

RANCANG BANGUN SISTEM PENJUALAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS TOKO FAUZI PALANGKA RAYA)

Sam'ani¹, Rosmiati², Ferdiyani Haris³

Teknik Informatika¹, Sistem Informasi^{2&3} – STMIK Palangkaraya
Jl. G. Obos No. 114 Palangkaraya Kalimantan Tengah

Email : sam.stmikplk@gmail.com¹, fayadhah@gmail.com², sabila006@gmail.com³

ABSTRAK

Sistem Informasi Penjualan Barang merupakan suatu sistem yang memberikan layanan informasi yang berupa data transaksi penjualan dan pembelian barang serta stok barang. Keberadaan sistem informasi ini penting. Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan kemudahan pada saat proses pengolahan data barang, data pengguna/pengunjung, mempermudah dalam pengolahan data transaksi penjualan dan pembelian, meminimalisir kesalahan dalam pencatatan data pembelian dan data penjualan per periode. Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan yaitu *System Development Life Cycle (SDLC)* dengan pendekatan pengembangan model air terjun (*waterfall*) dan perancangan proses menggunakan notasi Diagram Arus Data (DAD). Sistem yang dibangun akan diterapkan pada Toko Fauzi yang menjual berbagai Souvenir dan Cinderamata.

Kata kunci : *Sistem informasi, Penjualan, Waterfall, Diagram Arus Data*

ABSTRACT

Goods Sales Information System is a system that provides information services in the form of data on sales and purchase transactions of goods and stock of goods. The existence of this information system is important. The purpose of this study is to provide convenience when processing goods data, user / visitor data, simplify the processing of sales and purchase transaction data, minimize errors in recording purchasing data and sales data per period. The software development method used is the System Development Life Cycle (SDLC) with a waterfall model development approach and the process design uses Data Flow Diagram (DAD) notation. The system built will be applied to the Fauzi shop which sells various souvenirs.

Keywords : *Information Systems, Sales, Waterfall, Data Flow Diagram*

I. PENDAHULUAN

Sistem informasi penjualan yang baik akan mendatangkan suatu manfaat yang baik bagi suatu bentuk usaha, maka diperlukan suatu wadah atau alat media sebagai tempat menyajikan informasi penjualan tersebut yaitu salah satunya melalui sebuah *website*. Terlebih lagi dengan semakin berkembang dan banyaknya layanan penjualan berbasis daring.

Website adalah kumpulan dari berbagai macam halaman situs yang terangkum dalam sebuah domain juga sub domain, karena sistem berbasis web akan memberikan kemudahan dalam pembaharuan data, keakuratan dan efisiensi waktu dalam pencarian informasi maupun penyimpanan informasi.

Sistem penjualan pada toko Fauzi masih dilakukan dalam bentuk konvensional berupa hanya melayani pembelian secara langsung tanpa menyediakan tempat pembelian daring melalui

sebuah *website* sehingga belum tersedianya *database* yang dapat menyimpan data penjualan Souvenir dan Cinderamata.

Berdasarkan hal tersebut, maka akan dirancang dan dibangun untuk membuat sistem penjualan dengan judul "Rancang Bangun Sistem Penjualan Berbasis Web (Studi Kasus Toko Fauzi Palangka Raya)". Dengan adanya sistem ini dapat mempermudah pembeli yang ingin membeli *souvenir* dan cinderamata tanpa harus berkunjung ke toko Fauzi melainkan bisa dipesan secara daring melalui *website*.

2. LANDASAN TEORI

2.1. Sistem Informasi

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu. Informasi adalah suatu data

yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan berarti bagi yang menerimanya (Jogiyanto, 2005).

Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial serta kegiatan strategi dari suatu organisasi serta menyediakan pihak luar dengan laporan – laporan yang diperlukan (Jogiyanto, 2005).

2.2. Penjualan

Penjualan adalah kenaikan aktiva yang berasal dari penjualan barang dagang atau produksi selama periode tertentu yang merupakan kegiatan dari perusahaan. Kegiatan penjualan terdiri dari transaksi penjualan barang atau jasa baik secara kredit maupun tunai (Mulyadi, 2008).

2.3. Xampp

Xampp merupakan paket PHP dan MySQL berbasis *Open Source*, yang dapat digunakan sebagai *Tool* pembantu pengembangan aplikasi berbasis PHP.

Fungsinya adalah sebagai *server* yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program *Apache HTTP Server*, *MySQL Database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan *Perl*. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), *Apache*, *MySQL*, *PHP*, dan *Perl*. Program ini tersedia dalam GNU (*General Public License*) dan bebas, merupakan *Web Server* yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman *Web* yang dinamis (Riyanto, 2010).

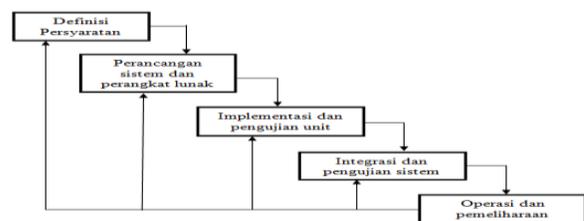
2.5. Diagram Arus Data (DAD)

Diagram Arus Data adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan asal data dan tujuan data yang keluar dari sistem, tempat penyimpanan data, proses apa yang menghasilkan data tersebut, serta interaksi antar data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut (Kusrini, 2007).

3. METODE PENGEMBANGAN SISTEM

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *System Development Life Cycle (SDLC)* dengan pendekatan pengembangan model air terjun (*waterfall*).

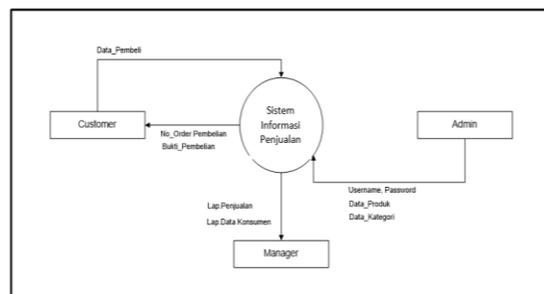
Model air terjun (*Waterfall*) ini mengambil proses kegiatan dasar seperti *spesifikasi*, pengembangan, *validitas*, dan *evolusi*, dan merepresentasikannya sebagai fase-fase proses yang berbeda seperti *spesifikasi* persyaratan, perancangan perangkat lunak, implementasi, pengujian dan seterusnya (Sommerville, 2003).



Gambar 1. Siklus hidup perangkat lunak (Sumber : Sommerville, 2003).

4. PERANCANGAN PROSES

Pada tahap perancangan proses ini, penulis menggunakan notasi Diagram Arus Data (DAD) yang terdiri dari Diagram Konteks dan DAD level 0 hingga level 1. Diagram Konteks penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2 :

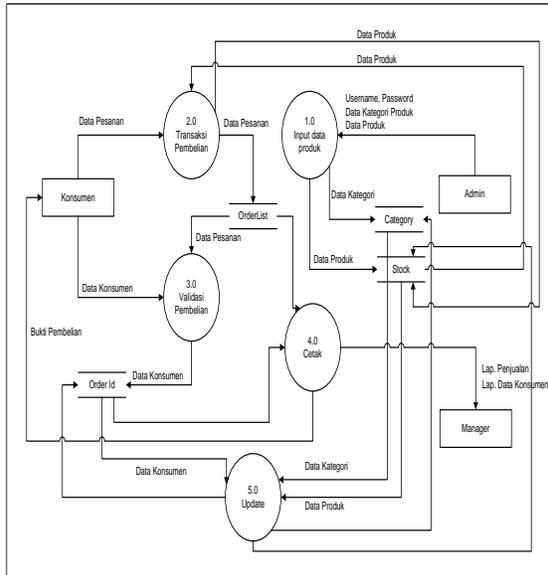


Gambar 2. Diagram Konteks Sistem

4.1. DAD Level 0

DAD Level 0 menggambarkan sistem yang diusulkan untuk pengembangan sistem yang akan dirancang dengan mengacu kepada diagram konteks atau merupakan pengembangan dari

diagram konteks atau bisa juga disebut sebagai turunan dari diagram konteks, untuk lebih jelasnya tentang Diagram Arus Data (DAD) Level 0 ini dapat dilihat pada gambar 3 dibawah ini :



Gambar 3. DAD Level 0 Sistem

5. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Aplikasi yang dibangun terdiri dari 2 (dua) antar muka pengguna, yaitu :

5.1. Administrator

Untuk dapat mengelola sistem, administrator harus login terlebih dahulu pada menu login seperti gambar 4 berikut :



Gambar 4. Halaman Login Admin

Setelah masuk, admin akan berada pada menu pilihan yang terdiri dari Beranda, Proses kelola data kategori barang, Proses kelola data pemesanan, Proses kelola data ongkos kirim, Proses cetak laporan penjualan dan proses ganti password admin, seperti pada gambar 5 berikut :



Gambar 5. Menu Pilihan Admin

5.2. Pengguna/Pengunjung

Pertama kali pengguna/pengunjung mengunjungi website ini, maka akan terlihat tampilan seperti gambar 6 berikut :



Gambar 6. Halaman Utama Pengguna

Halaman utama pengguna/pengunjung berfungsi untuk mencari informasi mengenai barang yang ingin di beli, membeli barang, dan lain sebagainya. Terdapat beberapa menu utama di halaman utama ini, yaitu :

- a) Menu beranda
- b) Profil kami

Akan menampilkan halaman profil mengenai toko Fauzi, terlihat pada gambar 7 :



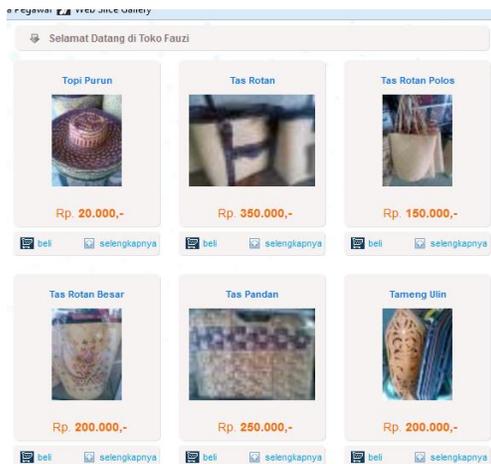
Gambar 7. Profil Toko

- c) Keranjang belanja
 Untuk menampung atau menyimpan barang belanja pelanggan, terlihat pada gambar 8 :



Gambar 8. Keranjang belanja

- d) Semua produk
 Akan menampilkan semua barang yang dijual oleh toko Fauzi, terlihat pada gambar 9 :



Gambar 9. Semua Produk

- e) Cara pembelian
 Menjelaskan tentang cara pembelian secara daring, terlihat pada gambar 10 :



Gambar 10. Cara pembelian

- f) Kontak kami. Memberikan informasi mengenai informasi alamat toko fauzi dan kontak person pengelola toko.

6. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

1. Telah berhasil dirancang dan dibangun Sistem Penjualan Souvenir dan Cinderamata pada Toko Fauzi Berbasis Web.
2. Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan yaitu System Development Life Cycle (SDLC) dengan pendekatan pengembangan model air terjun (waterfall) dan perancangan proses menggunakan notasi Diagram Arus Data (DAD).

6.2. Saran

Untuk penelitian selanjutnya dapat mengembangkan sistem informasi penjualan berbasis mobile.

DAFTAR PUSTAKA

Jogiyanto. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi : Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. ANDI, Yogyakarta.

Jogiyanto. 2009. *Sistem Informasi dan teknikal pengembangan perangkat lunak*. Informatika, Bandung.

Kusrini, 2007. *Strategi Perancangan dan Pengelolaan Berbasis Data*. Yogyakarta. ANDI.

- Mulyadi. 2008. *Sistem Akuntansi*, Edisi ketiga, Cetakan keempat, Salemba Empat, Jakarta.
- Riyanto. 2010. *Membuat Sendiri Sistem Informasi Penjualan dengan PHP MySQL*. Gava Media.
- Nugroho, Adi. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP*. ANDI OFFSET. Yogyakarta.
- Sam'ani, Annisa, S., Heri., 2018. *Rancang Bangun Aplikasi Pengawasan Dan Pengendalian Komputer Laboratorium Multimedia STMIK Palangkaraya*. Jurnal Sains Komputer dan Teknologi Informasi. Vol I Issue I e-ISSN 2655-7460.
<https://doi.org/10.33084/jsakti.v1i1.548>
- Sam'ani, Qamaruzzaman, M. H, 2019. *Rancang Bangun Visualisasi Pembelajaran Berbasis Android Untuk Anak*. Jurnal SISTEMASI. Vol 8 No 3 e-ISSN 2540-9719.
<https://doi.org/10.32520/stmsi.v8i3.518>
- Sam'ani, Sutami and Qamaruzzaman, M. H. (2019). *Implementasi Aplikasi Pembelajaran Untuk Anak Berbasis Android*. Martabe : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol 2 No 2, p. 106. doi: 10.31604/jpm.v2i2.106-110.
- Sommerville, Ian. 2003. *Software Engenering Rekayasa Perangkat Lunak*, Erlangga.