JURNAL

SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB (STUDY KASUS: TOKO RAHAYU ART)

WEB BASED SALES INFORMATION SYSTEM (CASE STUDY: RAHAYU ART SHOP KEDIRI)

Oleh:

HENNY DWI RAHAYU

11.1.03.03.0116

Dibimbing oleh :

1. **Drs. Yatmin, M.Pd.**
2. **Erna Daniati, S.Kom.,M.Kom.**

PROGRAM STUDI

FAKULTAS

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2017

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	:HENNY DWI RAHAYU
NPM	:11.1.03.03.0116
Telfon/HP	:085735686646
Alamat Surel (Email)	:hennydwirahayu0116@gmail.com
Judul Artikel	:SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB (Study Kasus: Toko Rahayu Art Kediri)
Fakultas – Program Studi	:Teknik – Sistem Informasi
Nama Perguruan Tinggi	:Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jl. K.H. Ahmad Dahlan No. 76, Mojoroto, Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 30 Januari 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Drs. Yatmin, M.Pd. NIDN. 0709076301	Erna Daniati, S.Kom., M.Kom NIDN. 0723058501	Henny Dwi Rahayu NPM. 11.1.03.03.0116

SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB
(Study Kasus: Toko Rahayu Art Kediri)

Henny Dwi Rahayu
11.1.03.03.0116
Teknik – Sistem Informasi
hennydwirahayu0116@gmail.com
Drs. Yatmin, M.Pd. dan Erna Daniati,S.Kom.,M.Kom

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Toko Rahayu Art merupakan toko *souvenir* yang menjual kaos, blangkon, dan baju jawa.Dari hasil pengamatan di Toko Rahayu Art masih menggunakan sistem secara manual.Sistem tersebut belum bersifat *online*, oleh sebab itu sasaran para pelanggan belum meluas ke berbagai wilayah dan konsumennya (*user*) hanya dapat melakukan transaksi pembelian dengan datang langsung ke toko.Permasalahan penelitian ini adalah merancang dan membangun sistem penjualan oleh-oleh berbasis *website* di Toko Rahayu Art agar tercapai hasil yang efektif, efisien, dan dikenali masyarakat luas.Tujuan penelitian ini untuk membangun sistem informasi penjualan dan pembelian berbasis *website*, serta mempermudah admin dalam mencatat *costumer* yang membeli, admin juga harus meneliti terus menerus apakah sistem ini sudah sesuai dengan yang diinginkan.Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode waterfall.Penelitian ini dapat menghasilkan rancangan Sistem Informasi penjualan berbasis *website* sehingga dapat mempermudah pelanggan untuk melakukan pembelian secara *online* dan Menghasilkan aplikasi Sistem Informasi penjualan berbasis *website* pada Toko Rahayu Art yang dapat meningkatkan penghasilan pemilik.

KATA KUNCI : Penjualan *Online*, *Website*

I. LATAR BELAKANG

Ilmu pengetahuan dan teknologi telah berkembang dengan sangat pesat, sehingga kebutuhan akan informasi yang cepat, tepat, dan akurat sangat dibutuhkan oleh setiap perusahaan, organisasi maupun bidang lainnya. Suatu Usaha Dagang juga harus dapat mengikuti perkembangan teknologi agar bisnisnya semakin berkembang, contohnya *E-commerce*, *E-commerce* merupakan salah satu sistem transaksi pembelian secara online yang sedang *tren* di kalangan masyarakat saat ini, *E-commerce* dapat menyediakan kecepatan dan kemudahan dalam melakukan transaksi jual-beli dibandingkan dengan sistem belanja konvensional (Forrester,2011).

Tahapan awal dalam melakukan perancangan proses penjualan adalah menggambarkan proses penjualan tersebut.

Agar proses penjualan ini dapat dikomunikasikan dengan mudah ke pihak yang terkait maka diperlukan teknik pemodelan proses bisnis penjualan yang praktis tetapi cukup *representatif*.

Toko Rahayu Art adalah toko*souvenir* di kawasan wisata Sri Aji Joyoboyo yang terletak di desa Menang Kecamatan Pagu Kabupaten Kediri yang menjual oleh-oleh berupa kaos, blangkon, dan baju jawa.Sampai saat ini toko Rahayu Art hanya menggunakan sistem penjualan dan transaksi secara manual yaitu pembeli datang langsung ke toko karena kurangnya informasi dari masyarakat Kediri maupun luar daerah.Pemilik "Toko Rahayu Art" menginginkan agar pembeli tidak perlu datang langsung ke toko dan dikenal lebih luas tetapi dengan biaya yang rendah.Pemilik Toko Rahayu Art juga ingin penjualanya berjalan secara *online* atau ingin dibuatkan *Website*.

E-commerce dapat menyediakan kecepatan dan kemudahan dalam melakukan transaksi penjualan *souvenir* yang dilakukan oleh "Toko Rahayu Art" dengan cepat dan akurat, berdasarkan kondisi tersebut maka dirancanglah sebuah aplikasi *Website* berbasis MySQL, yang tentunya menyediakan kecepatan dan kemudahan konsumen untuk melakukan transaksi menggunakan telepon genggam atau alat komunikasi berbasis *internet*.

Toko Rahayu Art bergerak dibidang penjualan *souvenir*.pelanggan dapatmembeli barang dan memperoleh informasi harga produk dengan datang langsung ketoko.

Penganalisaan sistem lama dilakukan untuk membandingkan antara sistem lama yang manual dengan sistem baru yang lebih memberikan kelengkapan dalam pembuatan sistem lama yang dilakukan oleh Toko Rahayu Art.

II. METODE

A. Sistem Lama

Toko Rahayu Art bergerak dibidang penjualan *souvenir*.pelanggan dapatmembeli barang dan memperoleh informasi harga produk dengan datang langsung ketoko.

Penganalisaan sistem lama dilakukan untuk membandingkan antara sistem lama yang manual dengan sistem baru yang lebih memberikan kelengkapan dalam pembuatan sistem lama yang dilakukan oleh Toko Rahayu Art.

B. Sistem Baru

Penganalisaan sistem baru dengan penjualan *online* pelanggan cukup membuka alamat *web* Toko Rahayu Art dengan menu *login*kemudian *user* menginputkan nama dan *password* kemudian memilih daftar. Sistem baru

cukup menguntungkan karena pelanggan tidak perlu datang ketoko.

Analisa sistem baru sebuah teknik pemecahan masalah yang menguraikan bagian-bagian dari komponen-komponen yang mempelajari bagaimana bagian komponen tersebut bekerja untuk mencapai tujuan.

C. Analisis Metode yang digunakan

Sebuah sistem apakah kinerjanya dari sistem telah berjalan sesuai yang diharapakan atau sudah mencapai sasaran yang diinginkan.

Metode waterfall adalah suatu proses pengembangan perangkat lunak berurutan, dimana kemajuan di pandang terus mengalir kebawah (seperti air terjun) melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi (kontruksi), dan pengujian.

Tahapan Metode Waterfall

1. Requirement (analisis kebutuhan)

Pengumpulan data dengan cara penelitian, wawancara atau studi literatur

2. Design System

Menterjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangat lunak yang dapat di perkirakan sebelum di buat koding.

3. Koding dan testing (penulisan *sinkode* program / *implemention*)

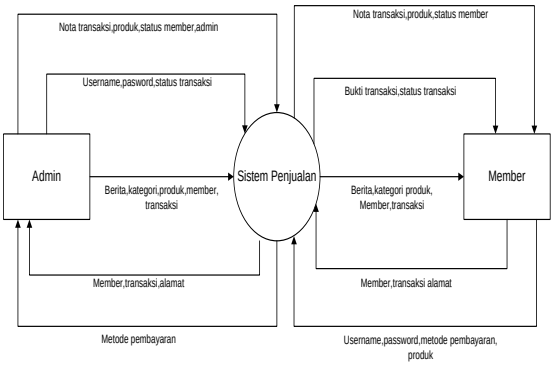
Tahapan ini bisa dikatakan final dalam melakukan sebuah system.setelah melakukan analisa, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan di gunakan oleh user.

Kelemahan Metode Waterfall adalah lambatnya proses pengembangan perangkat lunak.

Manfaat Metode Waterfall pencerminian, kepraktisan rekayasa, yang membuat kualitas software tetap terjaga karena pengembanannya yang terstruktur dan terawasi.

D. Diagram Konteks

Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan *level* tinggi dari DFD, yang menggambarkan keseluruhan *Otput* dari sistem. Diagram konteks akan memberikan gambaran keseluruhan sistem. Suatu sistem dibatasi oleh *boundry* (dapat digambarkan dengan garis putus).



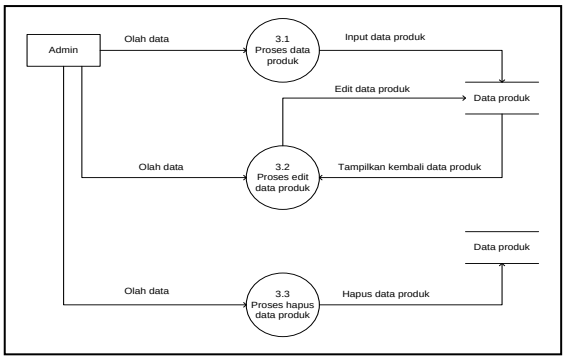
Gambar 2.1 Diagram Konteks

Gambar diagram konteks menjelas sistem yang akan dirancang secara umum dan keseluruhan, terdapat tiga entity yang menunjang proses sistem e-commerce pada Toko Rahayu Art, yaitu: Admin, member, dan distributor

E. DFD (Data Flow Diagram)

Menurut Mcleod (2005: 37) Diagram arus data (*data flowdiagram*) atau DFD dimaknai sebagai berikut:

Suatu gambaran grafis suatu sistem yang menggunakan sejumlah bentuk-bentuk simbol untuk menggambarkan bagimana data mengalir melalui suatu proses yang saling berkaitan. DFD mungkin cara alamiah untuk mendokumentasi proses.

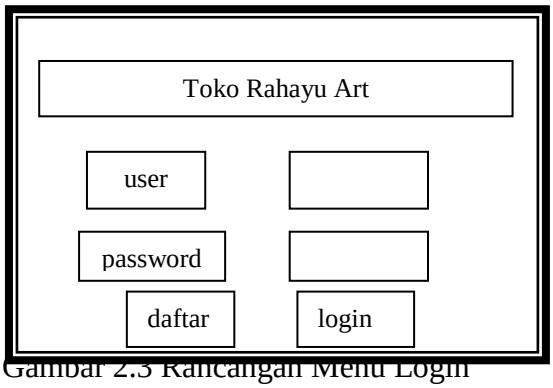


Gambar 2.2 DFD level 1 proses ke-3

Gambar 2.2 menjelaskan secara detail dari proses mengelola master pemesanan produk, yang memiliki tiga proses yakni proses menambah pemesanan produkyang disimpan didatabase, proses mengedit dan menghapus pemesanan produk yang diperoleh dan disimpan didatabase proses

F. Desain Interface

Antar muka pemakai *(user interface)* adalah aspek sistem computer atau program yang dapat dilihat atau dipersepsikan oleh pengguna manusia, dan perintah-perintah atau mekanisme yang digunakan pemakai untuk mengendalikan operasi dan memasukkan data pada tampilan sistem informasi penjualan berbasis *website*.



Gambar 2.3 Rancangan Menu Login

I. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Tampilan Program

Aplikasi Sistem Informasi penjuasebagai berikutlan pada Toko Rahayu Art mempunyai beberapa tampilan input dan output:

1. Tampilan Login

Gambar 3.1 Halaman Login

Tampilan Login digunakan untuk masuk ke dalam website penjualan, disitu *costumer* harus menginputkan *user* dan *password* kemudian klik tombol daftar.

2. Tampilan Menu Login Pendaftaran

Gambar 3.2 Menu Login Pendaftaran

Login Pendaftaran berisi *login*, *password*, nama, dan no telp. Setelah diisi semua klik tombol daftar yang digunakan pembeli agar terhindar dari kecurangan dalam pembelian.

3. **Halaman Home**

Gambar 3.3 Halaman Home

Halaman utama ini adalah halaman yang akan pertama kali di tampilkan saat pengunjung mengakses website Toko Rahayu Art.

4. Tampilan Halaman Katalog

Gambar 3.4 Halaman Katalog

Halaman Katalog ini berisi tiga macam jenis produk yang bisa dipilih costumer.

5. Tampilan Halaman Kategori

Gambar 3.5 Tampilan Halaman Kategori

Halaman kategori pembeli bisa memilih barang yang akan dibeli, pembeli tinggal klik tombol beli kemudian secara otomatis barang yang akan dibeli akan masuk ke dalam keranjang belanja.

A. Kesimpulan

Dari hasil rancangan dan pembuatan program aplikasi penjualan Toko Rahayu

Art berbasis *website* dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Telah dihasilkan rancangan sistem informasi Toko penjualan berbasis*website* sehingga dapat melakukan pembelian secara *online*.
2. Telah dihasilkan program aplikasi penjualan *souvenir* secara *online*.

II. DAFTAR PUSTAKA

Adelia.& Efdon Ika Yustecia.2013.Perancangan dan Pembangunan Sistem Informasi Penjualan Online pada Toko Tinta, (Online), 15 (1): 5-11, tersedia: http://eprints.dinus.ac.id,diunduh 6 Juni 2016.

Burhan., Supriyanto. & Ulya Millatul. 2010. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web di PT.Garam(Persero), (Online), 13 (3):7-12, tersedia: http://pertanian.trunojoyo.ac.id,diunduh 10 Juni 2016.

H.M, Jogiyanto. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogjakarta:Penerbit Andi.

Himawan., Saefullah, A. & Santoso, S. 2014. Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online (E-Commerce) pada CV Selaras Batik Menggunakan Analisa Deskriptif,(Online), 8 (4): 8-16, tersedia:http://journal.unnes.ac.id,diunduh 10 Juni 2016.

Jonathan & Prihartono.2012. *Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta:Medika Pendidikan.

Kadir. 2003. *Dasar Pemrogaman Web Dinamis.* Bandung: Andi Offset.

Romley. 2006. *Karakteristik Sistem Informasi*. Semarang: PT. Wahana.

Rulia, P.H., Indah, U.W. & Bambang, E.P. 2011.Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) pada Tata Distro Kabupaten Pacitan, (Online), 7 (1): 5-8,tersedia: http://ijns.org.speed>article,diunduh 10 Juni 2016.

Siang, V., Margareta., Desy. & Susanto. 2012. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Pempek Nony 168 Palembang.(Online), 5 (3): 13-17, tersedia: http://eprints.mdp.ac.id,diunduh 10 Juni 2016.

Winarno, 2007.*Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogjakarta: Citra Adytia Bakti.