

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN SISTEM PENJUALAN PADA TOKO SETARA. ID

Edy Budi Harjono Sibarani
Universitas Audi Indonesia

E-mai:

edybudiharjonosibarani@gmail.com

ABSTRAK :

Teknologi internet merupakan salah satu bidang yang mengalami perkembangan sangat pesat. Telah banyak sektor yang menerapkan teknologi ini, salah satunya dalam bidang perdagangan muncul dengan internet sebagai sarana utama, yaitu e-commerce. Perusahaan akan lebih mudah dalam melayani dan memberikan informasi kepada konsumen dengan menggunakan e-commerce. Dengan adanya e-commerce diharapkan dapat meningkatkan pelayanan dalam bentuk informasi akan produk yang ditawarkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan, wawancara dan observasi. Metode wawancara dan observasi digunakan untuk mendapatkan informasi dari pihak perusahaan, sedangkan studi literatur untuk mengumpulkan teori-teori yang mendukung perancangan sistem informasi yang akan dibuat. Dengan memanfaatkan teknologi informasi yang sudah ada, penulis ingin menyampaikan informasi dan penjualan produk komputer serta suku cadangnya pada perusahaan Alatheia komputer tersebut melalui internet. Dengan adanya sistem berbasis web ini, yang sudah terkoneksi dengan database, tentunya akan sangat mempermudah pengolahan data barang untuk dijual dan akan sangat membantu sekali dalam hal pemasaran produk, cepat, akurat dan tentunya dengan biaya yang efisien. Website ini juga berguna untuk menyampaikan informasi tentang produk yang update, dan juga menambah luas wilayah penjualan perusahaan.

Kata Kunci: Perancangan Sistem Informasi, sistem penjualan

ABSTRACT :

Internet technology is one area that has developed very rapidly. Has many sectors that implement this technology, one of them in the field of trade appears to the Internet as the main means, namely e-commerce. The company will be easier to serve and provide information to consumers by using e-commerce. With e-commerce is expected to improve service in the form of product information will be offered. The method used in this research is literature study, interviews and observation. Interviews and observation methods used to obtain information from the company, while the literature study to collect the theories that support the design of information systems that will be created. By leveraging existing information technology, the author wants to convey information and sales of computer products and spare parts at Computer Alatheia company via the internet. With the web-based system, which is already connected to the database, it will greatly facilitate data processing goods for sale and will be very helpful in terms of product marketing, quickly, accurately and certainly a very cost efficient. This web site is also usefull for conveying information about product updates, and also increase the area of the company sales.

Keywords: Information System Design, sales system

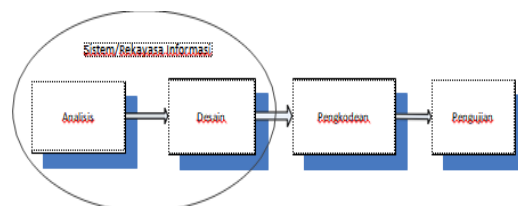
PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi semakin pesat dan canggih telah membawa dampak yang besar bagi kehidupan saat ini. Hal ini ditunjukkan dengan semakin meningkatnya pembangunan

maupun perkembangan informasi. Salah satu contoh perkembangan informasi adalah dengan penggunaan komputer dan internet. Perkembangan teknologi internet sampai saat ini mengalami kemajuan yang signifikan. Didalam internet terdapat web yang merupakan pencarian informasi, penelusuran dan penjelajahan internet. Suatu situs web akan dikenal dengan cepat apabila informasi yang disajikan selalu mengikuti perkembangan atau update. Alathe Computer adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang penjualan komputer serta suku cadangnya, berbagai perangkat komputer ternama ada di toko ini. Pada saat ini permasalahan yang dihadapi adalah banyaknya persaingan dari perusahaan ternama yang menjadikan konsumen lebih membeli produk kepada perusahaan ternama. Permasalahan lain yang dihadapi dari sistem penjualan saat ini adalah masih mengandalkan promosi hanya melalui media cetak. Oleh karena itu penjualan perlu menerapkan strategi untuk dapat bersaing dengan perusahaan lain di bidang yang sama yaitu dengan memanfaatkan teknologi internet sebagai media informasi yang luas dan bisa diakses kapanpun diharapkan bisa memperbaiki dari kekurangan penjualan ini.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan ada dua yaitu metode pengembangan perangkat lunak dan metode penumpukan data. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu: metode observasi, metode wawancara dan metode kepustakaan. Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model *waterfall*. Menurut Rosa dan Shalahuddin (2013:28) “Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau hidup klasik (*classic life cycle*)”



Berikut tahapan-tahapannya:

1. Analisa kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara *intensif* untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*, Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi atau langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Tahap analisa ini menranslasi ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan ada tahap ini juga perlu di dokumentasikan.

3. Pembuatan kode program

Desain harus ditranslasikan kedalam program perangkat lunak. hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logika dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir

kesalahan (*error*), dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Toko Setara Id adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang penjualan komputer serta suku cadangnya, berbagai perangkat komputer ternama ada di toko ini. Pada saat ini permasalahan yang dihadapi adalah banyaknya persaingan dari perusahaan ternama yang menjadikan konsumen lebih membeli produk kepada perusahaan ternama. Permasalahan lain yang dihadapi dari sistem penjualan saat ini adalah masih mengandalkan promosi hanya melalui media cetak. Oleh karena itu penjualan perlu menerapkan strategi untuk dapat bersaing dengan perusahaan lain di bidang yang sama yaitu dengan memanfaatkan teknologi internet sebagai media informasi yang luas dan bisa diakses kapanpun diharapkan bisa memperbaiki dari kekurangan penjualan ini.

1. Tahapan Analisis

Berikut ini akan dijelaskan analisa kebutuhan sistem penjualan komputer yang diajukan penulis pada toko Setara Id adalah sebagai berikut :

1. Prosedur Pendaftar Pelanggan

Pengunjung yang ingin melakukan transaksi pembelian maupun pemesanan produk terlebih dahulu harus terdaftar sebagai member. Dalam halaman member terdapat registrasi member yang harus diisi secara lengkap jika pengunjung membeli maupun melakukan pemesanan produk. kemudian data yang diisi oleh pengunjung tersebut akan divalidasi dan dikonfirmasi oleh website kami untuk dapat login ke halaman pembelian maupun pemesanan produk serta mendapatkan fasilitas tertentu.

1. Prosedur Login

Pengunjung yang data pendaftaran membernya sudah dikonfirmasi oleh website, maka berhak untuk mendapatkan username dan password untuk masuk kehalaman pembelian maupun pemesanan produk dan statusnya berubah menjadi member, kemudian username dan password yang dimasukan oleh member dihalaman login harus sesuai agar valid.

2. Prosedur Pembelian Produk

Member yang telah berhasil login berhak untuk membeli produk-produk komputer yang tersedia. Member dipersilahkan memilih produk yang ingin dibeli dengan jenis yang bermacam-macam, dan member bisa membeli produk lebih dari satu. Kemudian data pembelian akan divalidasi oleh website dan setelah validasi akan disimpan didalam keranjang belanja.

3. Prosedur Belanja

Data pembelian maupun pemesanan yang telah tersimpan dikeranjang belanja, masih dapat dilakukan perubahan oleh member, seperti member dapat mengubah jumlah beli produk yang dibeli maupun dipesan, serta menambah pembelian produk maupun melanjutkan ke tahap selanjutnya. Apabila member mengubah jumlah beli yang dipesan, maka dengan otomatis data pembelian maupun pemesanan terupdate. Sedangkan apabila member melanjutkan ketahap selanjutnya maka data keranjang

belanja pembelian maupun pemesanan akan tersimpan dan tampil di transaksi pemesanan.

4. **Prosedur Pembayaran**

Setelah member melakukan pembelian maupun pemesanan maka member dapat melakukan pembayaran melalui nomor rekening yang tersedia. Dan member dapat mengisi data pembayaran secara lengkap, maka dengan otomatis data pembayaran pesanan akan segera dikirim setelah admin mengecek konfirmasi pembayaran.

5. **Prosedur Pengiriman Produk**

Pada proses ini produk dikirim melalui jasa pengiriman yaitu JNE atau POS Indonesia, setelah member melakukan pemesanan, dan melakukan konfirmasi pembayaran, maka produk tersebut akan dikirim menuju alamat yang sesuai dengan data yang telah diinput oleh member sesuai dengan prosedur yang ada.

2. **Rancangan Antar Muka**

LOGIN ADMIN	
Username	: <input type="text"/>
Password	: <input type="text"/>
<input type="button" value="LOGIN"/>	

Rancangan antar muka login admin

<i>Header</i>				
<i>Menu 1</i>	<i>Menu 2</i>	<i>Menu 3</i>	<i>Laporan</i>	<i>Logout</i>
<i>Content</i>				
<i>Footer</i>				

Rancangan antar muka ruang admin

<i>Header</i>					<input type="button" value="Login"/>
Menu 1	Menu 2	Menu 3	Menu 4	Menu 5	
<i>Side Bar</i>	<i>Content</i>				
<i>Footer</i>					

Rancangan muka user umum

DAFTAR PUSTAKA

- A.S, Rosa, Shalahuddin. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika. 2013.
- Andi. *Desain Web dengan Adobe Fireworks & Adobe Dreamweaver CS6* Yogyakarta: Andi. 2009.
- Kustyaningsih, Yeni. *Pemrograman Basis Data Berbasis Web Menggunakan PHP & MySQL*. Yogyakarta: Graha Ilmu. 2011. [
- Madcoms. *Adobe Dreamweaver CS6 dengan PHP dan Mysql*. Jakarta: Andi. 2011.
- Prihatna, Henky. *Kiat Praktis Menjadi Webmaster Profesional*. Jakarta: Elex Media Komputindo. 2005. Simarmata, Janner & Paryudi, Imam. *Basis Data*. Yogyakarta: Andi Offset. 2006.
- Wicaksono, Yogi dan Smitdev Community. *Membangun Bisnis Online dengan Mambo*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. 2008.
- Zaki, Ali dan Smitdev Community. *96 Menit Belajar PHP dan MySQL*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. 2008.