

SISTEM INFORMASI PENJUALAN ON_LINE MAKANAN PADA RUMAH MAKAN SAUNGKURING BANJARMANIS

Novan Rizky

Jurusan Manajemen Informatika STMIK Pringsewu Lampung

Jl. Wisma Rini No. 09 Pringsewu Lampung

website: www.stmikpringsewu.ac.id

E-mail :Novanrizky70@gmail.com

ABSTRAK

Jurnal ini membuat suatu aplikasi penjualan on_line yang bermanfaat untuk menawarkan dan menyebarkan informasi yang baik dengan cepat dan mudah. Dan juga melalui kajian ini diharapkan dapat memberi inspirasi kepada pembaca untuk mencoba bisnis penjualan on_line sehingga membuka lapangan kerja baru dan mendapatkan penghasilan tambahan. Perangkat lunak yang digunakan dalam merancang aplikasi sistem informasi penjualan on_line ini adalah menggunakan PHP. Dengan menggunakan PHP paket-paket aplikasi yang kita perlukan dalam merancang sebuah situs web telah tersedia. Sistem penjualan on_line ini meliputi pemakaian situs oleh pelanggan seperti registrasi pelanggan, pembelian, pemesanan barang, mengedit data pribadi dan pemberian informasi terbaru. Pengaturan situs oleh admin baik proses pengamanan berbagai data, pengiriman barang dan transaksi jual beli. Semua hal tersebut digunakan untuk menampung data yang diperlukan dan memperlancar sistem informasi.

Kata Kunci : *Sistem, Penjualan*

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Rumah makan SAUNGKURING merupakan salah satu Rumah Makan yang menjual beraneka ragam makanan khas daerah Lampung yang berkaitan dengan kuliner Lampung di daerah Banjarmasin. Di Rumah Makan SAUNGKURING Banjarmasin ini masih terjadi beberapa permasalahan. Hingga saat ini sistem penjualannya masih bersifat konvensional (offline) dimana pembeli yang ingin melakukan transaksi pembelian masih harus datang langsung ke rumah makan. Dengan demikian pembeli membutuhkan biaya yang lebih besar dan waktu yang cukup lama untuk membeli ataupun sekedar ingin mengetahui tentang beberapa kuliner yang tersedia di Rumah Makan SAUNGKURING Banjarmasin, selain itu pembeli sulit mendapatkan informasi tentang berbagai kuliner yang dijual di Rumah Makan SAUNGKURING Banjarmasin. Untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan suatu sistem penjualan yang menggunakan teknologi internet yang akan memudahkan pembeli untuk melakukan transaksi atau pun hanya sekedar untuk mengetahui kuliner yang tersedia di Rumah Makan SAUNGKURING

Banjarmenis. Menggunakan Sistem Informasi Penjualan On_line pada Rumah Makan SAUNGKURING Banjarmasin diharapkan dapat menjadi media promosi yang tepat dan meningkatkan penjualan serta memperluas pemasaran Rumah Makan SAUNGKURING Banjarmasin. Selain itu dapat membantu konsumen untuk mengetahui ketersediaan kuliner yang ada tanpa harus mengunjungi Rumah Makan SAUNGKURING Banjarmasin.

1.2. Rumusan Masalah

Sistem Informasi Penjualan yang sedang berjalan di Rumah Makan SAUNGKURING Banjarmasin masih konvensional (offline).

1.3. Batasan Masalah

sistem informasi penjualan On_line Pada Rumah Makan SAUNGKURING Banjarmasin

1.4. Tujuan

- a. Mengembangkan sistem informasi penjualan yang sedang berjalan pada Rumah Makan SAUNGKURING.

- b. Mempermudah penyampaian promosi semua kuliner yang dijual di Rumah Makan SAUNGKURING Banjarmanis.
- c. Menghasilkan aplikasi Sistem informasi penjualan on_line pada Rumah Makan SAUNGKURING Banjarmanis.

1.5. Manfaat

- a. Membantu memperluas area promosi RumahMakan Saungkuring.
- b. Dapat dijadikan sebagai sarana untuk transaksi secara on_line.
- c. Mempermudah proses pemesanan atau pembelian kuliner oleh konsumen.
- d. Memberi kemudahan bagi konsumen dalam melihat atau mengetahui informasi kuliner - kuliner yang sedang ditawarkan di Rumah Makan SAUNGKURING.

2. LANDASAN TEORI

2.1. Penjualan

Penjualan adalah suatu sistem keseluruhan dari kegiatan usaha yang ditujukan untuk merencanakan, menentukan harga, mempromosikan dan mendistribusikan barang, jasa, ide kepada pasar sasaran agar dapat mencapai tujuan organisasi (Basu Swastha, 1989).

2.2. Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan (Raymond, McLeod Jr, 2001).

2.3. Internet

Internet (*Interconnected networks*) adalah kumpulan jaringan-jaringan komputer (*networks*) sedunia yang saling berhubungan satu sama lain. Agar bisa berhubungan, Internet menggunakan bahasa yang sama yang disebut TCP/IP (*Transmission Control Protocol /Internet Protocol*). TCP/IP memberikan sebuah alamat (*address*) dan identitas (*identity :disingkat ID*) yang unik (tidak boleh sama) pada setiap komputer diseluruh dunia untuk menghindari adanya kesalahan pengiriman data. Sebagai sebuah jaringan komputer dunia, Internet dapat dikatakan sebagai jalur transportasi segala informasi yang berbentuk file atau data pada komputer lain. Dengan demikian, Internet sendiri tidak mengandung informasi. Lebih tepat dikatakan, bahwa informasi dapat ditemukan melalui

atau menggunakan internet. (Y. Maryono & B. Patmi Istiana, 2008).

2.4. HTML

HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah sebuah bahasa pemrograman yang berbentuk skrip-skrip yang berguna untuk membuat sebuah halaman web. HTML dapat dibaca oleh berbagai platform seperti : Windows, Linux, Macintosh. Kata "Markup Language" pada HTML menunjukkan fasilitas yang berupa tandatertentu dalam skrip HTML dimana kita bisa mengatur judul, garis, tabel, gambar, dan lain-lain dengan perintah yang telah ditentukan pada elemen HTML. HTML sendiri dikeluarkan oleh W3C (World Wide Web Consortium), setiap terjadi perkembangan level HTML harus dievaluasi ketat dan disetujui oleh W3C. (Abdul Kadir, 2002).

2.5. PHP

PHP adalah bahasa pemrograman web atau scripting language yang dijalankan di server. PHP dibuat pertama kali oleh Rasmus Lerdorf, yang pada awalnya dibuat untuk menghitung jumlah pengunjung pada homepagenya. Pada waktu itu PHP bernama FI (Form Interpreter). Pada saat tersebut PHP adalah sekumpulan script yang digunakan untuk mengolah data form dari web. Perkembangan selanjutnya adalah Rasmus melepaskan kode sumber tersebut dan menamakannya PHP/FI, pada saat tersebut kepanjangan dari PHP/FI adalah Personal Home Page/Form Interpreter. Pelepasan kode sumber ini menjadi open source, maka banyak programmer yang tertarik untuk ikut mengembangkan PHP. Pada tahun 1997 sebuah perusahaan bernama Zend, menulis ulang interpreter PHP menjadi lebih bersih, lebih baik dan lebih cepat. Kemudian pada Juni 1998 perusahaan tersebut merilis interpreter baru untuk PHP dan meresmikan nama rilis tersebut menjadi PHP 3.0. Pada pertengahan tahun 1999, Zend merilis interpreter PHP baru dan rilis tersebut dikenal dengan PHP 4.0. PHP 4.0 adalah versi PHP yang paling banyak dipakai. Versi ini banyak dipakai sebab versi ini mampu dipakai untuk membangun aplikasi web kompleks tetapi tetap memiliki kecepatan proses dan stabilitas yang tinggi. Pada Juni 2004 Zend merilis PHP 5.0. Versi ini adalah versi mutakhir dari PHP. Dalam versi ini, inti dari interpreter PHP mengalami perubahan besar. Dalam versi ini juga dikenalkan model pemrograman berorientasi objek baru untuk menjawab perkembangan bahasa pemrograman ke arah pemrograman berorientasi objek. Hal yang menarik yang didukung oleh PHP adalah kenyataan bahwa PHP bisa digunakan untuk mengakses berbagai macam database seperti Access, Oracle, MySQL, dan lain-lain. (Abdul Kadir, 2002).

2.6. Penggabungan Script PHP dan HTML

Bahasa pemrograman PHP dapat digabungkan dengan HTML dengan terlebih dahulu memberikan tanda tag buka dilanjutkan tanda tanya (<?) kemudian ditutup dengan tanda tanya dilanjutkan tanda tag tutup (?>).

2.7. CSS

CSS adalah singkatan dari Cascading Style-Sheet, yaitu sebuah pengembangan ataskode HTML yang sudah ada sebelumnya. Dengan CSS, bisa menentukan sebuah struktur dasar halaman web secara lebih mudah dan cepat, serta irit size.

2.8. JavaScript

JavaScript merupakan modifikasi dari bahasa C++ dengan pola penulisan yang lebih sederhana. Interpreter bahasa ini sudah disediakan ASP ataupun internet explorer. Kelebihan JavaScript adalah berinteraksi dengan HTML, ini membolehkan pembuat web untuk memasukkan web mereka dengan kandungan-kandungan yang dinamik, menukar warna background, menukar banner, efek mouse, menu interaktif dan sebagainya. (Abdul Kadir, 2002).

2.9. Database

Database atau basis data merupakan mekanisme pengelolaan data dalam jumlah yang besar secara terstruktur. Database memudahkan program untuk mengambil dan menyimpan data. Jika data yang diolah banyak dan memerlukan penanganan khusus, jangan menggunakan file untuk menyimpan data. Tetapi, gunakan database. Database yang banyak diterapkan saat ini adalah database bertipe relasional (relational database), seperti Oracle, Microsoft SQL Server, MySQL, dan lain-lain. (Rochmad Hakim S. & Ir. Sutarto, M.Si, 2009).

2.10. MySQL

MySQL (*My Structured Query Language*) atau yang biasa dibaca mai-se-kuel adalah sebuah program pembuat dan pengelola database atau yang sering disebut dengan DBMS (*Data Base Management System*), sifat dari DBMS ini adalah Open Source. MySQL sebenarnya produk yang berjalan pada platform Linux, dengan adanya perkembangan dan banyaknya pengguna, serta lisensi dari database ini adalah Open Source, maka para pengembang kemudian merilis versi Windows. Selain itu MySQL juga merupakan program pengakses database yang bersifat jaringan, sehingga dapat digunakan untuk aplikasi Multi User (*Banyak Pengguna*). Kelebihan lain dari MySQL adalah menggunakan bahasa query (*permintaan*) standard

SQL (*Structured Query Language*). Sebagai sebuah program penghasil database, MySQL tidak mungkin berjalannya sendiri tanpa adanya sebuah aplikasi pengguna (*interface*) yang berguna sebagai program aplikasi pengakses database yang dihasilkan. MySQL dapat didukung oleh hampir semua program aplikasi baik yang Open Source seperti PHP maupun yang tidak Open Source yang ada pada platform windows seperti Visual Basic, Delphi dan lainnya. (Bunafit Nugroho, 2008).

2.11. Kajian Pustaka

Fitri Wiyani dan Nugroho Agung Prabowo

(2013) melakukan penelitian tentang “Peningkatan Daya Saing Bisnis “Batik Kahuripan” Melalui Sistem Penjualan Berbasis E-Commerce” dalam penelitian itu menghasilkan Portal E-Commerce yang dapat dipakai sebagai media promosi dan transaksi pada Batik Kahuripan.

I Gusti Made Karmawan, et all (2010) Melakukan Penelitian tentang “Analisis Dan Perancangan E-Commerce PD. Garuda Jaya” dalam penelitian itu menghasilkan Rancangan E-Commerce untuk PD. Garuda Jaya.

Silvester Yudho P.B (2011) Melakukan Penelitian Tentang “Perancangan dan Pembuatan Website sebagai Aplikasi e-Commerce pada Agnas Handicraft Jogjakarta” dalam penelitian tersebut Silvester Yudho P.B menghasilkan sebuah website E-Commerce yang dapat digunakan untuk memasarkan produk yang ada di Toko Agnas Handicraft Jogjakarta.

Irawan Agung Nugroho (2012) Melakukan penelitian tentang “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Toko On-Line Wara Komputer Yogyakarta” yang menghasilkan sistem informasi penjualan berbasis on_line untuk toko Wara Komputer yang dapat menyampaikan informasi yang akurat, tepat waktu, relevan, jelas dan lengkap terhadap produk-produk yang dijual sehingga memudahkan para pembeli untuk mengetahui update informasi kapanpun dan dimanapun para pembeli berada asal terkoneksi dengan internet.

Muhammad Zuhry Ramadhan (2008) melakukan penelitian tentang “Sistem Informasi Penjualan on_line pada Toko Microtech Komputer” dalam penelitian tersebut Muhammad Zuhry Ramadhan menghasilkan website yang digunakan sebagai sarana penjualan komputer secara on_line yang dapat diakses oleh siapa saja yang terkoneksi dengan internet.

Indrajani dan Shelly (2007) melakukan penelitian tentang “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Pt. Dairyfood Internusa” dalam penelitian tersebut Indrajani dan Shelly menghasilkan sebuah perancangan sistem informasi penjualan berbasis web pada PT. Dairyfood Internusa yang akan memberikan kemudahan kepada pembeli untuk melakukan transaksi pembelian, pembeli dapat melakukan transaksi setiap saat, dan akan memperluas area promosi dan area pemasaran PT. Dairyfood Internusa.

Rara Sri Artati Rejeki, et all (2009) melakukan penelitian tentang “Perancangan dan Pengaplikasian Sistem Penjualan pada Distro Smith Berbasis E-Commerce” dalam penelitian tersebut menghasilkan website pemasaran yang dapat membantu perusahaan dalam meningkatkan pelayanan dan penjualan di berbagai wilayah baik dalam kota maupun luar kota.

Lukman Gozali et dkk (2008) melakukan penelitian tentang Perancangan Sistem Informasi Penjualan Buku Pada Pd. Restu Percetakan dalam penelitian tersebut menghasilkan perancangan sistem informasi penjualan buku pada Pd. Restu Percetakan. Penggunaan Sistem Informasi Penjualan Buku Pada PD. Restu Percetakan ini dapat membantu bagian administrasi dalam mengelola penjualan buku dan pembuatan laporan-laporan. Selain itu sistem informasi ini juga dapat dengan mudah menghasilkan laporan-laporan mengenai informasi penjualan buku perbulan atau pertahun dengan akurat, tepat, relevan sesuai yang diharapkan.

Ryan Firstein Arwin Barends (2010) Melakukan penelitian tentang “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Di Cv. Karya Bapa Secara Online” dalam penelitian tersebut menghasilkan perancangan sistem informasi penjualan barang di CV. Karya Bapa secara online. Tujuan dari diadakannya penelitian dan perancangan ini adalah Merancang sistem yang dapat memberikan kemudahan bagi konsumen untuk melakukan transaksi dengan CV. Karya Bapa. Memberikan informasi tentang produk yang ada di perusahaan CV. Karya Bapa. Memudahkan konsumen untuk berbelanja produk-produk di perusahaan CV. Karya Bapa. Memudahkan operasional internal perusahaan dalam mengelola data produk dan pembuatan laporan.

3. ANALISIS SISTEM

3.1. Analisis Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada maka penulis memberikan solusi atau pemecahan masalah dengan

membuatkan perancangan sistem promosi dan transaksi penjualan berbasis online, agar Rumah Makan Saungkuring bisa mengaplikasikannya menjadi sistem aplikasi yang dapat digunakan dan Rumah Makan Saungkuring Banjarmasin lebih dikenal oleh masyarakat luas serta para pelanggan yang ingin membeli makanan kami bisa membelinya langsung via online tanpa harus datang langsung ke rumah Makan Saungkuring.

3.2. Analisis Studi Kelayakan

Analisis Studi Kelayakan adalah menganalisa permasalahan-permasalahan yang ada pada proses kegiatan perusahaan. Dari hasil Analisis Studi Kelayakan ditemukan beberapa permasalahan yang salah satunya adalah dalam proses transaksi penjualan yang masih dilakukan secara offline serta kurang dikenalnya di kalangan masyarakat luas dan area pemasaran hanya sebatas di seputaran kota Banjarmasin saja.

4. Perancangan Sistem

4.1. Login

Gambar 4.1. Login pada Rumah Makan Saungkuring.

4.2. Imputan

Gambar 4.2. Imputan penjualan rumah makan saungkuring.

5.1 Kesimpulan

1. Penjualan yang sebelumnya dilakukan secara offline menimbulkan beberapa masalah, diantaranya kurang luasnya area pemasaran dan lamanya proses transaksi karena pelanggan harus datang langsung ketoko untuk membeli produk ataupun sekedar mengetahui daftar produk dan harganya.
2. Dengan adanya website E-Commerce ini pihak SAUNGKURING Banjarmanis tidak hanya dapat berjualan secara offline dan melayani warga Banjarmanis saja tapi bisa juga berjualan melalui website yang bisa menjangkau sampai keluar Banjarmanis.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat penulis berikan adalah untuk diadakannya pelatihan khusus kepada karyawan untuk meningkatkan skill (*keahlian atau ketrampilan*) dalam mengelola website ini agar dapat berfungsi secara maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Dharmmesta, Basu S. 1989.** Manajemen Penjualan. Yogyakarta : BPFE
- Jogiyanto H.M. 1989.** Analisis dan Desain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur . Yogyakarta : Andi Offset.
- Kadir , Abdul . 2002 .** Pemrograman Web Mencakup : HTML , CSS , JAVASCRIPT & PHP. Yogyakarta : Andi Offset.
- Nugroho , Bunafit . 2008 .** Latihan Membuat Aplikasi Web PHP dan MySQL Dengan Dreamweaver MX (6, 7, 2004) dan 8. Yogyakarta : Gava Media.
- Raymond, McLeod Jr . 2001 .** System Informasi Manajemen . Jakarta : Erlangga Offset.
- S, Hakim, Rachmad. dan Ir. Sutarto, M. Si . 2009 .** Mastering Java . Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Y, Maryono . dan B. Patmi Istiana . 2008 .** Teknologi Informasi & Komunikasi 3 . Cetakan pertama. Bandung : Quadra
- Bambang Eka Purnama (2013),** *Membangun Toko Online Dengan WP Commerce*, Graha Ilmu, Yogyakarta
- Arip Aryanto, Tri Irianto Tjendrowasono,** *Pembangunan Sistem Penjualan Online Pada Toko Indah Jaya Furniture Surakarta, IJCSS) 15 - Indonesian Jurnal on Computer Science Speed - FTI UNSA Vol 10 No 1 – Februari 2013 - ijcss.unsa.ac.id, ISSN 1979 – 9330*
- Puspita Dwi Astuti, Ramadian Agus Triyono (2013),** *Sistem Informasi Penjualan Obat Pada Apotek Jati Farma Arjosari, IJCSS) 15 - Indonesian Jurnal on Computer Science Speed – FTI UNSA Vol 10 No 1 – Februari 2013- ijcss.unsa.ac.id, ISSN 1979 – 9330*