

Sistem Informasi Penjualan Karya Seni Berbasis Website

Melita Siregar¹, Ratih Yulia Hayuningtyas²

^{1,2}Universitas Nusa Mandiri

e-mail: ¹12207097@nusamandiri.ac.id, ²ratih.ryl@nusamandiri.ac.id

Diterima	Direvisi	Disetujui
11-04-2022	17-05-2022	14-06-2022

Abstrak - Karya seni merupakan hasil dari keahlian dalam membuat karya seperti gambar, foto, lukisan dan animasi. Untuk mengembangkan usahanya dalam menjual sebuah karya seni diperlukannya sebuah sistem penjualan online berbasis web. Penggunaan internet merupakan salah satu aspek penunjang proses penjualan, dengan adanya internet setiap komputer dapat bertukar data maupun informasi dengan sangat mudah. Dalam memasarkan produk karya seni seperti gambar, foto, lukisan dan animasi masih dilakukan secara konvensional belum menggunakan web sehingga pemesanan masih dilakukan dengan pencatatan secara manual dan merepotkan jika ada *customer* yang ingin membatalkan pesannya. Pemasaran produk karya seni seperti gambar, foto, lukisan dan animasi melalui *customer* ke *customer* serta menggunakan sosial media. Pemasaran produk seperti ini masih menjadi kendala karena tampilan menu mengenai detail produk karya seni seperti gambar, foto, lukisan, animasi dan tidak tersedia dengan lengkap, selain itu cara melakukan pemesanan, promosi dan cara pembayaran juga belum tersedia. Kendala lainnya yaitu tidak semua *customer* menggunakan sosial media sehingga produk yang telah dipromosikan melalui sosial media tersebut tidak bisa dijangkau oleh seluruh *customer*. Maka dari itu dibutuhkan suatu website penjualan online untuk menjual karya seni menggunakan bahasa pemrograman yang berbasis web dengan menggunakan *Model View Controller* (MVC).

Kata Kunci: *Karya Seni, Web, MVC*

Abstract— *Artwork is the result expertise in making works such as drawings, photographs, paintings and animations. To develop business in selling a work of art, a web-based online sales system is needed. The use of internet is one aspect of supporting the sales process, with the internet every computer can exchange data and information very easily. In marketing art products such as pictures, photos, paintings and animations, it is done conventionally without using the web so that orders made by recording manually and it is troublesome if there are customers who want to cancel their orders. Marketing of art products such as pictures, photos, paintings and animations through customers to customers and using social media. Marketing products still a problem because the menu displays details of artwork products such as pictures, photos, paintings, animations and are not completely available, besides how to place orders, promotions and payment methods are also not available. Another obstacle is that not all customers use social media so that products that have been promoted through social media cannot be reached by all customers. Therefore we need an online sales website to sell works of art using a web-based programming language using the Model View Controller (MVC).*

Keywords: *Artwork, Web, MVC*

PENDAHULUAN

Internet merupakan satu fenomena yang paling kuat dalam kemajuan teknologi, penggunaan internet akan mendominasi semua kegiatan di masa sekarang dan masa depan (Ipnuwati, 2014). Dalam suatu perusahaan, proses penjualan kepada konsumen merupakan keberhasilan suatu perusahaan, untuk itu diperlukan cara untuk mempermudah proses tersebut. Penggunaan internet merupakan salah satu aspek penunjang proses penjualan, dengan adanya internet setiap komputer dapat bertukar data maupun

informasi dengan sangat mudah. Informasi merupakan hasil dari sebuah pengolahan data atau data yang sudah di proses (Heriyanto, 2018).

Teknologi internet memiliki peran penting dalam perdagangan atau bisnis karena dapat menghubungkan antara penjual dan pembeli tanpa dibatasi tempat dan waktu (Pane & Sadar, 2015). Peluang bisnis khususnya bagi Karya Seni dengan memanfaatkan teknologi internet dan website semakin besar (Anggraini, Pasha, Setiawan, & Setiawan, 2020). Dengan cara ini *customer* juga

sangat menghemat tenaga dan waktu dalam mencari barang yang dibutuhkan.

Sistem adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu (Imaniawan & Elsa, 2017). Sistem informasi merupakan gabungan teknologi dan sumber daya dari organisasi yang mengolah data menjadi informasi untuk mencapai tujuan (Ramadhan & Purwandari, 2018).

Sistem penjualan yang berlangsung saat ini yaitu setiap pelanggan yang datang berkunjung ke sosial media Karya Seni, kemudian melihat contoh yang ada di sosial media Karya Seni. Sosial media dapat digunakan sebagai wadah untuk mengunggah produk yang dijual sehingga dapat memperluas informasi (Malinda & Wati, 2020). *customer* yang minat untuk memesan bisa langsung terhubung dengan aplikasi chat melalui link yang tercantum di profil sosial media Karya Seni, kemudian *customer* bisa menyebutkan jenis kado yang diinginkan. Jika *customer* yang tidak memiliki kontak penjual, maka *customer* tidak dapat mengetahui informasi mengenai produk karya seni seperti gambar, foto, lukisan, anisiasi, promosi, diskon dan proses transaksi.

Media internet sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan sistem pemasaran suatu produk atau jasa dengan biaya yang relatif melalui penjualan secara online. Penjualan online merupakan suatu set dinamis teknologi, aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan, dan informasi yang dilakukan secara elektronik (Firmansyah & Mulyani, 2017).

Dalam penggunaan internet pada saat ini, *customer* dengan mudah untuk mendapatkan informasi, maka dukungan sistem informasi yang cepat dan akurat juga dibutuhkan. Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan ini dibuatkan penjualan online untuk menjual karya seni menggunakan bahasa pemrograman yang berbasis web dengan menggunakan MVC.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan dalam Implementasi Sistem informasi penjualan karya seni berbasis website adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Di metode observasi ini penulis melakukan observasi yaitu dengan melihat secara langsung cara kerja bagian yang terkait dengan pencatatan hasil kegiatan yang dilakukan.

2. Wawancara

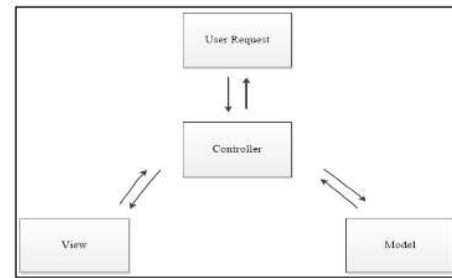
Metode wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan informasi dan data. Pada tahap ini

penulis berkomunikasi dan melakukan tanya jawab secara langsung kepada sang *Illustrator*.

3. Studi Pustaka

Metode Pustaka tidak terlepas dari data-data yang terdapat dari jurnal dan buku-buku yang menjadi bahan referensi penulis sebagai landasan teori untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Metode pengembangan untuk sistem penjualan karya seni berbasis *website* ini yaitu metode MVC.



Sumber: (Anggraini et al., 2020)

Gambar 1. *Model-View-Controller*

Metode MVC sendiri digunakan untuk pengembangan aplikasi berbasis web yang dapat dibagi menjadi tiga bagian utama yaitu model, view dan controller. Model biasanya berhubungan dengan basis data, view berhubungan dengan tampilan dan controller yang menghubungkan model dan view (Wismarini & Murti, 2018). Implementasi metode MVC yang penulis gunakan adalah sebagai berikut:

1. Analisa Kebutuhan Software

Sistem pemasaran yang selama ini berjalan pada penjualan karya seni seperti gambar, foto, lukisan, anisiasi adalah *customer* biasanya dapat melihat dan memesan karya seni ini lewat sosial media dengan link yang tercantum pada halaman *Instagram* yang dapat terhubung langsung ke *WhatsApp* dan melakukan negosiasi harga kepada admin.

Admin akan merespon dan menerima pesan dari si pelanggan jika *customer* dan admin telah melakukan persetujuan dan si pelanggan juga telah mengirimkan gambar yang akan diproses oleh sang *illustrator*. Kemudian setelah pelanggan melakukan pembayaran secara transfer bank, admin akan melakukan pengiriman kepada *customer* dengan menggunakan jasa kurir.

Admin Karya Seni akan membuat laporan penjualan secara manual menggunakan aplikasi Microsoft Excel sebagai data pengarsipan penjualan Karya Seni.

Oleh karena itu, kiranya perlu ada sistem penjualan berbasis *website* untuk memudahkan proses penjualan produk pada Karya Seni. Hal-hal yang dibutuhkan dalam pembuatan penjualan berbasis *website* ini berupa halaman pengunjung dan

halaman pengelola seperti dashboard admin untuk mengatur segala konten dan atau isi dari web.

2. Desain

Desain yang digunakan dalam perancangan web e-commerce pada desain database yaitu dengan menggunakan diagram Entity Relationship Diagram (ERD), kemudian untuk arsitektur perangkat lunak menggunakan Undifined Modeling Language (UML) yang meliputi use case dan juga activity diagram. UML adalah bahasa pemodelan standar atau kumpulan teknik-teknik pemodelan untuk menspesifikasi, mem-visualisasi, meng-konstruksi dan mendokumentasi hasil kerja dalam pengembangan perangkat lunak. Untuk desain user interface menggunakan HTML (Hypertext Markup Language) dan CSS (Cascading Style Sheet).

3. Code Generation

Untuk pemrograman di dalam pembuatan web, bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP, HTML dan CSS. Dengan teknik pemrograman terstruktur.

4. Testing

Pada tahap ini, dimulai pengujian hasil yang telah dibuat pada program. Pengujian dilakukan dengan menggunakan black box testing guna memastikan kesalahan dan memastikan output yang akan dihasilkan seperti yang diinginkan.

5. Support

Dalam perancangan website penjualan ini, penulis menggunakan perangkat lunak Visual Studio Code, Adobe Dreamweaver CS3 dan web server XAMPP kemudian untuk database menggunakan MySQL lalu untuk framework yang dipakai adalah CodeIgniter 3.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan implementasi model MVC yang telah dikemukakan maka hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahapan Analisa

Proses sistem informasi penjualan karya seni berbasis website digunakan sebagai media penjualan secara *online*, dimana penjual dan pelanggan tidak bertatap muka secara langsung. Pelanggan dapat mengakses informasi yang dibutuhkan melalui media *browser* dan *internet*, dan juga dapat melakukan pembelian barang secara *online*.

Berikut ini adalah daftar kebutuhan fungsional sistem yang akan dikembangkan dapat dilihat pada table 1.

Tabel 1. Kebutuhan Fungsional Sistem

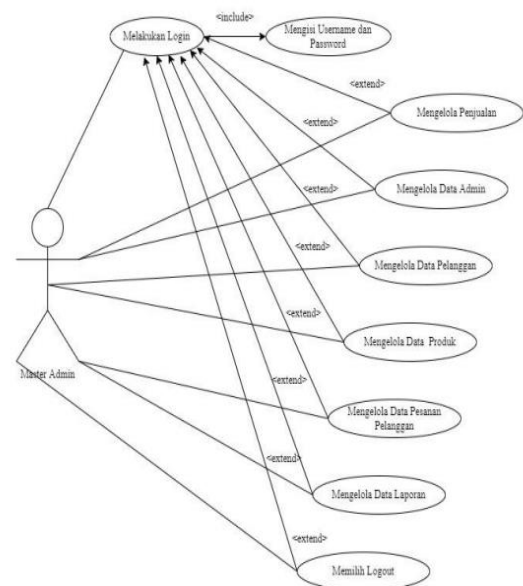
Kebutuhan Fungsional	Deksripsi
Login	Admin masuk kedalam dashboard admin dengan menginput username dan password
Kategori	Setiap barang memiliki kategori tersendiri. Admin bertugas untuk mengatur kategori barang.
Barang	Produk yang akan ditampilkan pada halaman beranda akan di input datanya

	oleh admin terlebih dahulu.
Gambar Barang	Setiap produk yang ditampilkan berisi detail gambar. Admin bertugas untuk menginput data detail gambar.
Pesanan Masuk	Setiap ada data orderan yang masuk maka data tersebut akan masuk kedalam sistem. Admin bertugas untuk melakukan pengecekan pada status transaksi.
Laporan	Keseluruhan data transaksi yang ada akan direkap dan dijadikan dalam bentuk laporan penjualan.
Setting Rekening	Berisikan data nomer rekening tujuan dari pembayaran transaksi pelanggan. Admin bertugas untuk menyetting nomer rekening tujuan.
User	Berisikan data user yang dapat login pada dashboard admin
Pelanggan	Berisikan data pelanggan yang terdaftar pada sistem.

Sumber: (Siregar, 2022)

2. Desain Sistem

Secara keseluruhan fitur-fitur dan atau kebutuhan yang dikembangkan pada sistem informasi penjualan produk karya seni dapat dilihat pada diagram use case.



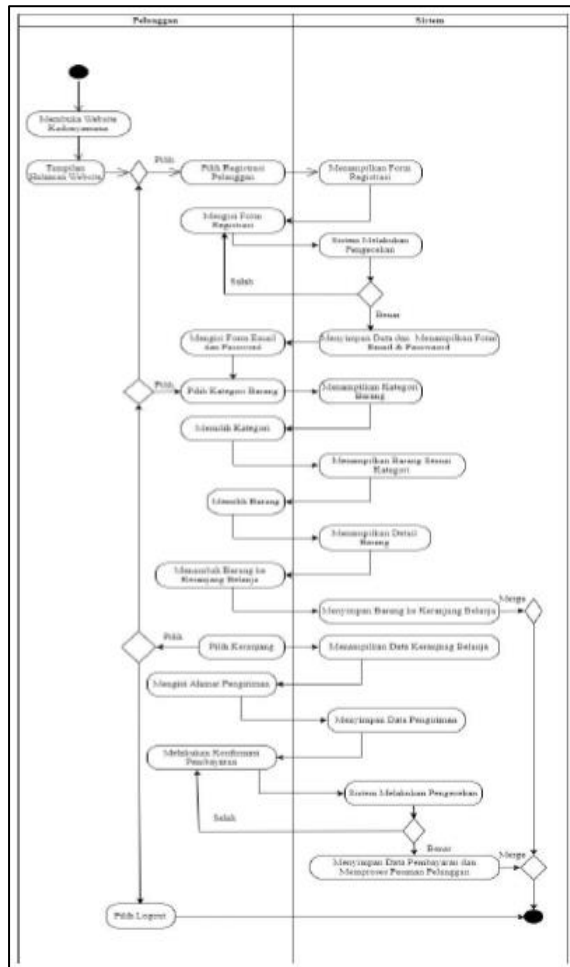
Sumber: (Siregar, 2022)

Gambar 2. Use case Diagram

Admin memiliki akses untuk masuk ke sistem dengan cara login menggunakan username dan password. Admin dapat mengatur jenis produk pada menu kategori barang, lalu untuk produk dan atau barang yang akan ditampilkan pada halaman beranda, admin dapat menginput data barang ada menu barang kemudian untuk detail dari produk admin menginput data tersebut pada menu gambar barang. Data transaksi pembelian dari pelanggan akan masuk pada menu pesanan masuk, lalu untuk data keseluruhan transaksi akan direkap kedalam laporan transaksi. Laporan ini dibagi menjadi tiga jenis yaitu laporan harian, laporan bulanan dan

laporan tahunan. Data akun admin terdapat pada menu user yang terdiri dari username dan password admin dapat membuat, melihat, memperbaharui dan menghapus data pada menu user dan yang terakhir apabila ada pelanggan baru yang mendaftar pada web maka data pelanggan tersebut akan masuk ke menu pelanggan.

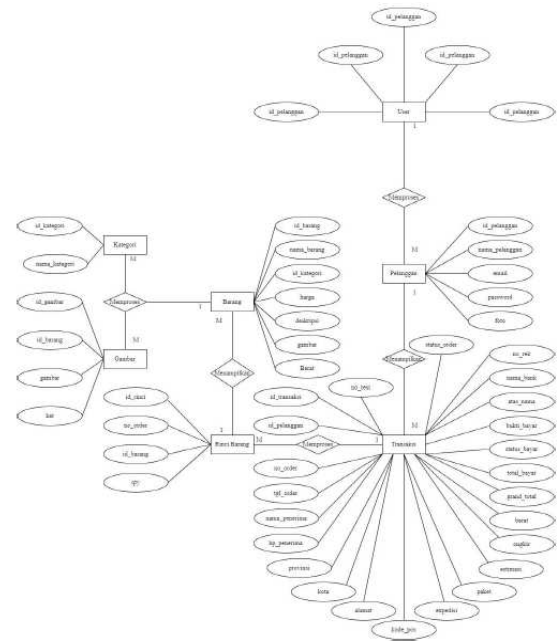
Alur dari sistem registrasi pelanggan sampai dengan pemesanan akan digambarkan menggunakan activity diagram seperti pada gambar 3.



Sumber: (Siregar, 2022)

Untuk menjadi pelanggan karya seni dibutuhkan beberapa data untuk disimpan pada sistem, seperti nama pelanggan, e-mail dan password.

Selanjutnya hubungan antar objek pada desain database, desain software architecture dan desain interface menggunakan entity relationship diagram (ERD). *Entity Relationship Diagram* merupakan gambaran tentang relasi dari setiap entity atribut dari file yang digunakan untuk menggabungkan atau menghubungkan data sehingga dapat dirancang laporan atau input data yang diinginkan (Hayuningtyas, 2018).



Sumber: (Siregar, 2022)

Gambar 4. Entity Relationship Diagram

3. Tampilan Sistem

Berdasarkan metode yang telah dibuat maka didapatkan output dan rancangan tampilan pada perancangan sitem penjualan karya seni berbasis *website* adalah sebagai berikut:

Halaman register pelanggan baru digunakan oleh pelanggan untuk melakukan pendaftaran ke sistem agar bisa menjadi anggota. Pada halaman register ini terdapat beberapa data yang diinputkan oleh user antara lain Nama Pelanggan, E-mail, Password, Retype Password.

Register Pelanggan Baru









[Register](#)

[Saya Sudah Punya Akun...!](#)

Sumber: (Siregar, 2022)

Gambar 5. Tampilan Halaman Registrasi Pelanggan

Halaman login merupakan form yang digunakan user untuk masuk kedalam sistem agar bisa mengakses setiap menu yang ada pada halaman beranda. Pada halaman login pelanggan terdapat form E-mail dan Password.

Sumber: (Siregar, 2022)

Gambar 5. Tampilan Login Pelanggan

Halaman beranda merupakan tampilan awal dari web, halaman ini berisikan informasi mengenai sistem dan menu yang dapat diakses oleh user seperti Kategori, Kontak Kami, Login/Register, Keranjang Belanja dan produk-produk yang dijual. Sedangkan pada menu barang terdapat menu detail barang dan tambahkan ke keranjang.



Sumber: (Siregar, 2022)

Gambar 6. Tampilan Halaman Beranda

Halaman keranjang belanja digunakan member untuk melihat daftar barang atau produk yang telah dipilih pada halaman beranda sebelumnya. Pada halaman ini terdapat menu update chart yang berfungsi untuk menambah quantity barang yang dipilih, clear chart untuk menghapus semua pilihan yang ada pada keranjang belanja, check out untuk melanjutkan ke tahap pembayaran dan terakhir yaitu hapus produk terpilih dari keranjang belanja.

Sumber: (Siregar, 2022)

Gambar 7. Tampilan Halaman Keranjang Belanja

Halaman login admin merupakan form yang digunakan oleh admin untuk masuk ke dalam sistem agar dapat mengakses setiap menu yang ada pada halaman dashboard admin. Pada halaman login admin terdapat form Username dan Password.

Sumber: (Siregar, 2022)

Gambar 8. Tampilan Halaman Login Admin

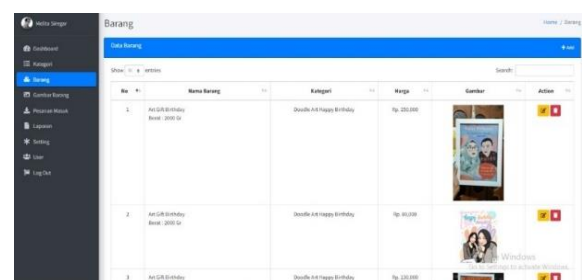
Halaman dashboard admin hanya dapat diakses oleh master admin, halaman dashboard admin digunakan oleh master admin untuk membuat, melihat, menambahkan dan menghapus data-data seperti data kategori barang, barang atau produk, gambar barang, pesanan masuk, laporan penjualan, setting rekening, user dan pelanggan. Kemudian pada tampilan halaman utama master admin ini terdapat kotak notifikasi pesanan masuk, jumlah barang yang ada pada halaman beranda, jumlah pelanggan dan yang terakhir jumlah kategori barang.



Sumber: (Siregar, 2022)

Gambar 9. Tampilan Halaman Dashboard Admin

Halaman barang berisikan data barang dan digunakan oleh master admin untuk mengatur barang atau produk apa saja yang dijual dan nantinya barang tersebut akan tampil pada jendela halaman beranda.



Sumber: (Siregar, 2022)

Gambar 10. Tampilan Halaman Barang

Halaman pesanan masuk digunakan oleh master admin untuk melihat data pesanan atau data transaksi yang telah dilakukan oleh pelanggan, data tersebut berisi pesanan masuk, proses, dikirim dan selesai. Master admin bertugas untuk melakukan pengecekan bukti pembayaran sebelum melakukan ke tahap berikutnya yaitu proses pesanan.

Sumber: (Siregar, 2022)

Gambar 11. Tampilan Halaman Pesanan Masuk

Halaman laporan penjualan, digunakan oleh master admin untuk melihat laporan penjualan. Laporan penjualan dibagi menjadi tiga pilihan antara lain laporan harian, laporan bulanan dan laporan tahunan.

Sumber: (Siregar, 2022)

Gambar 12. Tampilan Halaman Laporan Penjualan

Halaman setting rekening digunakan oleh master admin untuk mengatur nomer rekening yang nantinya nomer rekening tersebut akan dipakai oleh member untuk melakukan transfer pembayaran barang yang telah dipilih.

Sumber: (Siregar, 2022)

Gambar 13. Tampilan Halaman Setting Rekening

KESIMPULAN

Dengan adanya perancangan sistem informasi penjualan ini diharapkan dapat membantu dalam proses transaksi penjualan karya seni seperti gambar, foto, lukisan dan anisiasi selain itu memudahkan pada pelanggan untuk melakukan pembelian atau sekedar melihat spesifikasi barang. Sistem informasi penjualan ini dapat memudahkan pelanggan dalam transaksi pembayaran dan memudahkan dalam menyajikan laporan-laporan yang terkait dengan penjualan barang.

REFERENSI

- Anggraini, Y., Pasha, D., Setiawan, D., & Setiawan, A. (2020). Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus: Orbit Station). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 1(2), 64–70.
- Firmansyah, N. N., & Mulyani, A. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web Pada Toko Spiccato Bandung. *Jurnal Algoritma*, 14(2), 572–581.
- Hayuningtyas, R. Y. (2018). Sistem Informasi Persediaan Barang Menggunakan Unified Software Development Process Pada Toko Alat Kesehatan. *Evolusi: Jurnal Sains Dan Manajemen*, 6(2), 6–11.
- Heriyanto, Y. (2018). Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT.APM Rent Car. *Jurnal Intra-Tech*, 2(2), 64–77.
- Imaniawan, F. F. D., & Elsa, U. M. (2017). Sistem Informasi Penjualan Sepatu Berbasis Web Pada Vegas Hyper Purwokerto. *Indonesian Journal on Software Engineering*, 3(2), 82–91.
- Ipinuwati, S. (2014). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Minak Singa. *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*, 4(2), 12–20. <https://doi.org/10.36448/jsit.v4i2.536>
- Malinda, shintya A., & Wati, T. (2020). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Online Southeast Tiger. *Senamika*, 336–346.
- Pane, E. S., & Sadar, M. (2015). Sistem Informasi Penjualan Boneka Berbasis Web (Studi Kasus: Asrama Boneka Unilak), 6(1), 25–33.
- Ramadhan, F., & Purwandari, N. (2018). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada PT. Mustika Jati. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5(1), 43–57.
- Siregar, M. (2022). *Sistem Informasi Penjualan Karya Seni Berbasis Website*.
- Wismarini, D., & Murti, H. (2018). Penggunaan Model View Controller (MVC) Dalam Perancangan Model Aplikasi Webgis Untuk Informasi Rentan Banjir Di Semarang. *Prosiding SINTAK 2018*, 2, 458–464.