi Sonic Digital Printing ini telah berhasil dibangun dan dapat mengelola data toko, mencatat stok barang, menangani penjualan dan pembayaran yang efektif dan efisien.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Stephanie Pamela Adithama

Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Email: stephanie.pamela@uajy.ac.id

1. Pendahuluan

Pandemi COVID-19 masih berlangsung di tahun 2022. Pandemi ini telah mengubah secara drastis cara manusia dalam bekerja, berkomunikasi, dan bersosialisasi. Namun, dibalik pembatasan kegiatan itu teknologi informasi menjadi hal yang penting untuk saat ini dan di masa depan. Teknologi informasi memegang peran yang sangat vital di dalam perkembangan dunia modern saat ini karena hampir semua pekerjaan maupun aktivitas dapat digantikan oleh teknologi seperti teknologi informasi [1].

Berdasarkan riset The Opportunity of Indonesia yang dibuat oleh Temasek dan Google, pertumbuhan e-commerce di Indonesia meningkat di masa yang akan datang. Terlebih, di masa pandemi ini, masyarakat lebih banyak menggunakan e-commerce. E-commerce adalah proses transaksi barang atau jasa yang ditawarkan yang dijual melalui media atau perantara secara online. Bahkan, pada saat ini belanja online adalah sarana untuk mencari barang kebutuhan sehari-hari, hobi, dan lain-lain. Proses ini dapat dilakukan dengan menggunakan internet untuk memesan barang atau jasa yang diinginkan melalui supplier atau produsen dan distributor. Keunggulan dari e-commerce adalah metode pembayaran yang beragam dan memudahkan pengguna seperti transfer bank, e-wallet, dan COD (Cash On Delivery) [2][3].

CV. Sonic Advertising merupakan perusahaan yang berfokus kepada periklanan. Perusahaan yang berbasis di Kota Padang, Provinsi Sumatera Barat ini telah berdiri sejak tahun 2012. Dengan laju pertumbuhan periklanan nasional dan peningkatan belanja iklan di Indonesia, memberikan motivasi bagi perusahaan untuk menjadi agen periklanan nasional daerah. Perusahaan ini menyediakan jasa percetakan spanduk, poster, sign board, sticker, neon box, shopping sign, billboard, baliho, dan lain-lain.

Berdasarkan wawancara dengan pemilik toko, seiring dengan perkembangan toko telah membuat masalah baru dalam perusahaan. Proses belanja yang dilakukan secara manual tidak efektif dan efisien dikarenakan pelanggan harus melakukan antrian ketika mendatangi kasir atau menghubungi pemilik toko untuk melakukan pemesanan. Sehingga, pelanggan membutuhkan waktu yang lama dalam proses membeli produk. Tidak adanya sistem yang terintegrasi juga membuat pihak toko kewalahan dalam memberikan informasi kepada pelanggan terkait informasi. Bahkan, pendataan berupa stok dan transaksi masih dilakukan secara manual dan dapat menimbulkan kerugian karena risiko kesalahan manusia yang tinggi.

Berdasarkan masalah yang ada, diperlukan aplikasi yang terintegrasi dimana dapat mengelola data perusahaan dan memproses transaksi pemesanan pada CV. Sonic Advertising berbasis web e-commerce. Pelanggan dapat melakukan transaksi dengan mudah tanpa harus mendatangi toko. Bahkan, pelanggan dapat mengetahui apakah produk yang ingin dibeli ada atau tidak dimana informasi produk terintegrasi dengan stok bahan baku. Selain itu, pihak toko juga diberi kemudahan dalam mengelola data master dan proses transaksi melalui aplikasi maupun pemesanan di toko langsung. Pemilik toko juga dapat memantau transaksi apa saja yang berlangsung dalam bentuk laporan secara detail tanpa perlu mendatangi toko atau memproses laporan di atas kertas terlebih dahulu. Terakhir, dengan menambahkan fitur pengantaran produk, dan pembayaran online akan memberikan nilai tambah kepada perusahaan yang memberikan proses transaksi yang efisien kepada pelanggan.

Maka tujuan dari penelitian ini untuk membangun sistem informasi toko digital printing di CV. Sonic Advertising yang dapat mengelola data toko, mencatat stok barang, menangani penjualan dan pembayaran yang efektif dan efisien. Selain itu, terdapat beberapa batasan masalah dalam penelitian ini, seperti sistem yang dibangun hanya berbasis website, sistem pembayaran yang menggunakan Midtrans Sandbox Environment, dan jasa pengantaran hanya berlaku di Kota Padang, Sumatera Barat.

2. Tinjauan Pustaka

Penelitian pertama yang dibangun pada tahun 2021 mengembangkan sebuah sistem informasi yang ada dengan membangun dua aplikasi web yaitu aplikasi web untuk bagian admin (CMS) dan bagian pelanggan. Penelitian ini menghasilkan sistem pembelian voucher oleh pelanggan yang mudah. Kemudian, pihak perusahaan dapat melayani pelanggan dengan mengelola proses transaksi dan melihat laporan penjualan dengan efektif dan efisien [3].

Penelitian kedua yang dibangun pada tahun 2018 membangun sebuah sistem informasi dengan fitur pengelolaan transaksi penjualan obat, pengadaan obat, pengelolaan transaksi racikan obat, fitur SMS Gateway untuk memberitahukan dan memesan obat kepada supplier ketika stok obat sudah habis. Kemudian, terdapat fitur laporan bagi pemilik apotek untuk melihat semua transaksi. Hasil dari penelitian ini adalah menyediakan berbagai fitur transaksi yang dapat diakses serta fitur laporan yang dapat diakses oleh pegawai toko [4].

Penelitian ketiga yang dibangun pada tahun 2018 membangun sebuah sistem informasi yang mengelola data pelanggan, data jasa cuci, data jadwal jasa cuci pelanggan, data status pelanggan, data transaksi, laporan pelanggan, laporan jasa cuci, dan laporan transaksi. Hasil dari penelitian ini adalah kemudahan bagi pelanggan untuk menggunakan jasa laundry dan kemudahan bagi admin dalam mengelola data pelanggan dan melihat serta mencetak laporan [5].

Penelitian keempat yang dibangun pada tahun 2018 membangun sebuah sistem informasi yang memiliki fitur pendaftaran, pencarian, pemesanan jasa percetakan berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP. Hasil dari penelitian ini adalah pelanggan yang melakukan pencarian percetakan dan mendapatkan informasi harga layanan jasa percetakan efektif dan efisien karena tidak perlu mengunjungi alamat percetakan. Hasil lain dari penelitian ini membuat pemilik toko untuk memperluas daya cakupan iklan tokonya agar lebih dikenal masyarakat luas [6].

Penelitian kelima yang dibangun pada tahun 2020 membangun sebuah sistem informasi dengan menggunakan bahasa pemrograman Java. Hasil dari penelitian ini adalah pengguna dapat mengidentifikasi data-data yang terkait data pesanan maupun pendataan produk, merancang suatu sistem informasi yang terintegrasi sehingga mudah diakses dan terkomputerisasi pada setiap pemesanan dan pengolahan data [7].

Penelitian keenam yang dibangun pada tahun 2020 membangun sebuah sistem informasi berbasis web dengan menggunakan model B2B. Hasil dari penelitian ini adalah pelayanan dan penjualan di berbagai daerah baik dalam maupun luar kota meningkat karena sistem yang dibangun. Dengan adanya sistem informasi

berbasis web memudahkan bagian pemasaran dalam memperkenalkan produk baru dan memberikan informasi produk serta pemesanan kepada pelanggan [8].

Penelitian ketujuh yang dibangun pada tahun 2017 mengembangkan sebuah aplikasi e-commerce sebagai media pemasaran dan transaksi bagi perusahaan dan pelanggan. Hasil dari penelitian ini adalah perusahaan dapat memberikan kemudahan kepada pelanggan dalam melakukan pemesanan melalui aplikasi mobile yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Terakhir, dengan adanya sistem informasi ini akan menciptakan peluang bisnis yang baik dari perusahaan karena dapat memasarkan produknya [9].

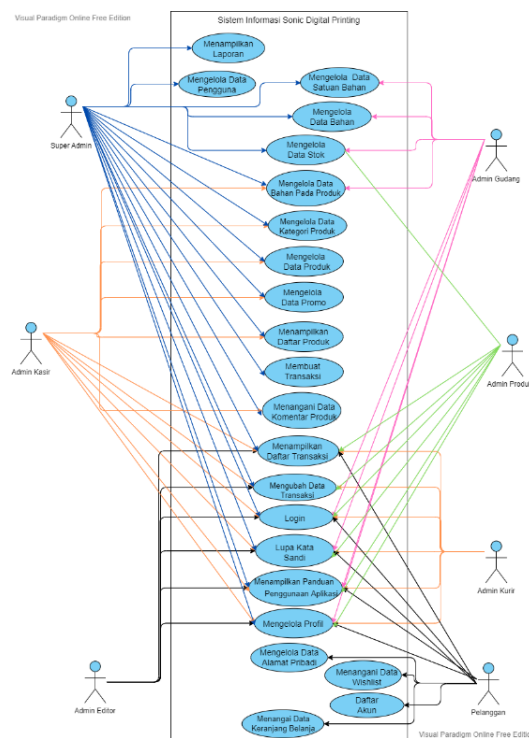
3. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan oleh penulis pada pembangunan aplikasi ini adalah [10]: (1) Studi Pustaka, pada tahap ini akan dilakukan pencarian dan mempelajari sumber referensi seperti jurnal, skripsi, tesis, disertasi, dan buku yang berkaitan dengan pembangunan sistem informasi. (2) Analisis Kebutuhan Sistem, pada tahap ini akan dilakukan wawancara dengan pemilik dan karyawan perusahaan terkait kebutuhan toko tersebut. (3) Perancangan Sistem, pada tahap ini akan dilakukan perancangan sistem informasi berupa kelas diagram, ERD (Entity Relationship Diagram), dan mockup antarmuka. (4) Pembangunan Sistem, pada tahap ini akan dibangun backend dengan menggunakan bahasa pemrograman php dengan framework Laravel dan terhubung dengan database MySQL. Kemudian, membangun frontend dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML, CSS, JavaScript dengan framework Vue JS yang didukung oleh library UI (User Interface) Vuetify. (5) Pengujian Sistem, pada tahap ini akan dilakukan pengujian aplikasi kepada pengguna. Tahap ini merupakan komponen yang penting agar menghindari error yang dapat merusak proses bisnis perusahaan. (6) Kesimpulan Dari Penelitian, pada tahap ini akan dibuat laporan berupa proses dan hasil dari pembangunan sistem serta kesimpulan dari pembangunan tersebut.

4. Hasil dan Diskusi

4.1. Fungsi Produk

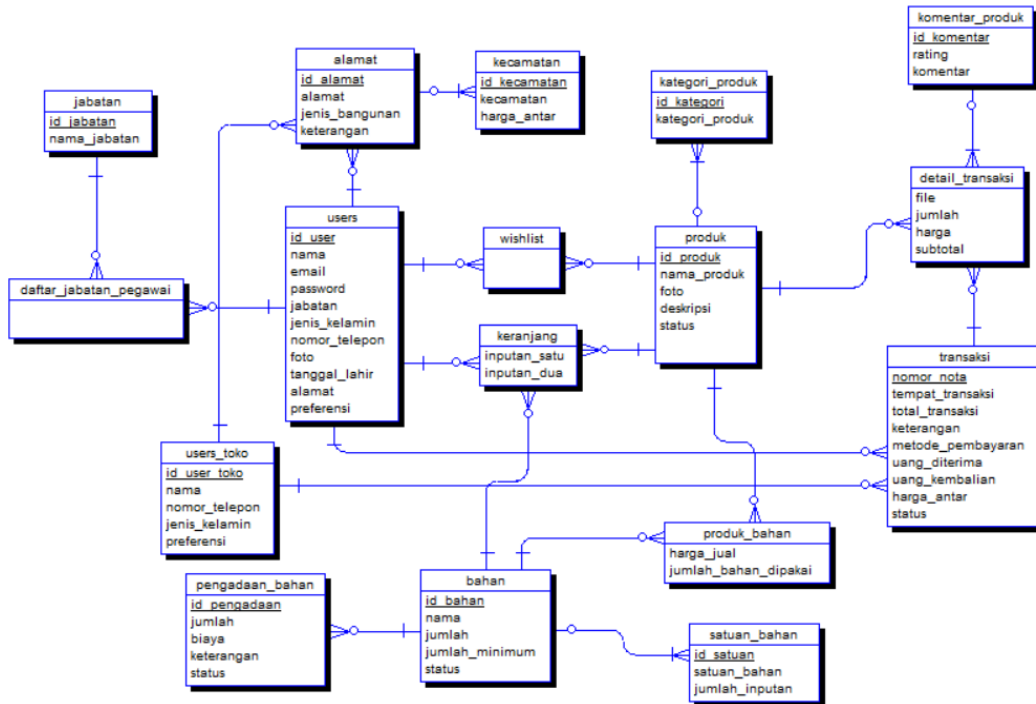
Diagram *use case* merupakan ilustrasi atau gambaran dari hubungan antara pengguna dengan lingkungan sistem. Pada Gambar 1 merupakan diagram *use case* untuk semua aktor dengan akses yang berbeda terhadap suatu fungsi. Aktor yang dimaksud adalah pelanggan, super admin, admin kasir, admin produksi, admin gudang, admin editor, dan admin kurir.



Gambar 1. Diagram *Use Case* Sistem Informasi Sonic Digital Printing

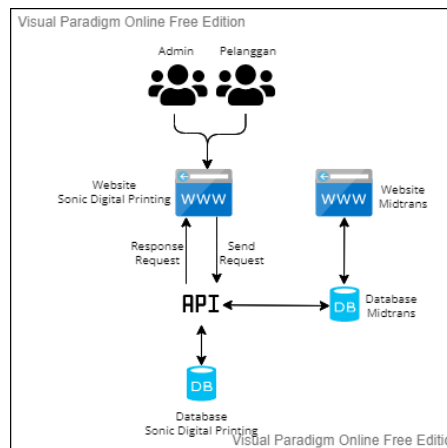
4.2. Perancangan

Gambar 2 merupakan perancangan basis data dalam bentuk *Entity Relationship Diagram* (ERD) yang terdapat pada sistem informasi Sonic Digital Printing. Desain ERD ini berguna untuk melihat struktur dan hubungan antar tabel pada basis data. Tabel pengguna terbagi dua, yaitu tabel users yang memuat informasi pegawai dan pelanggan yang melakukan transaksi di aplikasi. Kemudian tabel users_toko yang memuat informasi pelanggan yang melakukan transaksi di toko.



Gambar 2. *Entity Relationship Diagram* (ERD) Sistem Informasi Sonic Digital Printing

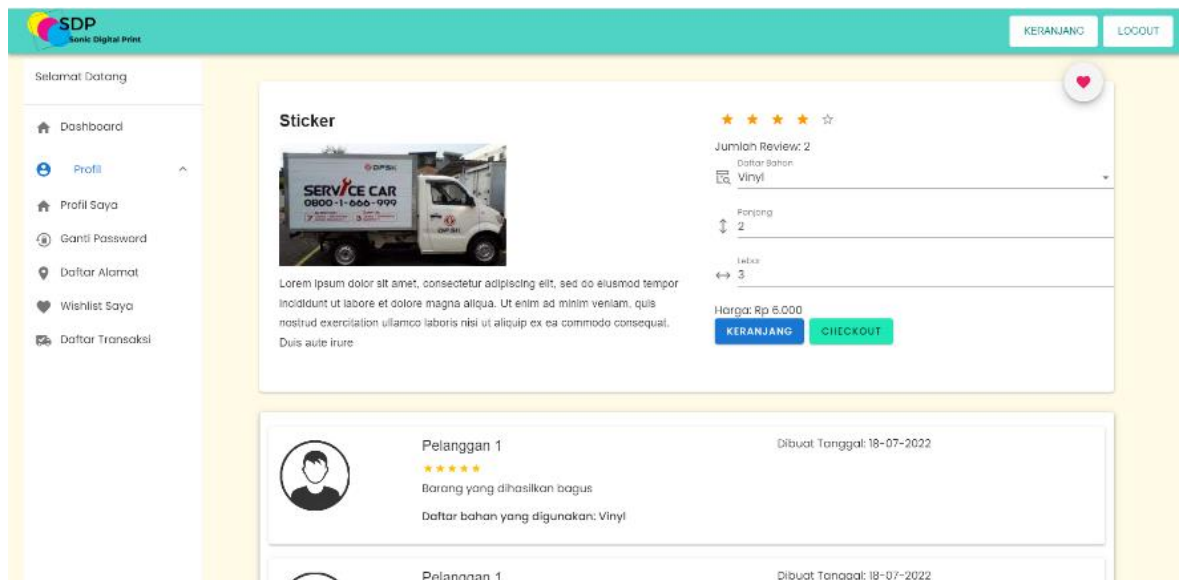
Gambar 3 merupakan arsitektur sistem dimana setiap pengguna yang ingin mengakses sistem informasi ini harus menggunakan koneksi internet. Sistem informasi ini dibangun dengan menggunakan arsitektur Web API (*Application Programming Interface*) yang memungkinkan sistem untuk mampu melihat, menambah, mengubah, dan menghapus data pada basis data. Selain menggunakan API yang dirancang oleh penulis, sistem informasi ini terhubung dengan API Midtrans yang merupakan *payment gateway* dari sistem informasi ini. Dengan terhubungnya API Midtrans memungkinkan sistem untuk mendapatkan status transaksi secara *real time* ke dalam sistem informasi Sonic Digital Printing.



Gambar 3. *Overview* Sistem Informasi Sonic Digital Printing

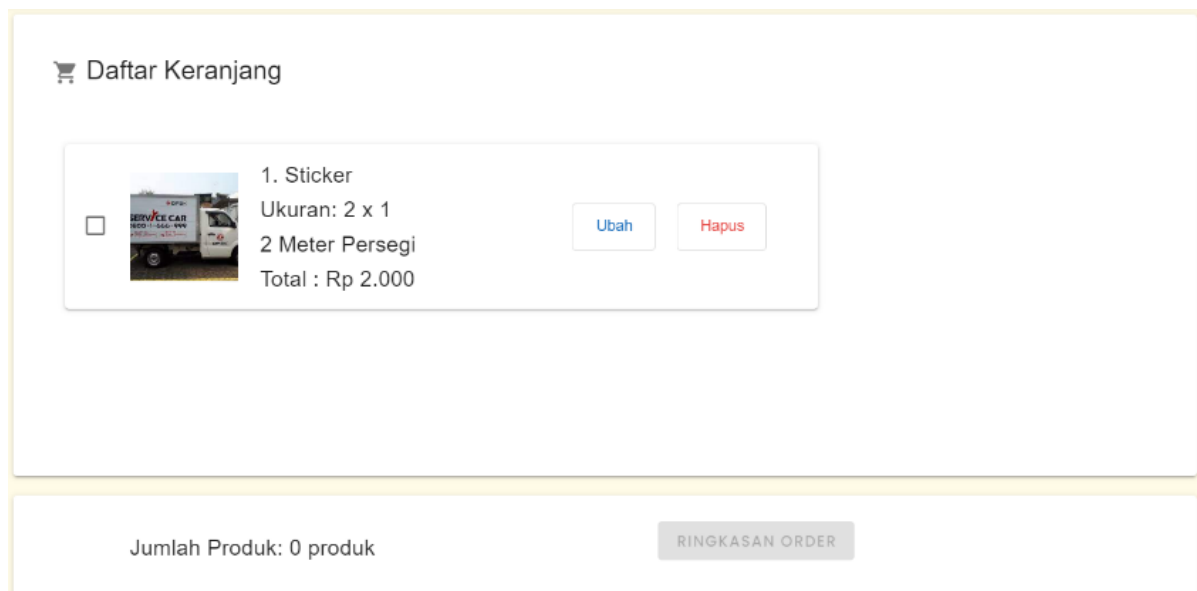
4.4 Implementasi

Berikut beberapa tampilan sistem informasi Sonic Digital Printing yang telah dibangun yang dapat dilihat. Gambar 4 merupakan tampilan untuk halaman detail produk. Halaman ini merupakan tampilan ketika pelanggan memilih produk pada halaman *dashboard*. Halaman ini memuat informasi bahan pada produk terkait serta harga sesuai dengan inputan yang diberikan pelanggan. Halaman ini juga memuat *review* dari pelanggan lain yang pernah berbelanja produk ini. Kemudian, terdapat fitur untuk menyimpan informasi ke dalam keranjang, menambahkan ke daftar *wishlist*, dan *checkout* untuk pelanggan yang ingin melakukan transaksi langsung terhadap produk yang telah dipilih.



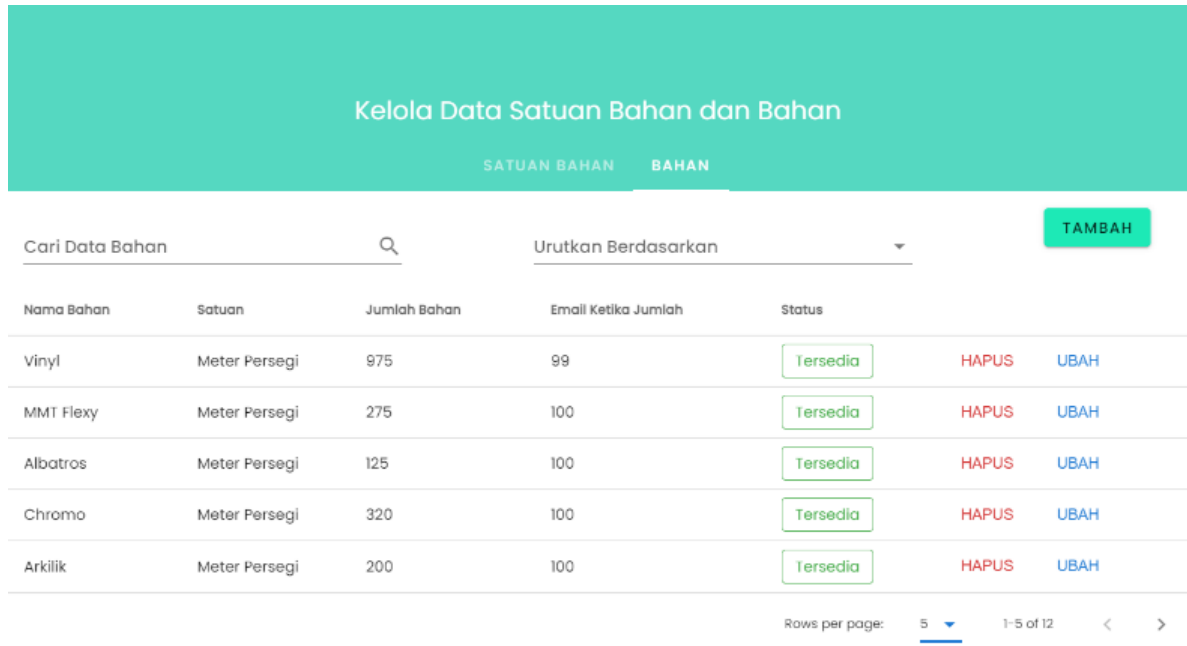
Gambar 4. Halaman Detail Produk

Gambar 5 merupakan tampilan untuk halaman daftar keranjang. Pada halaman ini pelanggan dapat mengubah dan menghapus daftar produk. Kemudian, pelanggan dapat melakukan transaksi atau *checkout* dengan memilih beberapa atau salah satu produk yang tersimpan di dalam keranjang.



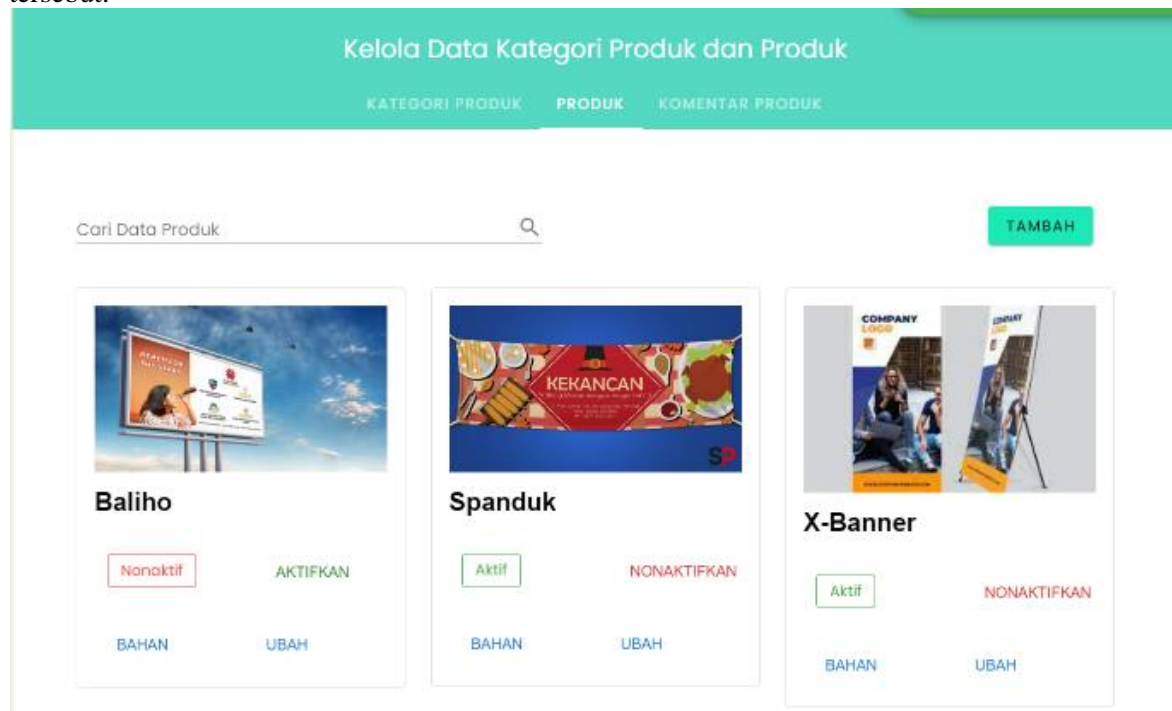
Gambar 5. Halaman Daftar Keranjang

Gambar 6 merupakan tampilan untuk halaman kelola bahan. Pada halaman ini pengguna dapat menambah, mengubah, dan menghapus bahan. Kemudian, pengguna dapat melakukan *filter* bahan berdasarkan status bahan.



Gambar 6. Halaman Kelola Bahan

Gambar 7 merupakan tampilan untuk halaman kelola bahan. Pada halaman ini pengguna dapat menambah, mengubah, dan mengaktifkan atau menonaktifkan produk. Pada pembuatan produk, terdapat fungsi bahan produk dimana setiap produk bisa memiliki beberapa bahan. Setiap pembuatan produk akan berstatus nonaktif sebelum pengguna menambahkan bahan ke dalam produk tersebut.



Gambar 7. Halaman Kelola Produk

Gambar 8 merupakan tampilan untuk halaman detail bahan produk dalam bentuk *dialog*. Halaman ini hanya dapat diakses oleh pengguna dengan jabatan super admin. Pengguna dapat mengirim permintaan untuk menambah, mengubah, dan menghapus bahan pada produk yang dipilih.

Bahan Produk	Satuan Bahan	Jumlah Bahan	Jumlah Per Transaksi	Harga Jual	
Vinyl	Meter Persegi	950	1	5000	HAPUS UBAH
Arkilik	Meter Persegi	200	1	5500	HAPUS UBAH

Rows per page: 10 1-2 of 2

Gambar 8. Halaman Kelola Bahan Suatu Produk

Gambar 9 merupakan tampilan halaman untuk detail histori suatu stok. Pada halaman ini memuat daftar histori stok masuk, rusak, dan dipakai. Halaman ini terdapat fungsi menambah, mengubah, dan menghapus histori stok. Daftar histori yang ditampilkan merupakan daftar histori stok yang dibuat pada bulan waktu akses halaman ini.

Tanggal Transaksi	Jumlah	Biaya	
2022-07-17 19:41:00	1000	1500000	HAPUS UBAH
2022-07-21 20:57:57	1000	1000000	HAPUS UBAH

Rows per page: 10 1-2 of 2

Gambar 9. Halaman Detail Histori Stok Masuk

Gambar 10 merupakan tampilan halaman *checkout* transaksi toko. Halaman ini terbagi empat bagian yang setiap bagian memiliki fungsi menambah atau mengubah *file*, memilih informasi pelanggan, memilih jenis pemesanan antar atau ambil sendiri, dan pembayaran. Halaman pembayaran ini memuat ringkasan transaksi yang telah dibuat dan memiliki dua metode pembayaran. Metode pembayaran yang dimaksud adalah tunai dan non-tunai dengan menggunakan Midtrans.

The screenshot shows a checkout page with a progress bar at the top indicating four steps: Spesifikasi Produk, Informasi Pelanggan, Tipe Pemesanan, and Pembayaran (4). Below the progress bar, customer information is displayed: Nama Pelanggan: Carissa, Nomor Telepon: 081234567890. To the right, it shows Tipe antar: Ambil and Jumlah Pesanan: 1 Produk. The 'Detail Produk' section lists '1. Spanduk' with dimensions 3 x 4, unit Meter Persegi, and a total price of Rp 24.000. Below this, a summary of costs is provided: Subtotal: Rp 24.000, Biaya Antar: Rp 0, Pajak (10%): Rp 2.400, and Total Tagihan: Rp 26.400. The 'Keterangan' field is empty. Under 'Silahkan Pilih Jenis Pembayaran', the 'Tunai' option is selected. The total tagihan is Rp.26400. There is a section for 'Uang Diterima' with a text input field and a note 'Uang yang diterima masih kurang'. At the bottom right, there are buttons for 'BATALKAN', 'KEMBALI', and 'PEMBAYARAN'.

Gambar 10. Halaman *Checkout* Transaksi Toko

Gambar 11 merupakan tampilan halaman daftar transaksi pelanggan yang dapat dikelola oleh admin tertentu. Halaman ini dapat diakses oleh *owner* (semua bagian), kasir (bagian pesanan masuk, pesanan akhir, dan histori pesanan), *editor* (bagian pesanan *edit*), produksi (bagian pesanan produksi), dan kurir (bagian pesanan antar).

Daftar Transaksi					
Pesanan Masuk	Pesanan Edit	Pesanan Produksi	Pesanan Akhir	Pesanan Antar	Histori Pesanan
Nomor Nota	Pemesanan Melalui	Status Pengambilan	Total	Tanggal Transaksi	
COBA-1807228	Aplikasi	Ambil	Rp 2.200	2022-07-18 23:23:52	DETAIL

Rows per page: 10 1-1 of 1

Gambar 11. Halaman Kelola Transaksi Pelanggan

Gambar 12 merupakan tampilan halaman laporan stok tahunan. Sebelum menampilkan laporan, pengguna diminta untuk melakukan pencarian dengan memilih jenis laporan, jenis bahan (semua atau salah satu), dan periode (tahun atau bulan).

Nama Bahan	Satuan Bahan	Jumlah Bahan	Status	Stok Masuk	Stok Rusak	Stok Dipakai
Vinyl	Meter Persegi	950	Tersedia	2.000	25	126
Arkilik	Meter Persegi	200	Tersedia	200	0	0
Chromo	Meter Persegi	320	Tersedia	320	0	0
Albatros	Meter Persegi	125	Tersedia	125	0	0
MMT Flexy	Meter Persegi	275	Tersedia	275	0	0

Gambar 12. Halaman Laporan Stok Tahunan

4.4. Pengujian Sistem

Tabel 1. Pengujian Fungsionalitas Perangkat Lunak

Identifikasi	Prosedur Pengujian	Masukkan	Keluaran yang Diharapkan	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
Pengujian terhadap fungsi tambah stok masuk	Menekan tombol tambah	<ul style="list-style-type: none"> Jumlah: 500 Biaya: 250000 Status: Masuk 	<ul style="list-style-type: none"> Sistem akan menampilkan pesan tambah histori stok berhasil Sistem akan menutup <i>dialog</i> tambah stok masuk atau rusak Sistem akan menampilkan pesan tampil data stok berhasil 	<ul style="list-style-type: none"> Sistem menampilkan pesan tambah histori stok berhasil Sistem menutup <i>dialog</i> tambah stok masuk atau rusak Sistem menampilkan pesan tampil data stok berhasil 	Handal
Pengujian terhadap fungsi pembayaran transaksi non-tunai	<ul style="list-style-type: none"> Menekan tombol pembayaran Menekan tombol bayar Menekan salah satu metode pembayaran QRIS Scan <i>barcode</i> pembayaran 	Tidak Ada	<ul style="list-style-type: none"> Sistem akan menampilkan pesan berhasil membuat transaksi Sistem akan menampilkan <i>dialog</i> pembayaran midtrans Sistem akan menampilkan pesan berhasil melakukan pembayaran Sistem akan menutup <i>dialog</i> konfirmasi pembayaran dan midtrans Sistem akan mengunduh nota transaksi Sistem akan menampilkan halaman daftar transaksi pribadi 	<ul style="list-style-type: none"> Sistem menampilkan pesan berhasil membuat transaksi Sistem menampilkan <i>dialog</i> pembayaran midtrans Sistem menampilkan pesan berhasil melakukan pembayaran Sistem menutup <i>dialog</i> konfirmasi pembayaran dan midtrans Sistem mengunduh nota transaksi Sistem menampilkan halaman daftar transaksi pribadi 	Handal

Identifikasi	Prosedur Pengujian	Masukkan	Keluaran yang Diharapkan	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
Pengujian terhadap fungsi pembayaran tunai	Menekan Tombol Pembayaran	Uang_diterima: 100000	<ul style="list-style-type: none"> – Sistem akan menampilkan pesan berhasil melakukan pembayaran – Sistem akan menutup <i>dialog</i> konfirmasi pembayaran – Sistem akan menampilkan halaman daftar transaksi pribadi – Sistem akan mengunduh nota transaksi 	<ul style="list-style-type: none"> – Sistem menampilkan pesan berhasil melakukan pembayaran – Sistem menutup <i>dialog</i> konfirmasi pembayaran – Sistem menampilkan halaman daftar transaksi pribadi – Sistem mengunduh nota transaksi 	Handal
Pengujian terhadap fungsi tampil laporan stok tertentu bulanan	<ul style="list-style-type: none"> – Mengakses halaman laporan – Menekan <i>tab</i> laporan stok – Menekan tombol cari – Menekan tombol cari laporan 	<ul style="list-style-type: none"> – Jenis_laporan: bulanan – Jenis_bahan: tertentu – Tahun: 2022 – Id_bahan: 1 	<ul style="list-style-type: none"> – Sistem akan menampilkan pesan tampil data laporan berhasil – Sistem akan menutup <i>dialog filter</i> laporan stok 	<ul style="list-style-type: none"> – Sistem menampilkan pesan tampil data laporan berhasil – Sistem menutup <i>dialog filter</i> laporan stok 	Handal

Pada Tabel 1 merupakan beberapa hasil pengujian fungsionalitas dengan menggunakan metode *black box*. Pengujian sistem informasi dilakukan kepada delapan orang yang terdiri dari satu pemilik, satu admin kasir, satu admin *editor*, satu admin produksi, satu admin kurir, satu admin gudang, dan dua pelanggan. Berdasarkan hasil wawancara dari pengujian terhadap pengguna di atas, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi Sonic Digital Printing memiliki antarmuka yang nyaman dan mudah dipahami oleh admin maupun pelanggan. Kemudian, data master yang saling terintegrasi membuat admin mudah dalam melakukan pengelolaan data master maupun data transaksi. Selanjutnya, *owner* sangat terbantu dengan hadirnya fitur laporan yang mudah didapatkan tanpa perlu melakukan perhitungan terlebih dahulu. Kemudian, pelanggan mendapat beberapa pilihan untuk melakukan pembayaran secara tunai maupun non-tunai. Secara umum pengguna puas dalam menggunakan aplikasi Sonic Digital Printing dan memiliki beberapa saran kedepan yang dapat dikembangkan.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pengujian fungsionalitas dan implementasi Sistem Informasi Sonic Digital printing dapat diambil kesimpulan bahwa telah berhasil dibangun sebuah sistem informasi berbasis *website*. Semua narasumber berpendapat bahwa sistem mudah dan nyaman digunakan, bahasa yang digunakan detail dan mudah dimengerti, dan fitur-fitur yang diberikan sesuai jabatan sudah berjalan dengan baik. *Payment gateway* Midtrans yang diterapkan pada sistem informasi ini memudahkan pelanggan dalam melakukan pembayaran yang memiliki berbagai macam pilihan metode pembayaran. Sehingga, dengan adanya metode pembayaran non-tunai pelanggan dapat membayar tanpa harus mengambil uang tunai terlebih dahulu. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi Sonic Digital Printing dapat mengelola data toko, mencatat stok barang, menangani penjualan dan pembayaran yang efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil implementasi sistem yang dibangun, sistem ini memiliki beberapa fitur yang dapat dikembangkan seperti: (1) Menambahkan Google Place Autocomplete yang dapat mencari alamat secara otomatis pada fitur kelola alamat. (2) Menambahkan *text editor* yang memungkinkan pembuatan deskripsi produk yang lebih kompleks pada fitur kelola produk. (3) Mengembangkan fitur pengelolaan bahan yang mampu menyimpan informasi kuantitas barang seperti jumlah stok masuk berupa rim, namun nilai jumlah bahan adalah lembar.

6. Ucapan Terima Kasih

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan kebaikanNya yang selalu diberikan pada Penulis, sehingga dapat menyelesaikan pembuatan penelitian ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Stephanie Pamela Adithama S.T., M.T., selaku dosen pembimbing pertama, Bapak Joseph Eric Samodra, S.Kom., M.I.T. selaku dosen pembimbing kedua.

Daftar Pustaka

- [1] J. Li, R. Ghosh, and S. Nachmias, "In a time of COVID-19 pandemic, stay healthy, connected, productive, and learning: words from the editorial team of HRDI," *Hum. Resour. Dev. Int.*, vol. 23, no. 3, pp. 199–207, 2020, doi: 10.1080/13678868.2020.1752493.
- [2] D. A. Harahap, "Perilaku Belanja Online Di Indonesia: Studi Kasus," *JRMSI - J. Ris. Manaj. Sains Indones.*, vol. 9, no. 2, pp. 193–213, 2018, doi: 10.21009/jrmsi.009.2.02.
- [3] Z. Efendy, I. E. Putra, and R. Saputra, "Asset Rental Information System and Web-Based Facilities At Andalas University," *J. Terap. Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 135–146, 2019, doi: 10.21460/jutei.2018.22.103.
- [4] S. Firma, W. Nainggolan, E. Hernawati, and A. P. Kurniawan, "Aplikasi Pengadaan dan Penjualan Obat Berbasis Web (Studi Kasus : Apotek Siliwangi)," vol. 4, no. 3, pp. 1544–1550, 2018.
- [5] M. Ulfa, "Sistem Informasi Manajemen Hubungan Pelanggan Pada Laundry Clinklin Berbasis Android," 2018, [Online]. Available: <http://eprints.radenfatah.ac.id/3012/>
- [6] R. Fauzi, S. Wibowo, and D. Y. Putri, "Perancangan Aplikasi Marketplace Jasa Percetakan Berbasis Website," *Fountain Informatics J.*, vol. 3, no. 1, May 2018, doi: 10.21111/FIJ.V3I1.1824.
- [7] D. W. Atmoko, H. Herlinda, and E. Endaryono, "Sistem Informasi Pemesanan Percetakan pada PT Optima Kurnia Elok," *J. Ris. dan Apl. Mhs. Inform.*, vol. 1, no. 03, 2020, doi: 10.30998/jrami.v1i03.330.
- [8] N. Hidayatun, H. Murtina, S. Nusa Mandiri Jakarta, and T. Informatika, "PEMBANGUNAN WEB E-COMMERCE B2B UNTUK MENINGKATKAN PEMASARAN PRODUK MENGGUNAKAN LINEAR SEQUENTIAL MODEL," *Paradigma*, vol. 22, no. 2, pp. 205–214, Sep. 2020, doi: 10.31294/P.V22I2.7981.
- [9] R. R. M. S. Gunawan Gunawan, A. K. Fandi Halim, and Azrina Azrina, "PENGEMBANGAN APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS MOBILE ," Feb. 2017. Accessed: Mar. 06, 2022. [Online]. Available: <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/1749>
- [10] A. Aileen, "PEMBANGUNAN SISTEM ADMINISTRASI SURAT MENYURAT DI PAROKI HATI SANTA PERAWAN MARIA TAK BERCELA KUMETIRAN," Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta, 2021.