

Mandrassi Nadya Apriela

Jurusan Sistem Informasi STMIK Pringsewu Lampung

Jl. Wisma Rini No. 09 pringsewu Lampung

website: www.stmikpringsewu.ac.id

E-mail : mandrassinadya08@gmail.com

ABSTRAK

Saat ini perkembangan teknologi informasi berkembang cepat dan menuntut untuk menciptakan suatu aplikasi yang dapat menyelesaikan suatu permasalahan yang ada namun belum menemukan solusi. Butik Farras Shop merupakan sebuah perusahaan pakaian di Sidoharjo Pringsewu, menjual berbagai macam jenis pakaian seperti kaos, kemeja, celana, dan lain sebagainya. Sejauh ini, sistem pengolahan data yang ada di Butik Farras Shop mulai dari pengolahan data inventory, serta laporan penjualan semuanya masih dicatat di dalam sebuah buku. Hal ini menyebabkan manajemen data pakaian belum terotomatisasi. Melihat alasan di atas, penulis bermaksud membuat aplikasi penjualan pakaian berbasis web untuk Butik Farras Shop dengan tujuan untuk membuat aplikasi yang menyediakan pencatatan data penjualan dan menyediakan pencatatan data inventory. Pemanfaatan E-Bisnis sebagai meningkatkan hasil penjualan Butik Farras Shop berbasis web menggunakan bahasa pemrograman PHP dan Mysql. Memudahkan konsumen dalam berbelanja tanpa harus datang ke tempat penjualan langsung cukup dengan cara online kapan saja dan dimana saja

Kata Kunci : Sistem, Sistem Informasi, Butik, E-Bussniss, penjualan,

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang semakin hari semakin pesat berdampak pada perilaku informasi kebanyakan orang kebutuhan informasi yang lebih cepat dan murah tentunya menurut para pemberi informasi untuk memiliki sebuah media, dimana informasi yang disajikan bisa dengan mudah dan cepat didapatkan oleh konsumen informasi.

Dengan adanya sistem informasi, organisasi atau perusahaan dapat menjamin kualitas informasi yang disajikan dan dapat mengambil keputusan berdasarkan informasi tersebut. Sekarang informasi dapat diperoleh dengan lebih mudah dan cepat berkat adanya teknologi informasi. Salah satu pemanfaatan teknologi informasi yang diharapkan adalah aplikasi inventori gudang.

Butik Farras Shop ini merupakan butik yang menjual berbagai jenis pakaian kaos, kemeja, celana, accecoris, jaket, gaun, baju tidur, dress ini dapat ditemukan di Jl. A Yani No.10 Sidoharjo, Kec.Pringsewu Kab.Pringsewu. Saat ini penjualan butik Farras Shop ini penawarannya hanya menggunakan system manual sehingga membutuhkan pengolahan data berbasis web agar dapat luas dalam pemasarannya.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis memanfaatkan teknologi informasi berbasis web untuk merancang penjualan berbagai macam pakaian, sehingga mempermudah para konsumen dalam memenuhi kebutuhannya sehingga pemasarannya pun

semakin luas dan meningkatkan penghasilan pada perusahaan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah yaitu :

1. Bagaimana cara meningkatkan hasil penjualan Butik Farras Shop.
2. Bagaimana cara mempermudah konsumen dalam melakukan pemesanan tanpa harus datang langsung ke Butik..

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dari pokok perumusan masala, maka akan dilakukan beberapa batasan masalah yaitu :

1. Sistem informasi menyajikan jenis produk, pembelian dan pemesanan, contact person.
2. Transaksi pembayaran melalui bank.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas tujuan yang ingin dicapai adalah:

1. Untuk mempermudah konsumen memesan pakaian di Butik Farras Shop
2. Untuk merancang website penjualan Butik Farras Shop
3. Memasarkan produk lebih luas

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem

Sistem adalah hubungan satu unit dengan unit-unit lainnya yang saling berhubungan satu sama lainnya yang tidak dapat dipisahkan serta menuju satu kesatuan dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Apabila suatu unit macet atau terganggu, unit lainnya pun akan terganggu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Jimmy L.Goal, 2008:9)

2.1.1 Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Sumber dari informasi adalah data. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata (jogiyanto, 2008:8)

2.1.2 Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan sekumpulan komponen yang saling berhubungan, mengumpulkan, atau mendapatkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk menunjang pengambilan keputusan dan pengawasan dalam suatu organisasi (Jurnal Farida Nur Aini, 2011)

2.2 E-Business

E-business adalah praktek pelaksanaan dan pengelolaan proses bisnis utama seperti perancangan produk, pengelolaan pasokan bahan baku, manufaktur, penjualan, pemenuhan pesanan, dan penyediaan servis melalui penggunaan teknologi komunikasi, computer, dan data yang telah terkomputerisasi (Stevwb Alter, 2002)

2.3 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)

2.4 HTML

Hyper Text 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 di klik, gambar, dokumen multimedia, *form* yang dapat di isi dan sebagainya didasarkan atas HTML (Suryatiningsih, 2008)

2.5 PHP

PHP merupakan scrip untuk pemrograman web server side, yang membuat dokumen HTML. Maksudnya dokumen HTML yang dihasilkan dari suatu aplikasi, bukan dokumen HTML yang di buat

menggunakan editor teks atau editor HTML. Dengan menggunakan PHP maka membuat suatu situs menjadi lebih mudah. Proses update data dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi yang dibuat dengan menggunakan Scrip PHP. PHP secara resmi merupakan kependekan dari *Hypertext Preprocessor*. PHP merupakan bahasa scripserver side yang di sisipkan pada HTML.

2.6 MySQL

MySQL adalah salah satu jenis *database server* yang sangat terkenal. MySQL menggunakan SQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses *database*. Selain itu, MySQL bersifat *Open Source* pada berbagai platform MYSQL termasuk jenis RDBMS(*Relational Database Management System*)

2.7 Web Server

Web Server adalah sebuah software yang memberikan layanan berbasis data dan berfungsi menerima permintaan dari HTTP atau HTTPS pada klien yang dikenal dan biasanya kita kenal dengan nama web browser dan untuk mengirimkan kembali yang hasilnya dalam bentuk beberapa halaman web dan pada umumnya akan berbentuk dokumen HTML. itulah pengertian web server sebenarnya. dalam bentuk sederhana web server akan mengirim data HTML kepada permintaan web Browser sehingga akan terlihat seperti pada umumnya yaitu sebuah tampilan.

2.8 Internet

Internet merupakan sebuah kumpulan jaringan yang memiliki skala global. Bahkan, lebih lanjut Sarwono mengatakan bahwa tidak ada satupun orang yang mampu bertanggung jawab untuk menjalankan internet itu sendiri. Mulanya internet hanya digunakan dalam kebutuhan militer, namun kini internet merambah pada keperluan masyarakat sipil dan juga bentuk hiburan (Sarwono 2012)

3. METODE PERANCANGAN SISTEM

3.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian, teknik pengumpulan data merupakan faktor penting demi keberhasilan penelitian. Hal ini berkaitan dengan bagaimana cara mengumpulkan data, siapa sumbernya, dan apa alat yang digunakan. Jenis sumber data adalah mengenai dari mana data diperoleh. Apakah data diperoleh dari sumber langsung atau data diperoleh dari sumber tidak langsung .

Metode Pengumpulan Data merupakan teknik atau cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Metode menunjuk suatu cara sehingga dapat diperlihatkan penggunaannya melalui angket, wawancara, pengamatan, tes, dokumentasi dan sebagainya. Untuk melengkapi data – data tersebut peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yang diantaranya meliputi :

3.1.1 Observasi

Observasi adalah suatu proses yang kompleks yang disengaja dan dilakukan secara sistematis, terarah pada suatu tujuan dengan mengamati dan mencakup fenomena satu atau sekelompok orang dalam kompleks kehidupan sehari-hari untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan penelitian.

3.1.2 Interview

Interview adalah metode pengumpulan data dengan jalan tanya jawab lisan secara sepihak yang dikerjakan secara sistematis dan berlandaskan pada tujuan penelitian.

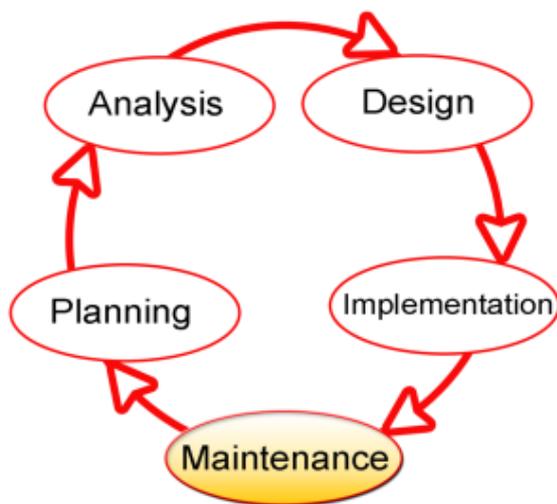
3.1.3 Eksperimen

Eksperimen adalah percobaan atau serangkaian percobaan pada sebuah proses atau system yang dilakukan untuk mengecek atau menyalahkan hipotesis atau mengenali hubungan sebab akibat antara gejala untuk memastikan bahwa penelitian yang dilakukan sudah sesuai dengan harapan.

3.2 Model Pengembangan System

3.2.1 SDLC

System Development Life Cycle (SDLC) metode pengembangan system informasi berarti suatu metode yang digunakan untuk melakukan pengembangan system informasi berbasis computer. Metode yang paling umum digunakan adalah SDLC. Metode SDLC menggunakan pendekatan system air terjun (Water Fall Approach) yang menggunakan beberapa tahapan dalam mengembangkan system. SDLC juga merupakan pola yang diambil untuk terdiri dari tahap-tahap antara lain : rencana, analisis, desain, implementasi, uji coba dan pengelolaan.



Gambar 1. Struktur SDLC

3.3 Perancangan

Perancangan Sistem (System Planning) merupakan tahapan awal pengembangan sistem yang mendefinisikan perkiraan kebutuhan-kebutuhan sumberdaya serta perangkat fisik, manusia, anggaran bersifat masih umum dan metode dengan kata lain teknik atau operasi.

Tahapan ini akan diterapkan pada sistem yang akan dibuat untuk sistem pada Butik Farras Shop.

3.4 Analisis

Analisis Sistem adalah tahapan penelitian atas sistem yang telah ada dengan tujuan untuk merancang sistem yang baru.

3.4.1 Analisis Hardware

1. Processor : Minimal Pentium 4 3 Ghz 64 bit, Rekomendasi Xeon, 64 bit
2. RAM /Memory : Minimal 4 GB, rekomendasi 8GB
3. Harddisk : Double Harddisk, SATA/SCSI/SAS, H/W RAID atau S/W
4. Network : Dual Network Card Gigabit
5. Bandwidth : Minimal 128 Kbps dedicated
6. Stabiliser
7. Keyboard dan Mouse

3.4.2 Analisis Software

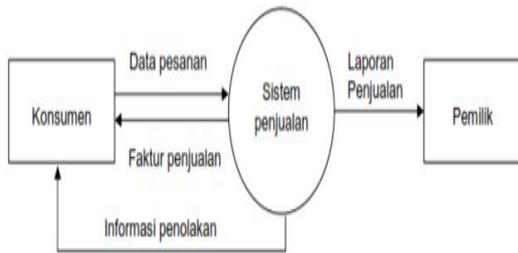
1. Minimal Windows Xp Profesional
2. Bandwith Manager
3. Anti Virus (Smadav, Avira)
4. Design Tool (Photoshop, Corel Draw)
5. Browsing Tool (Opera, Google Chrome, Mozilla Firefox)
6. Chatting Tool (YahooMesseger, Facebook, Skype,)
7. Software Pendukung (AdobeReader)
8. Database (SQL Server)

4. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Pada dasarnya perancangan halaman web ini digunakan dalam membuat sebuah antar muka yang akan mewakili tampilan dari website yang akan dibuat. Adapun tahapan dalam proses tersebut sebagai berikut :

4.1 Diagram Konteks

Pemasaran online merupakan Aplikasi client server yang menggunakan media internet, agar dapat berjalan dengan baik maka perlu Diagram Konteks yang dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Gambar Diagram Konteks

4.2 DFD (Data Flow Diagram)

4.3 EDR (Entity Relationship Diagram)

Dalam perencanaan ERD dipakai untuk menggambarkan hubungan antara entitas dalam program yang akan dibuat dapat dilihat pada gambar DFD berikut ini :

4.4 Rancangan Struktur Web

4.4.1 Rancangan Menu Utama



Gambar 5. Rancangan Menu Utama

4.4.2 Rancangan Halaman Login

Gambar 6. Rancangan Menu Utama

4.5 IMPLEMENTASI

4.5.1 Halaman Beranda

Merupakan halaman utama yang berisi tentang informasi-informasi umum dimana setiap pengguna sistem secara otomatis akan memasuki halaman ini saat pertama kali membuka sistem.



Gambar 7 . Halaman Profil

4.5.2 Halaman Login

Merupakan tampilan halaman pengguna administrator yang mempunyai hak akses terhadap pengolahan data dengan memasukkan User dan Password sesuai dengan ketentuan pengguna administrator.



Gambar 8. Halaman Login

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian sistem yang telah dibuat, penyusun dapat mengambil beberapa kesimpulan, antara lain :

- Dengan web untuk meningkatkan hasil penjualan, pemasaran dan minat pembeli lebih luas.
- Memudahkan konsumen dalam berbelanja tanpa harus datang ke tempat penjualan langsung cukup dengan cara online kapan saja dan dimana saja.

5.2 Saran

1. Diharapkan Butik Farras Shop menerapkan Aplikasi dan perlu di evaluasi secara terus menerus sehingga dapat diketahui bagian yang tidak berjalan secara optimal dan dapat meningkatkan pelayanannya.
2. Keamanan situs harus terjamin sehingga informasi yang ada dapat dipertanggung jawabkan.
3. Pengembangan dan pelatihan sumber daya manusia dalam memahami dan memanfaatkan teknologi perlu ditingkatkan.
4. Desain antar muka belum begitu sesuai dengan yang diharapkan, sehingga peneliti berikutnya dapat membuat desain antar muka yang lebih interaktif

DAFTAR PUSTAKA

Penulisan Daftar Pustaka mengacu pada aturan sebagai berikut.

- a. Dwi Satriani (2013) dengan jurnal Perancangan Aplikasi E-cormmerce Industri Produk Limbah Kain Perca Desa Suka Mulya Kecamatan Banyumas Kabupaten Pringsewu.
- b. Farida Nur Aini (2011) Pengertian Sistem Informasi
- c. Jimmy L.Goal (2008) Pengertian Sistem
- d. Jogiyanto (2008:8) Pengertian Informasi.
- e. Mulyadi (2008) Pengertian Penjualan.
- f. Pertiwi Desta,Restu (2012) dengan Jurnal E-cormmerce pada Toko Bonekah Nufus Berbasis Web.
- g. Sarwono (2012) Pengertian Internet.
- h. Seminar Nasional Aplikasi ternologi Informasi.2010(SNATI 2010) ISSN :1907-5022 Yogyakarta.
- i. Stevwb Alter (2002) Pengertian E-Bussiness.
- j. Suryatiningsih (2008) Pengertian HTML.