

SISTEM INFORMASI PENJUALAN PRODUK BERBASIS WEB PADA CHANEL DISTRO PRINGSEWU

Fauzi, Wulandari, Siska Aprilia
STMIK Pringsewu Lampung

Jl. Wisma Rini No. 09 pringsewu Lampung

Telp. (0729) 22240 website: www.stmikpringsewu.ac.id

E-mail : fauzistmik@yahoo.com wulandari@gmail.com, apriliasiska39@yahoo.com

ABSTRAK

Chanel Distro Pringsewu adalah sebuah toko yang menjual kaos, jaket, kemeja, sweeter, kaos kerah dll yang berada di pusat perbelanjaan pringsewu. Sistem penjualan, pemasaran dan promosi yang dipakai saat ini masih menggunakan sistem secara manual. Sangat perlu adanya kemudahan pelayanan untuk memudahkan pelanggan yang jauh dari jangkauan. Untuk itu dirancang sistem penjualan online pada Chanel Distro Pringsewu berbasis web dengan bahasa pemrograman PHP dan MySQL secara online yang dikenal dengan istilah E-Commerce (Elektronic commerce) .Aplikasi ini mempermudah pelanggan membeli produk Chanel Distro Pringsewu secara online kapan saja dan dimana saja tanpa menyita waktu, dan pelanggan juga dapat mengetahui informasi produk apa saja dan bagaimana disain yang tersedia di Distro Pringsewu.

Kata Kunci : E-Commerce, Produk, Chanel Distro, Pringsewu

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Penerapan dan pemanfaatan teknologi dan informasi di bidang bisnis penjualan masih belum optimal, terbukti dengan masih banyaknya pelanggan yang melakukan pembelian secara manual. Bisa dilihat sekarang banyak sekali pria yang membeli pakaiannya di Distro yang bermerk dan styles. Dibutuhkannya kegiatan belanja *online* untuk memudahkan dalam melakukan transaksi pembelian kapanpun dan dimanapun.

Chanel Distro Pringsewu adalah toko yang menawarkan suatu produk bermutu seperti kaos, jaket, kemeja, sweeter, kaos kerah dll yang berada dipusat perbelanjaan Pringsewu, Sistem penjualan, pemasaran dan promosi yang dipakai saat ini masih menggunakan sistem secara manual.

E-Commerce merupakan kegiatan-kegiatan bisnis dengan cara *online* yang bertujuan mengambil keuntungan seperti penjualan, pembelian, pelayanan informasi dan perdagangan melalui perantara yaitu jaringan internet. Perkembangan dunia bisnis yang semakin maju dan tingkat persaingan beratambah besar, menumbuhkan kesadaran para pengusaha untuk bekerja lebih keras

dalam mengelola perusahaanya. Perusahaan yg ingin meningkatkan hasil penjualan tidak dapat lepas dari kegiatan pemasaran.

Untuk membantu dan mempermudah penjualan Chanel Disrto diperlukan sebuah aplikasi e-commerce yang menyediakan katalog produk yang berisi gambar dan informasi, disain yang menjadi sarana bagi konsumen untuk mengirimkan disain pakain yang ingin mereka pesan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut :

1. Chanel Distro Pringsewu hingga sat ini masih menggunakan sistem penjualan konvensional yang mengharuskan anantara pembeli dan penjual bertatap muka langsung. Oleh karena itu perlu dibuatkan sistem informasi penjualan yang sesuai dengan Chanel Distro.
2. Perlu dicarikan sistem informasi yang tepat untuk diterapkan pada sistem penjualan Chanel Distro.

1.3. Batasan Masalah

Pembuatan sistem informasi pada Chanel Distro Pringsewu dibatasi hanya 2 masalah, yaitu :

1. Sistem informasi produk (promosi/publikasi)
2. Sistem informasi penjualan yang berupa fasilitas transaksi antara Chanel Distro dengan masyarakat.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat rancangan aplikasi e-commerce berbasis web dengan menggunakan PHP dan MySQL pada Chanel Distro Pringsewu. Perancangan aplikasi e-commerce agar memudahkan pembeli untuk mendapatkan barang yang diinginkan dan dan memudahkan pembeli dalam mengetahui produk apa saja yang ditawarkan tanpa harus datang langsung ke distro.

1.5. Manfaat Penelitian

Untuk memasarkan produk keruang lingkup yang lebih luas atau keseluruhan dunia dan untuk meningkatkan penjualan produk dengan media yang dapat diakses oleh siapa saja,kapan saja dan dimana saja.

2. TINJAUAN PUSTAKA/LANDASAN TEORI

2.1 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah data yang dikumpulkan, dikelompokkan dan diolah sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah kesatuan informasi yang saling terkait dan saling mendukung sehingga menjadi suatu informasi yang berharga bagi yang menerimanya. (Suryatiningsih, 2010)

Sistem Informasi merupakan sistem yang mempunyai kemampuan untuk mengumpulkan informasi dari semua sumber dan menggunakan berbagai media untuk menampilkan informasi. (Ambarita, 2010)

Dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi merupakan sekumpulan data yang dikumpulkan lalu diolah agar menjadi sebuah informasi yang dibutuhkan bagi penerimanya.

2.2 Komponen Sistem Informasi

Beberapa komponen yang dibutuhkan dalam sistem informasi.

a) Input

Input mewakili data yang masuk kedalam sistem informasi. Input disini termasuk

metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumendokumen dasar.

b) Model

Komponen ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika, dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah ditentukan untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

c) Output

Hasil dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua pemakai sistem.

d) Teknologi

Teknologi merupakan “tool box” dalam sistem informasi, Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, neghasilkan dan mengirimkan keluaran, dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan.

e) Basis data

Basis data (database) merupakan kumpulan data yang saling berkaitan dan berhubungan satu dengan yang lain, tersimpan di perngkat keras komputer dan menggunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Data perlu disimpan dalam basis data untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut. Data di dalam basis data perlu diorganisasikan sedemikian rupa supaya informasi yang dihasilkan berkualitas.

f) Hardware

Hardware berperan penting sebagai suatu media penyimpanan vital bagi sistem informasi.Yang berfungsi sebagai tempat untuk menampung database atau lebih mudah dikatakan sebagai sumber data dan informasi untuk memperlancar dan mempermudah kerja dari sistem informasi.

g) Software

Software berfungsi sebagai tempat untuk mengolah,menghitung dan memanipulasi data yang diambil dari hardware untuk menciptakan suatu informasi.

2.3 Program Web

a) Web Server

Web server merupakan *software* yang memberikan layanan data yang berfungsi menerima *HTTP* atau *HTTPS* dari klien yang dikenal dengan *browser web* dan mengirimkan kembali hasilnya dalam bentuk halaman-halaman web yang umumnya berbentuk dokumen *HTML*. adalah Kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar, animasi, suara, yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan – jaringan halaman yang biasa kita sebut link. (Prasetia 2008)

b) Pengenalan HTML

Hypertext Markup Language adalah bahasa yang digunakan untuk membuat suatu situs web atau homepage. Setiap dokumen dalam web ditulis dalam format *HTML*. Semua format dokumen, *hyperlink* yang dapat diklik, gambar, dokumen multimedia *form* yang dapat diisi dan sebagainya didasarkan atas *HTML*. *TML* lebih menekankan pada penggambaran komponen-komponen struktur dan formatting di dalam halaman web daripada menentukan penampilannya, *HTML* tidak didesain untuk *desktop publishing*, tetapi didesain sebagai bahasa pengkodean untuk *World Wide Web*. Contoh dari *HTML*

```
<html>
<head></head>
<body style="background-color:yellow">
<h1>Contoh membuat background warna dengan atribut style background-color.</h1>
</body></html>
```

(Suryatiningsih 2013)

c) MySQL

MySQL adalah database yang cepat dan tangguh, sangat cocok jika digabungkan dengan *php*, dengan database kita dapat menyimpan, mencari dan mengklasifikasikan data dengan lebih akurat dan profesional. *MySQL* menggunakan *SQL language (Struktur Query Language)* artinya *MySQL* menggunakan *query* atau bahasa

pemrograman yang sudah standar didalam dunia database. *MySQL* tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi **GNU General Public License (GPL)**, tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan *GPL*. (Rohman 2010)

d) Pengenalan PHP

PHP adalah bahasa *scripting* yang menyatu dengan *HTML* dan dijalankan pada *server side*. Artinya semua sintaks yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan pada *server* sedang yang dikirim ke *browser* hanya hasilnya saja. Ketika seorang pengguna *internet* membuka situs yang menggunakan fasilitas *server side scripting PHP*, maka terlebih dahulu *server* yang bersangkutan akan memproses semua perintah *PHP* di server lalu mengirimkan hasilnya dalam format *TML* ke *web server* pengguna *internet* tadi. Sehingga kode asli yang ditulis dengan *PHP* tidak terlihat di *browser* pengguna. *PHP* berfungsi mengambil informasi dari form berbasis web dan menggunakannya untuk berbagai macam fungsi, sebagai bahasa untuk mengidentifikasi seberapa banyak pengunjung menggunakan bahasa *PHP*, Pengaturan layout dalam berbagai macam browser seperti *Firefox*, Bahasa Pemrograman *Php* dalam web sangat luas, jadi semua tergantung pada anda, kalau anda sangat teliti anda akan tau fungsinya. Contoh sekilas *php*

```
<?
print ("Nama saya nurmanto");
?>
```

(Suryatiningsih, 2009).

2.4 Penjualan

Penjualan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh penjual dalam menjual barang atau jasa dengan harapan akan memperoleh laba dari adanya transaksi-transaksi tersebut dan penjualan dapat diartikan sebagai pengalihan atau pemindahan hak kepemilikan atas barang atau jasa dari pihak penjual ke pembeli. (Mulyadi, 2008)

Penjualan adalah pendapatan lazim dalam perusahaan dan merupakan jumlah

kotor yang dibebankan kepada pelanggan atas barang dan jasa. (Basten, 2011)

Dapat disimpulkan penjualan adalah pemindahan hak kepemilikan atas barang atau jasa yang dilakukan perusahaan sebagai usaha pokok.

Ada beberapa teori yang disampaikan (Kotler, 1997), yaitu :

1. Strategi penjualan Periklanan, semua bentuk penyajian non personal promosi ide-ide barang produk atau jasa yang dilakukan oleh sponsor tertentu yang dibayar.
2. Promosi penjualan, insentif jangka pendek untuk merangsang pembeli atau penjualan suatu produk.
3. Publisitas, suatu stimulasi non personal terhadap permintaan suatu produk, jasa atau unit dagang dengan penyebaran kebutuhan akan produk-produk tertentu disuatu media yang disebarluaskan atau menghasilkan suatu sosok kehadiran yang menarik mengenai produk di radio, ditelivisi atau panggung yang tidak dibayar oleh sponsor.
4. Penjualan pribadi, penyajian lisan dalam suatu pembicaraan dengan suatu atau beberapa pembeli potensial dengan tujuan untuk melakukan penjualan.
5. Pemasaran langsung, penggunaan surat, telepon penghubung non personal lainnya untuk berkomunikasi dengan atau mendapatkan respon dari pelanggan dan calon pelanggan tertentu.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

3.1.1.1 Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan adalah kajian yang dilakukan untuk mengumpulkan data teoritis guna keperluan penulisan penelitian ini dengan membaca buku-buku PHP, MySQL, Sistem informasi dan referensi yang berkaitan.

3.1.1.2 Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung ke distro

Pringsewu untuk memperoleh keakuratan data yang dibutuhkan.

3.1.1.3 Metode Wawancara

Metode wawancara yaitu melakukan tanya jawab langsung dengan pihak pemilik toko untuk mengumpulkan data yang diperlukan.

3.2 Metode Pengembangan

Dalam perancangan menggunakan metode Waterfall, metode ini dilaksanakan dengan langkah-langkah berikut :

1. Analisa Kebutuhan

Analisa kebutuhan adalah suatu proses kebutuhan sekaligus menentukan prioritas. Analisis kebutuhan berfungsi mengidentifikasi kebutuhan mendesak yang terkait dengan finansial, keamanan atau masalah lain yang mengganggu pekerjaan.

2. Disain Sistem

Disain sistem adalah penggambaran dan pembuatan sketsa atau pengaturan beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

3. Penulisan kode program

kode program adalah instruksi-instruksi yang ditulis oleh programmer yang memerintahkan aplikasi untuk melakukan tugas tertentu, seperti misalnya melakukan perhitungan, memanipulasi data, membuka atau menjalankan aktivitas tertentu, merespon input dari user, menghasilkan keluaran, dan sebagainya

4. Pengujian Program

Merupakan suatu investigasi yang dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas dari produk atau layanan yang sedang diuji. Pengujian program juga memberikan pandangan mengenai perangkat lunak secara obyektif dan independen, yang bermanfaat dalam operasional bisnis untuk memahami tingkat risiko pada implementasinya

5. Pemeliharaan

Pemeliharaan Perangkat Lunak adalah proses umum perubahan/pengembangan perangkat lunak setelah diserahkan ke konsumen. Perubahan mungkin berupa perubahan sederhana untuk membetulkan error koding atau perubahan yg lebih

ekstensif untuk membetulkan error perancangan/perbaikan signifikan untuk membetulkan error spesifikasi/akomodasi persyaratan baru.

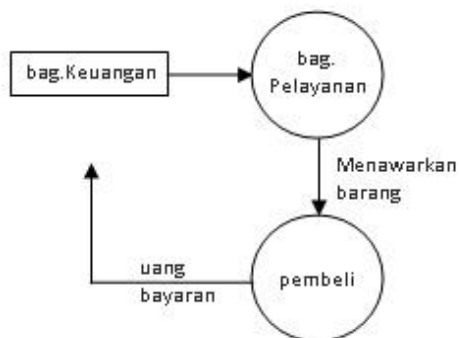
3.3 Metode Analisis Deskriptif

Metode Analisis Deskriptif merupakan metode penulisan yang digunakan untuk membahas suatu permasalahan dengan cara meneliti, menganalisis yang ditulis dengan pembahasan yang teratur dan sistematis, ditutup dengan kesimpulan dan pemberian saran sesuai kebutuhan.

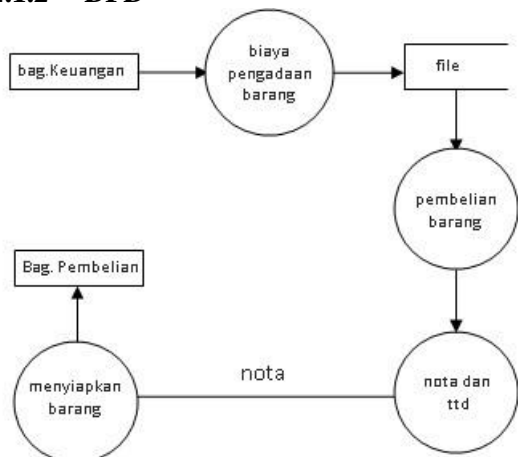
4 PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

4.1 Perancangan

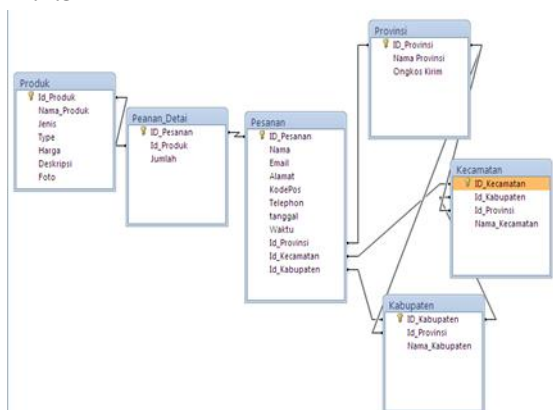
4.1.1 Diagram Konteks



4.1.2 DFD



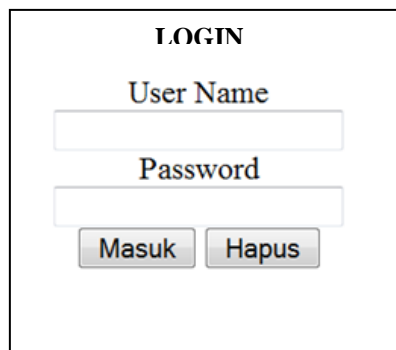
4.1.3 ERD



4.2 IMPLEMENTASI

4.2.1 Tampilan Halaman Login

Halaman *login* digunakan oleh *administrator* untuk memulai memanipulasi data, karena untuk memanipulasi data website, seorang *administrator* harus *login* terlebih dahulu. Adapun halaman *login* ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 1. Halaman Login

4.2.2 Tampilan Halaman Home

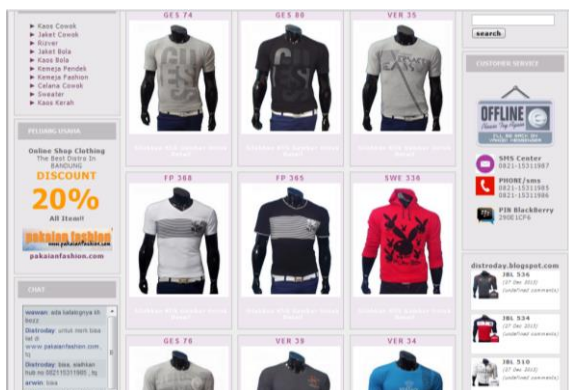
Tampilan halaman *home* merupakan suatu tampilan halaman utama yang merupakan penggambaran dari semua halaman dan memiliki *link* ke semua halaman itu. Adapun implementasi tampilan halaman *home* yaitu:



Gambar 2. Halaman Home

4.2.3 Tampilan Halaman Galery

Tampilan halaman Galery menampilkan produk-produk yang di tawarkan pada Distro Pringsewu. Adapun tampilan halaman Galery :



Gambar 3. Halaman Galery

4.2.4 Halaman Transaksi

Tampilan halaman Transaksi menampilkan rincian barang yang akan dipesan. Adapun tampilan halaman Transaksi :



Gambar 4. Halaman Transaksi

4.3 Pembahasan

Saat ini dengan adanya website yang dibuat untuk sistem penjualan Chanel Distro memberi keuntungan bagi masyarakat dalam memilih pakaian yang *trendi* dan keuntungan yang didapat oleh Chanel Distro yaitu bertambah luasnya area promosi, semakin banyaknya barang yang terjual.

5 PENUTUP

5.2 KESIMPULAN

Berdasarkan dari uraian-uraian yang telah dipaparkan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan mengenai solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan. Solusi yang berjalan dengan mengkomputerisasikan sistem yang sedang berjalan. Dengan menggunakan media komputer dan menggunakan website dalam

pemberian informasi tanpa batas pada Chanel Distro Pringsewu.

1. Dengan aplikasi penjualan berbasis web ini dapat membantu dalam menawarkan dan memperluas area promosi, pelanggan dapat meminimalisir waktu karena pelanggan dapat berbelanja dimanapun dan kapanpun.
2. Dengan aplikasi website ini dapat menampilkan informasi barang lengkap dengan gambar, harga, view detail, dan deskripsi produk yang akan dipesan.
3. Dari aplikasi yang telah dibuat, pemilik toko dapat melihat laporan transaksi penjualan setiap bulannya

5.3 SARAN

Dari kesimpulan diatas maka didapat suatu saran yang bermanfaat bagi pengembangan aplikasi penjualan Chanel Distro Pringsewu.

1. Mengadakan kerjasama dengan pihak bank untuk pembayaran online sehingga pembeli dan petugas toko lebih mudah dalam melakukan transaksi
2. Menambahkan halaman top fashion mengenai trend pakaian di dunia saat ini sehingga website dapat lebih menarik dan menyenangkan.
3. Sebaiknya dalam aplikasi website ini ditambahkan laporan penjualan sehingga memudahkan pemilik toko
4. Perlu adanya perawatan sistem agar berjalan dengan baik dan tidak tertinggal terhadap kemajuan jaman.

DAFTAR PUSTAKA

Basten. (2011). *Pengertian Penjualan*. <http://www.bimbingan.org/pengertian-pendekatan-deskriptif-analitis.htm>

Ditya, dkk. (2011). "Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Usantex". *Jurnal Emitor*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta

Kotler. (1997). *Teori Penjualan*. <http://www.google.com/url?sa=t&rc=t=j&q=analisis+penjualan+menurut+ahli&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0CCcQFjAA&url=h>

- http://zulfahmi.edublogs.org/files/2008/04/contoh-penelitian-bidang-persepsi-bab-1.doc&ei=9EiFU_GmN8HsrAf9t4DoBA&usg=AFQjCNFdyIHI4CgJO3Y2-nbOWBe3F4j99Q
- Masim. (2008). *Web Disain*.
<http://htmlcssguides.com/background-html>
- Muhammad, W. (2009). *Pemrograman Web*. Bandung : Politeknik Telkom.
- Mulyadi. (2008). *Pengertian Penjualan*.
<http://sondis.blogspot.com/2014/02/pengertian-dan-defenisi-penjualan.html>
- Paruhum, dkk. (2011). "Sistem Informasi Penjualan Produk Berbasis Web di Distro Black Hell Bandung". *Jurnal Teknologi Informasi*. Bandung: Politeknik Telkom
- Prasetia. (2008). *Pengertian website*.
<http://blog.rajawebhost.com/pengertian-website-menurut-para-ahli.html#sthash.SC5ExgYz.dpuf>
- Rara, dkk. (2011). Perancangan dan Pengaplikasian Sistem Penjualan pada Distro Smith Berbasis E-Commerce". *Jurnal Teknologi Informasi*. Semarang: Universitas Stikubank
- Rohman. (2010). *Pengertian MySQL*.
<http://www.scribd.com/doc/37763961/Pengertian-MySQL>
- Suryatiningsih. (2013). *Pengertian html*.
<http://www.pengertianahli.com/2013/09/pengertian-html-hypertext-markup.html>