Sistem Informasi Penjualan Boneka Berbasis *Web* (Studi Kasus: Asrama Boneka Unilak)

Eddis Syahputra Pane[1], Muhammad Sadar[2]
[1]Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning
[2]Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning
Jl. Yos Sudarso KM. 8 Rumbai, Pekanbaru, Riau, telp. 0811 753 2015
e-mail: [1]jugulspane@gmail.com, [2]sadar@dr.com

Abstrak

Sistem penjualan boneka di asrama boneka selama ini dilakukan dengan cara bekerja sama dengan toko-toko boneka dan pedagang boneka di kaki lima yang membutuhkan waktu yang lama dalam memasarkan boneka tersebut sehingga dinilai kurang efektif dan efesien. Lambatnya perkembangan penjualan karena kurangnya promosi Asrama Boneka kepada masyarakat sehingga tidak semua kalangan masyarakat mengenal perusahaan ini. Oleh karena itu dibutuhkan suatu sistem infomasi penjualan berbasis web atau internet yang dapat membantu dalam memasarkan boneka sehingga transaksi penjualan dapat dilakukan dengan cepat dimana saja dan kapan saja oleh semua kalangan masyarakat. Tujuan pembangunan sistem informasi penjualan boneka ini adalah untuk memberikan informasi tentang boneka yang dipasarkan secara detail kepada calon pembeli sehingga mempermudah calon pembeli mendapatkan informasi yang dibutuhkan; lebih memperkenalkan asrama boneka kepada semua kalangan masyarakat sehingga dapat memperluas jangkauan pemasaran dengan tujuan dapat meningkatkan penjualan.

Kata kunci: *Sistem Informasi Penjualan, Web*

Abstract

Sales system in a dorm dolls doll has been done by working together with shops and traders stuffed doll in the sidewalk that takes a long time in the doll market that is considered less effective and efficient. The slow development of sales due to lack of promotion Dormitory doll to the public so that not all people know this company. Therefore needed a web-based sales information system or the internet that can help in marketing the doll so that the transaction can be done quickly anywhere and anytime by all circles of society. The development objective of this doll sales information system is to provide information about the dolls marketed in detail to prospective buyers making it easier for potential buyers to get the information needed; introduce boarding doll to all the community so that it can expand your marketing reach with the aim to increase sales.

Keywords: *Sales Information Systems, Web*

1. Pendahuluan

Berkembangnya usaha-usaha perdagangan yang sangat pesat pada saat ini menjadikan informasi sebagai hal yang sangat penting peranannya dalam menunjang jalannya operasi-operasi demi tercapainya tujuan yang diinginkan oleh perusahaan.

Teknologi internet sudah terbukti merupakan salah satu media informasi yang efektif dan efisien dalam penyebaran informasi yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja. Teknologi internet mempunyai efek yang sangat besar pada perdagangan atau bisnis. Hanya dari rumah atau ruang kantor, calon pembeli dapat melihat produk-produk pada layar

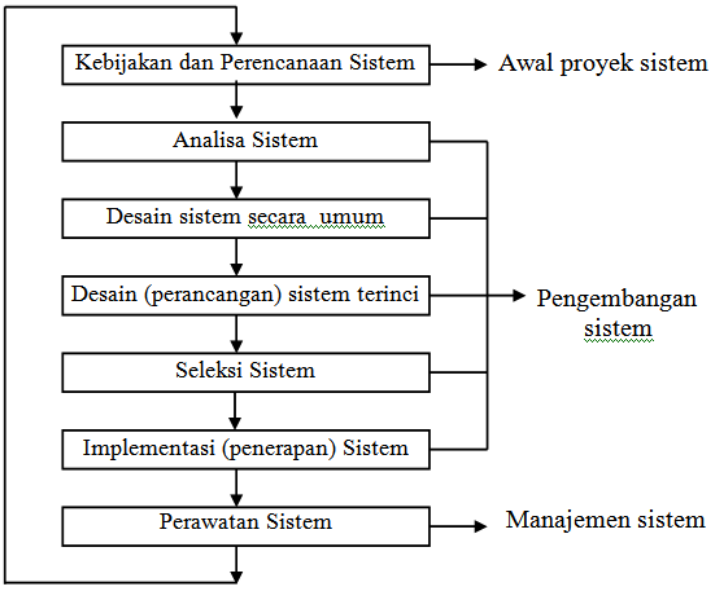
komputer, mengakses informasinya, memesan dan membayar dengan pilihan yang tersedia. Calon pembeli dapat menghemat waktu dan biaya karena tidak perlu datang ke toko atau tempat transaksi sehingga dari tempat duduk mereka dapat mengambil keputusan dengan cepat. Transaksi secara *online* dapat menghubungkan antara penjual dan calon pembeli secara langsung tanpa dibatasi oleh suatu ruang dan waktu.Itu berarti transaksi penjualan secara *online* mempunyai calon pembeli yang potensial dari seluruh dunia.

Sistem penjualan yang selama ini digunakan oleh Asrama Boneka adalah dengan cara penjuajualan di stan toko untuk memasarkan boneka. Sistem penjualan dengan cara ini membutuhkan waktu yang lama dalam proses penjualan boneka tersebut maka sistem ini dinilai kurang *efektif* dan *efesien*. Jika hanya mengandalkan sistem penjualan dengan cara tersebut maka pendapatan Asrama Boneka tidak mengalami peningkatan yang signifikan. Selain itu perkembangan penjualan dinilai agak lambat. Oleh karena itu dirancang suatu sistem penjualan secara *online* dengan menggunakan media *web* atau *internet* dengan tujuan untuk meminimalkan waktu proses penjualan dengan tujuan dapat meningkatkan volume penjualan sehingga pendapatan Asrama Boneka dapat meningkat.

Beberapa penelitian terkait sistem informasi pembelian dan penjualan sudah pernah dilakukan oleh [1] yang masih bersifat *stand online.* Beberapa tahun kemudian peneliti [2] yang membangun sistem informasi penjualan dan pemesanan produk berbasis web dengan produk berupa arloji sedangkan pada peneliti [3] produk yang dijual adalah pakaian yang sudah dapat diakses oleh siapa saja dan kapan saja. Selain arloji dan pakaian peneliti [4] menerapkannya pada toko kreatif Suncom di Pacitan. Pada penelitian [5] dibuat sistem informasi penjualan dan pembelian boneka berbasis web dengan tujuan untuk memperluas pasar serta agar proses bisnis yang dijalankan menjadi lebih dinamis dan interaktif.

2. Metode Penelitian

Metodologi penelitian dan kerangka kerja penelitian yang digunakan dalam penyelesaian penelitian ini menggunakan *System Development Life Cycle* (SDLC). Bagan metode penelitian dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Metode Penelitian

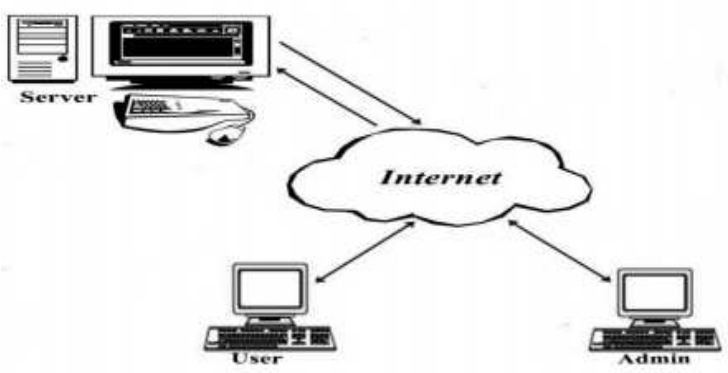
3. Hasil dan Pembahasan

Perancangan sistem adalah tahapan setelah analisis dari siklus pengembangan sistem yang didefinisikan dari kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancang bangun implementasi yang menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk, yang dapat berupa penggambaran, perancangan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari

beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi juga menyangkut konfigurasi dari komponen-komponen perangkat keras dan peragkat lunak.

3.1. Gambaran Aristektur Insfrastruktur

Dalam penjualan *on-line Outlet* Asrama Boneka ini, *Admin* adalah *administrator* yaitu *user* yang memiliki hak akses untuk melakukan pengelolaan web seperti melihat data, menghapus, menambah, mencari dan mengedit data. *Member* adalah konsumen yang telah melakukan pendaftaran dan karenanya diberikan akses khusus diantaranya akses untuk melakukan transaksi dan juga mengakses setiap informasi mengenai produk layanan di *Outlet* Asrama Boneka. Gambar 2 merupakan arsitektur infrastruktur yang digunakan.



Gambar 2. Arsitektur Infrastruktur

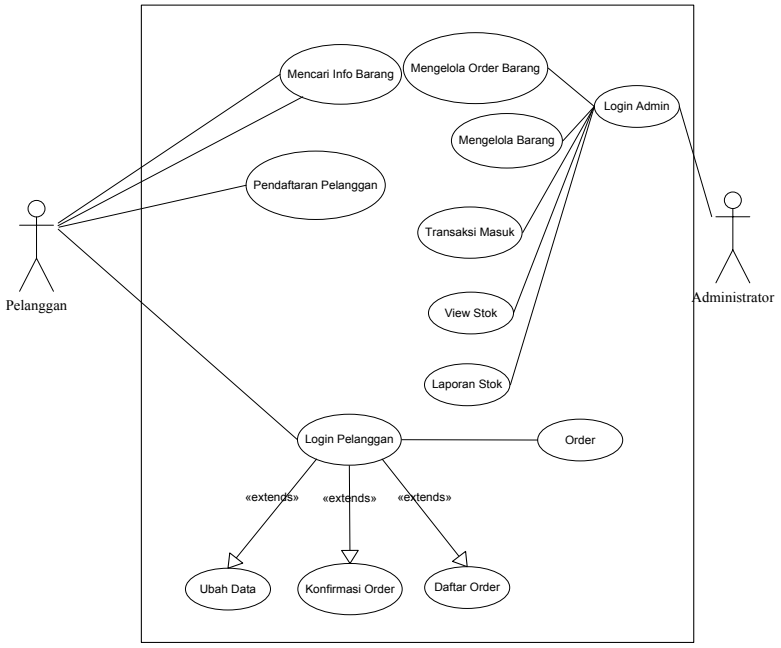
Sedangkan gambaran dari arsitektur perangkat lunak dari *on-line* penjualan barang pada *Outlet* Asrama Boneka dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Analisis Pengguna pada sistem yang baru

No	Pengguna	Keterangan
1	Member	Member adalah pengunjung yang sudah melakukan registrasi
2	Pengunjung	-
3	Pemilik	Pemilik Toko
4	Admin	Kasir
5	Operator	Pelayan Toko

3.2. Gambaran Umum Sistem

Sistem penjualan *on-line* Asrama Boneka ini dapat digambarkan sebagai sebuah bentuk fasilitas yang menyediakan informasi bagi konsumen dalam mendapatkan data yang lebih detil tentang barang apa saja yang ditawarkan oleh Asrama Boneka. Adapun fasilitas utama yang dikhususkan untuk *client* Asrama Boneka adalah *client* bisa secara langsung melakukan pemesanan terhadap barang yang ditawarkan tanpa harus berhubungan langsung dengan Asrama Boneka. Sedangkan fasilitas lainnya adalah konsumen bisa melakukan pendaftaran menjadi client secara *online* sehingga kemudian bisa melakukan transaksi pemesanan secara langsung. Berikut gambaran umum sistem dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. *Use Case* Penjulan *on-line* yang Diusulkan

Penjelasan tentang Gambar 3 *Use Case* Penjualan *on-line* diatas adalah :

1. Sebelum Pelanggan melakukan pemesanan barang, pelanggan harus login terlebih dahulu kedalam sistem. Setelah login berhasil, pelanggan bisa mencari informasi barang yang dipesan, menginput data pelanggan, melakukan konfirmasi order dan melihat daftar order barang yang dilakukan.
2. Sebaliknya actor yang berperan sebagai Admin dapat berinteraksi dengan sistem dengan melakukan login terlebih dahulu. Jika login berhasil maka admin dapat melakukan input data barang, mengelola order barang, transaksi barang masuk, melihat data barang.

3.3. Spesifikasi File

Spesifikasi file digunakan untuk perancangan sistem karena file ini akan menentukan struktur fisik basis data dan jenis data. Struktur file pada basis data sebagai berikut :

1. Database Name : dbToko.Sql
   Tabel Name : Admin
   Primary Key : username

Tabel 1. Admin

No	Field Name	Type	Size	Dec
1	Username	Varchar	50	Nama User
2	Password	Varchar	50	Password
3	nama_lengkap	Varchar	100	Nama Lengkap
4	Email	Varchar	20	Alamat email
5	No_telp	Varchar	20	Nomor Telp
6	Level	Varchar	20	Level User
7	Blokir	Enum	-	Blokir

2. Database Name : dbToko.Sql
   Tabel Name : Kategori
   Primary Key : id_kategori

Tabel 2. Kategori

No	Field Name	Type	Size	Dec
1	Id_kategori	Int	5	Id kategori barang
2	Nama_kategori	Varchar	100	Nama kategori
3	Kategori_seo	Varchar	100	Nama Lengkap

3. Database Name : dbToko.Sql
   Tabel Name : Kota
   Primary Key : id_kota

Tabel 3. Kota

No	Field Name	Type	Size	Dec
1	Id_kota	Int	3	Id kota
2	Nama_kota	Varchar	100	Nama Kota Tujuan
3	Ongkos_kirim	Int	10	Ongkos kirim

4. Database Name : dbToko.Sql
   Tabel Name : Kustomer
   Primary Key : id_kustumer
   Foreign Key : Id_kota

Tabel 4. Kustomer

No	Field Name	Type	Size	Dec
1	id_kustomer	5	5	Id konsumen
2	Password	Varchar	50	Password
3	nama_lengkap	Varchar	100	Nama Lengkap
4	Alamat	Varchar	20	Alamat
5	Email	Varchar	100	email
6	Telp	Varchar	20	No telp
7	id_kota	Int	5	Id kota

5. Database Name : dbToko.Sql
   Tabel Name : Modul
   Primary Key : id_modul

Tabel 5. Modul

No	Field Name	Type	Size	Dec
1	Id_modul	Int	5	Nama User
2	Nama_modul	Varchar	50	Password
3	Link	Varchar	100	Nama Lengkap
4	Status_confert	Text	100	Alamat email
5	Gambar	Varchar	100	Nomor Telp
6	Status	enum	-	Level User
7	Aktif	enum	-	Blokir
8	Urutan	Int	5	Urutan
9	Nama_toko	Varchar	100	Nama Toko
10	Meta_deskripsi	Varchar	200	Meta Deskripsi
11	Meta_Keyword	Varchar	200	Meta Keyword
12	Email_Pengelola	Varchar	100	Email
13	No_rekening	Varchar	100	No Rekening
14	Nomor_hp	Varchar	20	Nomor HP

6. Database Name : dbToko.Sql
   Tabel Name : Order
   Primary Key : id_order
   Foreign Key : id_kostumer

Tabel 6. Order

No	Field Name	Type	Size	Dec
1	Id_order	Int	5	Id order
2	Status_order	Varchar	50	Satatus order
3	Tgl_order	Date	100	Tangal order
4	Jam_order	Time	20	Jam order
5	Id_Kostumer	Int	5	Id pelanggan

7. Database Name : dbToko.Sql
   Tabel Name : Order_detail
   Primary Key : id_order
   Foreign Key : id_order, id_produk

Tabel 7. Order_detail

No	Field Name	Type	Size	Dec
1	Id_order	Int	5	Id order
2	Id_produk	int	5	Id produk
3	Jumlah	int	5	Jumlah pesanan

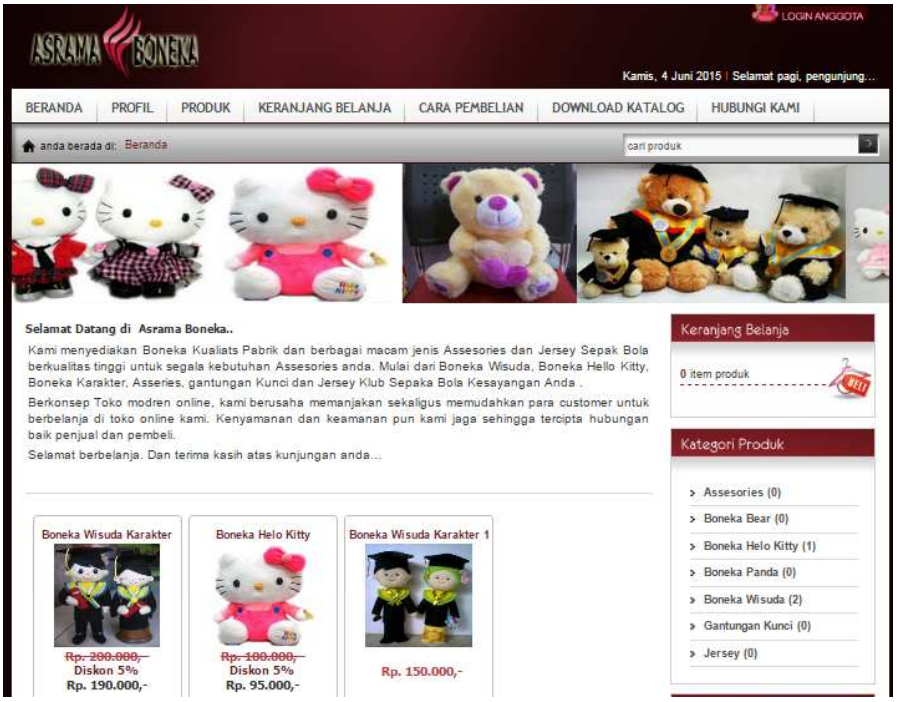
8. Database Name : dbToko.Sql
   Tabel Name : Produk
   Primary Key : id_produk
   Foreign Key : id_kategori

Tabel 8. Produk

No	Field Name	Type	Size	Dec
1	Id_produk	Int	5	Id produk
2	Id_kategori	int	50	Id kategori
3	Nama_produk	Varchar	100	Nama produk
4	Deskripsi	Varchar	20	keterangan
5	Harga	Int	12	Harga
6	Stok	int	5	stok
7	Berat	decimal	5,2	berat
8	Tgl_beli	date	date	Tanggal beli
9	Gambar	Varchar	100	gambar
10	Di_beli	int	5	Jumlah beli
11	Diskon	int	5	diskon

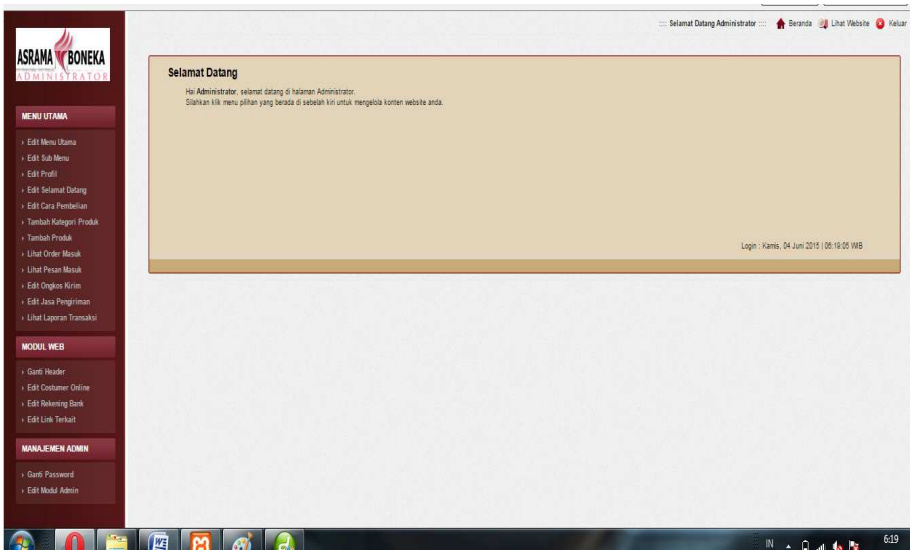
3.3. Implementasi Program

Dalam penggunaan Program ini langkah awalnya adalah memanggil tampilan awal *on-line* Asrama Boneka dengan mengetikan alamat http://localhost/Boneka maka akan tampil halaman utama *user*; halaman *login admin*; halaman belanja; halaman proses *order* belanja, dapat dilihat pada gambar 4-8.

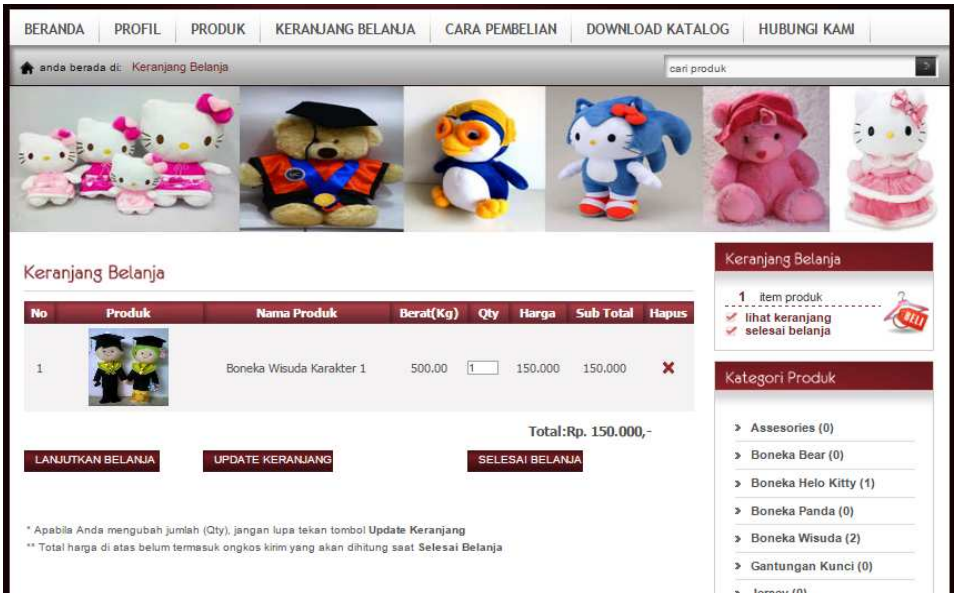


Gambar 4. Halaman Utama Web Asrama Boneka

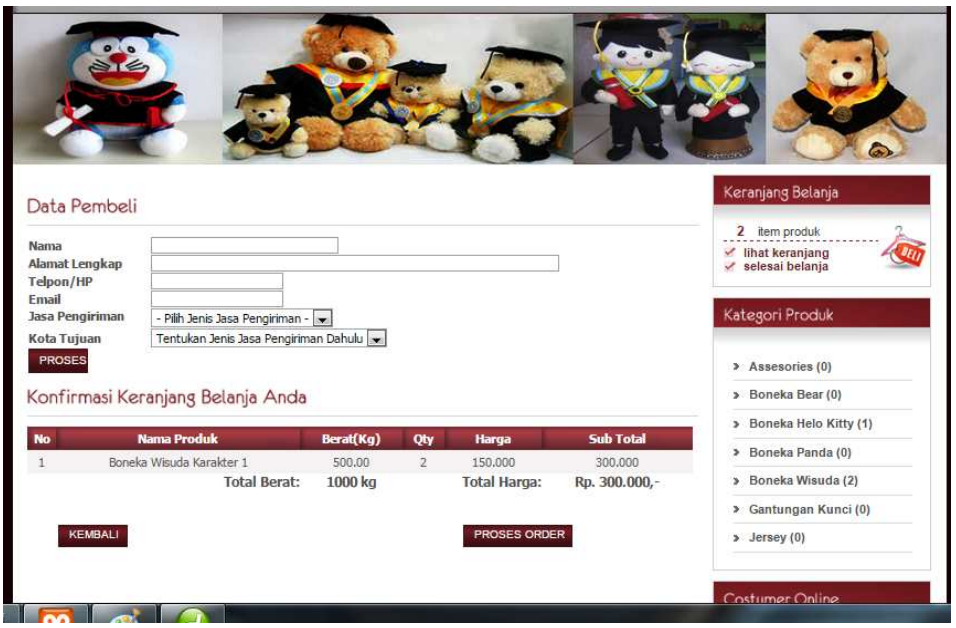
Gambar 5. Halaman Login Admin



Gambar 6. Halaman *Admin*



Gambar 7. Halaman Belanja



Gambar 8. Halaman *Order* Belanjaan

4. Kesimpulan

Berdasarkan implementasi dan penjelasan yang telah dikemukakansebelumnya oleh penulis, dapat diambil kesimpulan dari sistem informasi penjualan boneka secara *online* berbasis *web* ini adalah sebagai berikut :

1. Dengan dibangunnya sistem informasi penjualan boneka secara*online* berbasis *website* ini diharapkan dapat membantu perusahaan dalam meningkatkan pemasaran bukan hanya di wilayah Pekanbaru saja.
2. Dengan dibangunanya sistem informasi ini maka semua pengolahan datadilakukan secara komputerisasi yang dilakukan oleh sistem untukmemperkecil kesalahan dan lebih aman.
3. Proses pencatatan stok barang dilakukan secara komputerisasi sehingga mempermudah dalam melakukan pemeriksaan stok barang dan dalampembuatan laporan.

Beberapa saran yang ditujukan untuk bahan pengembangan pemesanan dan penjualan berbasis *web* yang dibuat adalah :

1. Untuk peneliti berikutnya harus memberikan sesuatu yang baru pada *website* Asrama Boneka serta menambahkan fasilitas berupa produk produk terupdateyang ada agar konsumen nantinya lebih tertarik untuk membeli produk Asrama Boneka.
2. Bekerjasama dengan pihak Bank, sehingga proses pembayaran dapat dilakukan secara *online* , dan rekening bersama.
3. Menggunakan keamanan *website* untuk memperlancar keamanan transaksi secara*online*.

Daftar Pustaka

[1] Astuti Dwi Puspita. Sistem Informasi Penjualan Obat pada Apotek Jati Farma Arjosari. *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi.* 2011; vol.3 (no.4): 34 – 39.

[2] Apriyanto Candra N. Sistem Informasi Penjualan Arloji Berbasis Web pada CV. Sinar Trang Semarang. Skripsi. Semarang; Universitas Pembangunan Nasional "Veteran": 2011.

[3] Nore Nicolas Victor. Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan Produk Berbasis Web (Studi Kasus CV. Richness Development Bandung). Skripsi. Bandung; Universitas Widyatama: 2013.

[4] Hasanah Uswatun. Sistem Informasi Penjualan On_Line pada Yoko Kreatif Suncom Pacitan. *IJNS-Indonesian Journal on Networking and Security.* 2013; vol.2 (no.4): halaman 40 – 48.

[5] Kosasi Sandy. *Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web untuk Memperluas Pangsa Pasar.* Prosiding SNATIF. Muria Kudus. 2014: halaman 225 – 232.