

# **SISTEM INFORMASI PENJUALAN KOMPUTER BERBASIS WEB PADA TOKO VIA KOMPUTER BREBES.**

Sarif Surejo<sup>1</sup>, Linda Septepiyanti<sup>2</sup>,

<sup>1</sup>Program Studi Sistem Informasi STMIK YMI Tegal

<sup>2</sup>Program Studi Teknik Informatika STMIK YMI Tegal

[sarif\\_surejo@stmik-tegal.ac.id](mailto:sarif_surejo@stmik-tegal.ac.id)<sup>1</sup>, [linda@stmik-tegal.ac.id](mailto:linda@stmik-tegal.ac.id)<sup>2</sup>

## **Abstrak**

Perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini sangat mempengaruhi sistem perdagangan serta memberikan kemudahan untuk melakukan kegiatan dalam usaha bisnis. Seperti penawaran, pembelian, penjualan barang-barang dan jasa melalui media internet. Seiring dengan perkembangan teknologi komputer maka internet dapat dijadikan salah satu solusi dalam masalah ini. Dalam hal ini menjelaskan bahwa segala transaksi bisnis dapat dilakukan secara elektronik tanpa harus melakukan transaksi dengan kontak fisik secara langsung atau tanpa harus bertatap muka. Dalam dunia usaha bisnis melalui online atau internet, e-commerce memiliki peranan yang sangat penting, serta efektifitas bisnis secara elektronik telah memberikan banyak kemudahan baik bagi perusahaan maupun bagi konsumen. Bagi perusahaan, sistem informasi penjualan ini akan membantu untuk memperluas daerah pemasaran produk yang akan dijualnya dan biaya operasional bisa lebih dikurangi. Sedangkan bagi konsumen, sistem informasi penjualan ini akan mempermudah mendapatkan dan membandingkan informasi tentang produk yang akan dibelinya. Untuk itu, diperlukan sebuah website e-commerce yang mempunyai rancangan yang tepat, serta mengerti kebutuhan para konsumen atau para pengunjungnya.

Kata kunci: sistem, informasi, penjualan, e-commerce, computer

## **Abstract**

The rapid development of technology currently greatly affects the trading system and provides convenience for conducting business activities. Such as offering, buying, selling of goods and services through internet media. Along with the development of computer technology, the internet can be used as a solution to this problem. In this case, it explains that all business transactions can be carried out electronically without having to make transactions with direct physical contact or without having to meet face to face. In the world of business through online or internet, e-commerce has a very important role, and the effectiveness of electronic business has provided many conveniences for both companies and consumers. For companies, this sales information system will help to expand the marketing area of the products to be sold and operational costs can be further reduced. As for consumers, this sales information system will make it easier to get and compare information about the products to be purchased. For that, we need an e-commerce website that has the right design, and understands the needs of consumers or visitors.

Keywords: system, information, sales, e-commerce, computer

## **1. Pendahuluan**

Untuk meningkatkan pelayanan kepada konsumen suatu bidang usaha penjualan harus inovatif dan selalu memberikan yang terbaik bagi konsumen. Inovatif dalam arti harus menjual produk-produk yang sesuai dengan kebutuhan konsumen disamping itu barang-barang yang ditawarkan mengikuti perkembangan, kemudian selalu memberikan yang terbaik berarti memberikan banyak alternatif barang, dan kemudahan dalam bertransaksi. Saat ini metode

transaksi pada Via komputer masih belum efektif dan efisien tidak memberikan kemudahan kepada konsumen karena konsumen harus datang langsung ke toko via komputer untuk membeli atau memesan barang yang mereka inginkan.

Dalam memperkenalkan dan memasarkan produk yang dijual Via komputer masih menggunakan brosur, surat kabar, spanduk atau iklan - iklan di beberapa tempat dan lewat media elektronik (radio), serta dalam penyampaian informasi kepada konsumen mengenai produk terbaru dan harga yang tidak relevan disajikan tidak online (informasi selalu ontime dalam waktu 24 jam dan update informasi yang terbaru).

Sedangkan untuk meningkatkan penjualan, Toko Via Komputer harus memperluas jangkauan pemasaran yang tidak terbatas oleh area geografis serta perlu memberikan informasi yang selalu update untuk dipublikasikan kepada konsumen, termasuk dalam memasarkan produk terbaru atau menawarkan harga produk yang tidak relevan.

Sehubungan dengan uraian diatas, penyusun memberikan solusi bagi Via Komputer di bidang penjualan, dengan mengembangkan Sistem Informasi Penjualan berbasis Web pada Via Komputer, yang diharapkan dapat berguna dalam bidang pemasaran dan pemesanan dan memudahkan user/ konsumen dalam mengakses informasi yang dibutuhkan. Dengan adanya metode Penjualan berbasis web yang selalu online atau ontime, maka menjadikan Via Komputer lebih maju satu langkah di bidang Penjualan.

Dari segi bahasa, toko online berasal dari dua suku kata, Toko dan Online. Menurut kamus besar bahasa Indonesia, toko berarti sebuah tempat atau bangunan permanen untuk menjual barang-barang (makanan, minuman, dan sebagainya). Sedangkan online yang terjemahan bahasa indonesianya adalah dalam jaringan, menurut *Wikipedia* adalah keadaan disaat seseorang terhubung ke dalam suatu jaringan ataupun sistem yang lebih besar. Jadi berangkat dari dua pengertian secara bahasa tersebut kita dapat mengartikan toko online sebagai tempat terjadinya aktifitas perdagangan atau jual beli barang yang terhubung ke dalam suatu jaringan dalam hal ini jaringan internet.

## **2. Metodologi Penelitian**

Berkaitan dengan upaya ilmiah, maka baik buruknya suatu penelitian tergantung pada metode yang digunakan. Metodologi Merupakan kerangka teoritis yang dipergunakan oleh penulis untuk menganalisa, mengerjakan atau mengatasi masalah yang dihadapi (Keraf, 2001:310).

Adapun metodologi yang dipakai dalam penelitian terdiri dari:

### **a. Metode pengumpulan data**

Untuk mendapatkan data-data sebagai bahan masukan dalam penelitian ini digunakan beberapa cara pengumpulan data sebagai berikut:

#### 1) Studi Pustaka

Studi Pustaka merupakan pengumpulan data yang bersumber dari referensi buku-buku panduan dan literatur-literatur lain yang berhubungan dengan pokok masalah. (Marzuki, 2000:62). Pengumpulan data dalam penelitian ini dengan cara membaca literatur, jurnal, paper, buku dan bacaan-bacaan lain yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

#### 2) Wawancara

Wawancara atau interview adalah suatu cara untuk mengumpulkan data dengan menanyakan langsung kepada informan atau pihak yang kompeten dalam suatu permasalahan. Sitinjak dkk (2004:12). Dalam metode ini penulis mengadakan pembicaraan langsung dengan pihak pegawai bagian TI dan menanyakan hal-hal mengenai objek permasalahan.

#### 3) Observasi

Umar Husain (2000:43) mengemukakan Observasi adalah metode penelitian yang

digunakan untuk memperoleh fakta-fakta tentang gejala atas permasalahan yang timbul. Dalam metode ini observasi dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung pada objek permasalahan di MinangMart Fashion.

### b. Metode pengembangan sistem perangkat lunak

Dalam mengembangkan perangkat lunak digunakan metode *waterfall* dengan tahap-tahap sebagai berikut :

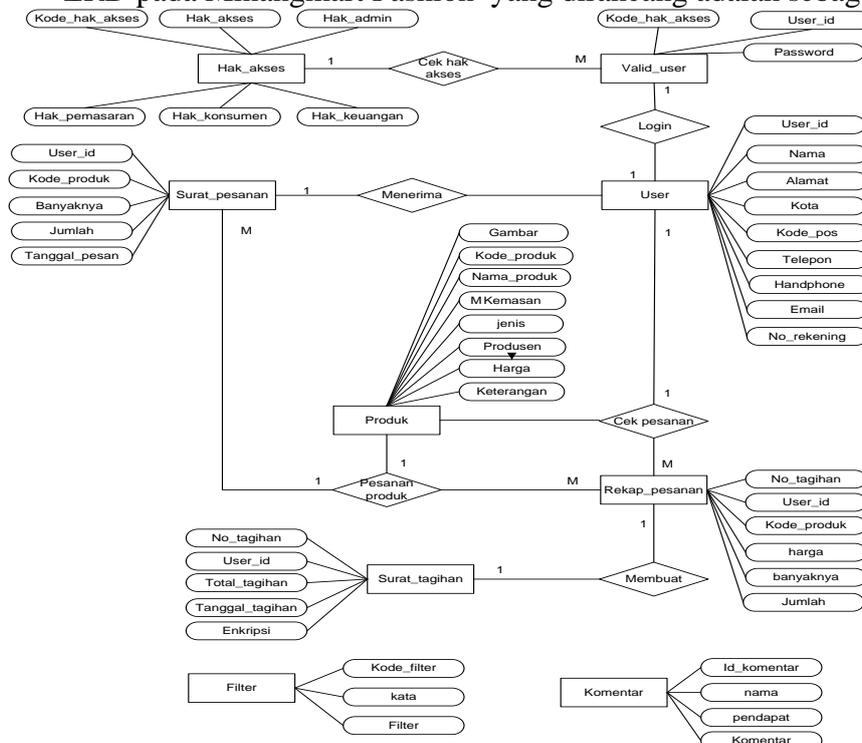
1. *System engineering* : merupakan tahapan awal dalam pembangunan perangkat lunak yaitu menetapkan segala hal yang diperlukan dalam pelaksanaan pembangunan perangkat lunak dan menentukan apakah sistem benar-benar dibutuhkan.
2. *Analisis*: merupakan tahap dimana rekayasa perangkat lunak menganalisa hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan.
3. Perancangan: *yaitu* merupakan tahap penterjemah dari keperluan atau data yang telah dianalisa ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pemakai.
4. Pengkodean : pengembangan perangkat lunak dengan bahasa pemrograman untuk membuat aplikasi bersangkutan
5. Pengujian : dilakukan untuk menyesuaikan kebutuhan diawal dengan perangkat lunak yang dibangun, juga tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang telah selesai dibuat.
6. *Maintenance* atau pemeliharaan: tahap ini merupakan tahap akhir dimana perangkat lunak yang sudah ada selesai dapat mengalami perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan pasar.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### a. Rancangan Basis Data

#### 1) ERD sistem yang dirancang

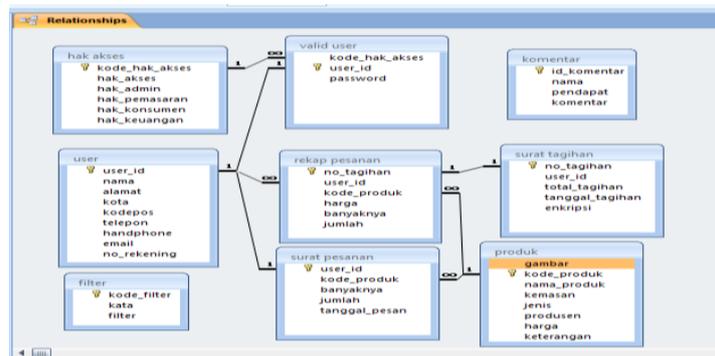
ERD pada Minangmart Fashion yang dirancang adalah sebagai berikut



Gambar 1. Entity Relationship Diagram (ERD) Minangmart Fashion

## 2) Normalisasi

Normalisasi tabel pada Minangmart Fashion adalah sebagai berikut:

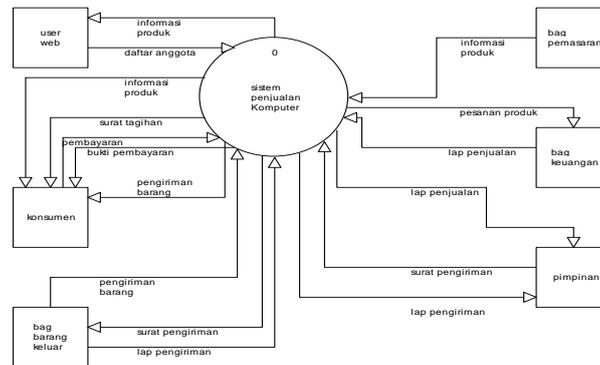


Gambar 2. Normalisasi Tabel Minangmart Fashion

## 3) Rancangan Proses

### a) Diagram Konteks

Berikut diagram konteks pada system informasi penjualan komputer

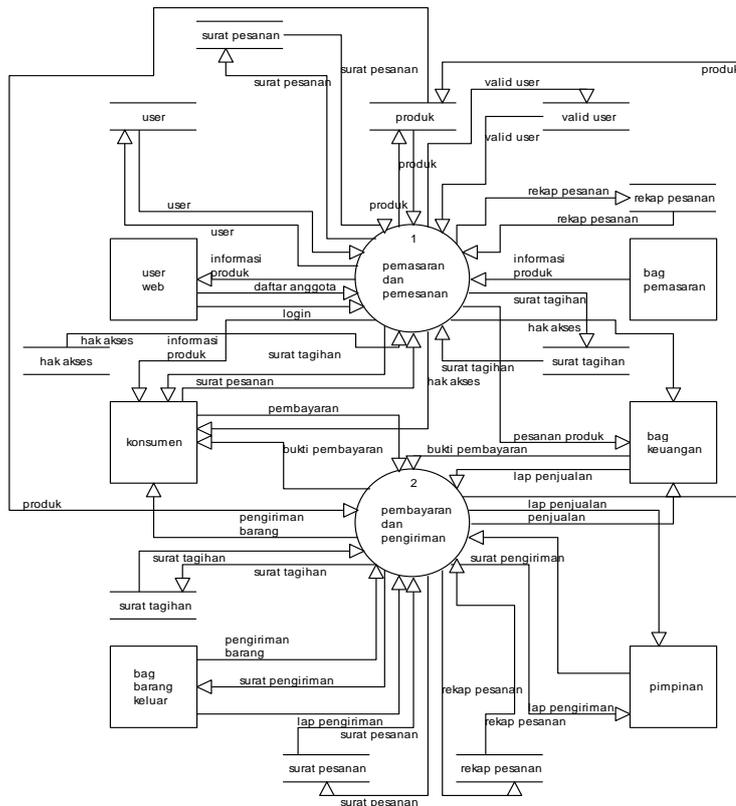


Gambar 3 Diagram Konteks Sistem Informasi Penjualan Komputer

### b) Data Flow Diagram

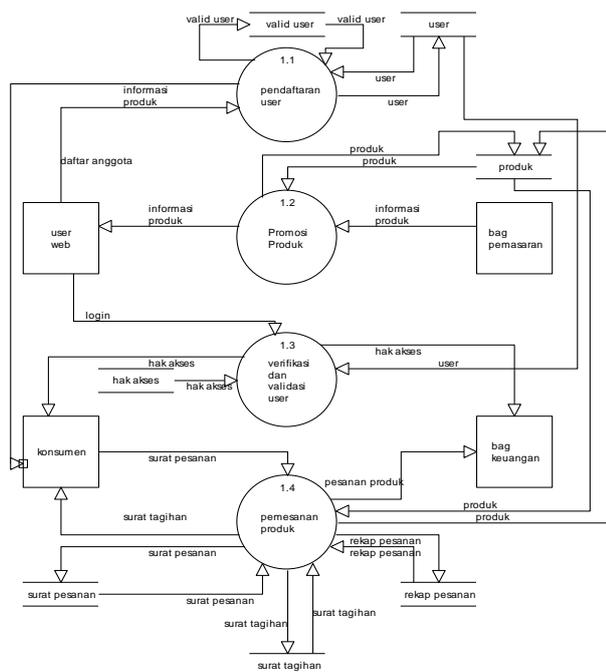
Data Flow Diagram (DFD) pada Sistem Informasi penjualan komputer sebagai berikut :

#### 1) DFD Level 0 Sistem Informasi Penjualan komputer



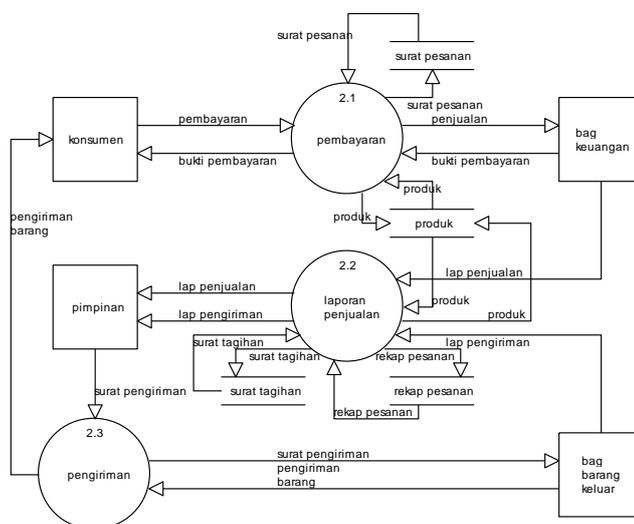
Gambar 4 DFD Level 0

2) Diagram Level 1 Proses Pemasaran dan Pemesanan



Gambar 5 Diagram Level 1 Proses Pemasaran dan Pemesanan

### 3) Diagram Level 1 Pembayaran dan Pengiriman



Gambar 6 Diagram Level 1 Proses Pembayaran dan Pengiriman

#### b. Pengujian

pengujian yang dilakukan dengan menguji sistem secara *alpha* (terurut). Pengujian website penjualan komputer online di toko via brebes berikut menggunakan data uji berdasarkan data yang telah didapat dari toko via brebes. pengujian selengkapnya terlihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 1 Pengujian website penjualan komputer online pada Toko Via komputer Brebes**

Item Uji	Detail Pengujian	Tabel yang diproses	Hasil pengamatan
Pendaftaran User	Masukan : daftar anggota Keluaran : memiliki hak akses konsumen ( user )	User	Diterima
Promosi produk	Masukan : produk . Keluaran : informasi produk	Produk	Diterima
Verifikasi dan validasi user	Masukan : login. Keluaran : hak akses	Hak akses, user	Diterima
Pemesanan produk	Masukan : surat pesanan Keluaran : surat tagihan	Rekap pesanan, surat tagihan, surat	Diterima

		pesanan	
Pembayaran	Masukan : pembayaran, surat pesanan.  Keluaran : bukti pembayara	Surat pesanan produk	Diterima
Laporan penjualan	Masukan : surat tagihan, rekap pesanan laporan penjualan.  Keluaran : surat tagihan, rekap pesanan.	Surat tagihan, rekap pesanan, produk	Diterima
Pengiriman	Masukan : surat pengiriman  Keluaran : pengiriman barang	Produk	Diterima

#### 4.1 Implementasi Antar Muka

Sistem informasi simpan pinjam terdiri dari tampilan-tampilan dan proses dengan sistem, berikut adalah tampilan dari sistem ini :

##### a. Rancangan Layar (dialog)

##### 1) Tampilan Web penjualan Via Komputer



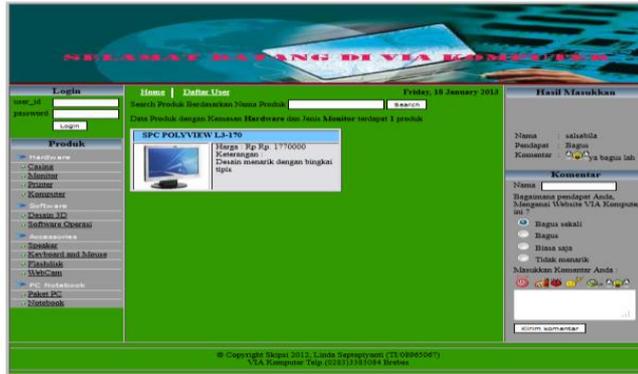
Gambar 7 Tampilan Halaman Utama

##### 2) Tampilan Daftar User



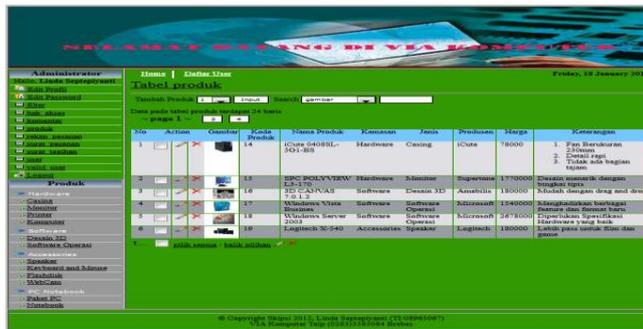
Gambar 8 Tampilan Daftar User

3) Tampilan promosi produk



Gambar 9 Tampilan Promosi Produk

4) Tampilan daftar produk dengan hak pemasaran



Gambar 10 Tampilan Daftar Produk dengan Hak Pemasaran

5) Tampilan surat\_pesanan



Gambar 11 Tampilan Surat Pesanan

6) Tampilan surat\_tagihan



Gambar 12 Tampilan Surat Tagihan

#### 4. Kesimpulan

Metode Pemasaran dan Pemesanan yang diterapkan Via Komputer, saat ini masih terdapat kekurangan - kekurangan yang mengakibatkan biaya pemasaran yang mahal dan pemesanan produk masih off-line, karena media promosi produk masih menggunakan media cetak (surat kabar dan spanduk), informasi yang disajikan tidak on-line (informasi selalu ontime dalam waktu 24 jam dan update informasi yang terbaru) serta jangkauan pemasaran terbatas oleh area geografis.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka perlu merancang metode pemasaran dan pemesanan yang baru yaitu dengan mengubah media promosi dan media pemesanan produk pada Via Komputer dengan menggunakan Aplikasi Web.

Adapun kelebihan - kelebihan dari metode pemasaran dan pemesanan dengan Aplikasi Web adalah sebagai berikut:

1. Menghemat biaya pemasaran produk.
2. Memudahkan pemesanan produk.
3. Mempermudah user dalam mengakses Informasi mengenai spesifikasi produk/jasa yang ditawarkan oleh Via Komputer.
4. Memperluas jangkauan pemasaran yang tidak terbatas oleh area geografis.
5. Lebih efektif dan efisien dalam pemasaran dan pemesanan produk.

#### Daftar Pustaka

- Adi Nugroho. *E-Commerce Memahami Perdagangan Modern di Dunia Maya*. Bandung: Informatika, 2006
- Ali Zaki & SmitDev Community. *36 Menit Belajar Komputer PHP dan MySQL*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2008.
- Ali Zaki & SmitDev Community. *Seri Penuntun Praktis Ajax untuk Pemula*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2008.
- Ben forta. *Merancang Sendiri dalam 10 Menit SQL*. Yogyakarta : Andi, 2002
- Bimo Sunarfrihantono, ST. *PHP dan MySQL untuk Web*. Yogyakarta : Andi, 2002.
- Bonnie Soeherman & Marian Pinontoan. *Designing Information System*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2008
- Didik Dwi Prasetyo. *101 Tip Trik Pemrograman PHP buku kedua*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2008
- Firdaus. *7 Jam Belajar Interaktif PHP & MySQL dengan Dreamweaver*. Palembang: Maxikom, 2007.

- Hanif Al Fatta. *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan bersaing Perusahaan & Organisasi Modern*. Yogyakarta. CV Andi Offset. 2007.
- Joseph p. connon, dkk. *Pemasaran dasar - pendekatan manajemen global*. Jakarta, salemba empat. 2008
- Octaviani Hs. *Shortcourse SQL Server 2008 Express*. Semarang : Wahana Komputer. 2010.
- Taufiq Hidayatullah, A. *Merancang Sendiri Halaman Website Menggunakan Macromedia Dreamweaver 8*. Surabaya : Indah Surabaya, 2007.
- Taufiq Hidayatullah, A. *Kolaborasi Aplikasi Desain Grafis CorelDRAW 12 & Photoshop CS*. Surabaya : Indah, 2006