

Sistem Informasi Penjualan Bedcover Berbasis Website

Kristantio Nurcahya Putra¹, Rita Wahyuni Arifin^{1,*}

¹ Manajemen Informatika STMIK Bina Insani; Jl. Siliwangi No 6 Rawa Panjang Bekasi Timur 17114 Indonesia. Telp. (021) 824 36 886 / (021) 824 36 996. Fax. (021) 824 009 24; e-mail: kristantio2207@gmail.com, ritawahyuni@binainsani.ac.id

*Korespondensi: e-mail: ritawahyuni@binainsani.ac.id

Diterima: 03 Juli 2018 ; Review: 09 Juli 2018 ; Disetujui: 13 Juli 2018

Cara sitasi: Putra KN, Arifin RW. 2018. Sistem Informasi Penjualan Bedcover Berbasis Website. Jurnal Mahasiswa Bina Insani. 3 (1): 13 - 22.

Abstrak: Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat dari tahun ke tahun menuntut kita untuk selalu melangkah maju dan mengikuti perkembangan tersebut. Demikian pula didalam dunia usaha yang dituntut untuk selalu berinovasi dalam menghadapi era persaingan yang semakin pesat saat ini. Salah satu dunia usaha yang dimaksud adalah Cahaya Bedcover, yaitu salah satu perusahaan yang bergerak dibidang Bedcover. Namun dalam hal ini, berdasarkan analisa sistem yang sedang berjalan, diperoleh hasil bahwa sistem penjualan di Cahaya Bedcover melakukan kegiatan transaksi menggunakan media telepon, E-mail atau datang untuk bertanya langsung mengenai Cahaya Bedcover dan terkadang barang yang ingin dipesan tidak selalu ada sehingga Costumer harus menunggu. Hal ini berdampak terhadap adanya indikasi omset penjualan yang menurun. Untuk itu perlu diterapkan sebuah sistem pelayanan yang disebut dengan sistem informasi Penjualan Berbasis website, guna memberikan pelayanan yang memuaskan bagi Costumer dalam mendapatkan informasi, memudahkan konsumen dalam melakukan pembelian serta memperluas area pemasaran di Cahaya Bedcover. Untuk memperoleh data-data yang diperlukan selama penelitian, penulis menggunakan beberapa metode, antara lain: wawancara, observasi dan studi pustaka. Hasil akhir dari penelitian ini adalah berupa rancangan sistem Penjualan Berbasis Website yang dapat membantu dalam memudahkan Costumer dalam pembelian.

Kata kunci: *E-commerce, Sistem informasi, Website, Waterfall*

Abstract: *The rapid development of information technology from year to year requires us to always move forward and follow these developments. Likewise in the business world that is required to always innovate in the face of an era of increasingly rapid competition today. One of the business world in question is Cahaya Bedcover, which is one of the companies engaged in Bedcover. But in this case, based on the current system analysis, obtained results that the sales system at Cahaya Bedcover conducts transaction activities using the telephone, e-mail or come to ask directly about Bedcover Light and sometimes the items you want to order are not always available so the Customer must wait. This has an impact on indications of a decline in sales turnover. For that, it is necessary to apply a service system called the Sales-Based Website information system, in order to provide satisfying services for the Customer in obtaining information, making it easier for consumers to make purchases and expanding the marketing area in Bedcover Light. To obtain the data needed during the study, the author uses several methods, including: interviews, observation and literature study. The final result of this study is in the form of a Website-Based Sales system that can help in facilitating the Customer in purchasing.*

Keywords: *E-commerce, information system, website, Waterfall*

1. Pendahuluan

Berkembangnya usaha-usaha perdagangan yang sangat pesat pada saat ini menjadikan informasi sebagai hal yang sangat penting peranannya dalam menunjang jalannya

operasi– operasi sistem teknologi demi tercapainya tujuan yang diinginkan toko. Teknologi internet sudah terbukti merupakan salah satu media informasi yang efektif dan efisien dalam penyebaran informasi yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja.

Namun, tidak banyak dari toko yang ada saat ini telah mempunyai sistem pemasaran yang efektif untuk mendukung aktifitas instansi ataupun toko terkait. Bahkan ada beberapa toko yang tergolong dalam toko yang belum mempunyai sistem pemasaran yang mendukung. Sebagai konsekuensinya, dalam sebuah persaingan yang ketat, untuk toko-toko yang tidak atau belum siap akan banyak menemui kesulitan-kesulitan dalam memasarkan produk dan jasa yang dimiliki.

Dalam persaingan yang ketat, sebuah toko harus dapat mengambil langkah yang cepat dan tepat dalam mempromosikan dan memasarkan produknya. Sebuah toko juga harus memikirkan bagaimana caranya agar produk yang dipasarkan dapat dikenal secara luas dan dapat diperoleh dengan mudah. Seringkali jarak yang jauh menjadi kendala dalam berbisnis, khususnya dalam mendapatkan pertimbangan yang tidak kalah pentingnya. Dengan kata lain, toko harus bisa mengatasi kendala ruang dan waktu dalam melakukan pemasaran.

Sistem adalah suatu kumpulan komponen nyata atau abstrak terdiri dari bagian-bagian yang saling berkaitan dan secara keseluruhan bersatu dalam satu kesatuan (*unity*) untuk mencapai tujuan tertentu secara efisien dan efektif. [Hutahean, 2014]

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman [Cahyadi and Arifin, 2017]. Hubungan antara satu halaman web dengan halaman web yang lainnya disebut hyperlink, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *hypertext* [Hutahean, 2014]. Navigasi yang ada pada situs web atau aplikasi web menunjukkan sesuatu yang penting dan menjadi kata kunci usability aplikasi. Tersesat di dalam "*sindrom hyperspace*" pada navigasi searah memang harus dihindari. Oleh karena itu pengembang perlu menyampaikan suatu model mental dari struktur navigasi yang cepat dan membiarkan para pengguna untuk "menghafal peta situs". Struktur dasar logika yang jelas dan didukung oleh suatu peta situs, seperti umpan balik untuk tetap pada posisi yang ada dalam struktur. [Simarmata, 2010]

"PHP (personal home page) adalah pemrograman (interpreter) adalah proses penerjemahan baris sumber menjadi kode mesin yang dimengerti komputer secara langsung pada saat baris kode dijalankan". [Supono and Putratama, 2018]

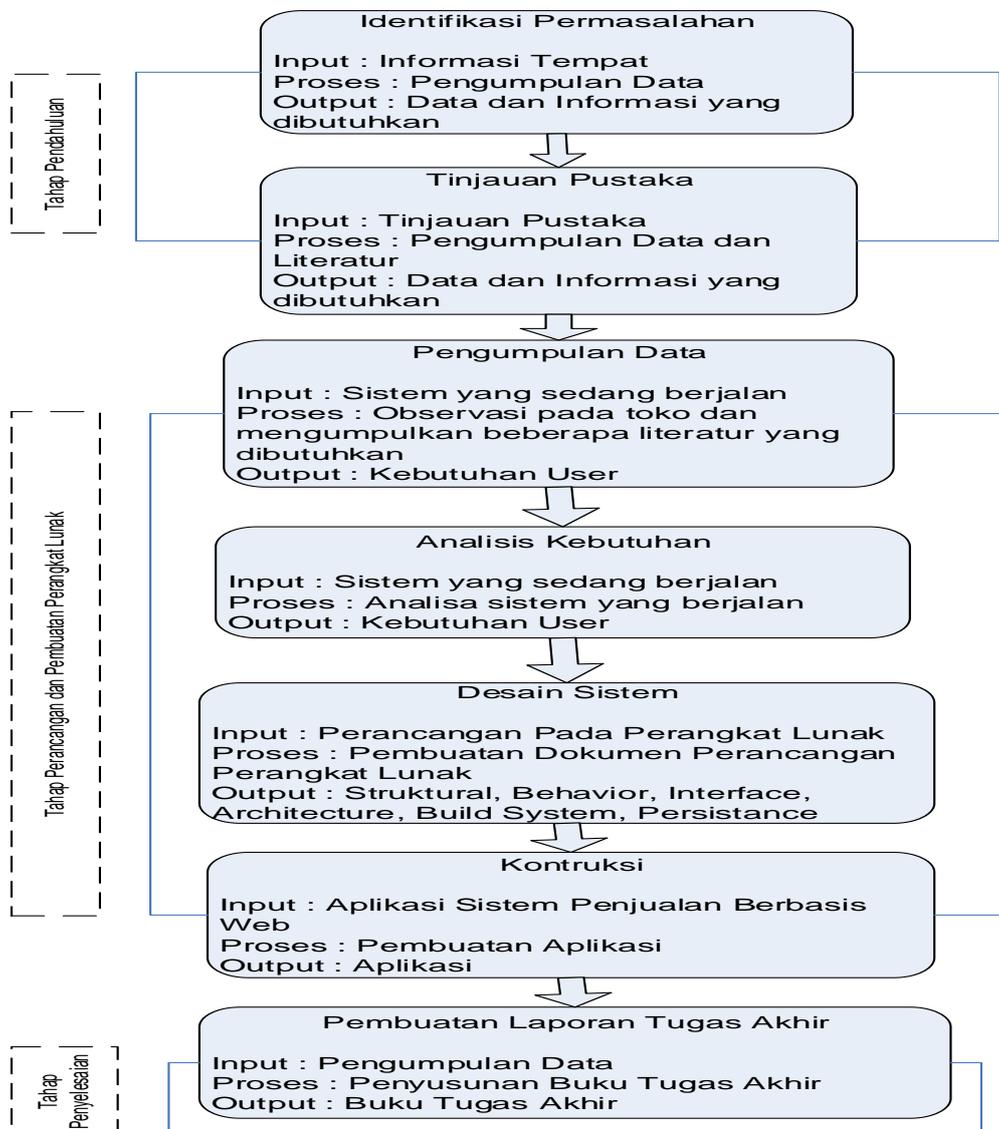
Tema mengenai transaksi penjualan barang secara online pernah diteliti oleh penulis lain yaitu mengenai E-Commerce pada Toko ATK Sindoro yang dapat membantu konsumen dalam melakukan pemesanan Alat Tulis Kantor tanpa harus datang langsung ke toko, menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MYSQL dalam perancangan databasenya. [Irawan et al., 2017]

Dengan pengembangan sistem berbasis website diharapkan kegiatan pemasaran menjadi lebih mudah dan efektif. Dalam jurnal yang ditulis oleh [Iriadi and Rosdiana, 2017] menyatakan dengan pengembangan suatu sistem berbasis website maka kegiatan pemasaran pada Toko Bambu Sejahtera Bekasi dapat menjadi lebih baik dan dapat meningkatkan kepuasan pelanggan serta kegiatan pemesanan produk dapat dilakukan tanpa batas waktu dan tempat. [Iriadi and Rosdiana, 2017]

2. Metode Penelitian

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: **Observasi**: merupakan metode yang dilakukan penulis dengan cara mengumpulkan data dan informasi dari beberapa toko bedcover di wilayah bekasi dan toko cahaya sebagai referensi dalam melihat kegiatan yang dibutuhkan dalam perancangan e-commerce, pengembangan sistem serta proses bisnis penjualan secara online yang diterapkan, **Wawancara**: untuk mendapatkan data-data yang benar dan akurat, penulis melakukan tanya jawab secara langsung kepada ibu Anissa sebagai pimpinan di Toko Cahaya yang berkaitan dengan masalah yang akan dipecahkan. Sehingga penulis mampu memecahkan masalah yang ada di Toko Cahaya, **Studi Pustaka**: digunakan untuk mengumpulkan data dari penelitian terdahulu, pembelajaran dari berbagai macam dokumen seperti buku, jurnal dan teori-teori yang mendukung penelitian, perangkat yang akan digunakan dalam merancang proses bisnis adalah diagram UML (*unified*

modeling language) dan data penunjang lainnya yang berkaitan dengan sistem informasi penjualan berbasis web. Adapun kerangka pemikiran yang dirancang oleh penulis adalah seperti gambar 1 berikut ini.



Sumber: Hasil Penelitian (2018)

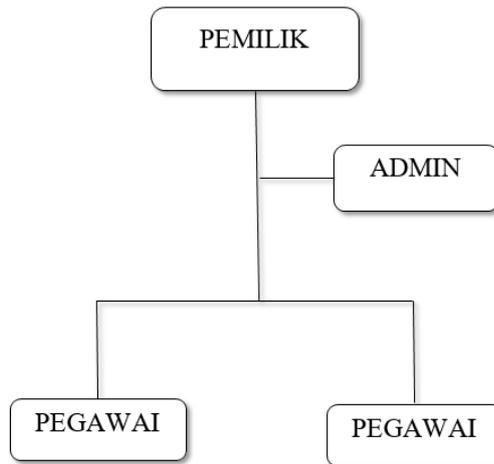
Gambar 1. Kerangka Pemikiran Penelitian

3. Hasil dan Pembahasan

Sesuai hasil pengamatan yang dilakukan maka berikut ini adalah tahapan dan hasil yang telah dicapai:

3.1. Sejarah Toko

Cahaya Bedcover merupakan perusahaan yang berdiri dibidang penjualan dalam bentuk kewirausahaan. Pemilik dari Toko Cahaya Bedcover Annisa selalu mencoba dan Toko Cahaya Bedcover berusaha untuk melayani konsumen secara profesional dan kepuasan pelanggan. Toko Cahaya Bedcover ini berdiri pada Desember 2014. Awal mula berdiri, pemilik dari perusahaan mempunyai pekerjaan kantoran yang membuatnya jenuh sehingga tercipta ide untuk membuat usaha Bedcover, dengan struktur organisasi seperti gambar 2 berikut ini.

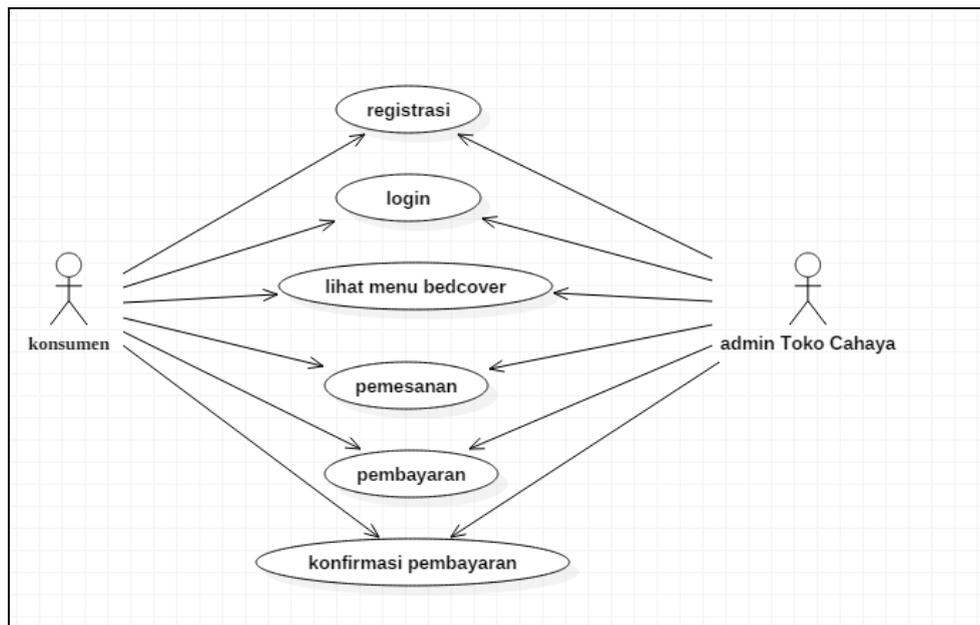


Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 2. Struktur Organisasi Toko Cahaya

3.2. UseCase Diagram

Usecase diagram digunakan untuk memodelkan fungsionalitas-fungsionalitas sistem atau perangkat lunak dilihat dari pengguna yang ada diluar sistem. Use case pada dasarnya merupakan unit fungsionalitas yang diekspresikan sebagai transaksi-transaksi yang terjadi antara aktor dan sistem.



Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 3. Rancangan usecase yang diusulkan

3.4. Skenario dan Activity Diagram

Usecase bekerja dengan skenario. Skenario mendeskripsikan urutan langkah-langkah yang dilakukan aktor terhadap sistem maupun sebaliknya, sistem terhadap aktor. Activity diagram berfungsi memodelkan alur kerja (workflow) sebuah proses bisnis dan urutan aktifitas pada suatu proses. Activity diagram dibuat untuk menggambarkan aktifitas aktor. Adapun untuk Skenario dan activity diagram sistem informasi penjualan bedcover berbasis Website pada toko cahaya tersaji dalam tabel dan gambar dibawah ini:

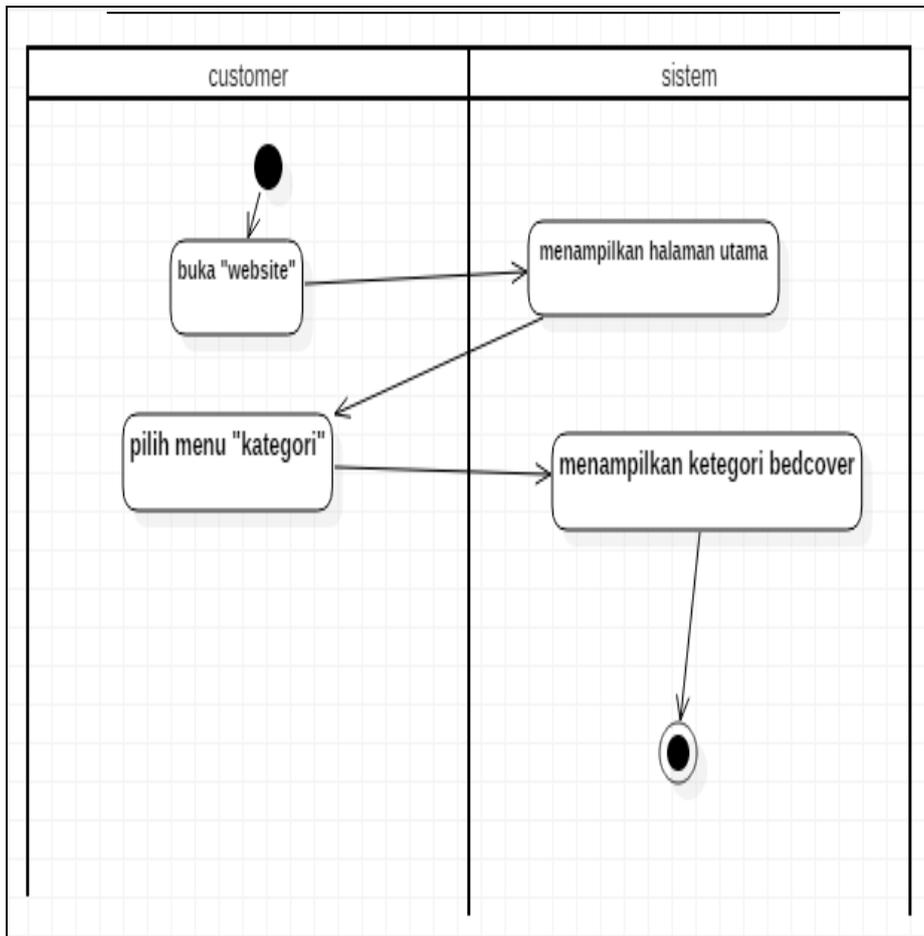
Untuk Skenario dan Activity Diagram pada Use Case menu bedcover dijelaskan pada tabel 1 dan gambar 5 berikut ini.

Tabel 1. Skenario Use Case menu bedcover

Use Case	Menu bedcover
Aktor	costumer
Deskripsi	Proses ini merupakan proses untuk melihat bedcover yang ada pada web
Pre-condition	Aktor melakukan <i>login</i> .
Post-condition	<i>Costumer</i> dapat melihat bedcover yang ada
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Alur Dasar	
Masuk menu bedcover	Menampilkan menu bedcover
Melihat bedcover-bedcover	

Sumber : Hasil Penelitian (2018)

Interaksi antara aktor pengguna dengan halaman menu dijelaskan dalam *activity diagram* sebagai berikut:



Sumber : Hasil Penelitian (2018)

Gambar 4. Activity Diagram menu bedcover

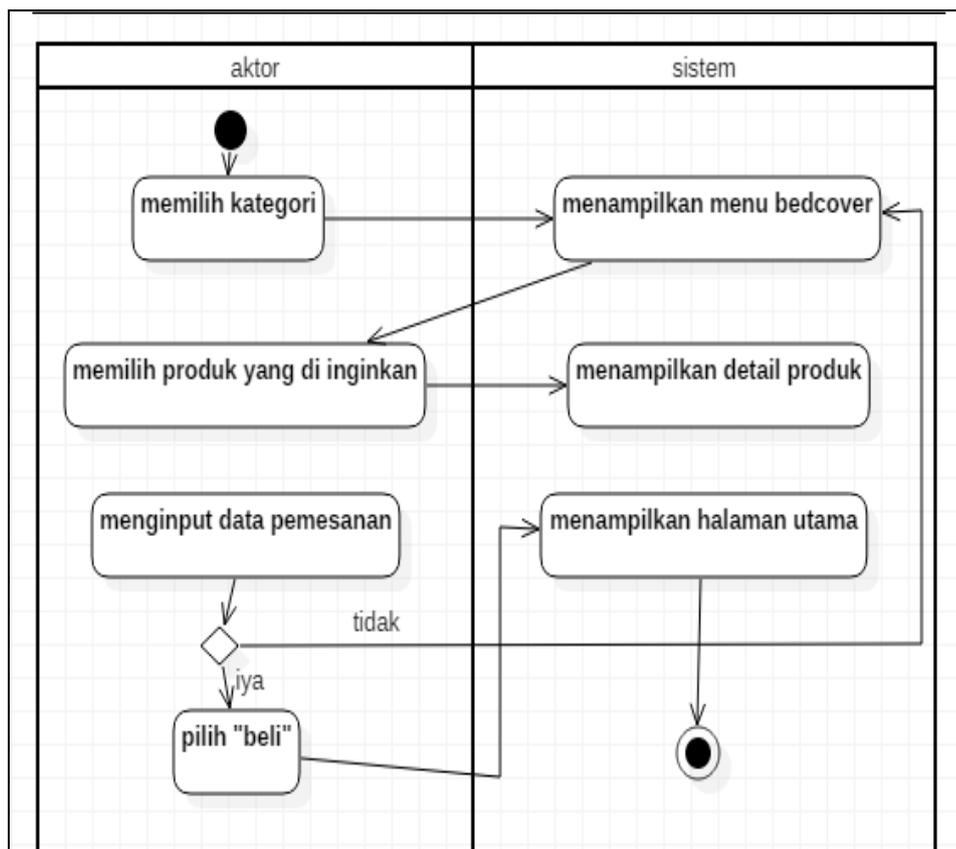
Sedangkan skenario dan Activity Diagram pada Use Case pemesanan dijelaskan dalam tabel 2 dan gambar 5 berikut ini.

Tabel 2. Skenario Use Case Pemesanan pemesanan

Use Case	pemesanan
Aktor	Costumer & admin
Deskripsi	Proses memilih bedcover yang akan di beli.
Pre-condition	Costumer memilih bedcover yang diinginkan
Post-condition	Costumer dapat melakukan pemesanan
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Alur Dasar	
1. Masuk menu kategori	2. Menampilkan menu bedcover
3. Memilih bedcover yang ingin dibeli	4. Menampilkan detail produk yang dipilih
5. Menginput data pemesanan	
6. Pilih "beli"	7. kembali menampilkan menu utama

Sumber : Hasil Penelitian (2018)

Interaksi antara aktor pengguna dengan menu pemesanan pada sistem informasi penjualan bedcover dijelaskan dalam *activity diagram* sebagai berikut:



Sumber : Hasil Penelitian (2018)

Gambar 5. Activity Diagram Pemesanan

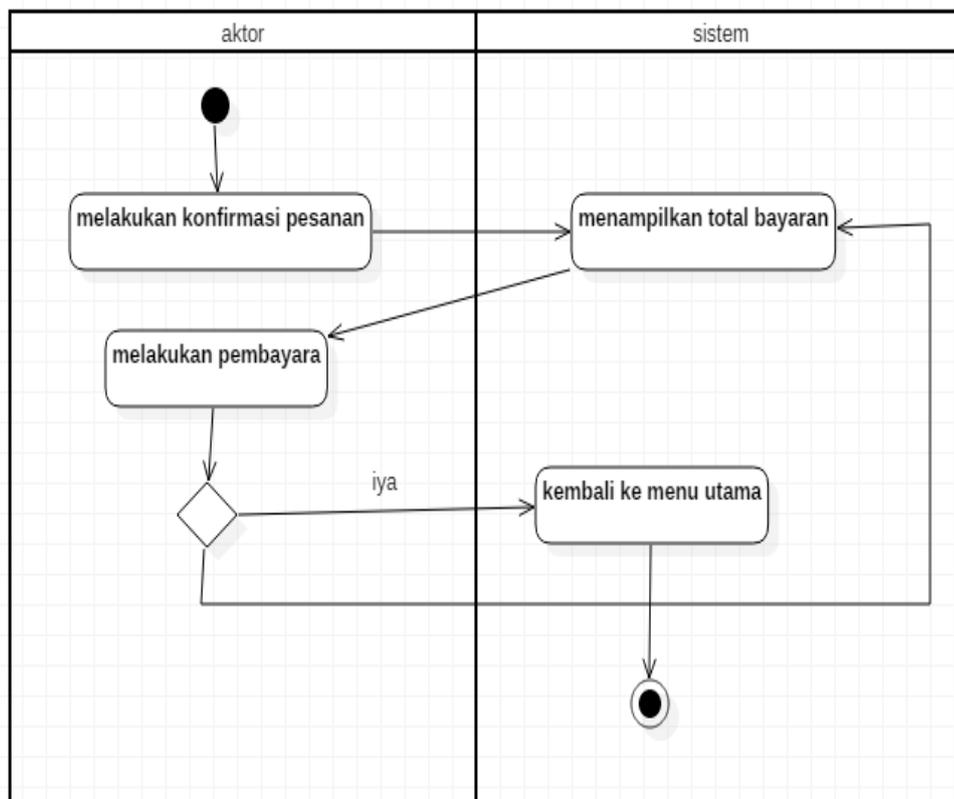
Skenario dan Activity Diagram pada Use Case menu pembayaran pada sistem informasi penjualan bedcover Toko Cahaya.

Tabel 3. *Skenario Use Case Pembayaran*

<i>Use Case</i>	<i>pembayaran</i>
Aktor	Costumer & admin
Deskripsi	Proses ini merupakan proses bayar bedcover yang telah dipesan.
Pre-condition	Costumer telah mekukan pemesanan
Post-condition	Costumer dapat melakukan pembayaran.
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Alur Dasar	
Melakukan konfitmasi pesanan	Menanpilkan total pembayaran
Melakukan pembayaran	Kembali ke menu utama
Alur Alternatif No 3	
Jika tidak jadi melakukan pembayaran klik “batal”	

Sumber : Hasil Penelitian (2018)

Interaksi antara aktor pengguna dengan sistem dijelaskan dalam *activity diagram* sebagai berikut:

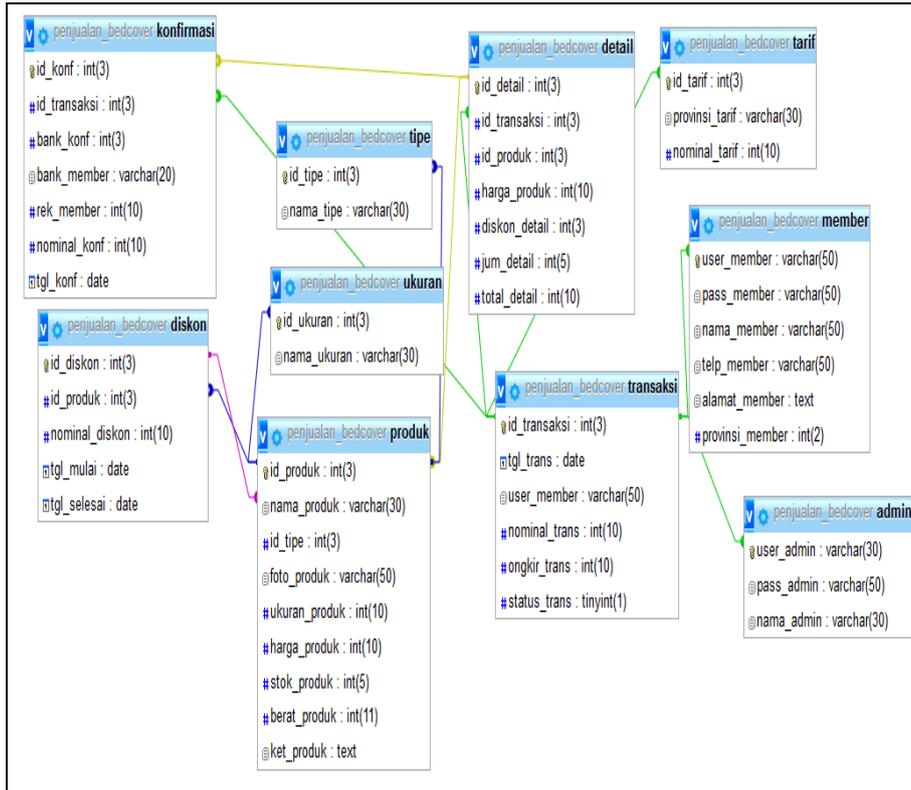


Sumber : Hasil Penelitian (2018)

Gambar 4. *Activity Diagram Menu Pembayaran*

3.5. Rancangan Database dengan normalisasi

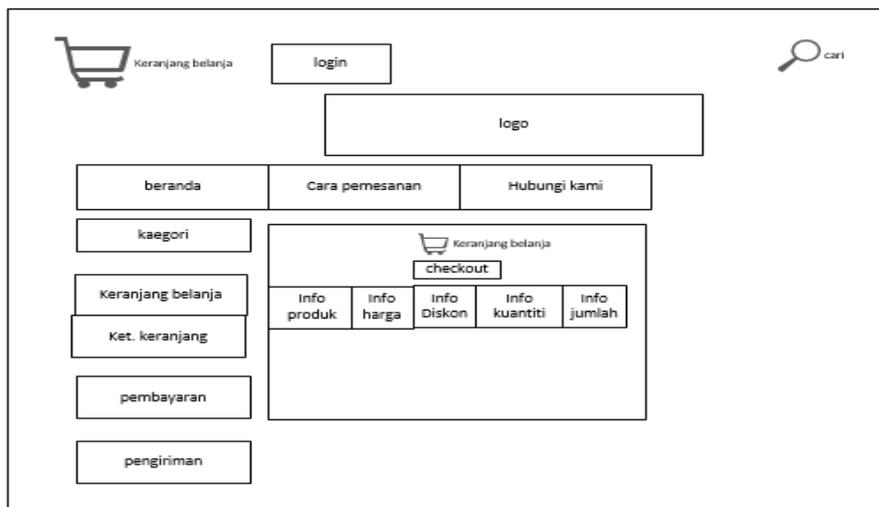
Dalam perancangan database penulis membuatkan normalisasi bentuk 3NF (*third normalisasi form*) dijelaskan dalam gambar 5 berikut ini.



Sumber : Hasil Penelitian (2018)
 Gambar 5. Bentuk Third Normalisasi (3NF)

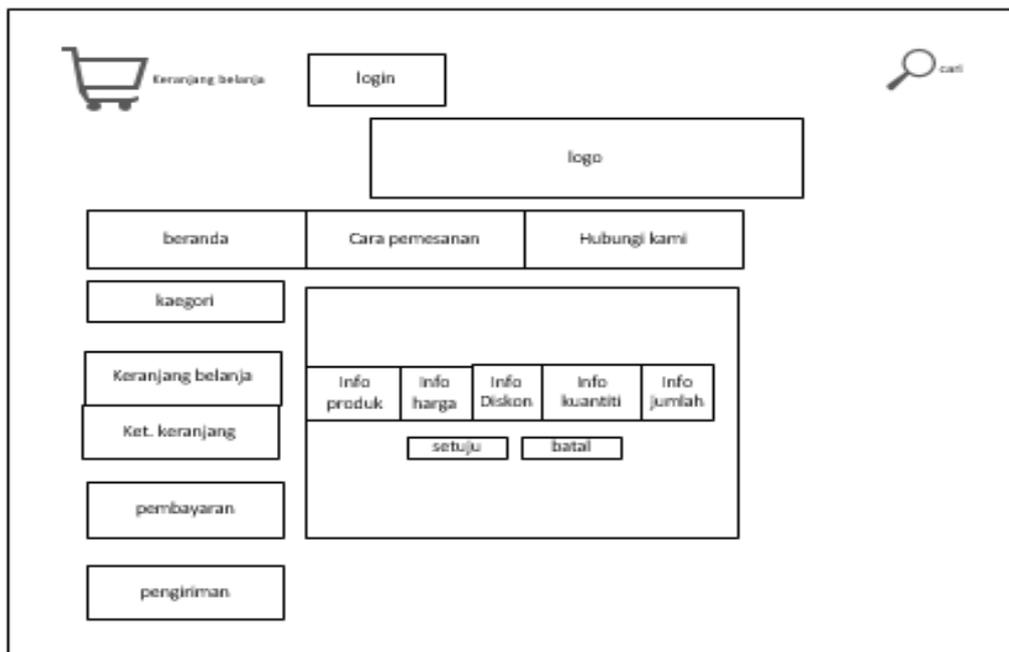
3.6. Rancangan User Interface

Rancangan antarmuka pengguna yang berfokus pada pengalaman pengguna dalam menggunakan sistem dibuat dengan tampilan yang menarik dan *user friendly*. Adapun rancangan user interface sistem informasi penjualan bedcover berbasis web pada Toko Cahaya dijelaskan pada gambar 6 berikut ini.



Sumber : Hasil Penelitian (2018)
 Gambar 6. User Interface Pemesanan

Pada tampilan gambar 6 diatas berisi tampilan menu beranda, kategori, keranjang belanja, cara pemesanan bed cover.



Sumber : Hasil Penelitian (2018)

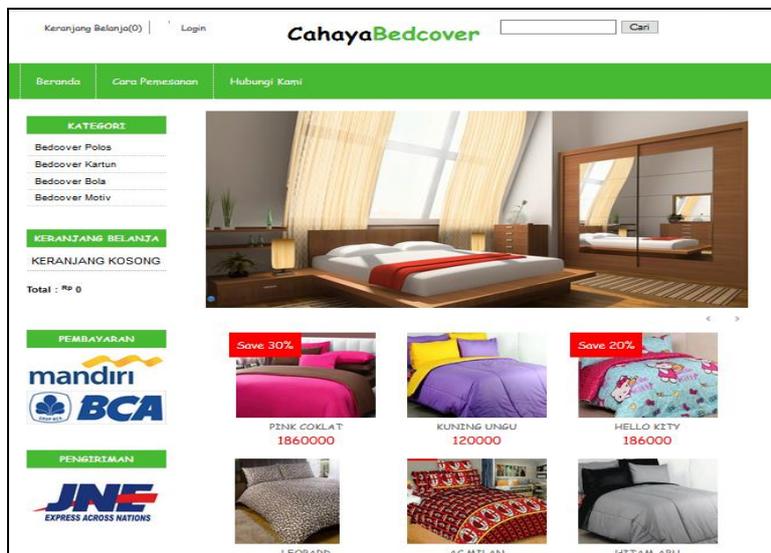
Gambar 7. User Interface Pembayaran

Pada tampilan gambar 7 diatas berisi tampilan menu beranda, kategori, keranjang belanja, cara pembayaran bed cover.

3.7. Tampilan User Interface

Berikut ini adalah tampilan user interface dari sistem informasi penjualan bedcover berbasis web pada Toko Cahaya.

Tampilan Menu Utama



Sumber : Hasil Penelitian (2018)

Gambar 8. User Interface Menu Utama

Pada gambar 8 diatas tampilan menu berisi menu beranda, cara pemesanan, saat menu kategori dipilih maka tampil pilihan produk bedcover dan tampilan harga.

The screenshot shows the main menu of the CahayaBedcover website. The menu items are: Beranda, Cara Pemesanan, Hubungi Kami, and Konfirmasi Pembayaran. The Konfirmasi Pembayaran section is expanded, showing a payment confirmation form and a purchase detail table.

KATEGORI

- Bedcover Polos
- Bedcover Kartun
- Bedcover Bola
- Bedcover Motiv
- Produk Baru

KERANJANG BELANJA

KERANJANG KOSONG

Total : Rp 0

PEMBAYARAN

mandiri
BCA

PENGIRIMAN

JNE
EXPRESS ACROSS NATIONS

Konfirmasi Pembayaran

Transfer Ke: MANDIRI

Bank:

No Rek:

Nominal:

Tanggal: hh / bb / tttt

Konfirmasi

Detail Pembelian

No	Produk	Harga	Diskon	Qty	Jumlah
1	inter	Rp245000	Rp61250	2	Rp367500
	Ongkir				RP8000
	Total				Rp375500

Sumber : Hasil Penelitian (2018)

Gambar 9. User Interface Menu Utama

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan diatas tentang Sistem Informasi Penjualan Bedcover Berbasis Website pada Toko Cahaya, maka dapat disimpulkan bahwa: Aplikasi ini dinilai bisa meningkatkan penjualan bedcover pada toko cahaya, aplikasi ini dapat membantu pengolahan data dan penjualan bedcover pada toko cahaya, aplikasi ini mempermudah memberikan informasi tentang produk terbaru kepada pelanggan dan mempermudah pengolahan data penjualan bedcover. Sebagai pengembangan sistem dimasa yang akan datang untuk lebih baik lagi maka ada beberapa saran yang diajukan untuk pengembangan dan perbaikan, yaitu: untuk penelitian selanjutnya dapat dilengkapi lagi aplikasinya mengenai ongkos kirim dan live tracking secara otomatis supaya bisa maksimal. Diharapkan pihak toko rutin mem-backup data untuk meminimalisir kehilangan data.

Referensi

- Cahyadi SC, Arifin RW. 2017. Sistem Informasi Point Of Sales Berbasis Web Pada Colony Amaranta Bekasi. Inf. Syst. Educ. Prof. 1: 189–204.
- Hutahean J. 2014. Konsep Sistem Informasi. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Irawan D, Rahsel Y, Udin T. 2017. Perancangan Electronic Commerce Berbasis B2C Pada Toko ATK Sindoro. J. TAM (Technology Accept. Model) 8: 58–62.
- Iriadi N, Rosdiana N. 2017. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Minuman Kemasan Berbasis Web Pada Toko Bambu Sejahtera Bekasi. J. Khatulistiwa Inform. 5: 42–47.
- Simarmata J. 2010. Rekaya Web. Yogyakarta: ANDI OFFSET.
- Supono, Putratama V. 2018. Pemrograman Web Dengan Menggunakan Php Dan Framework Codeigniter. Sleman: DEEPUBLISH.