



SISTEM INFORMASI PENJUALAN GAME PC BERBASIS WEB PADA TOKO OE GAMES MENGGUNAKAN PHP

Juanda Sihombing¹, Hayatullah Khumaini²

^{1,2,3}Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer (STMIK), Dumai, Riau

Jln. Utama Karya Bukit Batrem Dumai-Riau Kode Pos 28811

E-mail: juandasihombing_1993@yahoo.co.id

Game tidak hanya dimainkan oleh anak-anak dan remaja saja, bahkan orang dewasa pun juga memainkannya Game itu sendiri dibagi menjadi 2 golongan yaitu game online dan game offline. Telah dilakukan penelitian di Toko Oe Games dimana permasalahan yang dijadikan dasar yaitu untuk meningkatkan Penjualan, khususnya untuk menambah konsumen dari luar daerah kota Dumai. Sehingga hal ini dapat meningkatkan penjualan. Oleh karena itu, dirancang sebuah sistem informasi berbasis web sebagai solusi dari masalah yang dihadapi di toko Oe Games. Hasil analisis menunjukkan pengembangan sistem yang digunakan dari perancangan web ini adalah agar dapat mempermudah petugas Kasir pengolahan data Penjualan. Dengan adanya sistem informasi Berbasis WEB ini, maka hasil penjualan dan laporan yang dihasil kan akan lebih baik dan efektif.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Game, PHP

1. PENDAHULUAN

Game mempunyai banyak manfaat yaitu dapat membantu manusia dalam menghilangkan kepenatan atau mengisi waktu luang. Selain itu sebagai sarana penghibur, hobi, ataupun menjadi ajang bisnis yang dapat menghasilkan sejumlah uang.

Game itu sendiri dibagi menjadi 2 golongan yaitu *game online* dan *game offline*. Disini penulis mendapatkan inspirasi untuk membuat sebuah aplikasi berbasis *web*, yang nantinya akan membantu *user* di toko Oe *games* dalam menjalankan usahanya yaitu menggunakan *web*. Adapun kendala yang dialami pemilik toko dalam menjual *game* dan produk di toko adalah kurangnya media untuk mempromosikan *game* dan produk – produk yang ada di toko. Selama ini para konsumen hanya dari masyarakat dumai saja karena tidak diketahui keberadaan toko tersebut oleh pecinta *game* yang ada diluar Dumai, padahal ini adalah jamannya dimana orang-orang bisa membeli suatu barang yang ada di daerah lain tanpa harus datang ke daerah tersebut.

Aplikasi *web* tersebut mempunyai fungsi yaitu sebagai sarana dan prasarana mediator bagi toko Oe *games* dalam menjual atau mempromosikan penjualan *game* dan produk–produk yang ada di toko keseluruhan masyarakat melalui *web* yang akan dibuat. dengan adanya sistem ini, nantinya para penggemar *game* baik dari luar Dumai akan dapat melihat *game* atau produk-produk toko melalui *web* tersebut. Di dalam *web* tersebut para calon pembeli akan dapat

melihat dan memesan *game* atau produk yang diinginkan. Dengan demikian hal ini dapat menunjang penjualan pada toko Oe *games* yang pada sebelumnya hanya memiliki konsumen di daerah Dumai saja.

a. Pengertian Informasi

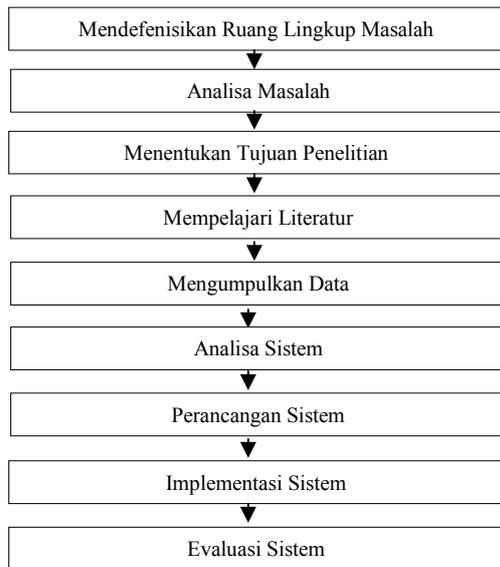
Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendatang (Jogiyanto, 2009: h.8).

b. Pengertian Data

Data adalah suatu istilah majemuk yang berarti fakta atau bagian dari fakta yang mengandung arti yang dihubungkan dengan kenyataan, simbol-simbol, gambar-gambar, angka-angka, huruf-huruf, atau simbol yang menunjukkan suatu ide, objek, kondisi, atau situasu dan lain-lain (Tata sutabri, 2012:h.2).

2. Metodologi Penelitian

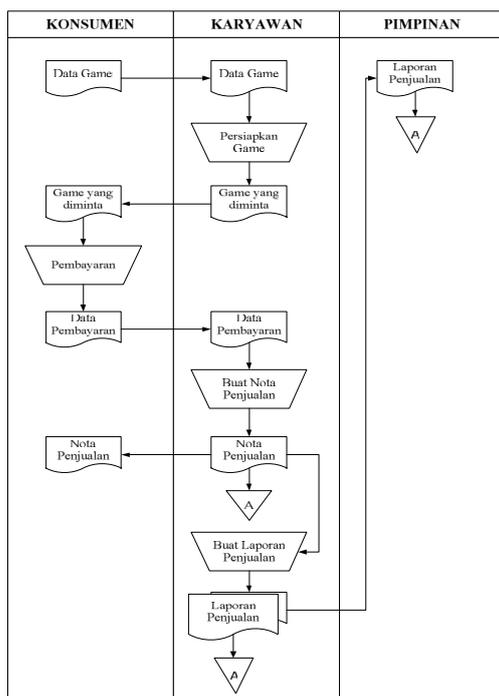
Kerangka penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Kerangka Penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. ASI yang sedang Berjalan



Gambar 2. Asi Berjalan

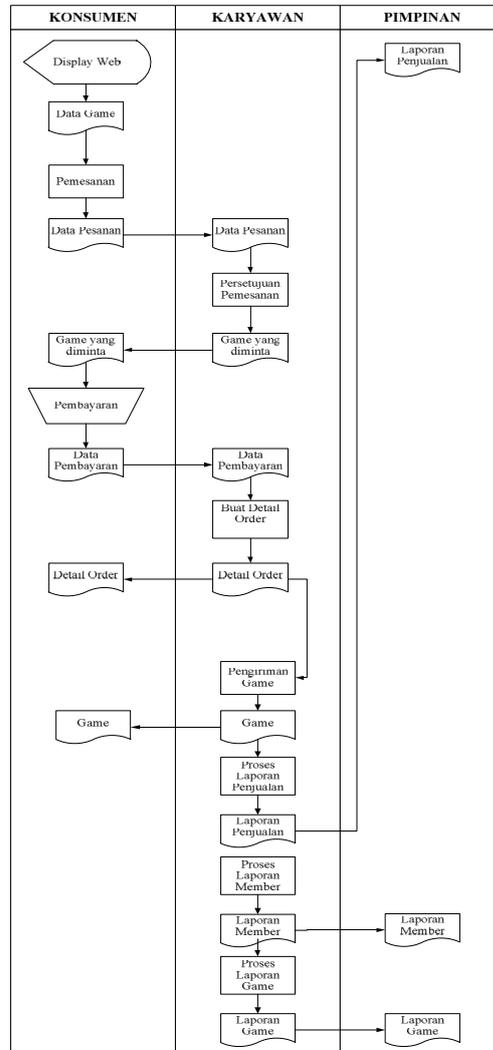
Keterangan :

1. Member menjelaskan game yang ingin dibeli kepada karyawan.
2. Karyawan menyediakan game yang diminta.
3. Member melakukan pembayaran.
4. Karyawan membuat nota penjualan
5. Nota penjualan diberikan kepada member.
6. Karyawan membuat laporan penjualan berdasarkan transaksi penjualan yang ada.

7. Laporan penjualan diberikan kepada pimpinan.

b. Aliran Sistem Baru (ASI)

Adapun aliran sistem baru dapat dilihat pada tabel 8 sebagai berikut :



Gambar 3. Aliran Sistem Baru (ASI)

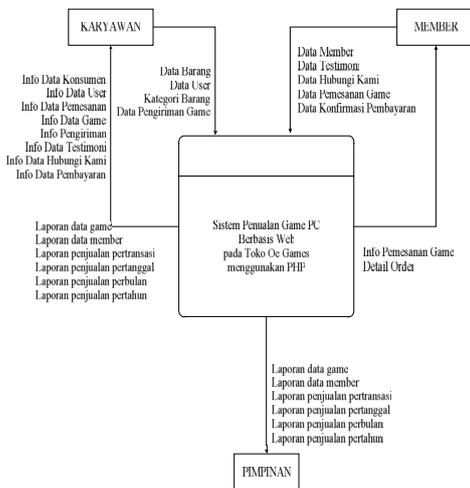
Keterangan :

1. Member mengakses game yang ada.
2. Member melakukan pemesanan game
3. Karyawan memeriksa pemesanan dan melakukan persetujuan.
4. Setelah pemesanan disetujui, member melakukan pembayaran.
5. Karyawan yang telah menerima pembayaran membuat detail order.
6. Detail order diberikan kepada member.
7. Karyawan melakukan pengiriman game.
8. Pimpinan mengakses laporan penjualan, laporan member dan laporan game.



c. Context Diagram

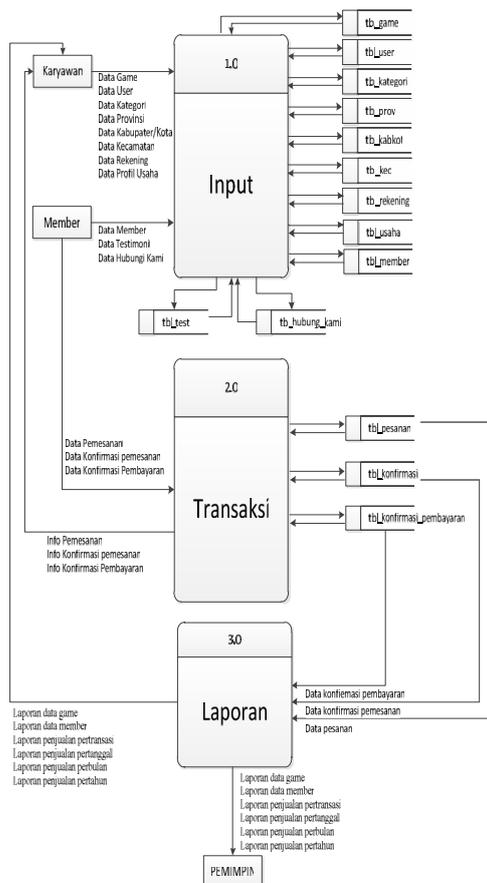
Adapun context diagram dapat digambarkan seperti pada gambar 3 dibawah ini :



Gambar 4. Context Diagram

d. Data Flow Diagram

Adapun data flow diagram dapat digambarkan seperti pada gambar 4 dibawah ini :

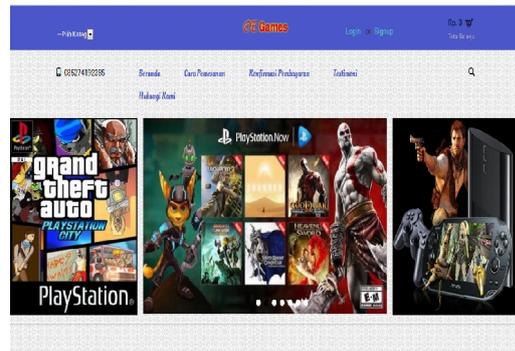


Gambar 5. Data Flow Diagram level 1

Implementasi Sistem

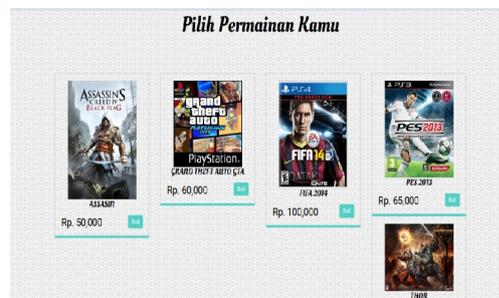
Adapun langkah-langkah penggunaan program adalah sebagai berikut:

1. Buka browser seperti modzila, google chrome, dan sebagainya. Lalu ketik www.oegames.net pada address bar browser anda.
2. Maka akan muncul tampilan website oegames.net.



Gambar 6. Gambar tampilan website oegames

3. Ditampilan tersebut ada beberapa pilihan yaitu beranda, cara pemesanan, konfirmasi pembayaran, testimony, dan hubungi kami.
4. Apabila ingin memesan, klik slide pada gambar tampilan dibawah ini.



Gambar 7. Pilihan game

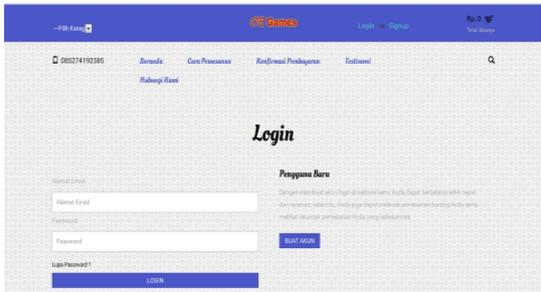
5. Pilih game sesuai selera dengan mengklik tombol beli pada game yang dipilih.
6. Setelah itu pesanan akan tersimpan secara otomatis pada keranjang belanja seperti gambar dibawah ini



Gambar 8. Tampilan keranjang belanja



7. Lalu klik tombol lanjutkan pada tampilan keranjang belanja anda tersebut.
8. Setelah itu akan muncul tampilan seperti dibawah ini



Gambar 9. Tampilan login

9. Masukkan id anda, apabila belum memiliki akun, silahkan mendaftar dengan mengklik tombol buat akun pada tampilan gambar diatas.
10. Setelah itu akan muncul tampilan konfirmasi pembayaran, lalu klik tombol kirim.



Gambar 10. Konfirmasi pembayaran

11. Lalu akan muncul tampilan konfirmasi pembayaran yang berarti bahwasanya anda sudah mentransfer biaya untuk pembelian barang tersebut.

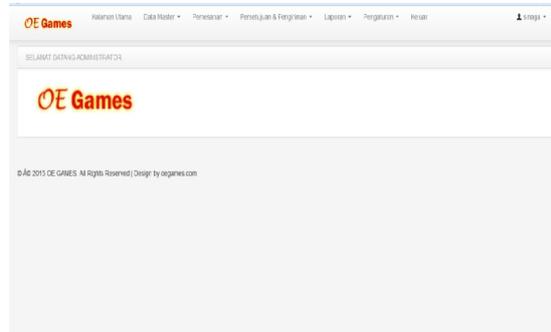


Gambar 11. Tampilan konfirmasi pembayaran

Langkah langkah penggunaan program untuk admin yaitu:

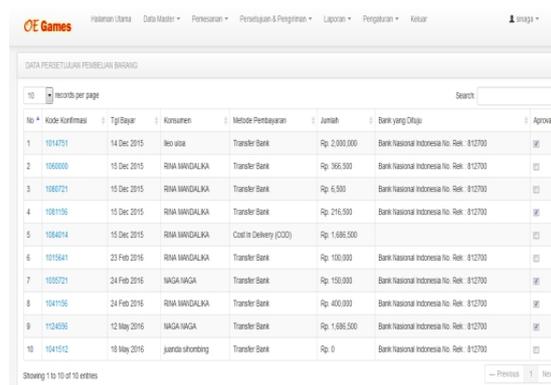
1. Ketik localhost admin oegames pada address bar browsing anda, lalu login terlebih dahulu.

2. Setelah login, akan muncul tampilan dibawah ini yang terdiri dari halaman utama, data master, pemesanan, persetujuan & pengiriman, laporan, pengaturan, dan keluar.



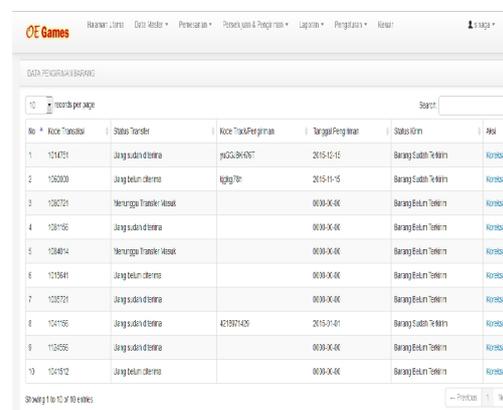
Gambar 12. Tampilan halaman utama admin

3. Untuk meninjau pemesanan, klik persetujuan dan pengiriman pada tampilan lalu pilih persetujuan terlebih dahulu, dan akan muncul tampilan seperti dibawah ini lalu berikan tanda ceklis pada kolom approval.



Gambar 13. Tampilan persetujuan

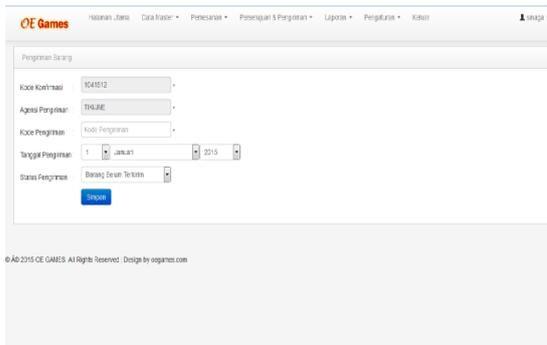
4. Setelah itu klik kembali tampilan persetujuan dan pengiriman lalu pilih pengiriman, akan muncul gambar dibawah ini



Gambar 14. Tampilan pengiriman



5. Klik tombol koreksi dan akan muncul tampilan dibawah ini lalu isi data detail pengiriman, lalu klik tombol kirim.



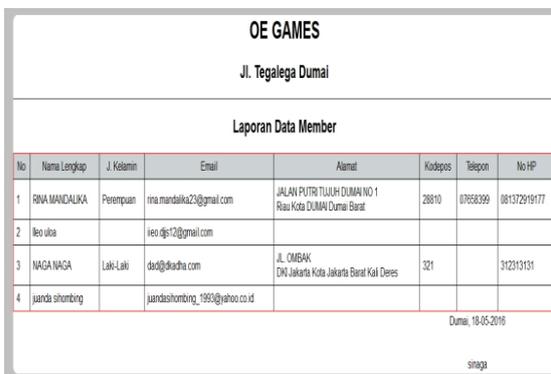
Gambar 15. Tampilan detail pengiriman

6. Lalu klik laporan setelah mengklik tombol kirim diatas.
7. Adapun pada laporan ini, tampilannya sebagai berikut apabila memilih laporan stock barang.



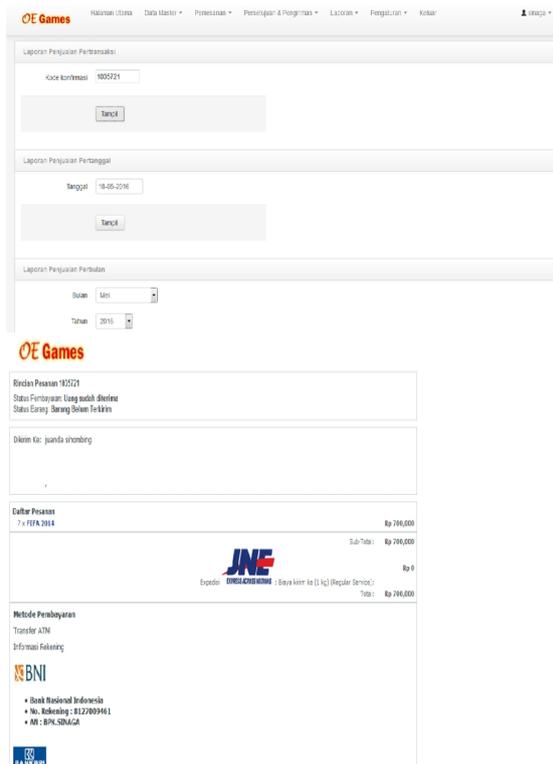
Gambar 16. Tampilan laporan stock barang

8. Akan tampil gambar dibawah ini apabila memilih laporan data member



Gambar 17. Tampilan laporan data member

9. Akan tampil gambar dibawah ini apabila memilih laporan penjualan



Gambar 18. Tampilan laporan penjualan

10. Untuk mengatur tampilan slide show, klik pengaturan dan pilih sesuai yang di inginkan pada gambar seperti dibawah ini:
- 11.



Gambar 19. Tampilan pengaturan slide show

4. KESIMPULAN

Ada beberapa kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Website pengunjung dan website halaman admin dapat di akses melalui internet.
2. Sistem dapat diakses dengan beberapa gadget yang berbeda.
3. Untuk mendapat tampilan yang bagus , sistem harus diakses menggunakan PC, netbook maupun laptop.



4. Sistem informasi penjualan game pc pada toko Oegames Dumai bisa dipesan secara online.
5. Pengunjung ataupun costumer dapat mengetahui informasi dari website toko Oegames Dumai.
6. Pada laporan di halaman administrator, ada beberapa laporan yang terdiri dari laporan data game, laporan data member, laporan data penjualan pertransaksi, laporan penjualan pertanggal, laporan penjualan perbulan, laporan penjualan pertahun
7. Untuk masuk ke dalam halaman administrator, pengguna harus memiliki data login berupa kode user, jabatan dan password.

5. REFERENSI

- Alan Nur Aditya. (2011). Jago PHP dan MySQL. Dunia Komputer. Bekasi.
- Agus Saputra. (2012). Membangun Aplikasi Toko Online dengan PHP dan SQL Server. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Fatansyah. (2012). Basis Data. Informatika. Bandung.
- Hanif Al Fatta. (2007). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi. Andi. Yogyakarta.
- Indrajani. (2011). Perancangan Basis Data Dalam All In1. Gramedia. Jakarta.
- Jogiyanto. (2009) .Sistem Teknologi Informasi. Andi. Yogyakarta.
- Kusrini. (2007). Strategi Perancangan dan Pengelolaan Basis Data. Andi. Yogyakarta.
- Lukmanul Hakim. (2014). Rahasia Inti Master PHP dan MySQL(improved). CV. Lokomedia. Yogyakarta.
- M. Rudyanto Arief. (2011). Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL. Andi. Yogyakarta.
- Sutarman. (2009). Pengantar Teknologi Informasi. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- Wahana Komputer. (2012). Mudah Membuat Portal Berita Online Dengan PHP dan mySQL. Andi. Yogyakarta.