

SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA TOKO DINDA SHOP FASHION

¹Joko Saroni, ²Adinda Nur Purnama Sari

¹STMIK Muhammadiyah Jakarta, Jl.Kelapa Dua Wetan Ciaracas No.17, Jakarta, Indonesia

²STMIK Muhammadiyah Jakarta, Jl.Kelapa Dua Wetan Ciaracas No.17, Jakarta, Indonesia

¹jokosaroni@gmail.com, ²adindapurnama011@gmail.com

Abstrak

Salah satu sistem informasi berbasis computer adalah website, biasanya sistem informasi web ini ada dalam bentuk offline ataupun online. Sistem informasi web online. Penyebaran atau penyampaian informasi yang dilakukan pada sistem informasi online dapat diakses oleh siapa saja dan dimanapun dengan ketentuan harus mempunyai sambungan internet.

Tujuan dari penelitian ini memberikan solusi melalui pengkajian beberapa teori observasi lapangan dalam rangka sistem informasi penjualan berbasis web pada toko dinda shop fashion. Metode yang digunakan adalah metode waterfall, sedangkan untuk penelitiannya sendiri menggunakan metode eksperimen dan pendekatan kuantitatif untuk pengujian tingkat penerimaan pemakaian aplikasi. Berdasarkan pengujian black box yang dilakukan oleh admin dan pengujian.

Hasil dari penelitian ini dapat mempermudah proses penyusunan Sistem informasi penjualan pada toko dinda fashion shop baik dari sisi dimana pelanggan dapat memesan secara online dengan mudah dan cepat, sehingga keuntungan yang diperoleh toko tersebut dapat tercapai dengan maksimal.

Kata Kunci: teknik, informatika, toko dinda shop fashion

1. PENDAHULUAN

Pada saat ini, teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat, seiring kebutuhan manusia yang juga terus bertambah. Teknologi memegang peranan yang penting bagi keberlangsungan hidup manusia. Tidak hanya untuk masyarakat saja teknologi juga berperan penting bagi toko-toko yang sedang berkembang maupun yang sudah maju.

Toko Dinda Shop Fashion adalah toko yang bergerak dibidang penjualan pakaian. Namun toko tersebut menghadapi masalah di bidang pemasarannya, dimana toko tersebut sudah mempunyai website namun belum mempunyai toko online. Toko tersebut dalam sistem penjualannya dan promosinya masih menggunakan website dan sosial media tanpa adanya toko *online (e-commerce)*, sehingga pendapatan yang diperoleh toko tersebut kurang maksimal.

Dari latar belakang masalah tersebut, penulis tertarik untuk membuat sebuah aplikasi toko *online* yang bisa menampung produk-produk yang ada dalam toko tersebut, sehingga dalam memasarkan produknya, toko memberikan kemudahan kepada konsumen dalam mendapatkan informasi dalam membeli produk yang dijual dan sekaligus mempromosikan produk kepada konsumen, sehingga keuntungan yang diperoleh toko tersebut dapat tercapai dengan maksimal.

Batasan Masalah

Dengan identifikasi masalah seperti di atas, maka batasan masalah yang diambil dari tugas ini adalah sebagai berikut:

1. Website toko online ini pada tahap awal digunakan untuk melakukan penjualan dan tidak membahas keamanan website dan jaringan
2. Sistem ini di bangun untuk membantu pelanggan dalam melakukan pembelian atau mengetahui informasi tanpa harus datang ke toko
3. *Prototype* sistem ini dibangun menggunakan *sublime text* dan *mysql* sebagai database nya

Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Merancang sistem aplikasi yang baru untuk memperbaiki permasalahan – permasalahan yang terjadi di sistem yang sedang berjalan
2. Membuat media informasi usaha Toko Dinda Shop Fashion yang lebih komunikatif untuk promosi secara detail.

Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Dapat memberikan tambahan pengetahuan yang dapat di pakai sehingga penelitian memperoleh perbedaan apa yang dipelajari di intuisi Pendidikan dengan apa yang ada di toko dan mendapatkan pengalaman implemetasi yang nyata sebagai implementasi ilmu yang telah diperoleh.
2. Sebagai bahan pertimbangan ilmu pengetahuan dan keterampilan untuk mahasiswa khususnya yang berkaitan dengan sistem informasi Toko Dinda Shop Fashion.
3. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dalam menyelesaikan kendala teknis yang terjadi, agar dapat membantu proses permasalahan yang ada di toko dengan efektif dan efisien.

Landasan Teori

a. Pengertian Sistem

Sistem adalah suatu permintaan (penggabungan) yang terdiri dari berbagai bagian praktis (dengan kapasitas/unit tugas yang luar biasa) yang saling berhubungan dan bersama-sama merencanakan untuk memenuhi suatu siklus/pekerjaan tertentu.[1]

b. Pengertian Informasi

Informasi adalah penggunaan elektronik salah satunya adalah computer digunakan untuk menyimpan menganalisis dan mendistribusikan informasi dalam bentuk kata bilangan gambar.[2]

c. Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah kombinasi antara prosedur kerja informasi, orang dan teknologi informasi yang di organisasikan untuk mencapai tujuan. Sistem informasi adalah sebuah sistem informasi yang mempunyai fungsi mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk tujuan yang spesifik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi adalah teknologi informasi untuk mendukung operasi dan manajemen yang di butuhkan dalam mencapai tujuan organisasi.[3]

Kerangka kerja data adalah campuran dari setiap asosiasi, peralatan, pemrograman, aset data, dan sistem serta metodologi yang digunakan untuk menyimpan, memulihkan, mengubah, dan menyebarkan data. dalam sebuah asosiasi. Orang bergantung pada kerangka data saat ini untuk berbicara satu sama lain menggunakan berbagai instrumen, bantalan dan prosedur untuk persiapan data (pemrograman), organisasi hierarkis, dan penimbunan data.

Meskipun kerangka kerja data saat ini umumnya terkait dengan PC, kami telah menggunakan kerangka kerja data sejak awal kemajuan mekanis. Memang, bahkan saat ini, kami umumnya menggunakan kerangka kerja data yang menghindari laptop. Data kerangka kerja data adalah desain virtual yang memungkinkan lapisan administrasi untuk mengontrol pelaksanaan asli dari pekerjaan kerangka kerja spesialis. Kerangka kerja aktual asosiasi terdiri dari aset seperti bahan mentah, pekerja, mesin, dan aset.

Sistem virtual terdiri dari sumber daya informasi dan uang yang digunakan untuk mesin. Struktur virtual terdiri dari aset data yang digunakan untuk menangani kerangka kerja asli yang sebenarnya. Misalnya, ruang stok ekstra untuk menyimpan barang-barang stok adalah casing nyata, dan laporan master stok berbasis PC adalah kerangka kerja virtual yang mencerminkan kerangka kerja sebenarnya.[4]

d. Pengertian Penjualan

Sumber pendapatan suatu toko adalah berasal dari penjualan, karena dengan adanya penjualan dapat mengubah posisi harta toko. Penjualan merupakan puncak kegiatan dalam seluruh kegiatan toko.[5]

Penjualan adalah bagian dari promosi dan promosi adalah salah satu bagian dari keseluruhan sistem pemasaran.[6]

e. Pengertian Pembelian

Pembelian adalah serangkaian tindakan untuk mendapatkan barang dan jasa melalui penukaran, dengan maksud untuk digunakan sendiri atau dijual kembali.[7]

f. Pengertian Sistem Informasi Penjualan

sistem informasi penjualan merupakan suatu sistem yang berfungsi untuk mengolah data-data terkait dengan kegiatan penjualan baik dari transaksi pembelian sampai transaksi penjualan digunakan untuk mendukung kegiatan penjualan tersebut.[8]

g. Pengertian Toko

Toko atau kedai adalah sebuah tempat tertutup yang di dalamnya terjadi kegiatan perdagangan dengan jenis benda atau barang yang khusus, misalnya toko buku, toko buah, dan sebagainya.[9]

2. METODE PENELITIAN

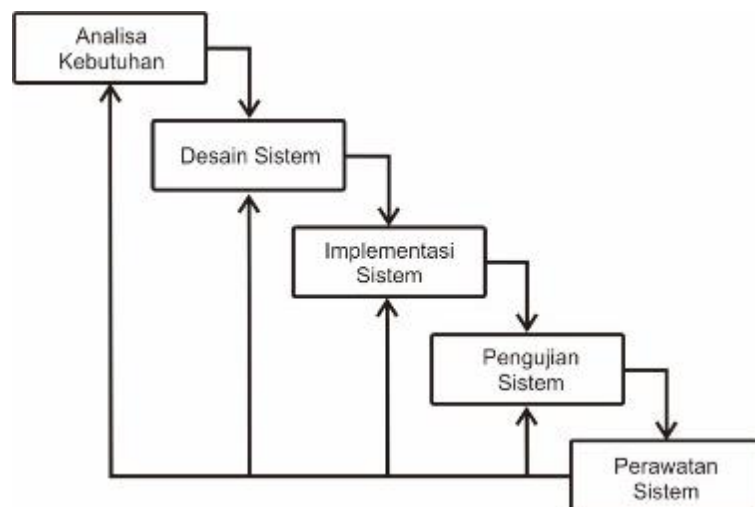
Penulis memilih beberapa metode pengambilan data yang diperlukan dalam penelitian ini:

- **Wawancara**
Wawancara dilakukan secara langsung kepada ibu Rahma Mariyane dalam hal ini selaku pemilik toko guna mendapatkan informasi dalam penulisan tugas akhir ini.
- **Observasi**
Observasi yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati secara langsung mengenai objek yang akan diteliti serta melalui pengamatan langsung langsung toko dinda shop fashion pada bagian-bagian yang terlibat dalam sistem yaitu pada pemilik toko memperoleh gambaran terhadap sistem meliputi prosedur yang digunakan pada sistem, data – data atau file yang diperlukan, serta kendala yang dihadapi yang berhubungan dengan tema yang akan dibahas.
- **Studi Pustaka**
Studi pustaka ini dilakukan dengan melakukan pencarian buku – buku, jurnal dan artikel, baik yang terdapat diperpustakaan maupun dari internet yang berhubungan

dengan penelitian yang diambil. Data – data yang berasal dari buku dan internet dijadikan sebagai referensi dalam penyusunan tugas skripsi ini.

Setelah dilakukan wawancara, observasi dan studi Pustaka dilapangan dengan pemilik toko Dinda Shop, terdapat kesimpulan yang berhubungan dengan system informasi penjualan dengan perancangan system yang digunakan adalah *metode waterfall*.

Metode *Waterfall* merupakan salah satu metode dalam SDLC (*System Development Life Cycle*) yang mempunyai ciri khas pengerjaan yaitu setiap fase dalam waterfall harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke fase selanjutnya. Artinya focus terhadap masing-masing fase dapat dilakukan maksimal karena jarang adanya pengerjaan yang sifatnya parallel walaupun dapat saja terjadi pararealisme dalam waterfall



Gambar 1. Metode *Waterfall*

Tahap Metode *Waterfall*

1. Analisa Kebutuhan

Proses pencarian data diintensifkan dan difokuskan pada Toko Dinda Shop, dengan menganalisis kebutuhan data admin dan Customer.

2. Design Sistem

Proses ini digunakan sebelum memasukkan coding pada pembuatan aplikasi. Setelah data yang dibutuhkan sudah terpenuhi pada requirment analisis, selanjutnya mendesign bentuk dari aplikasi yang akan dibuat dari tampilan utama, sub menu, gambar serta tata letak tombol pada aplikasi.

3. Implementasi Sistem

Pada tahap ini dilakukan pengerjaan pembuatan aplikasi yang telah dilakukan pada tahap desain sebelumnya. Mulai dari pengerjaan coding dengan web, memasuk gambar, animasi button – button yang nantinya akan di gabungan menjadi satu modul aplikasi Pendaftaran Online yang lengkap.

4. Pengujian Sistem

Di tahap ini akan melakukan pengujian pada aplikasi pembelajaran ini apakah terdapat terdapat eror, atau kesalahan pada desain yang telah dibuat sebelumnya.

5. Perawatan Sistem

Ini tahap terakhir dimana aplikasi pendaftaran online ini di jalankan dan dilakukan pemeliharaan serta pengembangan aplikasinya, karena aplikasi yang dibuat tidak selamanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada eror kecil yang ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada aplikasi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisa Kebutuhan Sistem

1. Analisa Kebutuhan Software

Adalah analisis sistem yang digunakan untuk merancang dan membangun system informasi penjualan berbasis web ini dari awal sampai akhir.

- | | |
|--------------------|-----------------------------|
| a. Sistem Operasi | : Windows 10 64-bit |
| b. Coding | : Sublime Text |
| c. Browser | : Google Chrome |
| d. Pemrograman | : PHP dan HTML |
| e. Server Lokal | : XAMPP |
| f. Database | : MySQL |
| g. Perangkat Lunak | : Java Script |
| h. Desain | : Template Bootsrap dan CSS |

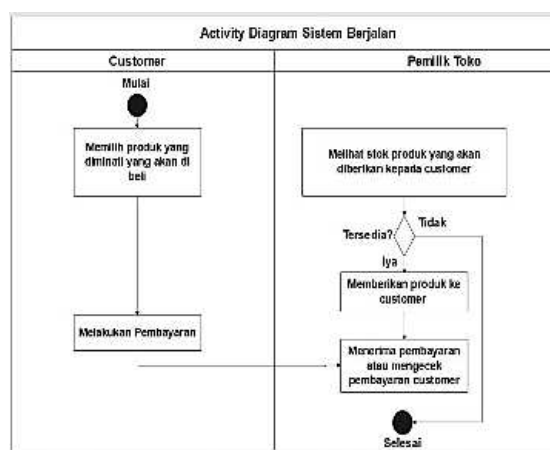
2. Analisa Kebutuhan Hardware

Hardware yang digunakan dalam perancangan system informasi penjualan berbasis web yang digunakan adalah:

- | | |
|-----------------|------------------------------------|
| a. Laptop | : Lenovo G40 |
| b. Processor | : Intel Celeron CPU N2830 2.16 GHz |
| c. Ram Memory | : 2 GB |
| d. Video Grafis | : Intel HD Graphics |
| e. Hardik | : 1 Tb |
| f. USB | : USB 3.0 |

3. Analisa Sistem Yang Berjalan

Untuk lebih mengetahui mengenai prosedur sistem yang berjalan saat ini dijelaskan sebagai berikut menggunakan diagram aktifitas.



Gambar 2 Activity Diagram Sistem Berjalan

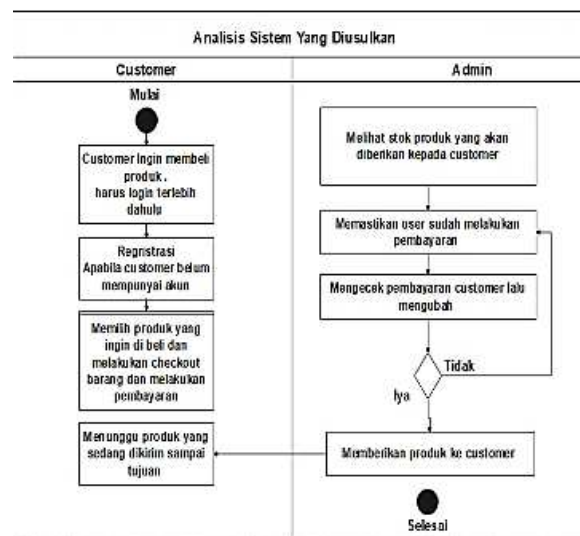
Berikut adalah penjelasan dari sistem yang berjalan saat ini:

1. *Customer* memilih produk yang diminati yang akan dibeli

2. Pemilik toko mengecek dan melihat stok produk yang akan diberikan ke *customer*
 3. *Customer* melakukan pembayaran
- Pemilik toko menerima dan mengecek pembayaran

4. Analisa Sistem Yang diusulkan

Adapun analisa sistem yang diusulkan juga dituangkan dalam bentuk diagram aktiviti, untuk diagramnya seperti berikut:



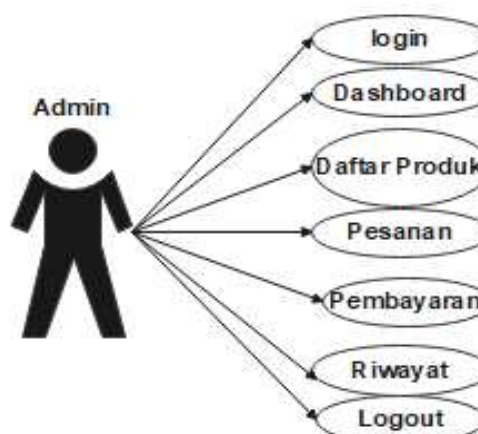
Gambar 3 Activity Analisis Sistem Yang Diusulkan

Desain Pemodelan

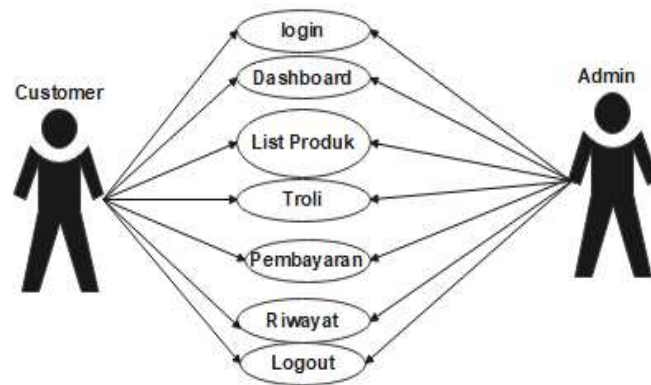
Dalam SubBab ini dijelaskan dan diuraikan tentang proses desain sistem yaitu proses yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, tampilan antarmuka (interface), dan prosedur pengkodean, agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.

Desain Pemodelan Sistem

a. Use Case Diagram Admin



Gambar 4 Use Case Diagram Admin



Gambar 5 Use Case Diagram Customer

Tabel 1 Deskripsi use case Login

Aktor Utama: Admin Nama Use Case: Login Tujuan Use Case: Menampilkan data produk-produk di toko Kondisi Awal: Sistem sudah terbuka, admin sudah login dan berada pada halaman utama home Kondisi Akhir: Tampil tabel data produk-produk Trigger: Pilih tambah, edit, hapus	Optimistic Flow: 1. Admin melakukan login dan masuk ke Sistem 2. Admin memilih menu dashboar 3. Admin memilih menu list produk 4. Admin memilih edit untuk memasukan produk-produk 5. Admin mengklik hapus atau ubah data yang dipilih 6. Tabel login menampilkan produk 7. Admin memilih menu riwayat penjualan dan memasukan data transaksi Pesimistic Flow: 1. Hasil tidak ditemukan –menampilkan “not found”
---	---

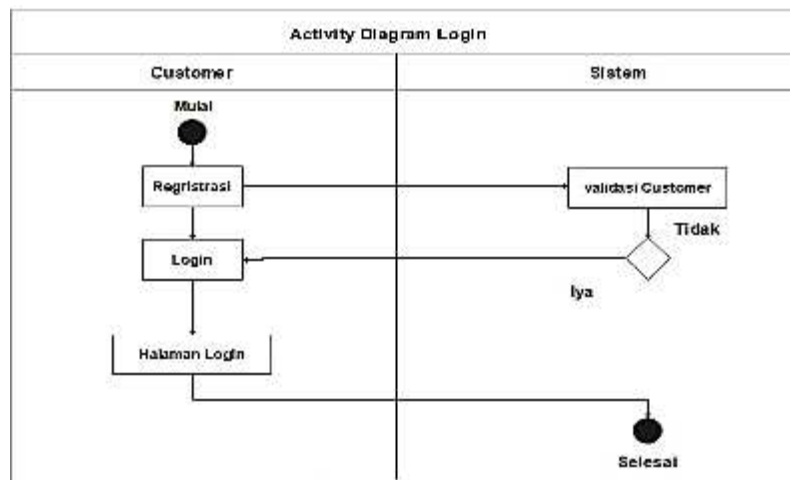
Tabel 2 Deskripsi use case Dashboard

Aktor Utama: Admin Nama Use Case: Dashboard Tujuan Use Case: Menampilkan data dan informasi produk-produk Kondisi Awal: Sistem sudah terbuka, admin sudah login dan berada pada halaman utama home. memilih menu data produk Kondisi Akhir: Tampil tabel data produk-produk Trigger: Pilih tambah, edit, hapus	Optimistic Flow: 1. Admin melakukan login dan masuk ke Sistem 2. Admin memilih menu dashboard 3. Admin memilih menu tambah data 4. Admin memilih edit untuk memasukan produk-produk 5. Admin mengklik hapus produk-produk yang akan dipilih 6. Tabel Dashboard menampilkan produk Pesimistic Flow: 1. Hasil tidak ditemukan –menampilkan “not found”
---	--

b. Activity Diagram Login

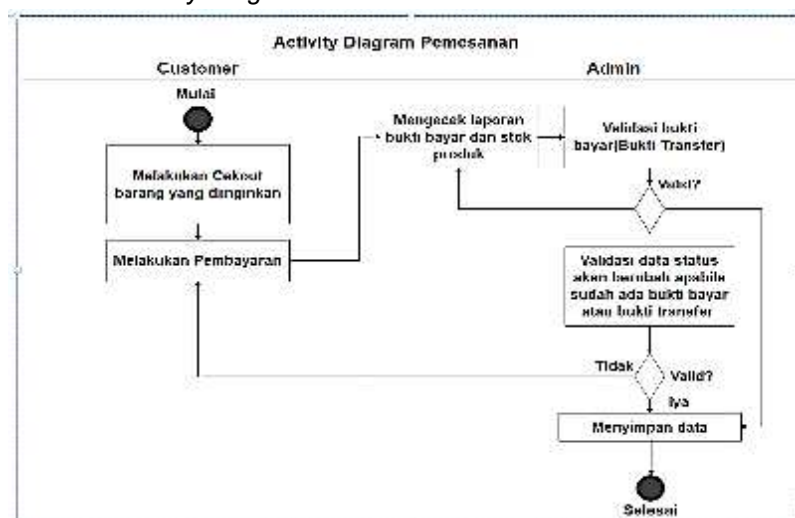
Activity diagram merupakan salah satu cara untuk memodelkan event – event yang terjadi dalam suatu use case.

1. Activity Diagram Login



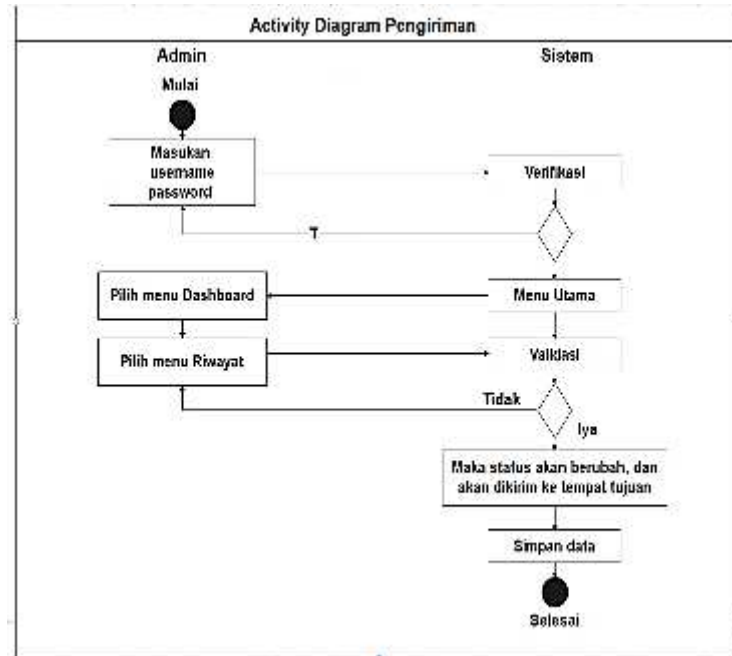
Gambar 6 Activity Diagram Login

2. Activity Diagram Pemesanan



Gambar 7 Activity Diagram Pemesanan

3. Activity Diagram Pengiriman

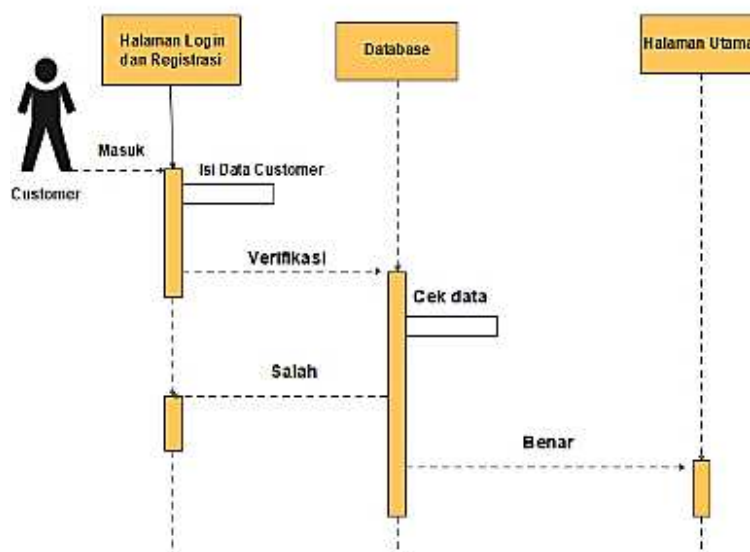


Gambar 8 Activity Diagram Pengiriman

c. Sequence Diagram

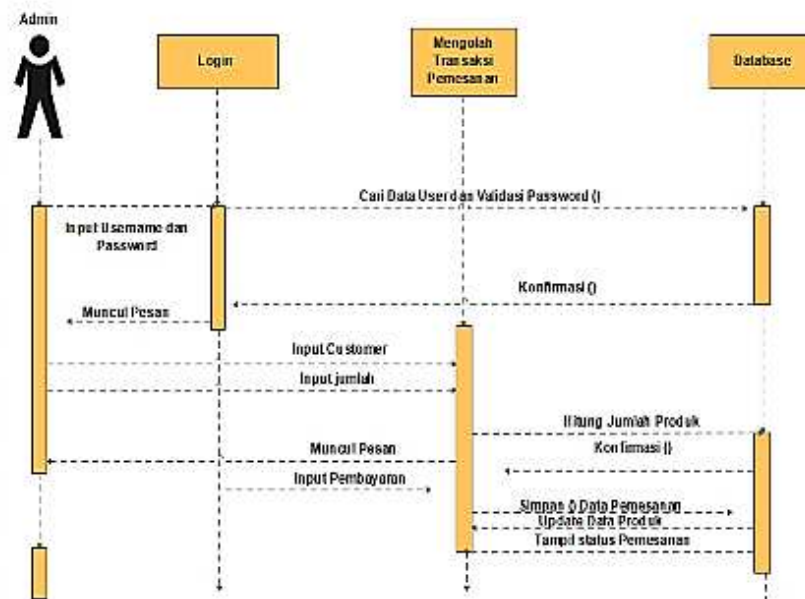
Sequence diagram merupakan diagram yang menjelaskan interaksi objek yang disusun dalam suatu urutan waktu. Diagram ini juga menunjukkan serangkaian pesan yang dipertukarkan oleh objek – objek yang melakukan suatu tugas atau aksi tertentu.

1. Sequence Diagram Login



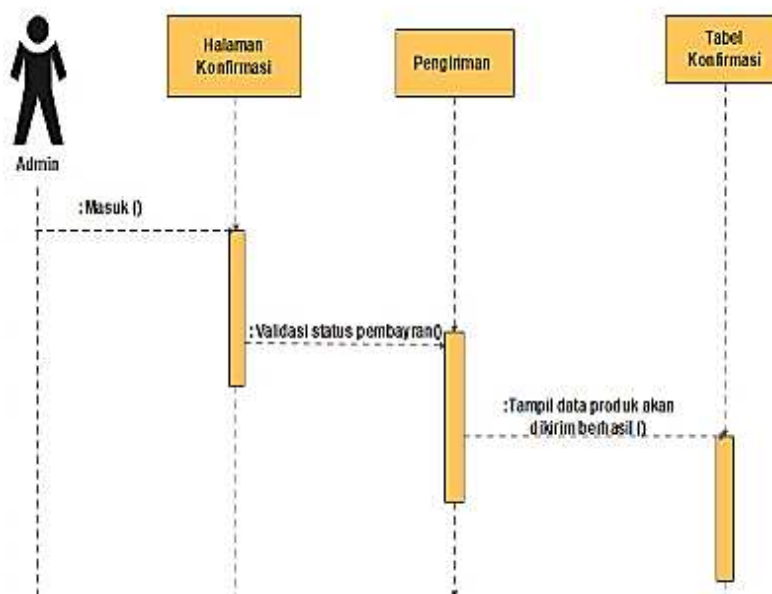
Gambar 9 Sequence Diagram Login

2. Sequence Diagram Pemesanan



Gambar 10 Sequence Diagram Pemesanan

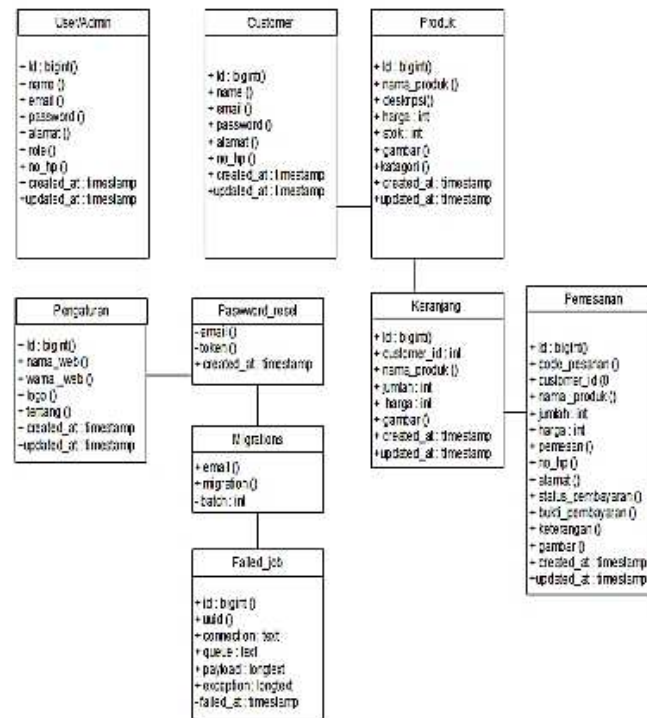
3. Sequence Diagram Pengiriman



Gambar 11 Sequence Diagram Pengiriman

d. Diagram

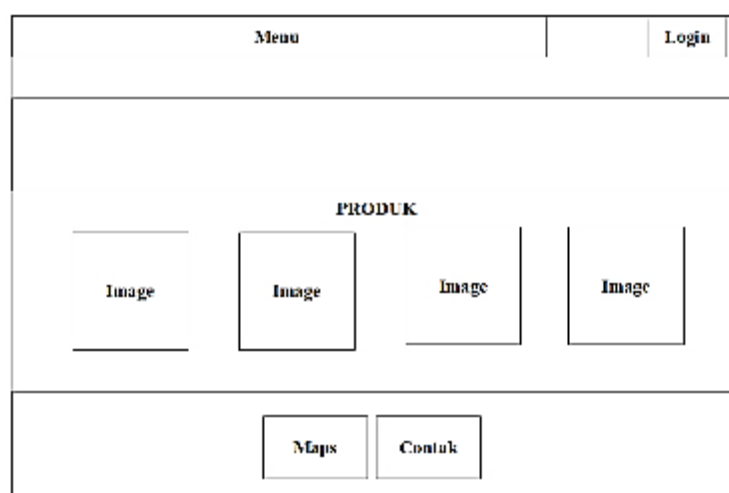
Berikut adalah gambar perancangan class diagram dari sistem informasi yang dikembangkan:



Gambar 12 Class Diagram

Implementasi Desain

Desain Halaman Home Cutomer



Gambar 13 Desain Halaman Home Customer

Desain Halaman Registrasi Customer

Gambar 14 Desain Halaman Registrasi pada Customer

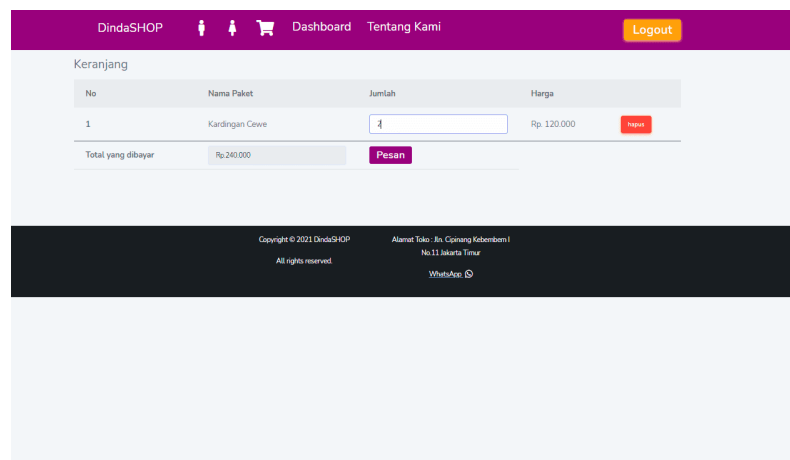
Desain Halaman Produk Customer

Gambar 15 Halaman Produk Customer

Desain Halaman Home Admin

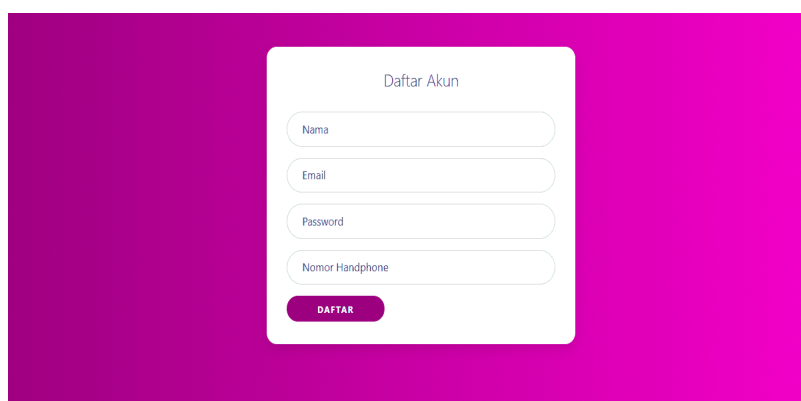
Gambar 16 Desain Halaman Home Admin

Implementasi Implementasi Halaman Customer



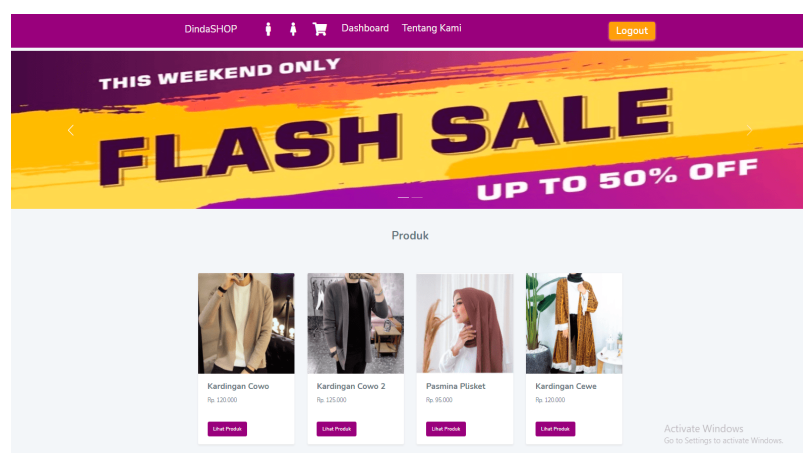
Gambar 17 Implementasi Halaman Customer

Implementasi Halaman Registrasi Customer



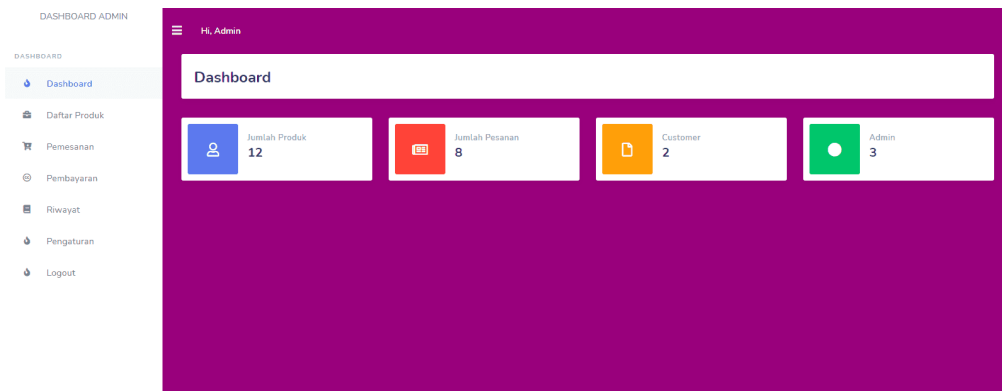
Gambar 18 Implementasi Halaman Registrasi Customer

Implementasi Halaman Produk Customer



Gambar 19 Implementasi Halaman Produk Customer

Implementasi Halaman Home Admin



Gambar 20 Halaman Menu Admin

Pengujian

Pengujian Sistem Informasi

Dalam pengujian sistem diperlukan untuk menjamin kualitas dari aplikasi yang dibuat. Selain itu pengujian juga bertujuan untuk menemukan celah atau bug dari sistem sehingga saat proses implementasi bug pada sistem dapat di minimalkan. Adapun metode pengujian sistem yang digunakan untuk pengujian adalah *black box*. Pengujian *black box* ini tidak perlu mengetahui sampai seluk beluk pengcodingan yang terjadi di belakang layar, cukup mengetahui bagaimana kesesuaian hasil output atas input yang di lakukan.

Berikut adalah hasil dari pengujian sistem pada toko dinda shop

Tabel 3 Hasil Pengujian Login Logout

NO	Sub Modul	Skenario Uji	Espektasi hasil	Hasil
1	Login	login (Benar)	Masuk ke halaman home	sesuai
		login (Salah)	Tampil pesan login gagal	sesuai
2	Logout	Logout	Kembali ke menu login	sesuai

Tabel 4 Hasil Pengujian Customer

NO	Sub Modul	Skenario Uji	Espektasi hasil	Hasil
1	Registrasi	Registrasi (Benar)	Masuk ke halaman login	sesuai
		Registrasi (Salah)	Tampil pesan Registrasi gagal	sesuai
2	Pemesanan	User input produk	Kembali ke menu pemesanan	sesuai

Tabel 5 Hasil Pengujian Admin

NO	Sub Modul	Skenario Uji	Espektasi hasil	Hasil
1	Daftar Produk	User bisa mengedit produk	Tampilan Edit	sesuai
		User bisa menghapus produk	Tampilah Hapus	sesuai
2	Pesanan	User melihat pesanan	Tampilan Pesanan	sesuai
3	Pembayaran	User melihat pembayaran	Tampilan Pembayaran	sesuai
4	Riwayat	User melihat history transaksi	Tampilan History transaksi	sesuai
5	Pengaturan	User bisa mengubah data data toko	Tampilan Pengaturan	sesuai

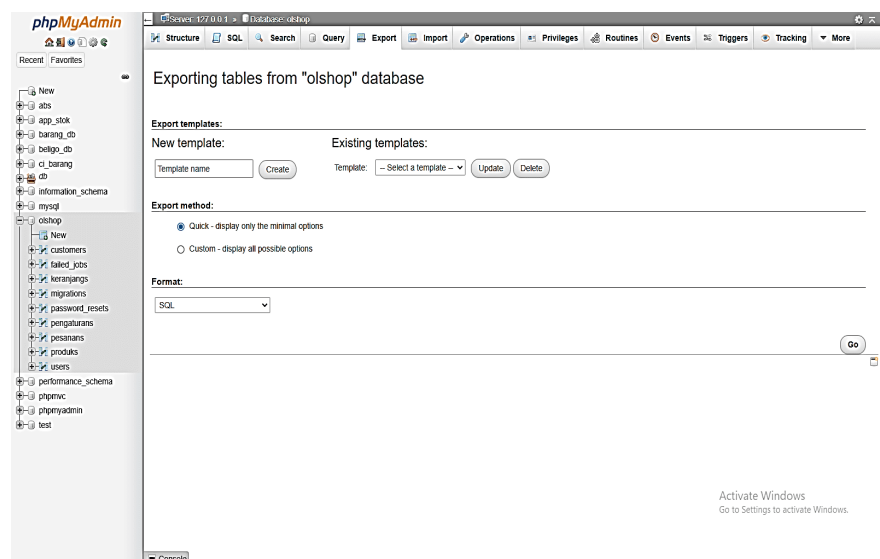
Pemeliharaan Sistem

Pemeliharaan Sistem di lakukan dari sisi sistem dan hardware. Tujuannya adalah agar sistem tetap berjalan dengan baik dan masalah-masalah yang terjadi pada sistem bisa terdeteksi sehingga tidak menimbulkan masalah yang serius.

Pemeliharaan Sistem

1. Backup data

Membbackup data penting dilakukan untuk menghindari kehilangan data jika terjadi masalah pada penyimpanan data pada *server*. Lain halnya jika teratur membackup data sehingga apabila terjadi masalah, masih ada data yang bisa digunakan untuk pemulihan. Adapun langkah yang dilakukan admin masuk ke dalam System My Sql PHP MyAdmin kemudian mengeksport database ke media penyimpanan yang lain. Seperti dalam Gambar 21



Gambar 21 Back Up Data

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan analisa dan perancangan sistem, dan pengujian sistem, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Sistem informasi penjualan berbasis *web* pada toko dinda shop fashion dapat mempermudah customer dalam pembelian produk dan memberikan informasi yang lebih cepat, efektif dan akurat .
2. Sistem informasi penjualan berbasis *web* ini telah dapat diimplementasikan dengan baik dalam menjual produk-produk yang ada di toko dinda shop fashion secara *online*.

Saran

Sistem informasi penjualan berbasis web masih jauh dari sempurna, masih terdapat kekurangan dan keterbatasan penulis, Adapun saran yang dapat penulis sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Sistem informasi penjualan berbasis *web* ini diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut, sehingga cakupan aplikasi tidak hanya sebatas mengelola produk-produk tapi juga mengelola aktifitas yang lain.
2. Perlu adanya konfirmasi registrasi bagi customer lewat sebuah *link* yang dikirimkan melalui email untuk menghindari pengguna yang menggunakan email palsu
3. Tampilan menu admin perlu dikembangkan menjadi lebih baik dan memerlukan ide-ide yang lebih kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Hasbiallyh and D. A. Jakaria, "APLIKASI PENJUALAN BARANG PERLENGKAPAN HAND PHONE DI ZILDAN CELL SINGAPARNA KABUPATEN TASIKMALAYA," *Jurnal Manajemen dan Teknik Informatika (JUMANTAKA)*, vol. 1, no. 1, 2018.
- [2] M. Destiningrum and Q. J. Adrian, "Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbasis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus: Rumah Sakit Yukum Medical Centre)," *Jurnal Teknoinfo*, vol. 11, no. 2, pp. 30–37, 2017.
- [3] S. R. C. Nursari and Y. Immanuel, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online," *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, vol. 8, no. 2, pp. 107–116, 2017.
- [4] G. M. Marakas and J. A. O'Brien, "Pengantar Sistem Informasi," 2017.
- [5] R. Rusmayadi and I. Sasangka, "PENGARUH KEPEMIMPINAN TRANSFORMASIONAL TERHADAP KINERJA KARYAWAN BIDANG SUMBER DAYA INSANI (SDI) RUMAH SAKIT MUHAMMADIYAH BANDUNG," *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, vol. 1, no. 2, pp. 64–79, 2017.
- [6] T. Abdullah and F. Tantri, "Manajemen pemasaran," *Depok: PT Raja Grafindo Persada*, 2012.
- [7] D. Setiawati, M. Mulyadi, and J. Devitra, "Perancangan Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan pada TB. Tiga Saudara Jambi," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Sistem Informasi*, vol. 2, no. 1, pp. 1–13, 2020.
- [8] S. R. C. Nursari and Y. Immanuel, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online," *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, vol. 8, no. 2, pp. 107–116, 2017.
- [9] F. Nurcahyono, "Pembangunan aplikasi penjualan dan stok barang Pada toko nuansa elektronik pacitan," *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, vol. 4, no. 3, 2017.