NASKAH PUBLIKASI

PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PET SHOP BERBASIS WEB

(Studi Kasus : Hachiko Pet and Care)

PROYEK TUGAS AKHIR

Disusun oleh :

LESTARI WULANDARI

3095111135

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI & ELEKTRO

UNIVERSITAS TEKNOLOGI YOGYAKARTA

2019

NASKAH PUBLIKASI

PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PET SHOP BERBASIS WEB

(Studi Kasus : Hachiko Pet and Care)

PROYEK TUGAS AKHIR

Disusun oleh :

LESTARI WULANDARI

3095111135

Telah disetujui oleh dosen pembimbing

Pembimbing,

Tri Widodo, S.T., M.Kom.

Tanggal : 10 Mei 2019

PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PET SHOP BERBASIS WEB
(Studi Kasus : Hachiko Pet and Care)

Lestari Wulandari
Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi dan Elektro
Universitas Teknologi Yogykarta
Jl. Ringroad Utara Jombor Sleman Yogyakarta
E-mail : lestari_wulandari89@yahoo.com

ABSTRAK

Hachiko Pet and Care adalah sebuah usaha kelas menengah yang menjual berbagai macam kebutuhan dan perlengkapan hewan kesayangan seperti makanan, vitamin dan asesoris. Selain itu, pet shop ini juga menyediakan layanan pemacakan, grooming dan penitipan kucing. Hachiko Pet and Care telah menggunakan jejaring sosial, akan tetapi media pemasaran yang umum digunakan ini belum dilengkapi dengan fasilitas pembelian yang terintegrasi. Sistem informasi berbasis web yang dibangun sebelumnya juga masih belum maksimal dalam hal promosi serta kejelasan status pada pemesanan. Pengembangan website yang didukung SMS gateway sebagai media informasi promo atau informasi terbaru dari pet shop dapat mendukung perkembangan dan peningkatan usaha ini. Tujuan dari sistem informasi berbasis web yang dilengkapi dengan sms gateway ini yaitu mengembangkan sistem informasi penjualan pet shop berbasis web dan sms gateway di Hachiko Pet and Care. Pengembangan sistem pada Hachiko Petshop menggunakan PHP sebagai Bahasa pemrograman dan Adobe Dreamweaver yang digunakan sebagai aplikasi perancangan website. Penyimpanan data menggunakan MySQL, sedangkan API sebagai aplikasi cross-platform untuk menjembatani atau mengomunikasikan antara database SMS gateway dengan SMS devices.Sistem informasi berbasis web dan SMS gateway yang dibuat dapat membantu kinerja pelayanan juga menghasilkan beberapa keluaran berupa laporan penjualan, penitipan dan pemacakan, serta pesan singkat kepada member baik secara broadcast maupun secara tunggal.

Kata kunci : Sistem Informasi, Penjualan, Pet shop, Web, SMS Gateway

1. PENDAHULUAN

Hachiko Pet and Care adalah sebuah usaha kelas menengah yang menjual berbagai macam kebutuhan dan perlengkapan hewan kesayangan. Perkembangan teknologi yang sangat cepat telah menjadi pendukung utama untuk mendapatkan informasi dengan cara mudah dan cepat. Hal tersebut menjadi perhatian bagi perusahaan kelas menengah seperti Hachiko Pet and Care untuk meningkatkan pelayanan dan pemasaran guna menarik pelanggan dan mengatasi persaingan antar perusahaan sejenis yang bergerak dalam bidang pet shop. Untuk mengatasi persaingan tersebut diperlukan sebuah sistem informasi penjualan, pemasaran, dan pelayanan yang lebih luas untuk perusahaan tersebut. Selain sistem informasi, media Short Message Service (SMS) akan memberikan peningkatan pelayanan. Pemberian informasi sesuai kebutuhan dengan cepat dan akurat di manapun pengguna informasi berada, itu yang menjadi keunggulan yang diberikan oleh SMS gateway ini. Sistem ini memiliki kemampuan menerima dan menyampaikan informasi melalui Short Message Service (SMS). Dengan memanfaatkan teknologi internet dan SMS layanan transaksi penjualan dapat dilakukan dengan mudah, cepat, dan efisien. Pembeli dapat melakukan transaksi pembelian di sistem ini dimana pembeli dapat memilih produk yang diinginkan, memilih jumlah beli, kemudian membayarnya melalui bank yang telah ditentukan setelah itu barang dikirim. Sistem dilengkapi dengan pengiriman melalui jasa pengiriman. Sistem dilengkapi dengan sms gateway untuk informasi detail pemesanan, dan juga fitur laporan penjualan untuk admin. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah sistem informasi penjualan pet shop berbasis web dan sms yang efektif untuk mendukung proses transaksi penjualan, pelayanan dan promosi sehingga Hachiko Pet and Care lebih mudah di akses oleh masyarakat dan juga dapat meningkatkan hasil penjualan dan pelayanan..

2. LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian oleh Rizki Andika Saputra (2016) dengan judul Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website dan SMS Gateway (Studi Kasus Candy Shop, Bantul). Pembahasan terkait pembangunan website sebagai media informasi penjualan berbasis web dan SMS Gateway di Candy Shop, Bantul yaitu pengunjung lebih mudah melihat koleksi fashion yang di jual oleh Candy Shop. Bahasa pemrograman yang digunakan diantaranya PHP, Javascript, HTML, dan CSS dengan Gammu sebagai aplikasi SMS gateway dan MySQL sebagai basisdatanya.

Penelitian oleh Sulistio Ningsih (2012) dengan judul Website Sebagai Media Promosi dan Penjualan Produk Pernik Mantenan Berbasis Sms Gateway. Bahasan yang diusung dalam penelitian ini yaitu membahas tentang promosi melalui website dan sms gateway yang memberikan pengaruh pada jumlah penjualan pada website.

Penelitian oleh Viktor Nicolas (2012) dengan judul Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan Produk Batik Berbasis Web. Bahasan yang diusung dalam penelitian ini yaitu mengetahui tingkatan respon penjualan terhadap produk yang dipasarkan melalui website, disamping itu terdapat beberapa keunggulan yang terlihat dalam menampung penjualan dalam jumlah besar yang menjadi kelebihan dari sistem informasi penjualan dan pemasaran, namun secara signifikan fokus yang diusung kurang memperhatikan fasilitas dalam penjualan.

Tinjauan pertama yang diulas yaitu website sebagai media informasi dan dijadikan sebagai sarana memajang gambar koleksi fashion dengan menambah fitur sms sedangkan tinjauan yang kedua yang diulas yaitu website sebagai media penjualan dan promosi secara umum. Tinjauan ketiga yang diulas yaitu website sebagai sarana transaksi jual beli dalam jumlah yang banyak namun secara signifikan fokus yang diusung kurang memperhatikan fasilitas dalam penjualan. Dengan demikian penulis memperoleh gagasan untuk membuat website sebagai media penjualan dengan menggunakan sms gateway pada proses transaksi dan konfirmasi dari dan kepada pelanggan yang memungkinkan lebih efektif dan efisien dalam proses transaksi penjualan di Hachiko Pet and Care. Perbedaan sistem yang akan di terapkan dari penelitian sebelumnya adalah penggunaan Aplication Programming Interface (API) dalam sistem yang dirancang. Jika pada sebelumnya penulis lain menerapkan sms gateway menggunakan modem yang harus dicolokkan ke komputer server. Maka pada sistem yang akan dibangun akan menggunakan pihak ketiga yang menyediakan jasa pengiriman sms yang biasanya tidak berbayar. Data data nomor pelanggan dan pesan akan di kirim ke pihak ketiga terlebih dahulu baru kemudian pihak ketiga akan melakukan respon kirim pesan ke no pelanggan terkait. Jadi kita tidak perlu lagi menggunakan sim card ataupun modem untuk melakukan sms pemberitahuan kepada pihak pelanggan.

2.2 Dasar Teori

1. Pengertian Sistem Informasi

Menurut Kadir (2013:10), sistem informasi merupakan sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja), ada sesuatu yang diproses (data menjadi informasi), dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan.

2. Pengertian Penjualan

Menurut Moekijat (2000:488), penjualan ialah suatu kegiatan untuk mencari pembeli, mempengaruhi, dan memberikan petunjuk agar pembeli dapat menyesuaikan kebutuhannya dengan produk yang ditawarkan serta mengadakan perjanjian mengenai harga yang menguntungkan bagi kedua belah pihak.

3. Pengertian Website

Menurut Rudyanto (2011:7), web atau website adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multi-media (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protokol HTTP (hypertext transfer protocol) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser.

4. Pengertian Short Message Services (SMS)

Menurut Ibrahim (2011) Short Message Services (SMS) adalah salah satu komunikasi teks melalui telepon seluler. SMS merupakan salah satu media yang paling banyak digunakan saat ini. Selain murah, prosesnya juga berjalan cepat dan langsung sampai pada tujuan

5. Pengertian Aplication Programming Interface (API)

Aplication Programming Interface (API) adalah sekumpulan instruksi program dan protokol yang digunakan untuk membangun aplikasi perangkat lunak. API berperan sebagai pembawa pesan yang menerima permintaan pengguna dan memberitahu sistem apa yang harus dilakukan, lalu memberikan respons yang sesuai untuk permintaan tersebut.

6. Pengertian E-commerce

Menurut Wong (2015) e-commerce adalah buying (pembelian), selling (penjualan) dan marketing (pemasaran) barang serta jasa melalui sistem elektronik. E-commerce meliputi transfer dana secara elektronik, pertukaran dan pengumpulan data. Semua ditaruh dalam sistem manajemen inventori otomatis.

7. Pengertian Database

Menurut Kadir (2013:254), database adalah pengorganisasian sekumpulan data yang saling terkait sehingga memudahkan aktifitas untuk memperoleh informasi.

8. Pengertian Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Pressman (2002), Data Flow Diagram (DFD) adalah sebuah teknik grafis yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi yang diaplikasikan pada saat data bergerak dari input menjadi output.

9. Pengertian Diagram Konteks

Menurut Sutabri (2012:126), diagram konteks adalah diagram yang dibuat untuk menggambarkan sumber serta tujuan data yang akan di proses atau dengan kata lain diagram tersebut digunakan untuk menggambarkan sistem secara umum/global dari keseluruhan sIstem yang ada.

10. Pengertian Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Abraham (2011) Entity Relationship Diagram (ERD) adalah suatu model yang digunakan untuk menggambarkan data dalam bentuk entitas, atribut dan hubungan antar entitas.

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Object Penelitian

Penelitian ini mengambil objek berupa hardcopy dan softcopy untuk diterapkan dalam membangun sistem informasi pada Hachiko Pet and Care. Objek penelitian yang diteliti oleh penulis adalah toko Hachiko Pet and Care yang beralamat di Jl. Raya dayakan komplek ruko dayakan RT 21 RW 08, serut, pengasih, kulon Progo, Yogyakarta. Hachiko Pet and Care mulai merintis usahanya sejak 5 Oktober 2010 mulai berkembang, dan menitikberatkan pada penjualan cat food, pelayanan penitipan kucing serta gromming (memandikan kucing). Sampai saat ini Hachiko Pet and Care mulai berkembang usahanya apalagi didukung oleh tenaga ahli yang profesional maka toko ini siap menghadapi era globalisasi. Dalam pengambilan objek data yang selanjutnya akan dianalisis dan juga melalui proses studi pustaka terhadap literature - literature yang berhubungan dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini.

3.2 Tahap Penelitian

Metode yang dilakukan dalam melakukan penelitian untuk mendapatkan data yang lengkap dan akurat diantaranya sebagai berikut:

1. **Pengumpulan data**
   a. Studi Pustaka
      Penulis menggunakan beberapa sumber seperti buku sebagai pedoman untuk pengembangan sistem dan laporan penelitian sebagai referensi. Beberapa acuan penelitian yang digunakan antara lain penelitian yang berjudul Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website dan SMS Gateway (Studi Kasus Candy Shop, Bantul) karya Rizki Andika Saputra, penelitian Sulistio Ningsih yang berjudul Website Sebagai Media Promosi dan Penjualan Produk Pernik Mantenan Berbasis Sms Gateway dan juga penelitian Viktor Nicolas yaitu Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan Produk Batik Berbasis Web sebagai acuan pengembangan sistem.
   b. Observasi
      Observasi merupakan tahap awal dalam pengumpulan data yaitu dengan mengunjungi langsung Hachiko Pet and Care untuk melihat serta mengamati situasi dan kondisi objek penelitian.
   c. Interview (Wawancara)
      Metode ini dilakukan dengan mengadakan wawancara yaitu mengajukan pertanyaan pada beberapa narasumber, dalam kasus ini penulis mewawancarai owner yaitu ibu Nur Fatkhurohmah dan pegawai dari Hachiko Pet and Care untuk mendapatkan informasi tentang apa saja yang dibutuhkan oleh Hachiko Pet and care dan pelanggan.
   d. Dokumentasi
      Pada tahap dokumentasi penulis melakukan pengumpulan data dengan melihat arsip-arsip dari Hachiko Pet and Care seperti arsip penitipan hewan, arsip penjualan, arsip member, dan produk yang dijual.
2. **Pengembangan sistem**
   a. Analisis kebutuhan sistem
      Dalam hal ini kebutuhan sistem yang diperlukan yaitu system yang dapat mempermudah pelanggan melakukan pemesanan kepada Hachiko Pet and Care.
   b. Perancangan Sistem
      1. Merancang sistem
         Perancangan sistem dapat diartikan sebagai sebuah gambaran bagaimana suatu sistem berjalan melalui alur data yang digambarkan dalam sebuah diagram untuk memudahkan penerapan dalam pembuatan sistem. Dalam perancangan aplikasi sistem informasi berbasis web dan sms gateway ini digunakan Data Flow Diagram (DFD), Entity Relationship Diagram (ERD) dan relasi tabel.
      2. Merancang database
         Database merupakan suatu komponen penting pada sistem informasi karena

berfungsi sebagai basis penyedia data informasi bagi pengguna sistem. Perancangan database untuk pengembangan sistem disini menggunakan MySQL sebagai media penyimpanan data. Rancangan database mentransformasikan model domain informasi yang dibuat selama analisis ke dalam struktur data yang akan digunakan untuk mengimplementasikan perangkat lunak. Dalam fase ini, aktifitas yang dilakukan adalah pendefinisian entitas yang terlibat dengan sistem melalui Entity Relationship Diagram (ERD).

3. Merancang interface

Tahap ini diperlukan untuk menghasilkan tampilan sistem yang menarik serta mudah digunakan oleh pengguna sistem. Perancangan interface meliputi input, proses, dan output.

3.a Rancangan Input

Input dapat dilakukan oleh pengurus sistem, dalam hal ini pengguna sistem yaitu pelanggan dan admin. Keduanya memiliki hak untuk input data yang berbeda. Pelanggan dapat memasukkan data berupa data diri untuk menjadi member dan data pemesanan (form log in dan pendaftaran). Sedangkan admin mendapatkan hak akses sistem secara menyeluruh.

3.b Rancangan Proses

Pada rancangan proses terdapat transaksi pemesanan barang (form belanja, pemberitahuan data pembelian dan jumlah bayar dari customer).

3.c Rancangan Output

Rancangan output dari sistem yaitu : laporan pemesanan, laporan data barang, laporan data penjualan, pesan singkat kepada member pada pemesanan dan konfirmasi pengiriman pesanan.

4. Implementasi Perancangan sistem

Pengembangan sistem pada Hachiko Pet and Care menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman dan Adobe Dreamweaver yang digunakan sebagai aplikasi perancangan website. Penyimpanan data menggunakan MySQL, sedangkan API berperan sebagai pembawa pesan yang menerima permintaan pengguna dan memberitahu sistem apa yang harus dilakukan, lalu memberikan respons yang sesuai untuk permintaan tersebut.

3.3 Pengujian Sistem

Pengujian yang akan penulis gunakan yaitu dengan metode pengujian Black Box. Pengujian Black box merupakan metode pengujian perangkat lunak yang menguji fungsionalitas aplikasi yang bertentangan dengan struktur interface atau kerja (lihat tabel 3.1). Pengetahuan khusus dari kode aplikasi atau struktur internal dan pengetahuan pemrograman web pada umumnya tidak diperlukan. Uji kasus dibangun di sekitar spesifikasi dan persyaratan yakni aplikasi apa yang seharusnya dilakukan. Menggunakan deskripsi eksternal perangkat lunak, termasuk spesifikasi, persyaratan dan disain untuk menurunkan uji kasus. Tes ini dapat menjadi fungsional atau non fungsional , meskipun biasanya fungsional. Perancang uji memilih input yang valid dan tidak valid dan menentukan output yang benar. Pengujian ini memungkinkan menemukan kesalahan dalam beberapa kategori, diantaranya:

a. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang
b. Kesalahan interface
c. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal
d. Kesalahan kinerja
e. Inisialisasi dan kesalahan terminasi

Tabel 1 Rancangan pengujian Black Box

Test Case	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
Fungsi yang diuji	Cara atau langkah-langkah pengujian	Hasil yang diharapkan dari hasil pengujian	Hasi dari pengujian	Kesimpulan pengujian (valid / invalid)

3.4 Kebutuhan Perangkat

Perangkat pendukung yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari software (perangkat lunak) dan hardware (perangkat keras).

1. Kebutuhan Software (Perangkat Lunak)

Beberapa perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pengembangannya adalah:

a. Sistem Operasi: Minimal Windows 7
b. Aplikasi Database: MySQL
c. Visual Editing: Sublime Text 3 dan Adobe Dreamweaver
d. SMS Gateway: API
e. Server: Xampp
f. Browser: Mozilla Firefox, Google Chrome

2. Kebutuhan Hardware (Perangkat Keras)

Berikut beberapa perangkat keras yang dibutuhkan sebagai pendukung pengembangan sistem diantaranya:

a. Processor intel atom CPU N270
b. Memory RAM 2 GB

c. Hard Disk 320 GB
d. Monitor
e. Keyboard
f. Mouse

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Cara Kerja Sistem

Sistem Penjualan *online* yang dibuat oleh Hachiko pet and care merupakan salah satu media untuk mempermudah *user* dalam melakukan pembelian *online* tanpa harus datang langsung ke Hachiko pet and care. Selain itu juga dijadikan *website* untuk media informasi tentang Hachiko pet and care.

Sistem *website* ini terbagi menjadi dua, yaitu *website* utama yang didesain untuk pengunjung atau *user* dan sistem administrasi *website* yang berguna untuk melakukan proses pengelolaan *website* untuk mempertahankan informasi *website* agar tetap *up-to-date*. Untuk dapat mengakses sistem administrasi *website* diperlukan sebuah otoritas yang memiliki hak penuh terhadap sistem *website*, biasa disebut administrator.

Website penjualan *online* ini dibuat berdasarkan hasil perancangan sistem pada bab sebelumnya yang diimplementasikan dengan bahasa pemrograman PHP.

Perangkat pendukung pada penelitian ini terdiri atas perangkat keras dan perangkat lunak.

1. Kebutuhan *software* (perangkat lunak)
   Untuk administrator :
   a. Sistem operasi: Microsoft Windows 7 Profesional
   b. Pengolah kata: Microsoft Office 2010
   c. Bahasa pemrograman: PHP
   d. Aplikasi *database*: MySQL
   e. *Browser*: Microsoft Internet Explorer, Mozilla, Google Chrome, Opera, maupun Netscape Navigator
   Untuk konsumen :
   a. Sistem operasi: Microsoft Windows 7 Profesional
   b. *Browser*: Microsoft Internet Explorer, Mozilla, Google, Chrome, Opera, maupun Netscape Navigator
2. Kebutuhan *hardware* (perangkat keras)
   a. Intel(R) Core(TM)2 Duo CPU
   b. T6600 @2.20Ghz
   c. Memori RAM 1.58 GHz, 956 MB

5.2 Pembahasan Unjuk Kerja Sistem

1. Halaman Utama Website

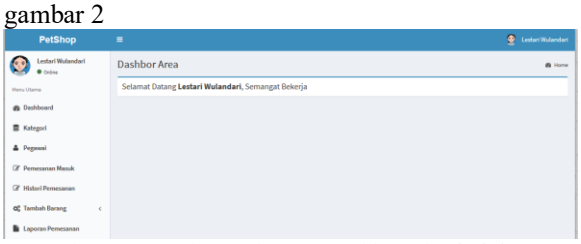
Halaman ini merupakan rancangan halaman utama ini terdapat berbagai menu utama yang ditampilkan serta menampilkan langsung produk yang akan dipromosikan. Secara umum halaman ini menampilkan barang yang dijual di Hachiko pet and care. Tampilan halaman utama *website* adalah pada gambar 1

Gambar 1 Tampilan Halaman Utama Website

Pada halaman beranda *website* terdapat beberapa menu bar yaitu *home* barang, cara belanja dan *log in*. Disamping kiri juga terdapat kategori dan barang yang paling laris

2. Halaman Dashboard Administrator

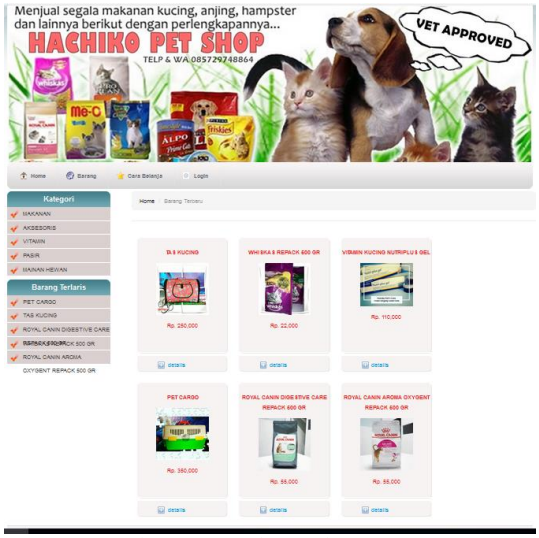
Pada halaman ini berisi siapa *admin* yang *log in* kedalam halaman *administrator* dan menu pilihan pengelolaan *website*. Tampilannya ada pada gambar 2



Gambar 2 Tampilan Halaman Dashboard Administrator

3. Coba Belanja

Untuk berbelanja konsumen harus melakukan daftar *member* dahulu. Pada Halaman utama terdapat menu Home, Barang, Cara Belanja, dan Login. Halaman akan menambah menu My Account, History chart, dan logout jika *member* sudah login. Menu home dan produk secara umum menampilkan seluruh produk yang ada di Hachiko pet and care. Menu cara belanja menampilkan tata cara berbelanja di Hachiko pet and care. Tampilannya halaman utama adalah pada gambar 3

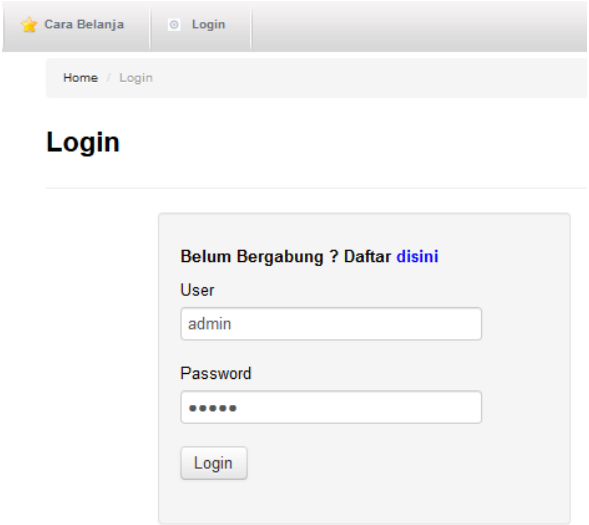


Gambar 3 Tampilan Halaman Utama

Kemudian langkah selanjutnya adalah memilih produk yang diinginkan. Klik produk tersebut sehingga muncul produk dan deskripsi produk (detail produk). Tampilannya adalah pada gambar 4

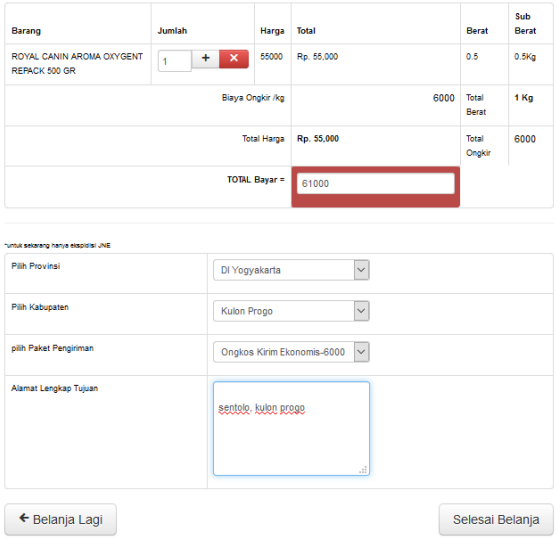
Gambar 4 Tampilan Halaman Detail Produk

Setelah memilih produk, kemudian pilih *add* untuk memasukkan ke keranjang belanja. Untuk melakukan pembelian di dalam *website*, pengunjung diwajibkan untuk melakukan pendaftaran *member*. Pengunjung akan di arahkan ke halaman *log in member*. Jika sudah terdaftar maka hanya *log in* saja akan tetapi jika belum terdaftar maka harus mengisi *form* pendaftaran terlebih dahulu untuk bisa order. Tampilannya adalah pada gambar 5



Gambar 5 Tampilan Halaman Log In Member

Setelah *log in* maka pengunjung bisa melanjutkan berbelanja. Pilih produk yang diinginkan kemudian pilih *add to cart*. Pilih jumlah sesuai yang diinginkan. Kemudian masukkan data pengiriman. Pilih propinsi dan kabupaten kemudian tunggu hingga ongkos kirim keluar. Setelah ongkos kirim keluar maka sistem akan menjumlahkan total belanja yang harus kita bayar. Pada halaman ini pengunjung bisa kembali berbelanja dengan memilih tombol belanja lagi atau melanjutkan ke menu pembayaran dengan memilih tombol selesai belanja. Tampilannya adalah pada gambar 6



Gambar 6 Tampilan Halaman Keranjang Belanja

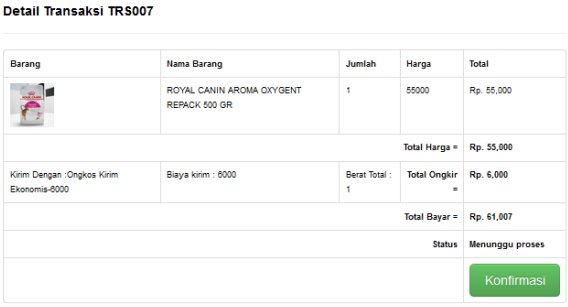
Setelah selesai belanja tampilan halaman selesai belanja adalah seperti gambar 7

Gambar 7 Tampilan Halaman Selesai Belanja

Pelanggan akan mendapatkan notifikasi berupa sms ke nomor yang sebelumnya di masukkan di data pelanggan. Tampilan notifikasi SMS adalah pada gambar 8

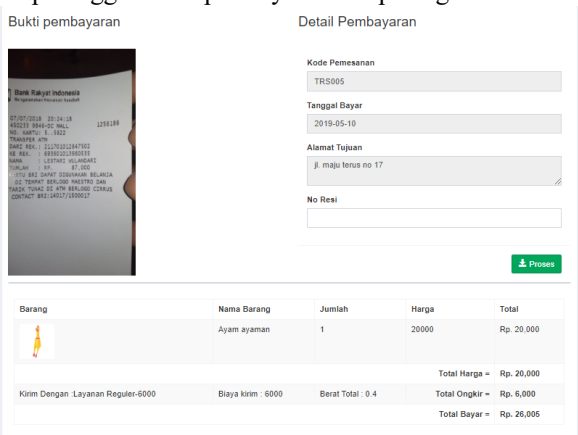
Gambar 8 Tampilan notifikasi SMS

Kemudian pelanggan di wajibkan untuk transfer sesuai nominal. Disini kode unik digunakan untuk membedakan transaksi satu dengan yang lainnya apabila ditemukan total order dengan harga yang sama. Kode unik diambil dari kode order kemudian ditambahkan ke total harga. Setelah transfer kemudian pelanggan melakukan konfirmasi order. Konfirmasi order dapat dilakukan di menu *history cart*. Di dalam menu history cart pelanggan juga dapat melihat status order. Tampilan kalaman konfirmasi transfer adalah pada gambar 9



Gambar 9 Tampilan Halaman Konfirmasi Transfer

Setelah pelanggan melakukan konfirmasi, admin memeriksa pesanan yang telah masuk. Kemudian memprosesnya. Pesanan yang telah masuk akan tampil di halaman pemesanan masuk di menu admin. Setelah admin melakukan konfirmasi maka Hachiko pet and care akan segera mengirimkan pesanannya. Barang yang dikirim akan mendapatkan bukti kirim berupa resi. Nomor resi bukti pengiriman tersebut akan diinputkan ke dalam sistem yang kemudian akan dikirimkan melalui sms oleh sistem ke pelanggan. Tampilannya adalah pada gambar 10



Gambar 10 Tampilan Halaman Konfirmasi Pesanan

Setelah dikonfirmasi oleh admin, status pemesanan di *history chart* akan berubah dari pending menjadi menunggu proses pengiriman (proses pengiriman oleh hachiko pet and care). Transaksi selesai. Tampilannya adalah pada gambar 11

Gambar 11 Tampilan Halaman Status Pesanan

4. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari proses analisis, rancangan dan implementasi sistem yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

a. Sistem yang dibangun mampu mengelola data penjualan dan pemesanan produk yang dilakukan oleh *member*.
b. Sistem yang telah dibuat dapat memudahkan pelanggan Hachiko pet and care melakukan pembelian produk secara online
c. Sistem mempunyai fasilitas bagi admin untuk melakukan *input* data produk, cetak laporan penjualan.
d. Sistem mempunyai fasilitas bagi pengunjung untuk mendaftar sebagai *member* dan melakukan proses pemesanan.
e. Sistem mengintegrasikan proses detail pemesanan melalui notifikasi sms dan email kepada *member*.

f. Sistem mengintegrasikan konfirmasi pengiriman berupa nomor resi pengiriman melalui notifikasi sms dan email kepada *member*.

5.2 Saran

Untuk membangun sistem lebih lanjut, diberikan saran saran sebagai berikut:

a. Dalam proses pembayaran dan konfirmasi pembayaran bisa dibuat otomatis tanpa harus upload bukti pembayaran.
b. Sistem belum ada menu backup data untuk menghindari kehilangan data yang rusak atau hilang.

Dalam sistem belum ada menu untuk retur barang yang rusak atau cacat dalam proses pengiriman

DAFTAR PUSTAKA

[1] Arief, M. R. (2011). *Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL*. . Yogyakarta : Andi Offset.

[2] Cholis, N. (2013). *Membangun Website sebagai Media Promosi pada Bengkel Body Repair (study kasus Balu Oto Work Yogyakarta).* Universitas Teknologi Yogyakarta.

[3] Hidayat. (2010). *Cara Praktis Membangun Website Gratis.* Jakarta : PT Elexmedia Komputindo

[4]Iswanto.(2013). *Membangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Notnull Distro Yogyakarta.*Universitas Teknologi Yogyakarta.

[5] Jogiyanto. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi.* Yogyakarta : Andi Offset.

[6] Kadir, A. (2003). *Dasar Pemrograman WEB Dinamis Menggunakan PHP*. Yogyakarta : Andi Offset.

[7] Kadir, A. (2003). *Pengenalan Sistem Informasi.* Yogyakarta : Andi Offset.

[8] Moekijat (2000).*Kamus Istilah Ekonomi.*Bandung:Mandar maju

[9]Nicolas , V.(2012). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan Produk Batik Berbasis Web.* Universitas Teknologi Yogyakarta.

[10] Ningsih, S.(2012). *Website Sebagai Media Promosi dan Penjualan Produk Pernik Mantenan Berbasis Sms Gateway* . Universitas Teknologi Yogyakarta.

[11]Peranginangin, K. (2006). *Aplikasi Web dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta : Andi Offset.

[12]Pressman,R.S(2002). *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi.* Yogyakarta : Andi Offset.

[13]Rahiim, K.E (2011). *Membangun website Sebagai Media Promosi Dan Informasi Boutique Study Kasus Modiste Martha Boutique Yogyakarta*. Universitas Teknologi Yogyakarta.

[14]Saputra, R.A.(2016). *Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website dan SMS Gateway (Studi Kasus Candy Shop, Bantul)* . Universitas Teknologi Yogyakarta.

[15]Sari, Y.P. (2015). *Implementasi Website Sebagai Media Promosi padaMadina Griya Busana Muslim Yogyakarta*. Universitas Teknologi Yogyakarta.

[16]Sutabri, T. (2012). *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta : Andi Offset.

[17]Sutarman (2003). *Membangun Aplikasi Web dengan PHP dan Mysql.* Graha Ilmu Yogyakarta.

[18]Winata, G.K (2010). *Membangun Website Sebagai Media Informasi dan Pemesanan Komputer Baru dan Bekas (studi kasus toko Duros Combination Computer Yogyakarta).* Universitas Teknologi Yogyakarta.

[19]Wong, J.(2015).*Internet Marketing for beginners.*Jakarta:PT. Gramedia