

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO MEUBEL MURAH GOMBONG

Oleh :
Andi Dwi Riyanto¹, Tarto Supriyoko²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika STMIK AMIKOM Purwokerto

Abstrak

E-Commerce merupakan extension dari commerce dengan mengeksploitasi media elektronik. Toko Meubel Murah adalah suatu usaha dagang yang bergerak dibidang penjualan meubel. Permasalahan yang dimiliki Toko Meubel Murah dalam penjualan produknya masih terbatas atau kurang luas. Oleh karena itu, Toko Meubel Murah ingin memperluas jangkauan usahanya dengan memanfaatkan media internet yaitu e-commerce. Dengan adanya e-commerce ini diharapkan dapat membantu dan memberikan kemudahan bagi masyarakat khususnya customer dalam memperoleh informasi. Perancangan toko online merupakan solusi yang tepat di era digital seperti ini. Dengan perancangan toko online ini diharapkan jalannya kegiatan usaha Toko Meubel Murah menjadi lebih efektif dan efisien serta dapat meningkatkan volume penjualan dan promosi.

Kata Kunci: *E-Commerce dan Perancangan Toko Online.*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telekomunikasi dan komputer menyebabkan terjadinya perubahan kultur kita sehari-hari. Dalam era yang disebut *information* ini, media elektronik menjadi salah satu media andalan untuk melakukan komunikasi dan bisnis. *E-Commerce* merupakan *extension* dari *Commerce* dengan mengeksploitasi media elektronik. Meskipun penggunaan media elektronik ini belum dimengerti, akan tetapi dengan bisnis *online* menyebabkan para pelaku bisnis di dunia maya diharuskan menggunakan media elektronik ini.

Pada umumnya masyarakat sekarang melancarkan bisnisnya menggunakan internet. Bisnis *online* yang sederhana seperti menampilkan produk dan melakukan *order* dengan telepon juga masih banyak dilakukan, walaupun saat ini lebih banyak menggunakan kartu kredit. Melihat definisi *e-commerce* maka sebenarnya merupakan bagian dari *e-business*, dimana mencakup juga pengkolaborasian mitra bisnis, pelayanan nasabah, lowongan pekerjaan dan lain

lain. Kita dapat menyimpulkan bahwa apapun sarananya jika hal itu menghasilkan atau bernilai manfaat seperti *e-commerce* dapat digunakan untuk peningkatan usaha anda. Pengguna *e-commerce* merupakan salah satu kebutuhan bagi sebuah usaha atau perusahaan agar dapat bersaing secara global.

Toko Meubel Murah adalah suatu usaha dagang yang bergerak dibidang penjualan meubel. Permasalahan yang dimiliki Toko Meubel Murah dalam penjualan produknya masih terbatas atau kurang luas. Oleh karena itu, Toko Meubel Murah ingin memperluas jangkauan usahanya dengan memanfaatkan media internet yaitu *e-commerce*. Dengan adanya *e-commerce* ini diharapkan dapat membantu dan memberikan kemudahan bagi masyarakat khususnya *customer* dalam memperoleh informasi.

B. METODE PENELITIAN

Dalam membuat aplikasi alarm ini penulis menggunakan metode *waterfall* (Pressman, 2002) yang memiliki langkah-langkah sebagai berikut :

1. Analisa Kebutuhan

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa malakukan sebuah penelitian, wawancara atau studi literatur. Seorang sistem analis akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari *user* sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh *user* tersebut. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirment* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan sistem. Dokumen inilah yang akan menjadi acuan sistem analis untuk menterjemahkan ke dalam bahasa pemrogram.

2. Desain Sistem

Proses desain akan menterjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus pada : struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan

dokumen yang disebut *software requirment*. Dokumen inilah yang akan digunakan *programmer* untuk melakukan aktivitas pembuatan sistemnya.

3. Penulisan Kode Program

Coding merupakan penerjemahan *design* dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh *programmer* yang akan meterjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini.

4. Pengujian Program

Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

5. Penerapan

Tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah sistem. Setelah melakukan analisa, *design* dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh *user*.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan setelah dilakukan tentang penelitian perancangan sistem informasi penjualan komputer berbasis *web* meliputi :

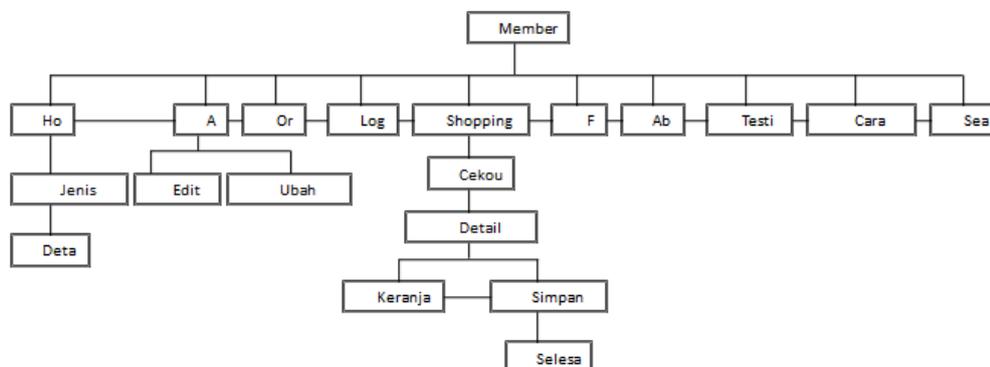
1. Analisa Kebutuhan

Berdasarkan analisis, *web* yang akan dibangun meliputi desain antarmuka, mekanisme yang berjalan serta halaman-halaman dan fitur-fitur yang diperlukan untuk sebuah toko *online*. Adapun fitur yang dibutuhkan meliputi proses pemesanan produk furniture oleh *customer* yang di jual oleh Toko Meubel Murah, proses pengolahan data-data master dan transaksi oleh administrator *website*, sampai dengan proses pembuatan laporan yang dilakukakan oleh administrator.

2. Desain Sistem

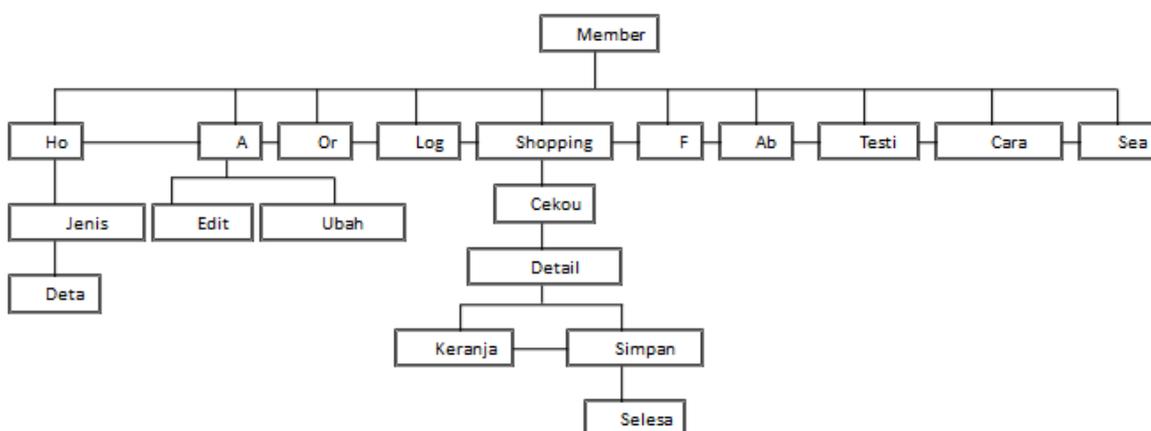
Dalam membuat desain sistem, penulis merumuskan ada 3 navigasi dan diagram *database* yaitu :

a. Struktur Navigasi *User*



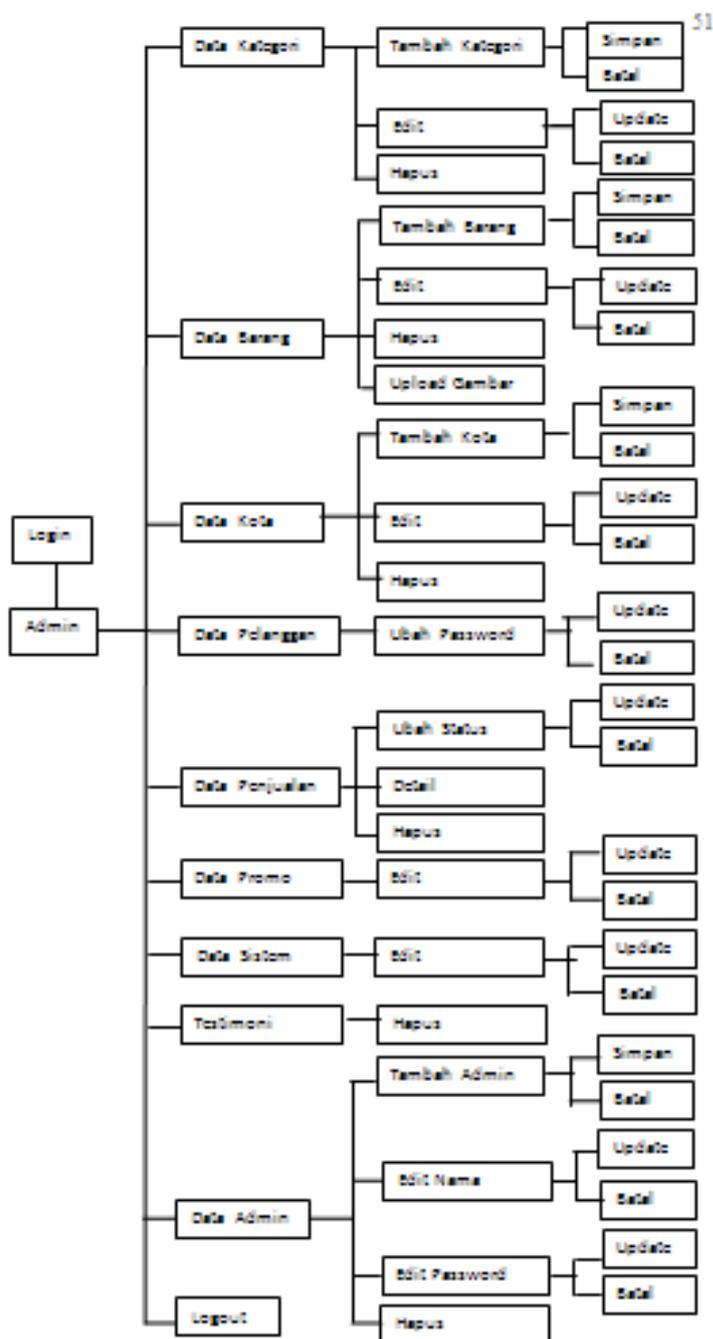
Gambar 1. Struktur Navigasi *User*

b. Struktur Navigasi *Member*



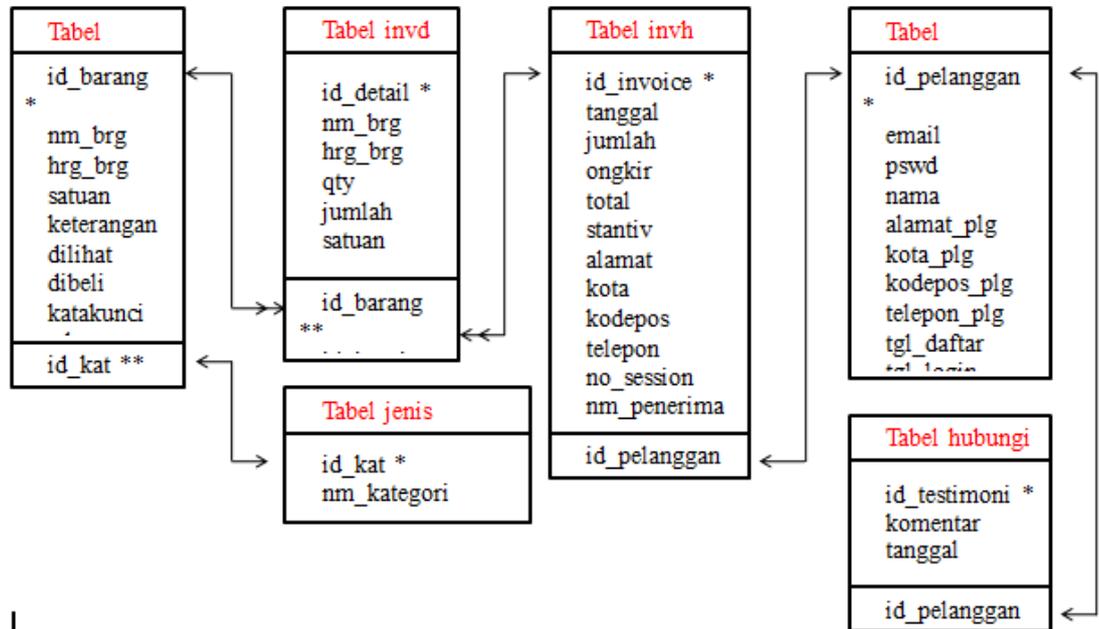
Gambar 2. Struktur Navigasi *Member*

c. Struktur Navigasi Admin



Gambar 3. Struktur Navigasi Admin

d. Diagram Database



Gambar 4. Diagram Database

3. Penulisan Kode Program

Berikut merupakan contoh kode untuk menampilkan barang yang terjual terlaris :

```

<?php
if (!isset($INDEXOK))
{
    die(header('Location: ../index.php')); // redirect ke
index.php, proses dihentikan (die)
}
$query='SELECT id_barang,nm_brg FROM barang ORDER BY dibeli
DESC LIMIT 0,5';
$hasil=mysql_query($query,$koneksiDB);
// menghitung jmlh data
$jmlData=mysql_num_rows($hasil);
if ($jmlData>0)
{
    for ($c=0; $c<$jmlData; $c++)
    
```

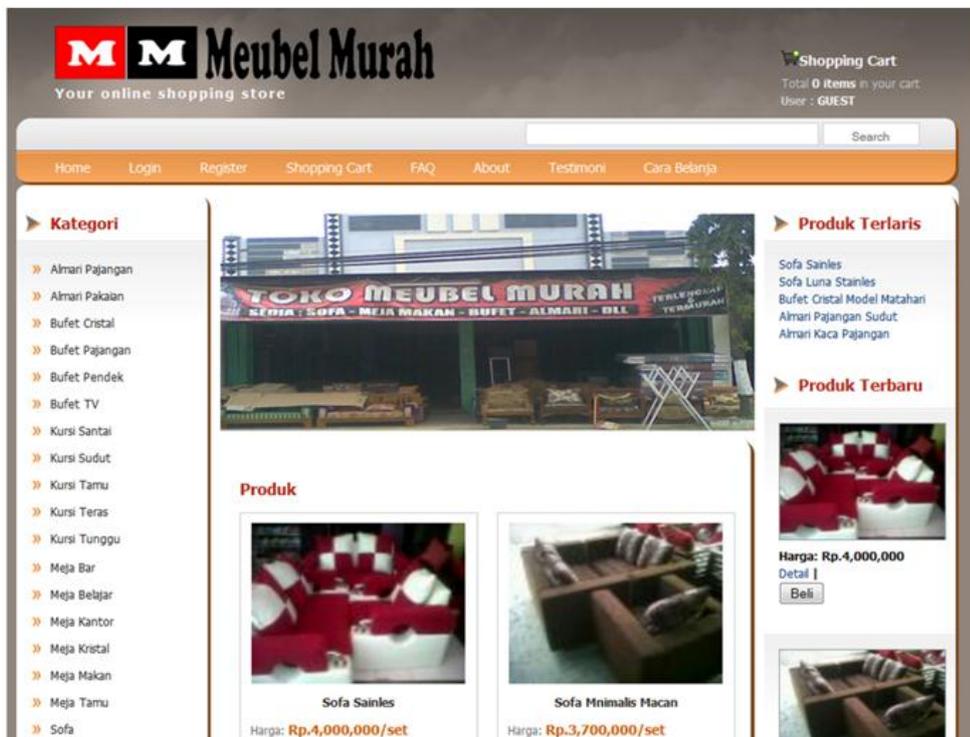
```
{
    $databrg=mysql_fetch_assoc($Hasil); // membaca data
dari $Hasil
    echo '<p>
        <a
href="index.php?module=detailbrg&id_barang='.$databrg['id_barang'].
'>'.$databrg['nm_brg'].'</a></p>';
    }
}
```

Arti dari kode tersebut adalah menampilkan id barang dan nama barang dari tabel barang dengan mengurutkan yang sudah dibeli, kemudian menghitung jumlah datanya dan ditampilkan pada menu terlaris.

4. Pengujian Program

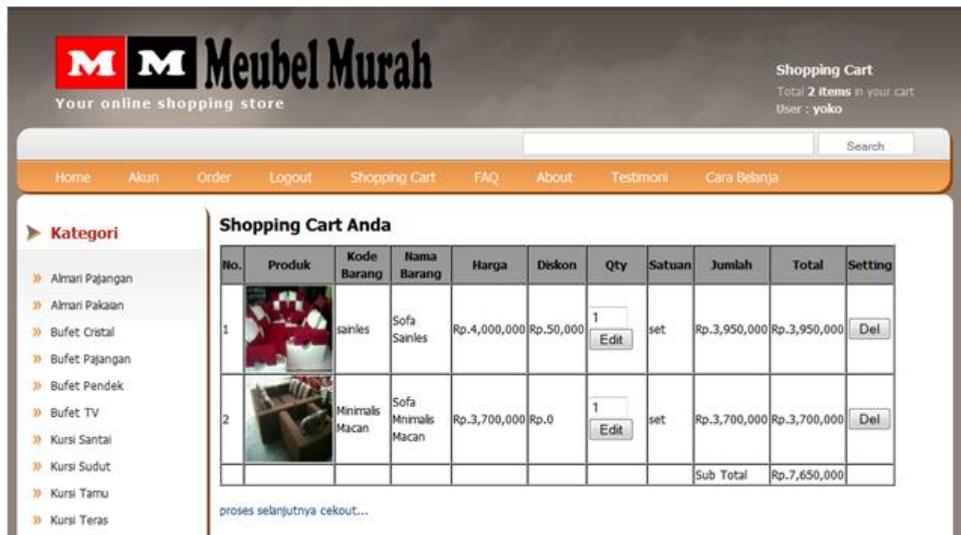
Pengujian dilakukan terhadap beberapa tampilan antar muka/tampilan yaitu :

- a. Halaman Utama/beranda



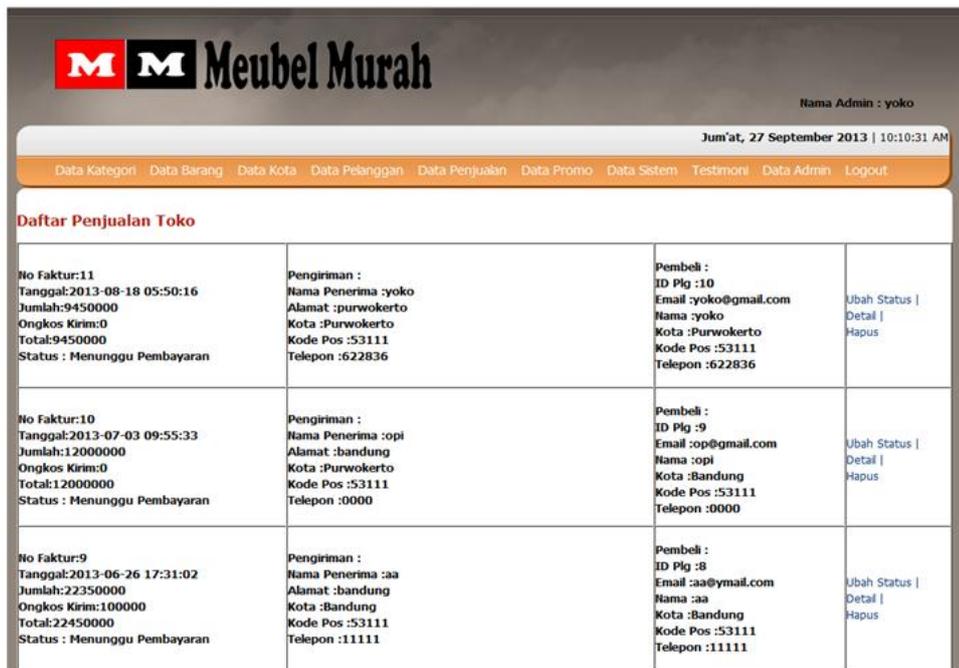
Gambar 5. Halaman Utama/Beranda

b. Halaman *Shopping Cart*



Gambar 6. Halaman *Shopping Cart*

c. Halaman Daftar Penjualan pada Admin



Gambar 7. Halaman Daftar Penjualan pada Admin

5. Penerapan

Website penjualan komputer secara *online* ini dapat digunakan di toko-toko komputer yang ada untuk menjadi media dalam melakukan transaksi *online*.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Dari Pembahasan yang telah di susun, penulis mencoba menyimpulkan pokok bahasan yang ada, adapun kesimpulannya adalah sebagai berikut:

- a. Sistem informasi penjualan merupakan sebuah aplikasi yang bermanfaat dalam bisnis perdagangan sebagai bentuk dari perkembangan teknologi dan informasi.
- b. Sistem informasi penjualan dapat menjadi penghubung dalam memperluas jangkuan usahanya pada Toko Meubel Murah melalui penjualan secara online.
- c. Sistem informasi penjualan ini dapat memberikan kemudahan kepada masyarakat khususnya *customer* dalam memperoleh informasi tentang produk furniture pada Toko Meubel Murah serta dapat membantu para *customer* untuk dapat melakukan proses pembelian dan memudahkan dalam hal bertransaksi pada Toko Meubel Murah.
- d. Sistem informasi penjualan dapat meningkatkan efektifitas dalam proses transaksi perdagangan seperti mempermudah pemilik toko dalam perhitungan transaksi dan penambahan barang atau stok dan serta dapat meningkatkan efisiensi dalam penyediaan laporan transaksi.

2. Saran

Adapun saran yang dapat penulis sampaikan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Selalu *update* tentang informasi *security* terbaru, celah keamanan *website*, serta ancaman virus yang ada di internet.
- b. Menambahkan tenaga administrator dan melakukan penggantian *password* bagi administrator dan secara berkala misal setiap bulan.
- c. Selalu mengupdate kontent secara berkala misal setiap bulan.

- d. Selalu memperbanyak promo dan secara berkala misal setiap bulan.
- e. Mengamankan hak cipta dengan cara melindungi konten *website* dari para plagiat dengan menonaktifkan fungsi *copy paste*.
- f. Adanya *backup data* untuk mencegah terjadinya kehilangan data baik akibat kelalaian manusia, mesin, atau bencana alam.
- g. Adanya *software* dan *server* terbaru seiring dengan perkembangan zaman sehingga sewaktu-waktu dapat segera di *update* mengingat perkembangan teknologi yang begitu cepat.

Penulis menyadari bagaimanapun sempurnanya suatu program tentu masih memiliki banyak kelemahan. Hal itu dapat terjadi karena kerusakan sistem yang tidak dapat diantisipasi sebelumnya atau datang secara tiba-tiba. Disamping itu *backup* atau cadangan *database* yang kurang memadai dapat menyulitkan pencarian apabila *record* dari suatu tabel sudah terhapus secara permanen.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat, Rahmat. 2010. *Pengertian dan Jenis-jenis Website*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Jogiyanto. 2005. *Analisa dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kadir, Abdul. 2003. *Pengertian Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Madcoms. 2011. *Membongkar Misteri Adobe Dreamweaver CS6 dengan PHP & MYSQL*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Nugroho, Bunafit. 2008. *Aplikasi Pemrograman Web Dinamis dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Gava Media.
- Nugroho, Bunafit. 2009. *Latihan Membuat Aplikasi Web PHP dan MySQL dengan Dreamweaver*. Yogyakarta: Gava Media.
- Pressman, Roger. 2002. *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Rosmiati, Mia., dan Popan Handayani. 2012. *Web Programing 3*. Jakarta: Modul Praktikum Web Pemrograman I BSI.
- Suyanto, M. 2003. *Strategi Periklanan Pada E-Commerce Perusahaan Top Dunia*. Yogyakarta: Andi.

- Utami, Tamrizal, dan Cahyadi. 2004. *Pengertian, Keistimewaan, dan Sifat-sifat MySQL*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Wahana Komputer. 2012. *Belajar JavaScript Menggunakan JQuery*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Widiyanto, Rahmat. 2011. *129 Teknik Profesional Photoshop CS3 Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Widiyatmoko, Joko, dan Ery Hermawan. 2008. *Mengenal Lebih Dekat Internet*. Yogyakarta: PT. Citra Aji Parama.
- Wiwit, Siswoutomo. 2005. *Panduan dan Pengertian HTML*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.