

## Rancang Aplikasi Penjualan *Online* Perlengkapan Anak pada CV. Permata

Radix Ardi Guntoro<sup>1)</sup> Sulistiowati<sup>2)</sup> Julianto Lemantara<sup>3)</sup>

Program Studi/Jurusan Sistem Informasi  
Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, Sistem Informasi  
Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email : 1)[Radixguntoro@gmail.com](mailto:Radixguntoro@gmail.com), 2)[Sulist@stikom.edu](mailto:Sulist@stikom.edu), 3)[Julianto@stikom.edu](mailto:Julianto@stikom.edu)

### Abstract:

*CV. Permata is a child store with the name of Nikita Baby Shop. CV. Permata located in Gotong Royong street No. 25E, Babat Lamongan. In 2015, sales of CV. Permata instability. CV. Permata must be expanding their sales to get more profit. Based on interviews, CV. Permata do not want to using social media such as facebook and instagram to selling their products. The shortage of facebook and instagram, customers got difficult to booking the products. Of the CV. Permata problem, CV. Permata need online shop application that have add to cart features, product catalogue features, best seller report, most buyer report, product stock report, etc. With this application is expected to provide information data member, best seller report, most buyer report, product stock report with the aim of providing information to help CV. Permata sales.*

**Keywords:** *Online Shop, Website, Baby Shop*

CV. Permata merupakan usaha toko perlengkapan anak dengan nama toko Nikita Baby Shop yang berlokasi di jalan Gotong Royong No. 25E, Babat Lamongan. Toko ini menjual pakaian anak, mainan, boneka dan perlengkapan bayi. Toko ini berdiri pada tanggal 29 Juni 2013.

Pada tahun 2015 penjualan CV. Permata cenderung mengalami ketidakstabilan. Pada bulan Juli penjualan mengalami peningkatan yang cukup pesat dibanding bulan-bulan lainnya. Berdasarkan wawancara, pemilik CV. Permata berharap penjualan meningkat seperti bulan Juli 2015 bahkan bisa melebihi. Untuk meningkatkan penjualannya, CV. Permata harus memperluas pasarnya dan target pasar yang dijangkau oleh CV. Permata tidak hanya dari kota Lamongan tetapi berasal dari luar kota bahkan luar pulau. CV. Permata berniat membuka cabang di luar kota ataupun luar pulau tapi belum terealisasi karena membutuhkan biaya yang sangat besar. Grafik penjualan pada tahun 2015 ini dapat dilihat pada gambar 1.



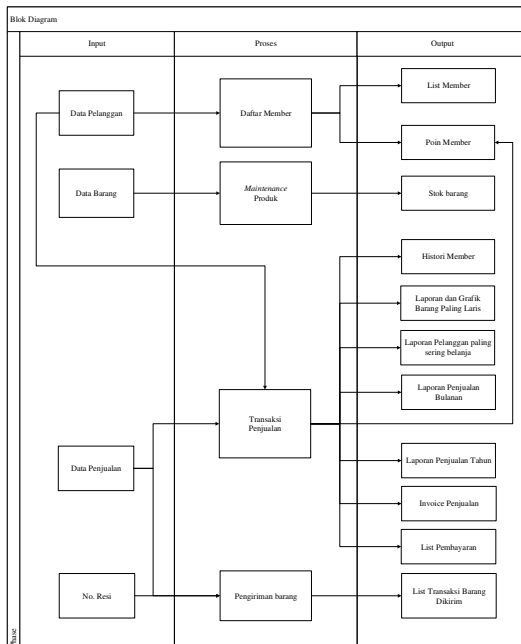
**Gambar 1** Grafik Penjualan Tahun 2015

Berdasarkan wawancara, pemilik tidak ingin menggunakan media sosial seperti *facebook* dan *instagram* untuk menjual produknya karena, media sosial tersebut hanya berisi foto-foto saja dan dalam pemesanan pelanggan harus menuliskan data barang dengan lengkap mulai dari nama lengkap, kategori, warna dan ukuran. Di sisi lain pemilik juga mengalami kesulitan dalam pembuatan laporan transaksi penjualan.

Dari permasalahan tersebut, maka CV. Permata membutuhkan aplikasi penjualan *online* yang memiliki fitur-fitur seperti katalog produk, *add to cart*, laporan barang terlaris, pelanggan yang sering berbelanja, stok barang dan lain-lain. Dengan adanya aplikasi penjualan *online* ini, CV. Permata dapat memperluas pasar di seluruh kota yang berada di Indonesia tanpa membangun atau membuka cabang di luar kota maupun luar pulau.

**METODE**

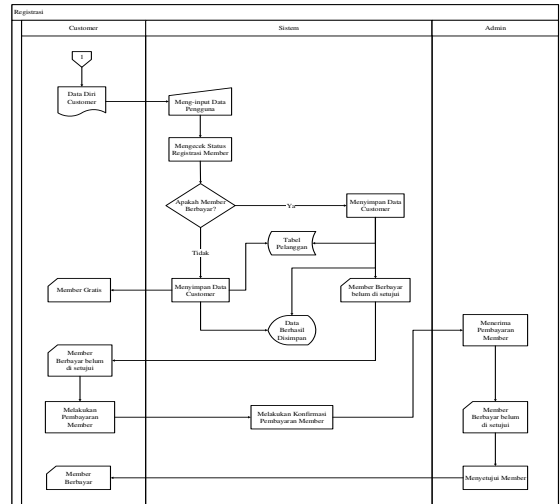
Dalam merancang sistem informasi ini, penulis mengumpulkan informasi yang diperlukan, pencarian data baik data utama maupun pendukung dan pengolahan data dilakukan dengan cara *database* dan membuat sistem. Data inputan diantaranya : data-data yang berkaitan dengan pengguna, data barang, nomor resi dan data penjualan. Kemudian data tersebut diproses menghasilkan data pelanggan, stok barang dan laporan. Blok diagram sistem penjualan *online* dapat dilihat pada gambar 2.



**Gambar 2** Block Diagram

**System Flow Registrasi**

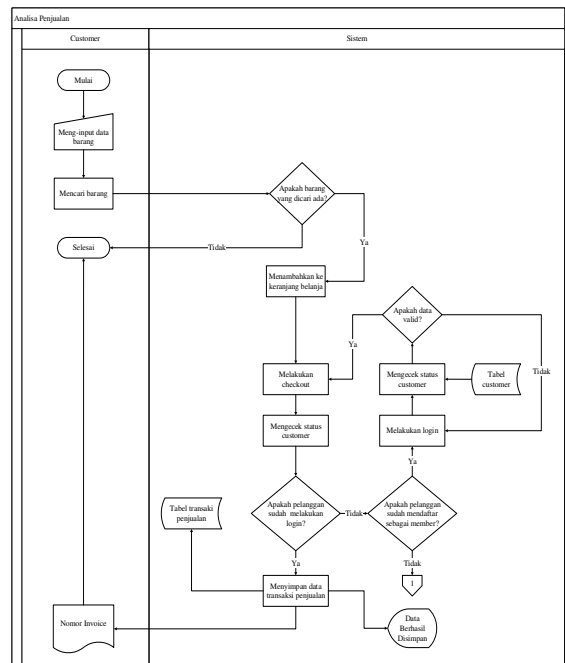
*System flow* registrasi pelanggan ini menggambarkan alur sistem baru yang telah dibuat. Pelanggan melakukan registrasi sebelum melakukan pembelian. Ada 2 macam jenis member pelanggan yaitu member gratis dan member prabayar, member prabayar ini akan memberikan *point* disetiap pembelian apabila pelanggan telah berbelanja dengan minimum nominal Rp. 100.000. *Point* yang diberikan dapat ditukarkan sebagai voucher pembelian.



**Gambar 3** System Flow Registrasi

**System Flow Analisa Penjualan**

*System flow* transaksi penjualan ini menggambarkan kegiatan pelanggan saat mulai dari melakukan pencarian barang, menambahkan ke keranjang belanja, melakukan pembayaran.

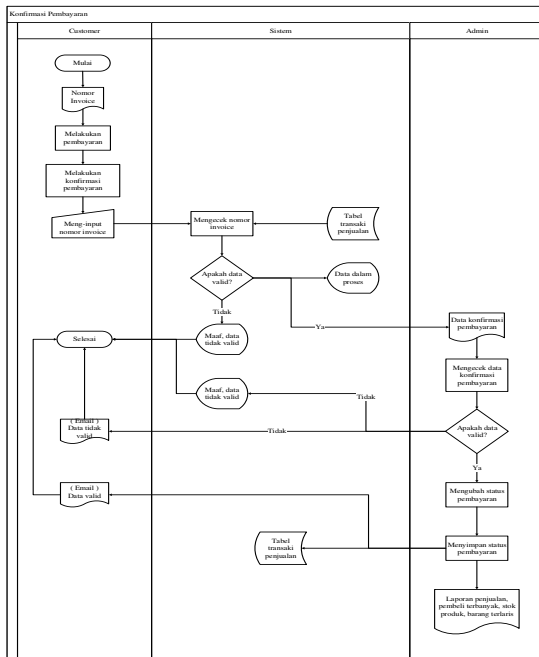


**Gambar 4** System Flow Analisa Penjualan

**System Flow Konfirmasi Pembayaran**

*System flow* konfirmasi pembayaran ini menggambarkan alur pelanggan melakukan konfirmasi pembayaran. Data konfirmasi pembayaran ini akan di cek oleh admin apakah

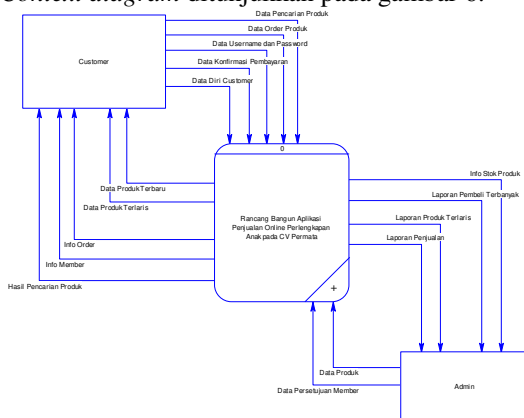
pembayaran sesuai dengan data yang diterima oleh admin. Apabila data sesuai, maka admin akan memberikan *feedback* kepada pelanggan dan pihak perusahaan akan mengirim barang yang dibeli oleh pelanggan.



Gambar 5 System Flow Konfirmasi Pembayaran

**Context Diagram**

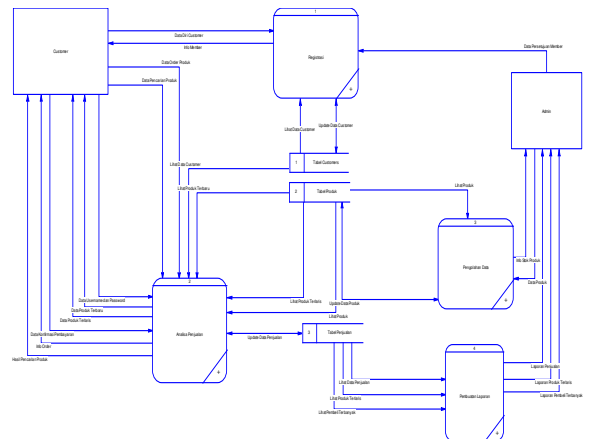
*Context Diagram* merupakan langkah pertama yang menggambarkan asal data dalam menunjukkan aliran data tersebut yang terdiri dari 2 *external entity*, yaitu *customer* dan *admin*. *Context diagram* ditunjukkan pada gambar 6.



Gambar 6 Context Diagram

**DFD Level 0**

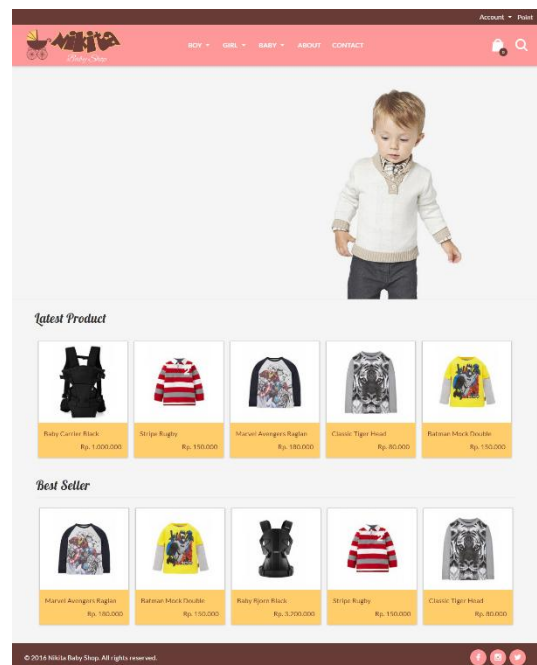
Pada *DFD level 0* dibawah ini merupakan penjabaran dari *context diagram*. Pada *level 0* ini terdapat 4 proses yaitu registrasi member, analisa penjualan, pengolahan data dan pelaporan. *DFD level 0* dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7 DFD Level 0

**HASIL DAN PEMBAHASAN Implementasi Sistem Tampilan Home**

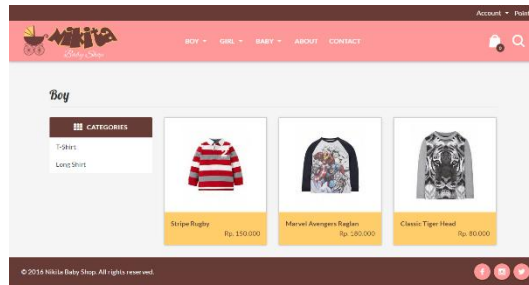
Tampilan *home* memberikan informasi kepada pengunjung *website* mengenai produk terbaru dan produk terlaris. Tampilan *home* dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8 Tampilan Home

Tampilan Product

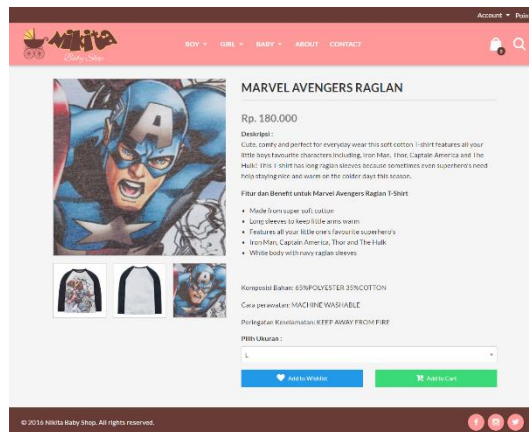
Tampilan *product* ini merupakan daftar macam produk yang dijual. Tampilan produk dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9 Tampilan Product

Tampilan Product Detail

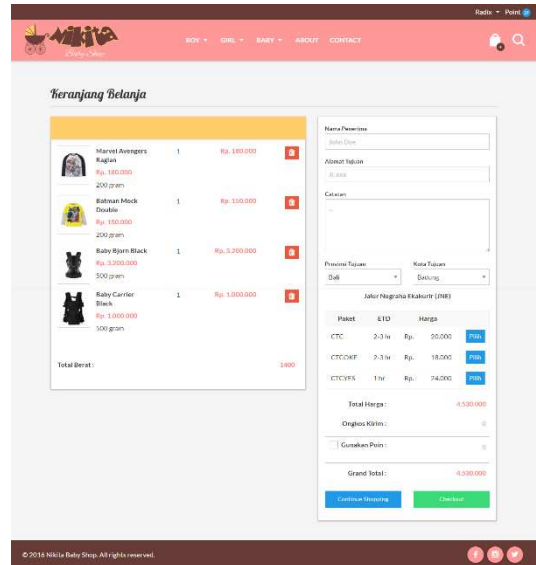
Tampilan *product detail* merupakan penjelasan spesifikasi tentang produk yang dijual. Tampilan *product detail* dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10 Tampilan Product Detail

Tampilan Cart

Tampilan *cart* digunakan untuk menyimpan data *order* yang dilakukan oleh *customer*. Halaman *cart* memberikan informasi daftar produk yang dibeli dan jumlah total harga yang harus dibayar. Tampilan *cart* dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11 Tampilan Cart

Tampilan Laporan Penjualan

Tampilan laporan penjualan digunakan admin untuk melihat penjualan berdasarkan jarak tanggal yang diisikan.

No.	Tanggal	ID. Order	Total Harga
1.	2016-07-13	160713072519	Rp. 3.540.000
2.	2016-07-13	160713074518	Rp. 240.000
<b>Total Pendapatan</b>			<b>Rp. 3.780.000</b>

Gambar 12 Laporan Penjualan

No.	Tanggal	Nama Produk	Stock Keluar
1.	2016-07-13	Marvel Avengers Raglan	2
2.	2016-07-13	Batman Mock Double	1
3.	2016-07-13	Baby Bjorn Black	1
4.	2016-07-13	Stripe Rugby	1
5.	2016-07-13	Classic Tiger Head	1
<b>Total Stock Keluar</b>			<b>6</b>

Gambar 13 Laporan Produk

No.	Tanggal	Email	Nama Pelanggan	Total Pembelian
1.	2016-07-13	radiguntoro@gmail.com	Radix Guntoro	2
2.	2016-07-13	mr.jengki@gmail.com	Jengki Gordon	1
<b>Total Pembelian</b>				<b>3</b>

Gambar 14 Laporan Pelanggan

## KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan aplikasi penjualan *online* pada CV. Permata yaitu:

1. Aplikasi yang telah dihasilkan dapat memberikan informasi *data* member, laporan stok barang, laporan barang terlaris, laporan pelanggan paling sering belanja, laporan penjualan dengan tujuan memberikan informasi yang dapat membantu penjualan CV. Permata
2. Aplikasi yang telah dihasilkan juga memudahkan *customer* dalam melakukan pencarian produk dan pemesanan produk.

## SARAN

Penjelasan tentang aplikasi penjualan *online* yang telah dibuat, dapat diberikan saran untuk pengembangan sistem yaitu:

1. Penambahan fitur promosi yang terintegrasi dengan *email* atau *SMS Gateway*.
2. Penambahan fitur cek nomor resi JNE secara otomatis.
3. Pembayaran yang langsung terintegrasi dengan kartu kredit.

## RUJUKAN

- Shelly, G.B. dan Vermaat, M.E. 2010. *Discovering Computer 2010: Living in a Digital World, complete*. Boston: Course Technology.
- Simamarta, J. 2010. *Rekayasa Web*. Yogyakarta: Andi Offseet.
- Josip. 2011. *Consumer Behavior in Web-Based Commerce*. URL: <http://www.australiancescience.com.au/psychology/consumer-behavior-in-web-based-commerce/>.
- Balle Louise. 2012. *Web Store Requirements*. URL: <http://www.smallbusiness.chron.com/store-requirements-4039.html>.
- Yuswanto. 2005. *Pemrograman Client Server Microsoft Visual Basic 6.0*. Jakarta: Pustaka Raya.
- Kendall, dan Kendall. 2003. *Analisis dan Perancangan Sistem Jilid 1*. Jakarta: Prenhallindo.