

PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA TOKO SPORT IPAL

Aris Munandar

Jurusan Manajemen Informatika STMIK Pringsewu Lampung

Jl. Wisma Rini No. 09 Pringsewu Lampung

website: www.stmikpringsewu.ac.id

E-mail : Arisstmikpringsewu@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penulisan Jurnal ini adalah memberikan suatu gambaran tentang sistem yang berjalan dalam Toko SPORT IPAL dan membuat suatu rancangan Aplikasi Penjualan Berbasis web pada Toko SPORT IPAL. Metode yang digunakan dalam penyusunan Jurnal ini adalah metodologi iterative. Perancangan yaitu dengan pembuatan diagram Use Case, ERD, Diagram Sekuen, Spesifikasi file, rancangan masukan dan rancangan keluar serta rancangan dialog layar. Aplikasi penjualan berbasis web dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. Hasil dari penulisan Jurnal ini adalah menghasilkan suatu Aplikasi Penjualan berbasis web yang dapat menjadi sarana bagi konsumen dan Toko SPORT IPAL dalam melakukan transaksi penjualan dan mempermudah konsumen dalam memperoleh informasi dan melakukan pemesanan.

Kata kunci : Web, Aplikasi, Penjualan, PHP, MySQL

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi sekarang ini perkembangan teknologi telah semakin canggih dan maju. Persaingan antar toko-toko menjadi sengit karena setiap perusahaan telah menerapkan teknologi – teknologi informasi guna mendukung kinerja operasional toko seperti penggunaan internet. Keberadaan internet saat ini telah menjadi faktor yang penting dalam pekerjaan manusia di banyak bidang karena dengan adanya internet dapat memudahkan manusia dalam mencari informasi dengan waktu yang relatif singkat. Maka dari itu, ada baiknya perusahaan dapat memanfaatkan teknologi internet tersebut guna menunjang kegiatan perusahaan dimasa yang akan datang salah satunya dengan membangun *website*. Dalam bidang penjualan, *website* dapat dijadikan sarana untuk bertransaksi jual beli barang atau produk yang membuat transaksi penjualan dapat dilakukan dengan waktu yang relatif singkat walau jarak berjauhan. Toko SPORT IPAL adalah toko yang bergerak dibidang penjualan jersy bola, sepatu bola, tas dan lain – lain dimana dalam kegiatan penjualan menggunakan tenaga *sales* untuk mempromosikan produk ke konsumen dan transaksi pemesanan dilakukan melalui komunikasi langsung antara konsumen dengan *sales* yang bersangkutan hal itu menyebabkan tidak efisiensi waktu karena harus menunggu *sales* datang. Berdasarkan atas kondisi

tersebut, maka penulis tertarik untuk menjadikan Toko SPORT IPAL ini sebagai objek Jurnal dengan judul “**APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA TOKO SPORT IPAL**”.

1.2 Masalah

Masalah yang akan dibahas dalam Jurnal ini :

1. Konsumen yang mengalami kesulitan memperoleh informasi mengenai produk.
2. Kurang *efisien* dari segi pemesanan karena pemesanan membutuhkan waktu yang lama.
3. Sistem penjualan perusahaan yang masih diolah secara manual belum terkomputerisasi.

1.3 Ruang Lingkup

Untuk membatasi permasalahan yang dibahas dalam tugas akhir ini, maka penulis hanya membatasi permasalahan pada proses transaksi penjualan mulai dari pemesanan, pembelian dan pembayaran serta pembuatan faktur penjualan, laporan penerimaan kas serta pembuatan laporan penjualan yang dilakukan dengan menggunakan *website*, dimana bahasa pemrogramannya menggunakan PHP dan *databasenya* menggunakan MySQL.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penulisan

Adapun tujuan dari pembuatan jurnal ini adalah:

1. Membangun aplikasi penjualan berbasis *web* pada toko sehingga pelanggan yang dalam hal ini konsumen dapat melakukan pembelian kapan saja tanpa harus menunggu *sales* datang
2. Memberikan penyajian informasi produk sport secara lengkap melalui sebuah website sehingga bisa di akses oleh pelanggan kapan saja.
3. membantu perusahaan dalam mengolah data pesanan dan pembuatan laporan data penjualan secara *online*.

2. Manfaat Penulisan

Adapun manfaat dari pembuatan Jurnal ini adalah:

1. Dengan menggunakan *website* maka informasi produk sport milik perusahaan dapat diakses pelanggan kapan saja sehingga dapat memudahkan pelanggan mencari informasi mengenai sport yang dibutuhkan.
2. Dengan menggunakan *website*, pelanggan dapat melakukan pemesanan tanpa harus menunggu *sales* datang ataupun menghubungi lewat telepon, cukup dengan melihat dan mengakses pada *web* yang telah tersedia.
3. Membantu toko dalam mengolah data pesanan dan menghasilkan laporan data penjualan secara *online*.

1.5 Metodologi Penulisan

Adapun metode yang di gunakan dalam pengembangan sistem ini adalah *iterative*. Adapun tahap-tahap pengembangan sistem yaitu:

1. Tahap Perencanaan

Mengumpulkan data-data yang diperlukan untuk penulisan jurnal ini dimana data diperoleh melalui wawancara langsung dengan pemimpin perusahaan , *observasi* dan studi pustaka.

2. Tahap Analisis

Menganalisis permasalahan yang ada dalam perusahaan yang berkaitan dengan kegiatan penjualan perusahaan serta mencari solusinya dengan menggunakan metode *SWOT* (*Strenghts, Weakness, Oppurtunities, and Threats*) dan menggunakan *activity diagram* untuk menggambarkan aktivitas yang menunjukkan penggunaan masukan dan keluaran yang dipakai pada sistem berjalan.

3. Tahap Perancangan

Merancang sistem yang akan dibangun dengan metodologi berorientasi objek yaitu pembuatan diagram *usecase*, diagram sekuen, pembuatan ERD, struktur data, spesifikasi *file* dan proses serta pembuatan rancangan masukan dan keluaran.

4. Tahap Implementasi

Membuat dan menjalankan aplikasi pada server *localhost* sampai ke tahap menghosting melalui webhosting.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Teori Umum

Dalam penulisan jurnal ini, diperlukan suatu pemahaman mengenai dasar-dasar teori yang digunakan dalam penulisan.

2.1.1 Aplikasi

Menurut **Abdul Kadir** (2003, h.204), Program Aplikasi (seringkali hanya disebut aplikasi saja) adalah “program yang dibuat oleh pemakai yang ditujukan untuk melakukan suatu tugas khusus”.

2.1.2 Metodologi Berorientasi Objek

Menurut **Jeffery L.Whitten** (2006, h.408), analisis berorientasi objek/*object oriented analysis(OOA)* yaitu :

“Pendekatan yang digunakan untuk mempelajari objek yang sudah ada untuk mengetahui apakah mereka dapat digunakan kembali atau diadaptasi untuk pemakaian baru, atau menentukan satu objek baru atau yang dimodifikasikan yang akan digabung dengan objek yang sudah ada kedalam suatu aplikasi bisnis komputasi bisnis yang sangat berguna”.

2.1.3 Activity Diagram

Menurut **Jeffery L.Whitten** (2006, h.428), *activity diagram* adalah “sebuah diagram yang dapat digunakan untuk menggambarkan secara grafis aliran proses bisnis, langkah-langkah sebuah *usecase* atau logika *behavior* (metode) objek”.

2.1.4 Diagram Use Case

Menurut **Jeffery L. Whitten** (2006, h. 257), pengertian *diagram use case* adalah :

Diagram yang menggambarkan interaksi antara sistem dengan sistem eksternal dan pengguna. Dengan kata lain, secara grafis menggambarkan siapa yang akan menggunakan sistem dan dengan cara apa

pengguna mengharapkan untuk berinteraksi dengan sistem”.

2.1.5 Entity Relationship diagram (ERD)

Menurut **Jeffery L.Whitten** (2006, h.281), *Entity Relationship diagram* (ERD) adalah “model data yang menggunakan beberapa notasi untuk menggambarkan data dalam konteks entitas dan hubungan yang dideskripsikan oleh data tersebut”.

Sebagian besar disebut sesuai dengan nama penemunya (misalnya, Chen, Martin, Bachman, Merise).

2.1.6 Normalisasi

Menurut **Jeffery L.Whitten** (2006, h.306), normalisasi adalah “teknik analisis data yang mengatur atribut data dalam kelompok untuk membentuk entitas yang nonredundan, stabil, *fleksibel*, dan mudah beradaptasi”.

2.1.7 Metodologi Iterative

pada metodologi *Iterative* (pengulangan tidak beraturan) setiap tahap pekerjaan dapat dikerjakan secara berulang-ulang. Jika ditemukan kesalahan pada tahap sebelumnya, maka pengerjaan dapat kembali lagi langsung pada tahap yang terdapat kesalahan tersebut. Perencanaan Analisis Perancangan Implementasi Pemeliharaan

2.2 Teori Khusus

Teori-teori khusus yaitu teori yang mendasari penulisan tugas akhir ini secara lebih khusus atau spesifik yang dalam hal ini teori yang menjadi landasan dalam perancangan aplikasi penjualan berbasis *web* yaitu antara lain :

2.2.1 Internet

Menurut **Bunafit Nugroho** (2004, h.3), internet adalah “sebuah solusi jaringan yang dapat menghubungkan beberapa jaringan lokal yang ada pada suatu daerah, kota, atau bahkan pada sebuah negara”.

2.2.2 E-Commerce

Menurut **Abdul Kadir** (2003, h.380), “*e-commerce* digunakan untuk mendukung kegiatan pembelian dan penjualan, pemasaran produk, jasa dan informasi melalui internet atau *extranet*”.

2.2.3 Website

Menurut **Betha Sidik** (2002, h.1), *World Wide Web* (WWW), lebih dikenal dengan *web*,

merupakan “salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke internet”.

Web pada awalnya adalah ruang informasi dalam internet, dengan menggunakan teknologi *hyperteks*, pemakai dituntut untuk menemukan informasi dengan mengikuti link yang disediakan dalam dokumen *web* yang ditampilkan dalam *browser web*.

2.2.4 PHP

Menurut **Bunafit Nugroho** (2004, h.201), *PHP (Hypertext Preprocessor)* adalah “sebuah bahasa pemrograman yang berbentuk *scripting*, sistem kerja dari program ini adalah sebagai *interpreter* bukan sebagai *compiler*”.

2.2.5 HTML

Menurut **Bunafit Nugroho** (2004. h.5), *HTML* adalah “kependekan dari (*Hypertext Markup Language*), Merupakan sebuah bahasa *Scripting* yang berguna untuk menuliskan halaman *web*”.

2.2.6 MySQL

Menurut **Bunafit Nugroho** (2004, h.133), “*MySQL* merupakan *database* yang paling digemari dikalangan programmer *web*, dengan alasan bahwa program ini merupakan database yang sangat kuat dan cukup stabil untuk digunakan sebagai media penyimpanan data”.

3. ANALISIS SISTEM

3.1 Tinjauan Organisasi

Toko SPORT IPAL merupakan toko yang bergerak dibidang penjualan sport alat – alat bola dengan merk yang bervariasi. Toko ini berdiri pada tahun 2004 ditalang padang sukabumi dengan modal sendiri. Toko SPORT IPAL pusat beralamat di Jl. Raden Intan.

3.2 Uraian Prosedur yang Sedang Berjalan

Sistem penjualan pada Toko SPORT IPAL saat ini adalah sebagai berikut :

3.2.1 Prosedur Promosi Produk

1. Dalam kegiatan penjualannya perusahaan menggunakan *sales* yang melakukan kunjungan ke kios - kios untuk menawarkan kerja sama dan menawarkan produk-produk sport milik toko. Setelah terjadi kesepakatan kerja maka kios dan toko dapat melakukan transaksi jual beli produk sport.

2. *Sales* menggunakan brosur-brosur yang diberikan ke konsumen yang dalam hal ini yaitu kios dalam mempromosikan produk.

3.2.2 Prosedur Pemesanan

1. Konsumen yang telah melihat brosur dan mendengarkan penawaran dari *sales*, dapat memilih apakah akan memesan atau tidak, jika ingin melakukan pemesanan maka konsumen dapat langsung memesan melalui *sales*, maka konsumen akan menuliskan pesanan pada surat pesanan yang disebut dengan SP Kios, kemudian *sales* menerima surat pesanan tersebut.
2. Setelah menerima SP Kios maka *sales* mengantarkan Surat pesanan ke bagian penjualan di Toko (Toko SPORT IPAL). Setelah pesanan telah diterima bagian penjualan, bagian penjualan akan mengecek pesanan dan menyiapkan paket sport sesuai pesanan. Untuk persediaan barang pada toko tidak pernah kosong karena stok barang selalu ada. Bagian penjualan juga akan membuat faktur jual sebanyak 3 rangkap dan akan memberikan faktur jual dan SP Kios beserta paket barang kepada petugas ekspedisi
3. Petugas ekspedisi menerima faktur jual dan paket barang. Petugas lalu mengirim paket barang kepada konsumen
4. Konsumen menerima pesannya, dan bisa langsung memeriksa barang untuk memastikan apakah sesuai dengan pesanan. Setelah memastikan tidak ada kesalahan, konsumen memvalidasi faktur jual dengan menandatangani faktur lalu menyerahkan faktur kepada petugas kembali. Petugas menyerahkan slip faktur asli kepada konsumen dan sisanya dibawa petugas.

3.2.3 Prosedur Pembayaran

1. Petugas ekspedisi membuat kwitansi pembayaran dan menyerahkan kepada konsumen.
2. Konsumen melakukan pembayaran tunai dan menyerahkan kepada petugas ekspedisi. Petugas ekspedisi menerima pembayaran tunai.

3.2.4 Prosedur Pencatatan Penerimaan Kas

1. Petugas ekspedisi yang telah menerima pembayaran tunai dari konsumen lalu kembali ke toko untuk menyetorkan pembayaran tersebut ke bagian penjualan disertai slip faktur yang telah ditandatangani konsumen.
2. Slip tersebut diserahkan ke bagian penjualan (kebayoran) untuk disimpan dan satu lagi diberikan kepada *District sales Manager*.
3. Bagian penjualan lalu menghitung dan mencatat penerimaan kas yang diterima perharinya.

3.2.5 Prosedur Pembuatan Laporan Penjualan

Setelah mencatat penerimaan kas, kemudian bagian penjualan merekap data penjualan tersebut lalu membuat laporan penjualan serta laporan penerimaan kas untuk dilaporkan kepada *district sales manager*.

3.3 Analisis Proses

Sebelum merancang suatu sistem, ada baiknya terlebih dahulu menganalisis sistem yang sedang berjalan di Toko SPORT IPAL Talang Padang yang akan dibangun tersebut.

3.3.1 Activity Diagram

Agar dapat lebih memahami tentang sistem yang akan dibuat, maka perlu dibuatkan *activity diagram* tentang sistem yang sedang berjalan seperti pada gambar 3.2 berikut ini :

3.4 Analisis Kebutuhan

1. Masalah

Dari *activity diagram* yang telah dianalisis tersebut dapat disimpulkan memiliki beberapa masalah yang harus diatasi. Adapun masalah-masalahnya sebagai berikut :

1. Konsumen yang kesulitan memperoleh informasi produk.
2. Transaksi pemesanan yang membutuhkan waktu yang lama.
3. Pengolahan data pesanan pada perusahaan tidak tersusun dengan efektif karena belum memanfaatkan teknologi komputerisasi dimana data-data masih diolah secara manual sehingga jika suatu waktu diperlukan pencarian data maka toko mengalami kesulitan.

2. Kebutuhan

Berdasarkan masalah-masalah yang telah disebutkan diatas maka dari itu perusahaan

mempunyai suatu aplikasi yang dapat menjadi sarana bagi konsumen untuk melakukan pemesanan dan membantu perusahaan dalam mengolah data penjualan.

3. Usulan

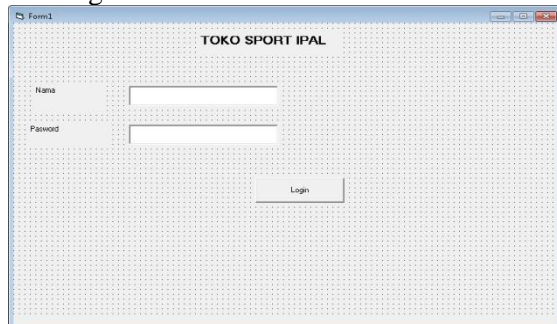
Perlu membangun aplikasi penjualan berbasis *web* dimana transaksi penjualan dilakukan secara *online* sehingga konsumen dapat melakukan pemesanan kapan saja dan dimana saja dan juga memudahkan konsumen dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan mengenai produk. Selain itu aplikasi penjualan berbasis *web* dapat membantu perusahaan dalam menghasilkan laporan-laporan dari hasil penjualan.

3.5 Diagram Use Case

Untuk membangun aplikasi penjualan berbasis *web* ini maka perlu membuat diagram *use case* untuk menggambarkan interaksi antara aktor dan sistem. Diagram *use case* untuk sistem yang diusulkan dapat dilihat pada gambar 3.3 berikut ini :

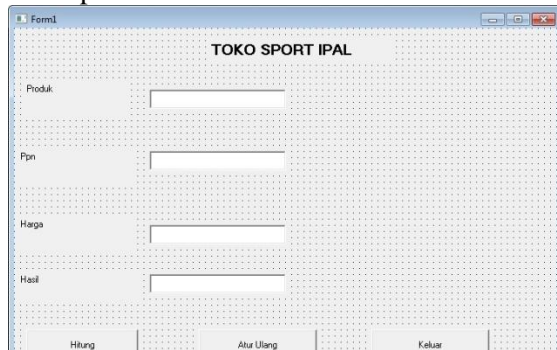
4. RANCANGAN SISTEM

4.1. Login



Gambar : 4.1. Login pada Toko Sport IPAL

4.2. Imputan



Gambar : 4.2. Imputan penjualan pada toko Ipal.

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya penulis menyimpulkan bahwa dengan aplikasi ini maka transaksi pemesanan dapat dilakukan dengan lebih cepat dan dapat membantu toko dalam mengolah data penjualan secara lebih terkomputerisasi.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, penulis menyarankan bahwa toko perlu melakukan sosialisasi kepada konsumen tentang keberadaan aplikasi ini dan perlu diberikan petunjuk dan pelatihan agar admin dapat mengoperasikan aplikasi ini dengan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ashton, Robert 2005, *How to Sell*, Erlangga, Indonesia.
- [2] Bahra, Al 2004, *Konsep Sistem Basis Data*, Graham Ilmu, Jakarta.
- [3] Daft, Richard L 2002, *Manajemen Jilid 1*, Erlangga, Jakarta.
- [4] Fathansyah 2004, *Basis Data*, Andi Offset, Yogyakarta.
- [5] Hartono, Jogyanto 2005, *Analisis dan Desain*. Andi Offset, Yogyakarta.
- [6] Kadir, Abdul 2003, *Pengenalan Sistem Informasi*, Andi Offset, Yogyakarta.
- [7] Kasiman 2006, *Aplikasi Web Dengan PHP dan MySQL*, Andi Offset, Yogyakarta.
- [8] Kendall, Kenneth. E 2002, *Analisis dan Perancangan Sistem*, PT. Prenhallindo, Jakarta.
- [9] Madcoms 2009, *Desain Web dengan Adobe Fireworks CS4 dan Adobe Dreamweaver SC4*, Andi Offset, Yogyakarta.
- [10] Mulis, Ahmad 2010, *Membangun Aplikasi Penjualan dengan Ms Acces*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- [11] Nugroho, Adi 2002, *Analisis dan Perancangan SI dengan Metode*, Informatika, Bandung.
- [12] Nugroho, Bunafit 2004, *Aplikasi Pemrograman Web Dinamis dengan PHP dan MySQL*, Gava Media, Yogyakarta.
- [13] Purbo, Onno. W 2001, *Mengenal E-Commerce*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- [14] Sidik, Betha 2002, *Pemrograman Web Dengan HTML*, Informatika, Bandung.
- [15] Sutanta, Edhy 2004, *Database Perancangan*, Graha Ilmu, Yogyakarta.

- [16] Syamsuni 2005, *Farmatika dasar dan hitungan farmasi*, Buku Kedokteran EGC, Jakarta.
- [17] Tjiptono, Fandy 2008, *Pemasaran Strategik*, Andi Offset, Yogyakarta.
- [18] Whitten, Jeffery. L 2006, *Metode Desain dan Analisis Sistem*, Andi Offset, Yogyakarta.