

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN DISTRIBUSI PENJUALAN TELUR AYAM RAS DARI AGEN KE- SUB AGEN

Asri Hikmatullaili

D3 Manajemen Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email : asrihikmatullaili16050623029@mhs.unesa.ac.id

Asmunin

Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email : asmunin@unesa.ac.id

Abstrak

Artikel tugas akhir ini merupakan hasil penelitian dari sebuah bisnis yang bergerak dibidang hasil peternakan unggas yaitu telur. Telur adalah salah satu sumber protein hewani dengan harga terjangkau. Bisnis tersebut mempunyai permasalahan dalam pengiriman barang dan pencatatan penjualan. Permasalahan sistem tersebut yaitu mengelola bisnisnya secara manual dengan pencatatan buku, penawaran via telepon dan pengiriman dengan pembagian yang masih dikerjakan secara tradisional. Hal itu menghambat alur bisnis di perusahaan tersebut. Oleh karena itu penulis mengusulkan, merancang, dan membangun suatu sistem informasi manajemen distribusi untuk penjualan telur tersebut dengan menggunakan framework Laravel dan MySQL sebagai penyimpanan data. Sistem ini dibuat menggunakan metode *waterfall* karena modelnya yang bertahap dan berurutan membuat pendekatan sistem ini sangat mudah. Aplikasi ini mempermudah perusahaan dalam memasukkan produk yang akan dijual dan dapat mengelola alur bisnis, customer dapat memilih dan memesan produk serta membayar dengan fungsi upload bukti pembayaran dan admin dapat dimudahkan saat metode verifikasi pembayaran.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Manajemen, Penjualan, Telur.

Abstract

This final project article is the result of research from a business engaged in poultry farming, namely eggs. Eggs are an affordable source of animal protein. The business has problems in shipping goods and recording sales. The problems with the system are managing the business manually by recording books, telephone bidding and shipping with traditional distributions. This hampers the flow of business in the company. Therefore, the authors propose, design, and build a distribution management information system for egg sales using the Laravel and MySQL framework as data storage. This system is created using the method *waterfall* because the model is gradual and sequential, making this system approach very easy. This application makes it easier for companies to enter products to be sold and can manage business flows, customers can select and order products and pay with the upload proof of payment function and admin can facilitate the payment verification method.

keyywords: Information Systems, Management, Sales, Eggs.

PENDAHULUAN

Dalam sebuah studi, the World Economic Forum (WEF) menyatakan bahwa revolusi industri 4.0 ditandai oleh pembauran (*fusion*) teknologi yang mampu menghapus batas-batas penggerak aktivitas ekonomi, baik dari perspektif fisik, digital maupun biologi. Dalam menghubungkan milyaran manusia pada suatu frekuensi yang sama dan dapat berhubungan langsung tanpa adanya batas waktu. Tidak ada batas ruang dan waktu, yang dulunya pengiriman pesan membutuhkan waktu berbulan-bulan kini hanya sekian perdetik informasi secara instan bisa diterima dibelahan dunia lainnya.

Selain teknologi informasi yang terus berkembang dengan pesat pada era ini, hal tersebut juga berdampak juga pada perekonomian. Kecenderungan manusia ketergantungan pada teknologi informasi pada kehidupan sehari-hari sudah tidak bisa dipungkiri lagi. Sebuah bisnis yang bergerak dibidang peternakan khususnya hasil peternakan unggas yang ada di Indonesia. Usaha peternakan unggas salah satunya adalah telur. Berdasarkan data Badan Pusat Statistika (BPS) tercatat pada tahun 2017 produksi telur di Indonesia sebesar 1.506.192,00 butir telur. Sedangkan, pada tahun 2018 sebesar 1.644.469,00 butir telur. Banyaknya kebutuhan telur untuk memenuhi permintaan pasar. (BPS, n.d.). Periode 2013 hingga 2017 populasi ayam ras diprediksi naik sebesar 3,28 % per tahun. Untuk lima tahun kedepan, populasi ayam ras diprediksi naik sebesar 5,54 %. Produksi telur ayam ras selama lima tahun kedepan (2018 hingga 2021) diperkirakan naik sebesar 4,87 % per tahun dengan tingkat konsumsi 4,18% per tahun (databoks.katadata.co.id, 2019)

Seiring meningkatnya jumlah penduduk di Indonesia dan kesadaran masyarakat pentingnya pemenuhan gizi bagi tubuh. Telur adalah salah satu sumber protein hewani dengan harga terjangkau. Hal tersebut mendorong wirausahawan dibidang peternakan unggas memiliki inovasi, khususnya pada usaha telur. Oleh produsen atau agen untuk menciptakan ide terbaru dalam penjualan serta untuk memenuhi kebutuhan telur pada masyarakat. Dari permasalahan diatas maka dibutuhkannya sistem informasi yang dapat membantu peternakan ayam/agen telur. Pada sistem yang dirancang ini bertujuan untuk membantu mengelola sistem transaksi, distribusi serta penjualan.

Ayam Petelur

Menurut asalnya, ayam petelur berasal dari ayam liar yang ditangkap warga sekitar dan dipelihara dengan tujuan untuk menghasilkan telur yang banyak (Yuwanta, 2004). Ayam unggas merupakan salah satu jenis ayam yang berasal dari hutan dan itik

liar dan dianggap menghasilkan telur (Zulfikar, 2013). Perkembangan usaha ayam petelur di Indonesia semakin tahun bertambah. Hal ini dikarenakan permintaan dari ayam petelur semakin tinggi seiring dengan kesadaran masyarakat terhadap nilai gizi dalam konsumsi. Prospek peternakan ayam petelur di Indonesia memiliki prospek bagus, seiring dengan bertambahnya penduduk dengan tingkat permintaan terhadap telur untuk konsumsi. Disamping itu, telur merupakan sumber makanan dengan zat gizi tinggi bagi tubuh dengan harga yang terjangkau untuk berbagai lapisan masyarakat (Zulfikar, 2013)

Telur Ayam Ras

Salah satu produk dari peternakan yang ada di Indonesia adalah telur ayam ras. Ayam ras merupakan sebutan lain dari ayam negeri. Telur ayam ras merupakan salah satu penyumbang terbesar dari hasil peternakan di Indonesia. Gizi dari ayam ras sendiri terbilang cukup sempurna karena dalam pemeliharaan ayam ras sangat diperhatikan kalangan peternak ayam. Disamping itu, tingkat permintaan telur ayam ras tiap tahun semakin naik seiring dengan bertambahnya jumlah penduduk indonesia dan meningkatnya kesadaran dari masyarakat tentang gizi. Berbagai kalangan sangat meminati untuk mengkonsumsi telur ayam ras. Disamping sangat mudah didapat, harganya pun cukup terjangkau jika dibandingkan dengan dagingnya.

Berdasarkan kualitasnya, ayam telur dari ayam petelur dapat dibagi menjadi tiga yang diantaranya kualitas AA (mutu 1), kualitas A (mutu 2), dan kualitas B (mutu 3). Dengan penjelasan sebagai berikut :

- Kualitas AA : Kualitas telur AA memiliki ciri dengan kondisi telur bersih, licin, halus, bentuknya normal dan tidak retak. Kualitas AA memiliki kedalaman kantung udara yang tidak lebih dari 3,2 mm (SNI = < 0,5 cm). Kualitas dari putih telurnya sendiri memiliki konsistensi seperti gelatin, kental, dan bersih. Untuk kuning telurnya sendiri memiliki ciri bersih dari bercak darah maupun noda.
- Kualitas A : Telur ayam ras dengan kualitas A secara kasat mata memiliki ciri sama dengan kualitas AA (mutu 1) akan tetapi yang membedakannya adalah kedalaman dari rongga udara telur ayam ras kualitas A (mutu 2) tidak boleh lebih dari 4,8 mm (SNI = 0,5 - 0,9)
- Kualitas B : Sedangkan untuk kualitas B, memiliki ciri cangkang telur yang agak kasar dan beberapa diantaranya memiliki bentuk yang abnormal. Untuk kantung udara yang dimiliki

kualitas telur B (mutu 3) adalah lebih dari 1,6 mm (SNI = >1). Untuk putih telur kualitas B (mutu 3) memiliki ciri putih telur yang agak encer sehingga saat diteropong kuning telur terlihat bebas bergerak. Kuning telur kualitas B, memiliki ciri terdapat noda sedikit, bentuk kuning telur terlihat gepeng, dan agak melebar (Yunita, 2014)

Rancang Bangun

Pengertian dari rancang bangun sendiri adalah perencanaan, penggambaran, pengaturan dan pembuatan sketsa dari beberapa elemen yang terpisah kedalam kesatuan utuh dan berfungsi. Rancang bangun mengubah sebuah hasil analisa kedalam perangkat lunak kemudian memperbaiki sistem yang telah ada atau menciptakan sebuah sistem baru. Rancang Bangun, berasal dari kata rancang atau perancangan yang berarti serangkaian dari prosedur yang berfungsi mengubah atau mengartikan hasil analisis sebuah sistem dalam bahasa pemrograman untuk menggambarkan detail dari komponen sistem yang akan di implementasikan (Pressman, 2010).

Sistem Informasi Manajemen

Sistem Informasi Manajemen (SIM), merupakan sebuah sebagai suatu sistem berbasis komputer dimana SIM ini menyediakan berbagai informasi untuk pemakai kebutuhan yang serupa. Sistem Informasi Manajemen (SIM) adalah pelengkap dari pengelolaan proses yang menyediakan informasi untuk seorang manajer yang berguna untuk mendukung operasi pembuatan sebuah keputusan dalam organisasi. Masukan yang diberikan Sistem Informasi Manajemen (SIM) berupa data transaksi yang telah diproses, terdapat beberapa data asli, model-model pengelolaan data. Yang kemudian data-data tersebut diproses. Dari proses tersebut, berupa pembuatan laporan yang ringkas. Keputusan yang rutin dan jawaban dari query yang diberikan.

Penjualan

Kegiatan dari sebuah perdagangan adalah kegiatan jual-bel, yang dimana kegiatan ini mempertemukan antara penjual dan pembeli. Penjualan merupakan sebuah kegiatan ekonomi yang berupa transaksi dari pelaku ekonomi yaitu penjual kepada pembeli. Kegiatan ini berupa penukaran barang satu (uang) dengan barang lainnya (barang fisik) dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari (Darwanto, 2004).

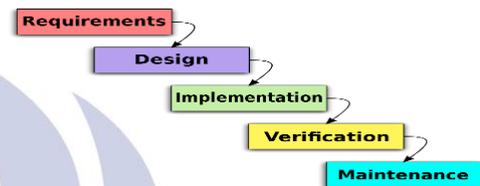
Kegiatan jual-beli dilakukan oleh penjual kepada pembeli yang berupa jasa maupun barang dengan harapan memperoleh laba atau keuntungan dari transaksi jual-beli tersebut dan terjadi pengalihan

hak kepemilikan atas barang atau jasa dari yang telah diperjual-belikan tersebut. (Nanga, 2001)

METODE

Metode Waterfall

Model *waterfall* adalah sebuah model *Software Development Life Cycle* (SDLC) yang menggunakan pendekatan alur hidup perangkat lunak (*software*) secara sekuensial (terurut). Pendekatan ini dimulai dari analisis, *design*, pengodean, tahap pendukung.



Gambar 1 Metode Waterfall

(Sumber : <https://medium.com/skyshidigital/manajemen-proyek-penerapan-metode-waterfall-7c047cd2fd1f>)

Analisis kebutuhan perangkat lunak merupakan tahap yang dilakukan model *waterfall*. Untuk pengumpulannya sendiri dilakukan secara intensif dan lengkap dengan tujuan memspesifikasikan kebutuhan dari perangkat lunak. Spesifikasi tersebut dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dari pengguna. Beberapa tahap model *waterfall* antara lain, pembuatan program dari perangkat lunak (*software*) yaitu, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka struktur data, dan prosedur pembuatan kode. Tahap tersebut melanjutkan dari tahap analisis ke representasi desain, desain di tahap ini perlu didokumentasikan. Setelah representasi desain, dilakukan pembuatan kode program dan pengimplementasian desain yang telah dibuat pada perangkat lunak (*software*). Sebuah program yang sesuai dengan desain merupakan hasil dari tahap ini.

Untuk tahap berikutnya merupakan tahap pengujian. Tahap pengujian berfokus pada segi fungsional program secara keseluruhan. Hal tersebut dimaksudkan untuk meminimalisir kesalahan serta memastikan hasil dari keluaran sesuai dengan yang diinginkan. Tahap terakhir adalah pemeliharaan. Tahap ini dilakukan karena tidak menutup kemungkinan keluaran yang telah dihasilkan terjadi perubahan. Perubahan tersebut harus dilakukan karena terjadi kesalahan yang

muncul dan menyesuaikan kebutuhan dari pengguna. (Sukanto & Shalahuddin, 2016)

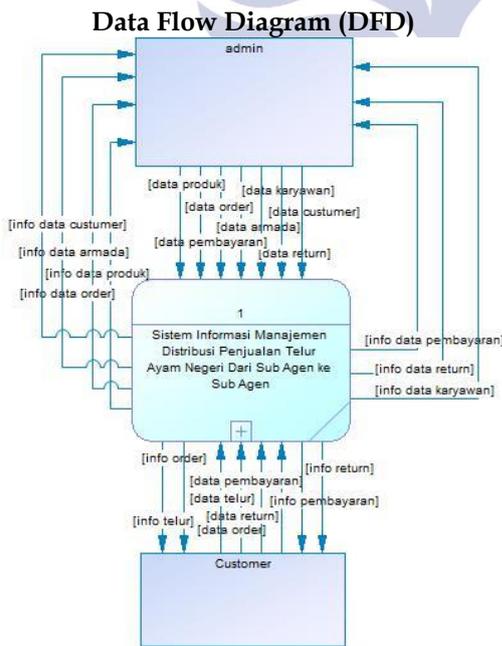
Analisis Sitem

Analisis sistem dilakukan dengan menjelaskan suatu komponen dalam sistem informasi secara rinci bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi berbagai macam masalah hingga dapat dilakukan untuk perbaikan dan perawatan.

Analisis Kebutuhan

1. Kebutuhan Fungsioal
Berdasarkan kebutuhan fungsional yang diperlukan untuk megimplementasikan aplikasi ini yaitu data order, data customer, data karyawan, data produk, data armada dan data return.
2. Kebutuhan Non Fungsional
Kebutuhan non fungsiona diperlukan untuk membangun aplikasi ini, kebutuhan yang diperlukan yaitu:
 - a. Perangkat Lunak (*Software*) yang dibutuhkan yaitu peramban, Visual Studio Code, MySQL, XAMPP, PHP dan Framework Laravel.
 - b. Perangkat Keras (*Hardware*) yang dibutuhkan yaitu Laptop/PC.

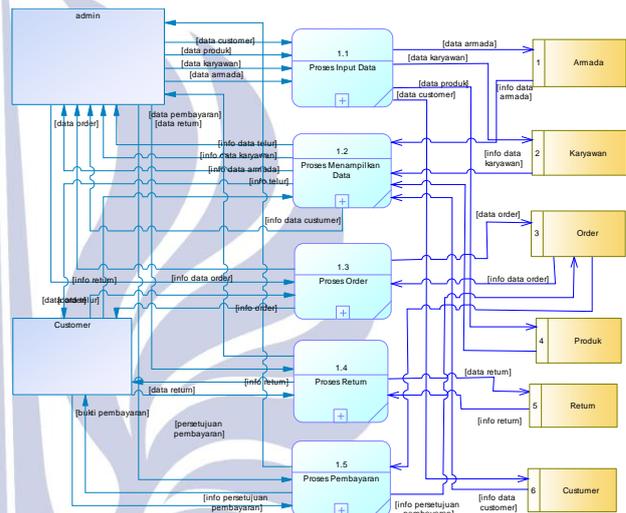
Desain Sistem



Gambar 2 DFD Level 0

Pada Gambar 2 tersebut adalah DFD Level 0 dapat dijelaskan bahwa terdapat dua entitas yaitu *Customer* dengan Admin pada proses “Sistem Informasi Penjualan Telur Ayam Negeri dari Sub-Agen Ke Agen” yang terhubung dengan satu penyimpanan

pada basis data. Pada sistem informasi ini entitas admin diharuskan untuk *login* terlebih dahulu sebelum dapat mengakses sistem informasi ini dapn dapat menggunakan fitur-fitur yang ada didalamnya juga yaitu admin dapat menerima informasi data customer, informasi armada, informasi data produk, informasi order, nformasi data pembayaran, informasi *return*/pengembalian barang, dan data karyawan. Sedangkan untuk customer juga diharuskan untuk login terlebih dahulu agar dapat mengakses fitur yang ada, customer akan mendapatkan informasi order/pemesanan, informasi telur yang dapat dipesan oleh customer, info pengembalian barang, serta informasi pembayaran.



Gambar 3 DFD Level 1

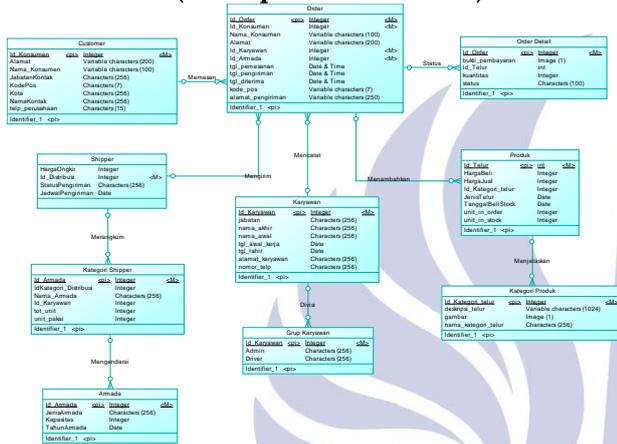
Pada Gambar 3 adalah DFD Level 1, dapat dijelaskan bahwa Sistem Informasi Penjualan Telur Ayam Negeri dari Sub-Agen Ke Agen” terdapat 5 proses yang dapat dilakukan oleh customer dan admin yaitu proses input data, proses menampilkan data, proses order, proses return dan proses pembayaran. Dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Proses input data pada proses ini yaitu proses yang dilakukan oleh admin untuk memasukan data karyawan, data armada, data produk dan data customer. Sedangkan entitas *customer* untuk inou data telur yang akan dibeli.
2. Proses menampilkan data, pada proses ini proses untuk menampilkan data-data yang diterima oleh *customer* ataupun admin. Proses ini berkolerasi dengan proses (1.1 proses input data).
3. Proses order, proses *order* ini digunakan untuk *customer* dan admin mengelola pesanan-pesanan yang dilakukan oleh *customer*.

- Proses return, proses pengembalian. Proses ini disini entitas *customer* melakukan pengajuan pengembalian barang.
- Proses pembayaran, pada proses pembayaran ini saat *customer* telah berhasil memesan barang lalu *customer* melakukan pembayaran dimana admin melakukan verifikasi atas pembayaran *customer* lalu adanya informasi persetujuan pembayaran yang dimaksud saat berhasil verifikasi pembayaran.

Pada desain *Physical Data Model* (PDM) pada gambar 5 dapat disimpulkan bahwa setelah *Conceptual Data Model* (CDM) di-generate menunjukkan relasi-relasi hubungan antar entitas atau tabel. Keterangan menjadi lebih spesifik dimana contoh pada tabel order terdapat *primary key* dan *foreign key* dimana sebelum di-generate belum terdapat keterangan tersebut. *Primary key* dan *foreign key* yang terdapat pada tabel tersebut menunjukkan bahwa adanya relasi antar tabel atau entitas.

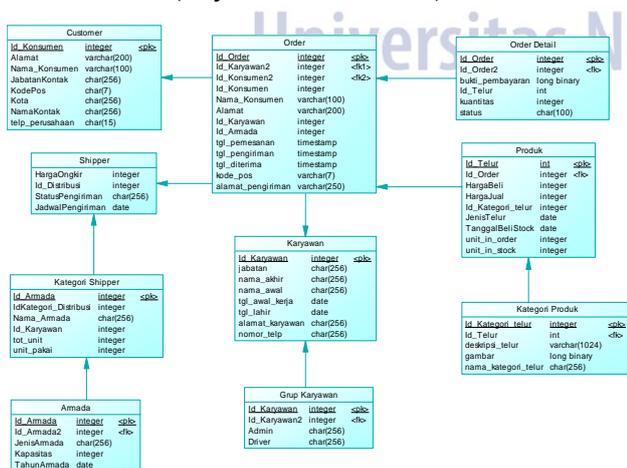
Desain CDM (Conceptual Data Model)



Gambar 4 Conceptual Data Model

Pada desain *Conceptual Data Model* (CDM) pada Gambar 4 tentang *Conceptual Data Model* dapat dijelaskan relasi antar tabel dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Distribusi Penjualan Telur Ayam. Dalam sistem tersebut terdapat sepuluh tabel atau entitas antara lain yaitu customer, order, order detail, shipper, kategori shipper, armada, karyawan, group karyawan, produk serta kategori produk.

Desain PDM (Physical Data Model)

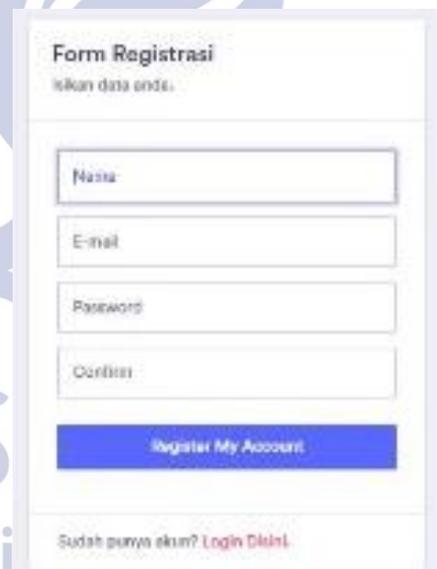


Gambar 5 Physical Data Model

HASIL DAN PEMBAHASAN

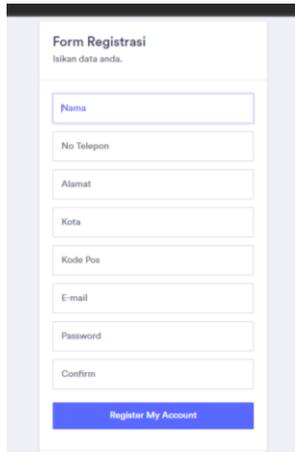
Berdasarkan pengerjaan Tugas Akhir dalam pembahasan atas pendahuluan dan adanya tujuan dibuatnya Tugas akhir ini sebagai penunjang kegiatan praktikum mahasiswa serta sebagai syarat kelulusan mahasiswa. Maka hasil dari tugas akhir ini dapat disimpulkan untuk membuat sebuah sistem. Sistem yang dapat digunakan oleh Agen Telur dapat melakukan proses pengolahan data pengiriman telur kepada sub-Agen Telur. Berikut penjelasan yang dapat penulis simpulkan:

Halaman Pendaftaran dan Login User



Gambar 6 Form Registrasi Admin

Pada Gambar 6 yaitu ini terdapat *form registrasi* yang dimana *user* untuk admin dapat mendaftarkan diri untuk menggunakan aplikasi ini. Terdapat kolom nama, email, dan kata sandi.



Gambar 7 Form Pendaftaran Customer

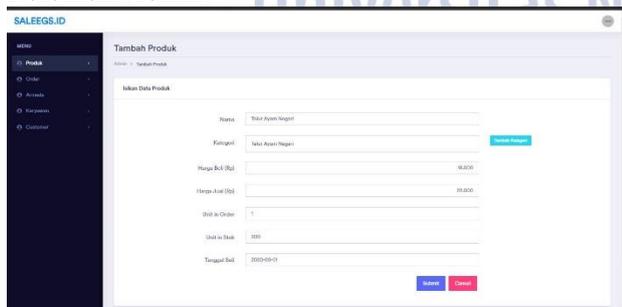
Pada Gambar 7 dapat dijelaskan bahwa pada gambar ini berfungsi sebagai *form registrasi* oleh *customer* dimana terdapat nama, nomor telepon, alamat surat elektronik, alamat asal, kota, kodepos dan kata sandi.



Gambar 8 Halaman Login

Pada Gambar 8 terdapat halaman login ini berfungsi saat user yang yaitu *customer* atau *admin* login untuk dapat mengakses Sistem Informasi Manajemen Distribusi Penjualan Telur Ayam Ras dari Agen ke Sub-Agen.

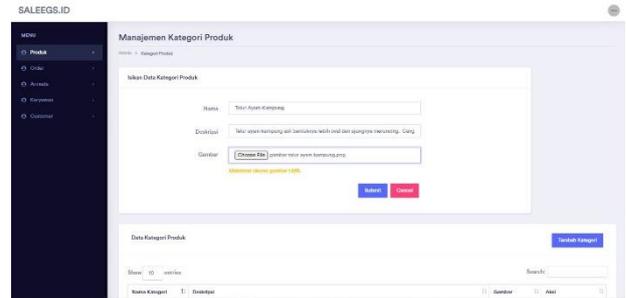
Halaman Admin



Gambar 9 Manajemen Produk - Tambah Produk

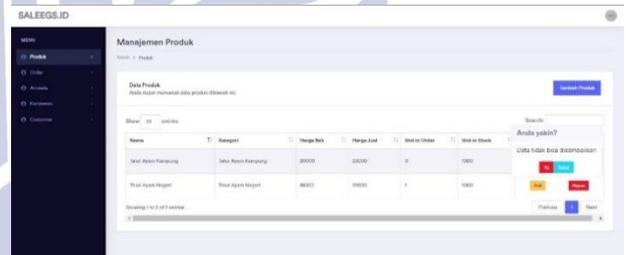
Setelah login menggunakan *user admin*, maka akan keluar dashboard khusus admin dimana pada laman tersebut terdapat fungsi. Pada Gambar 9 merupakan

pada menu produk dimana *user admin* dapat menambahkan informasi produk yaitu dengan nama produk, kategori, harga beli telur, harga yang akan dijual, jumlah stok dan tanggal beli telur.



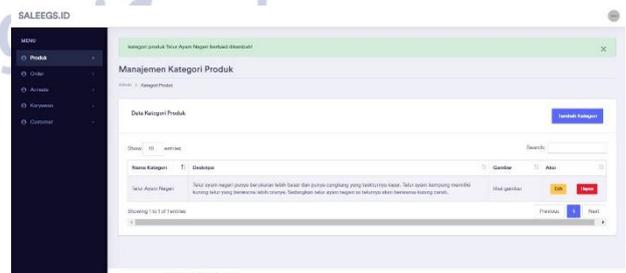
Gambar 10 Manajemen Produk - Tambah Kategori

Dalam pengisian data produk yang dijelaskan pada Gambar 10 merupakan salah satu isian yaitu menambahkan kategori produk. Penambahan kategori produk dapat dilihat pada Gambar 10 dimana pada halaman tersebut terdapat nama produk, deskripsi produk dan gambar produk. Informasi tersebut digunakan untuk memperjelas produk. Setelah menambahkan data kategori produk, hasil penambahan dapat dilihat langsung dibawah opsi penambahan kategori.



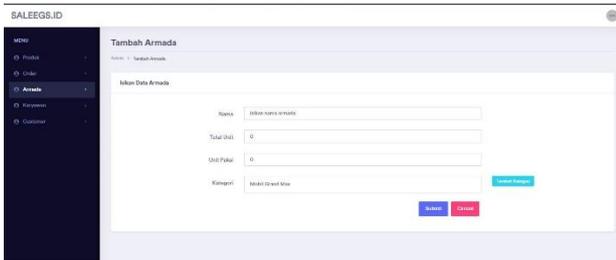
Gambar 11 Manajemen Produk - edit hapus

Pada Gambar 11 merupakan halaman manajemen produk, dimana admin dapat mengedit atau menghapus data produk.



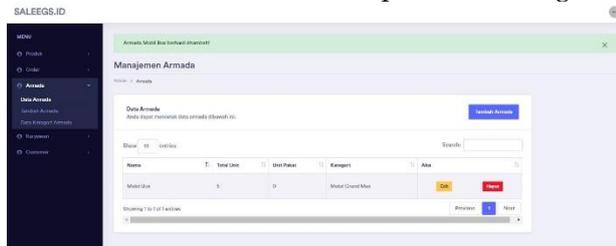
Gambar 12 Manajemen Kategori Produk - edit hapus

Gambar 12 merupakan halaman manajemen kategori produk berfungsi untuk edit dan hapus pada kategori produk. Terdapat notifikasi jika berhasil menambah atau menghapus produk.



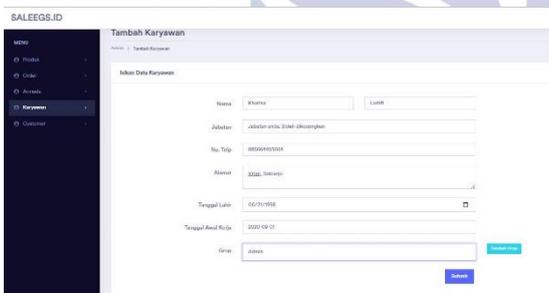
Gambar 13 Manajemen Armada - Tambah Armada

Untuk manajemen armada, pada Gambar 13. Admin dapat menambahkan data armada dimana memuat nama armada, total unit, unit dipakai dan kategori



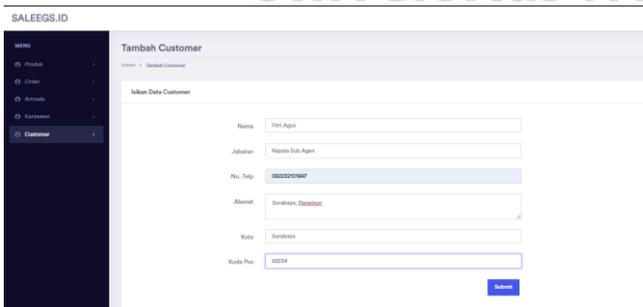
Gambar 14 Manajemen Armada - Tampilan

. Pada Gambar 14 adalah tampilan hasil penambahan kategori armada, admin dapat mengedit dan menghapus informasi armada.



Gambar 15 Tambah Nama Karyawan

Pada Gambar 15 ini admin dapat menambahkan informasi karyawan yaitu nama, jabatan, nomor telepon, alamat, tanggal lahir, tanggal awal kerja dan group karyawan.

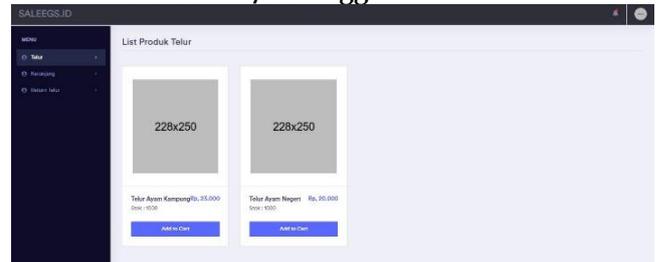


Gambar 16 Manajemen Customer

Dalam halaman yang dapat dijelaskan pada gambar ini admin dapat melihat customer siapa saja yang

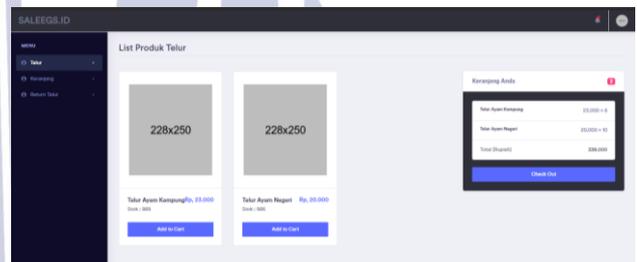
sudah mendaftarkan diri. Admin juga dapat menghapus atau menghapus data customer. Data customer terdapat nama, jabatan, nomor telepon, alamat, kota asal dan kode pos.

Halaman Customer / Pelanggan



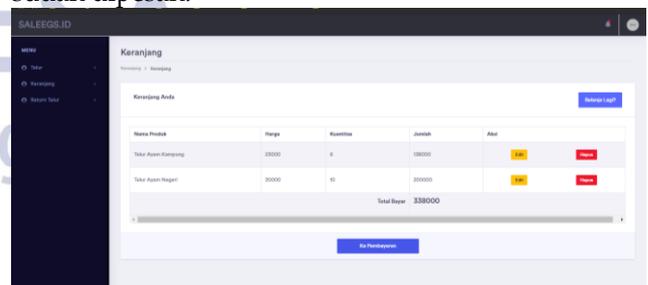
Gambar 17 Halaman Order

Pada Gambar 17 merupakan halaman order yang terdapat pilihan-pilihan telur beserta jenis dan harganya. Customer dapat memilihnya.



Gambar 18 Halaman Order - Notifikasi Keranjang

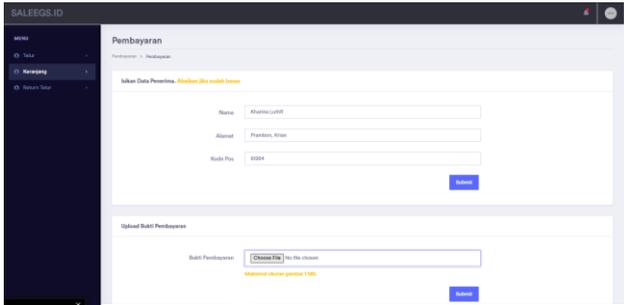
Pada Gambar 18 adalah halaman order dimana customer saat memesan telur akan terdapat notifikasi disamping kanan. Customer dapat menambah produk yang akan dibelinya dan masuk kedalam keranjang. Pada Gambar 18 dapat dilihat bahwa customer dapat langsung check out produk yang sudah dipesan.



Gambar 19 Keranjang - Data

Pada Gambar 19 merupakan menu keranjang pada halaman customer, dapat dilihat produk apa saja yang sudah dipilih, ini bermaksud dimana customer untuk tidak salah pesan. Dalam halaman keranjang terdapat nama produk, harga, kuantitas (berapa jumlah produk) yang dipesan, jumlah harga dan aksi yaitu berfungsi untuk mengedit ataupun

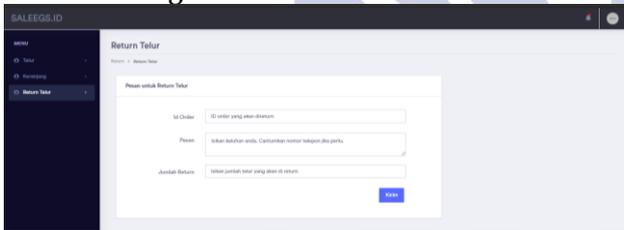
menghapus produk yang dipilih. Lalu ada tombol ke pembayaran yang berfungsi untuk menuju halaman pembayaran khusus *customer*.



Gambar 20 Pembayaran

Pada saat selesai memesan maka proses selanjutnya ada pembayaran. Pada Gambar 20 merupakan proses pembayaran dilakukan oleh *customer*, dimana *customer* mengunggah bukti pembayaran berupa transfer agar bisa diverifikasi oleh admin.

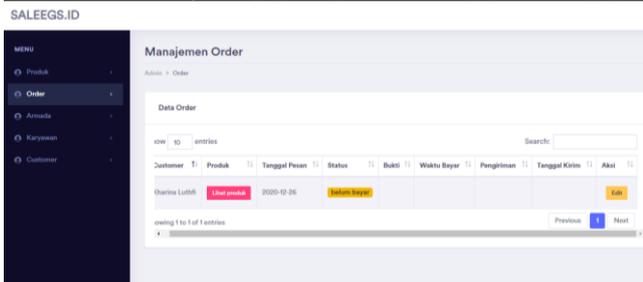
Halaman Pengembalian



Gambar 21. Pengembalian Telur

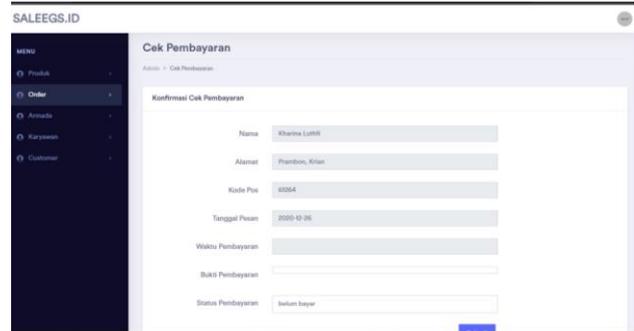
Halaman pengembalian atau *return* telur, dimana *customer* dapat mengembalikan produk telur jika mengalami kecacatan dalam pengiriman seperti telur pecah. Pada Gambar 21 dapat dijelaskan bahwa *customer* harus menambahkan informasi id Order, pesan yaitu isi keluhan *customer* dan jumlah permohonan *customer* untuk pengembalian telur.

Halaman Manajemen Order



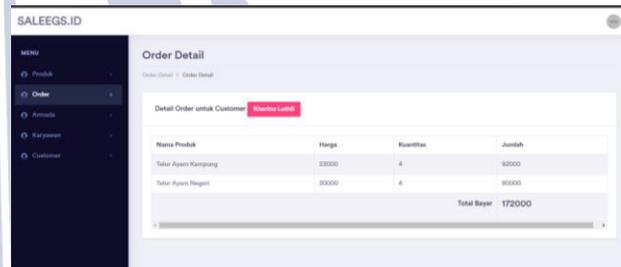
Gambar 22. Manajemen Order

Pada Gambar 22 merupakan halaman manajemen *order* dimana saat *customer* memesan maka data-data yang dipesan oleh *customer* maka akan mask pada halaman manajemen *order*.



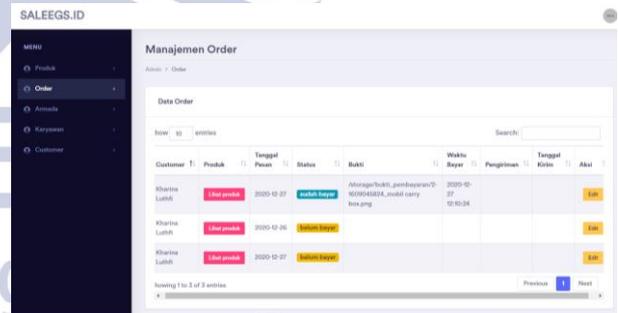
Gambar 23 Konfirmasi Pembayaran oleh Admin

Pada Gambar 23 admin dapat mengonfirmasi pemesanan yang berisi data *customer* dan bukti pembayaran serta pada Gambar 23 merupakan bagian dari Gambar 22 yaitu manajemen *order*.



Gambar 24 Detail order konsumen

Pada Gambar 24 adalah *order* detail dimana terdapat informasi jenis telur apa saja yang telah dipesan oleh *customer*, pada Gambar tersebut juga dapat dilihat bahwa terlihat berapa jumlah telur yang dipesan oleh konsumen.



Gambar 25. Manajemen Order – Status Pemesanan

Pada Gambar 25 merupakan halaman manajemen *order* dimana saat *customer* memesan maka akan masuk pada halaman manajemen *order*. Dimana terdapat nama *customer*, produk yang dipilih, tanggal pesan, status pembayaran, bukti pembayaran, waktu bayar, pengiriman, tanggal kirim dan aksi yang berfungsi untuk konfirmasi atau edit order. Status pembayaran jika sudah terbayar dan terkonfirmasi dapat dilihat pada Gambar 25.

Halaman Return

Gambar 26 Return Telur

Pada Gambar 26 berfungsi untuk melakukan pengajuan pengembalian telur cacat atau rusak pada saat diterima oleh pembeli yang berisi “id order” merupakan id yang didapatkan oleh customer saat melakukan transaksi pada aplikasi ini, lalu kolom pesan merupakan alasan pengembalian customer serta memasukan jumlah baang yang dikembalikan.

ID Order	Customer	Pesan	Jumlah	Ubah menjadi
2	Kharina Luthfi	telurnya banyak yang cacat	8	sudah dibaca
4	ade	telurnya pecha	1	sudah dibaca

Gambar 27 Data Return Telur

Pada Gambar 27 merupakan halaman data return telur pada layar tampilan oleh user admin yang mana dapat dilihat bahwa ada kolom id order, nama customer, alasan pengembalian, jumlah dan pilihan sudah dibaca atau belum dibaca oleh admin.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil rancangan yang telah dibuat yaitu sistem informasi distribusi penjualan ini dapat ditarik kesimpulan yaitu Sistem Informasi Manajemen Distribusi Penjualan Telur Ayam Ras dari Agen ke Sub-Agen menggunakan framework laravel. Aplikasi ini yang dirancang dengan metode waterfall serta menggunakan basis data dengan MySQL. Dalam merancang sistem informasi ini admin dapat menginputkan produk yang akan dijual dan dapat memenjemkan alur bisnis, customer dapat memilih dan memesan produk serta membayar dengan fungsi upload bukti pembayaran dan admin dapat dimudahkan saat metode verifikasi pembayaran.

Saran

Berdasarkan kesimpulan bahwa hasil dan pembahasan aplikasi yang dirancang oleh penulis masih kurang dan jauh dari kata sempurna. Hal-hal yang perlu dikembangkan adalah metode distribusi yang mana penulis masih jauh dari kata sempurna dan masih banyaknya kekurangan. Oleh karena itu perlunya peran dari Agen untuk berpartisipasi menjalankan sistem informasi manajemen distribusi penjualan ini agar bisa berjalan dengan baik. Adanya alur bisnis terutama dibagian distribusi agar dapat rancang bangun ini dapat berguna dengan maksimal untuk membantu pelaku bisnis khususnya pelaku bisnis pada bidang hasil pengolahan peternakan yaitu telur untuk pemasokan kebutuhan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Nugroho, penerbit ANDI, Yogyakarta 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP (Unified Software Development Process)*.
- Aminudin. 2015. *Cara Efektif Belajar Framework Laravel*. Yogyakarta: Lokomedia.
- Anggraebi, E. Y. 2017. *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: CV Andi Ofest.
- Anonim, *Produksi Telur Ayam Petelur menurut Provinsi (Ton)*.
- BPS. (n.d.). *Produksi Telur Ayam Petelur menurut Provinsi (Ton)*. 2019. Retrieved December 12, 2019, from <https://www.bps.go.id/indicator/24/491/5/produksi-telur-ayam-petelur-menurut-provinsi.html>
- Darwanto. (2004). *Model Perdagangan Hecksher-Ohlin*. *Ekonomi Internasional*.
- databoks.katadata.co.id. (2019). *Konsumsi Telur Ayam Ras diprediksi mencapai 1,72 juta ton pada 2021*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2018/07/27/konsumsi-telur-ayam-ras-diprediksi-mencapai-1-72-juta-ton-pada-2021>
- Nanga, M. (2001). *Makro Ekonomi Teori, Masalah, dan Kebijakan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Nugroho, Adi. 2009. *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java*. Yogyakarta: ANDI.
- Sukanto, R. A., & Shalahuddin, M. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan berbasis objek)*. In *Sdlc*.
- Yudhanto, Yudho., & Helmi Adi Prasetyo. (2018). *Panduan Mudah Belajar Framework Laravel*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Yuwanta, T. (2004). *Dasar Ternak Unggas (1st ed.)*. Yogyakarta Kanisius.

- Wahyono, Teguh. 2004. Sistem Informasi (Konsep Dasar, Analisis Desain dan Implementasi). Yogyakarta:Graha Ilmu.
- Zulfikar. (2013). Manajemen Pemeliharaan Ayam Petelur Ras. *Jurnal Lentera*.

