

NASKAH PUBLIKASI
RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
BARANG BERBASIS WEB
(STUDI KASUS: GIBBENK CLOTH YOGYAKARTA)

PROYEK TUGAS AKHIR

Disusun oleh:

RHIO ANGGRIAWAN

3115111444

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN ELEKTRO
UNIVERSITAS TEKNOLOGI YOGYAKARTA
2019

NASKAH PUBLIKASI

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
BARANG BERBASIS WEB
(STUDI KASUS: GIBBENK CLOTH YOGYAKARTA)**

Disusun oleh:

Rhio Anggriawan

3115111444

Telah disetujui oleh pembimbing

Pembimbing

Yuli Asriningtias,S.Kom.,M.Kom.

Tanggal:

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BARANG BERBASIS WEB (STUDI KASUS: GIBBENK CLOTH YOGYAKARTA)

Rhio Anggriawan

Information Systems Studies Program, Faculty of Information & Electrical Technology

University of Technology Yogyakarta

Jln. Ring Road Utara No.81 Sleman DIY

Email: Rhioanggriawann@gmail.com

ABSTRACT

Gibbenk adalah suatu toko clothing atau sering disebut “Distro” yang bergerak dalam bidang penjualan. Dan seiring dengan berkembangnya teknologi dibidang informasi penjualan pada toko online atau lebih dikenal dengan e-commerce, toko tersebut harus mampu untuk melakukan penjualan yang maksimal. Adapun permasalahan pada sistem penjualan clothing dengan mengandalkan cara buka toko langsung penjual dengan konsumen atau dari orang ke orang maupun pamflet yang terpasang di depan toko Gibbenk. Masalah seperti ini sering timbul karena sulitnya mengetahui ketersediaan informasi penjualan pakaian. Maka teknologi diharapkan dapat memperluas jangkauan pasar, agar toko tersebut juga mendapatkan keuntungan yang lebih dibandingkan masih menggunakan cara yang manual. Manual disini dikatakan penjualan tidak ada sistem di dalamnya, hanya membuka toko saja untuk memasarkan produk – produk clothing tersebut. Hal ini akan berpengaruh terhadap perkembangan toko. Dimana dengan adanya sistem tersebut dimaksudkan sebagai sarana untuk meningkatkan produktivitas. Metode yang digunakan adalah metode pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara dan studi pustaka untuk memperoleh data yang valid. sehingga dapat digunakan dalam penentuan penjualan dan pemesanan produk clothing distro.

Hasil penelitian yang didapat disusun suatu analisis, perancangan aplikasi, dan implementasi aplikasi. Selanjutnya penelitian yang didapat membantu Gibbenk Distro dalam proses penjualan produk clothing.

Kata kunci: sistem penjualan, pemesanan, clothing Distro Gibbenk

1.1 Latar Belakang

Gibbenk adalah suatu toko clothing atau sering disebut “Distro” yang bergerak dalam bidang penjualan. Dan seiring dengan berkembangnya teknologi dibidang informasi penjualan pada toko online atau lebih dikenal dengan e-commerce, toko tersebut harus mampu untuk melakukan penjualan yang maksimal.

Maka teknologi diharapkan dapat memperluas jangkauan pasar, agar toko tersebut juga mendapatkan keuntungan yang lebih dibandingkan masih menggunakan cara yang manual atau Offline. Offline disini dikatakan penjualan tidak ada sistem di dalamnya, hanya membuka toko saja untuk memasarkan produk – produk clothing tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut maka perlu dibangun sebuah website sebagai media promosi dan informasi untuk meningkatkan, memudahkan, serta memuaskan pelanggan Gibbenk Distro.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas serta agar dalam penyusunan ini sistematis dan mudah dipahami maka dalam hal ini rumusan masalah yang akan dibahas adalah :

- ❖ Bagaimana Distro Gibbenk dapat memberikan suatu informasi barang yang fleksibel sehingga pelanggan mendapat informasi yang akurat?
- ❖ Bagaimana proses penjualan yang efektif dan efisien tanpa kendala jarak dan waktu antara konsumen dan penjual?
- ❖ Bagaimana merancang serta membuat sistem informasi penjualan berbasis web?
- ❖ Bagaimana menjadikan internet sebagai media promosi?
- ❖ Bagaimana agar penjualan semakin meningkat?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah di uraikan diatas maka ruang lingkup yang membatasi permasalahan yang akan di bahas pada tugas akhir ini antara lain:

- ❖ Sistem yang akan dibangun adalah berupa promosi penjualan pakaian distro berbasis web sebagai media informasi stok, produk dan harga.
- ❖ Website ini dirancang hanya untuk melayani informasi penjualan, pemesanan dan stok produk beserta harga barang yang dijual di Gibbenk Distro.
- ❖ Sistem ini akan menampilkan nomer resi dari ekspedisi tertentu yang dipilih oleh admin Gibbenk Distro.

1.4 Tujuan penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah :

- ❖ Membangun sistem informasi berbasis website untuk mempermudah toko dalam memberikan informasi dan promosi secara cepat dan akurat kepada masyarakat.
- ❖ Untuk mengetahui berbagai permasalahan yang ada dilingkungan toko.
- ❖ Untuk memudahkan owner toko melakukan penjualan online yang efektif dan efisien.

LANDASAN TEORI

2.1 Sistem

Menurut Hutahaean (2014), sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran yang tertentu. Menurut Moekijat (2011:152), “Sistem adalah setiap sesuatu terdiri dari obyek-obyek, atau unsur-unsur, atau komponen-komponen yang bertata kaitan dan bertata hubungan satu sama lain, sedemikian rupa sehingga unsur-unsur tersebut merupakan satu kesatuan pemrosesan atau pengolahan yang tertentu”.

2.2 Sistem Informasi

Informasi adalah sekumpulan data yang memiliki maksud dan tujuan serta dapat memberikan keterangan akurat yang diperlukan dalam pengambilan keputusan. Ditinjau dari sisi komputer, Informasi adalah suatu hasil pengolahan data dari sistem komputer yang dibutuhkan pengguna yang memiliki manfaat bagi penggunaannya (Sibero, 2013).

METODE PENELITIAN

3.1 Pengumpulan Data

Untuk mendukung kelengkapan data dalam penulisan Tugas Akhir ini, penulis menggunakan beberapa metode dalam penulisan. Ini bertujuan untuk memperoleh data secara akurat. Adapun metode yang digunakan dalam pengumpulan data ini adalah:

a. Observasi (*Observation*)

Pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan dibagian pemasaran dengan meninjau langsung di Gibbenk Cloth yang beralamat Jln. Bugisan No 50, Wirobrajan Yogyakarta. Pengamatan yang dilakukan mencakup pengamatan data-data yang dapat digunakan dalam pembuatan sistem.

b. Wawancara (*Interview Method*)

Suatu cara pengumpulan data yang dilakukan menggunakan metode wawancara secara langsung kepada Taslim (Owner), pertanyaan-pertanyaan pada narasumber yang menjadi responden berkaitan dengan topik masalah yang penulis ambil sehingga data yang didapat lebih akurat.

c. Analisis Data dan Kebutuhan Sistem

Dengan data yang diperoleh dari hasil wawancara akan di analisis guna menentukan data apa saja yang dibutuhkan sistem sehingga sesuai dengan yang di inginkan pemilik Gibbenk Cloth dan juga dapat mempermudah langkah-langkah yang seharusnya dilakukan.

3.2 Desain

Tahap desain adalah tahapan dimana peneliti akan mulai merancang sistem berdasarkan acuan

dari data-data yang telah didapatkan sebelumnya. Tahapan tersebut dibagi menjadi berikut:

a. Desain Sistem

Pada tahap ini penulis akan membangun Diagram konteks selanjutnya *Data Flow Diagram* (DFD) untuk menggambarkan alur sistem serta entitas-entitas yang berhubungan dengan sistem seperti pegawai dan pemilik. Dengan desain sistem yang menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD), peneliti dapat menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data, dimana data disimpan serta proses apa saja yang terdapat pada sistem yang dibangun.

b. Desain Database

Pada desain database, peneliti akan menggunakan metode *Entity Relation Diagram* (ERD) guna menggambarkan data-data yang dibutuhkan oleh sistem informasi ini. Dalam perancangannya peneliti akan membutuhkan beberapa tools seperti Visio, Paint, dan SQLyog.

c. Desain Interface

Bagi pengguna, *interface* sistem sangatlah berpengaruh dalam pengoprasian sistem tersebut. Oleh karena itu, peneliti akan membangun sebuah program yang diharapkan pada *interface* yang *user friendly*. Dengan perancangan sistem yang *user friendly* diharapkan pengguna dapat dengan mudah menjalankan program *interface* yang dibangun mulai dari log in hak akses, pendataan pesanan produksi, sampai pada laporan yang dihasilkan oleh sistem.

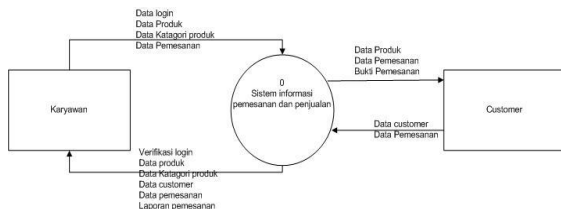
3.3 Implementasi

Setelah proses analisis dan perancangan selesai, maka dilakukan implementasi sistem menjadi suatu aplikasi berbasis website. Implementasi sistem (*System Implementation*) merupakan tahap menerapkan sistem agar siap dioperasikan. Tahap ini merupakan proses hasil perancangan sistem yang telah dilakukan ke dalam bahasa pemrograman. Adapun tujuan dalam tahap implementasi ini adalah mempersiapkan semua kegiatan penerapan sistem sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan serta dapat mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar tanpa ada *bug* atau kesalahan program.

4.1 Perancangan Sistem

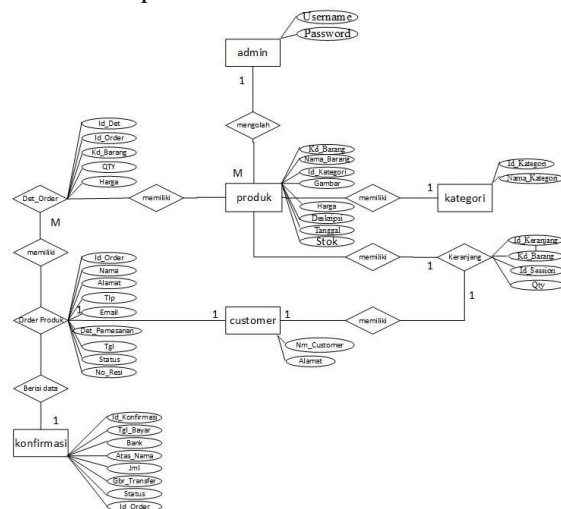
Tahap Perancangan sistem dilakukan sebelum melakukan implementasi sistem secara utuh. Dari tahap ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah sistem yang dapat dimanfaatkan sesuai kebutuhan. Perancangan sistem adalah gambaran atau sketsa dari alur sistem yang akan berjalan. Dalam perancangan suatu sistem dapat digunakan DAD (*Diagram Alir Data*), Diagram Konteks dan ERD (*Entity Relationship Diagram*).

- Diagram Alir Data (DAD) merupakan Diagram yang dibuat untuk menggambarkan jalannya *system* yang akan dikembangkan. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan alur sistem secara logika.
- Diagram Konteks merupakan diagram sederhana yang menggambarkan entitas internal dan eksternal dari sistem informasi produksi percetakan di Gibbenk Distro. Diagram Konteks dapat dilihat pada Gambar 1.



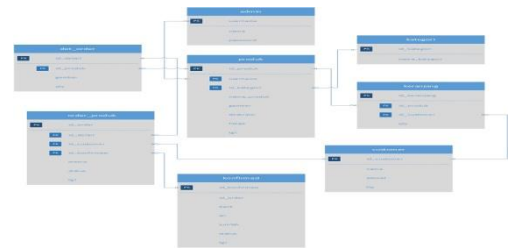
Gambar 1 Diagram Konteks

- ERD digunakan dalam membangun basisdata untuk menggambarkan relasi atau hubungan dari dua tabel atau lebih. ERD terdiri dari 2 (dua) komponen utama yaitu entitas dan relasi. Entity Relationship Diagram dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Entity Relationship Diagram

- Relasi tabel adalah data yang menggambarkan hubungan antara tabel yang satu dengan yang lainnya. Relasi Tabel dapat dilihat pada Gambar 3.

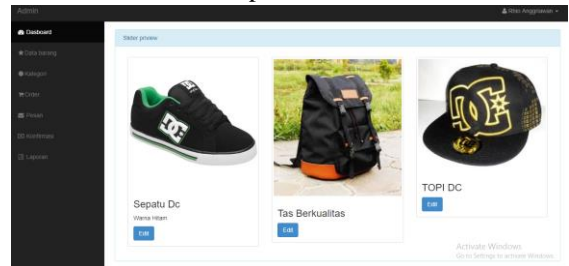


Gambar 3 Relasi Tabel

5. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

1. Halaman Utama Admin

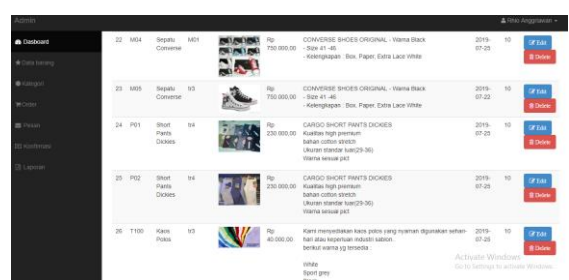
Tampilan halaman utama pada gambar 4 adalah tampilan yang pertama kali muncul ketika berhasil login, dalam halaman ini menampilkan tab menu Dashboard, Data barang, Kategori, Order, Pesan, Konfirmasi, Laporan.



Gambar 4 Halaman Utama

2. Tampilan Halaman Kelola Barang

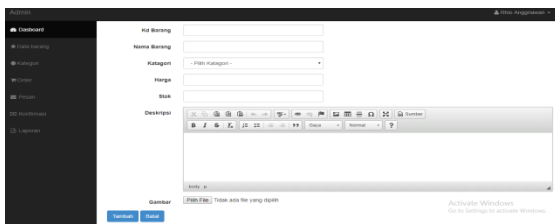
Pada halaman kelola data barang ini, admin dapat menambah, mengedit atau menghapus data barang yang akan dijual berdasarkan kategori barang yang akan ditampilkan pada tabel data barang.



Gambar 5 Halaman Kelola Barang

3. Tampilan Halaman Tambah Data Barang

Pada halaman kelola data barang, jika admin akan menghapus atau mengedit data barang maka dapat menekan tombol yang terdapat pada tabel data barang dan didalam kolom aksi, berikut tampilan proses pengeditan data barang.

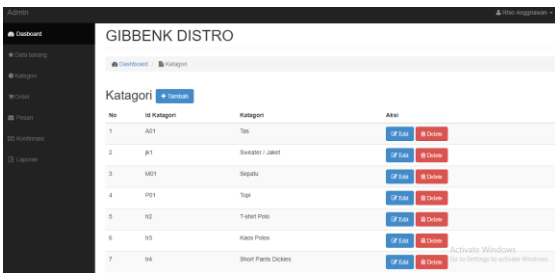


Gambar 6 Halaman Tambah Data Barang

4. Tampilan Halaman Kelola Kategori Barang

Gambar 7 adalah gambar yang digunakan admin untuk mengelola kategori barang, untuk mengelola data tersebut admin dapat menambah, mengedit serta menghapus kategori barang.

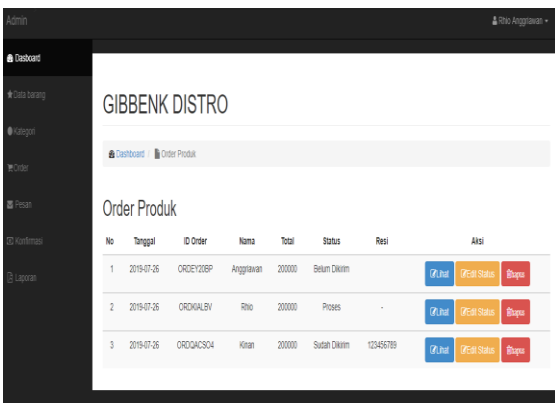
Untuk menambah kategori barang admin hanya memasukkan nama kategori dan menekan tombol Simpan maka akan ditampilkan ditabel kategori barang .



Gambar 7 Halaman Edit Data Barang

5. Tampilan Halaman Data Order Produk

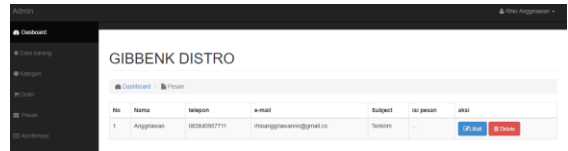
Gambar 8 adalah tampilan yang digunakan admin untuk mengelola data order yaitu dengan melihat status, detail order atau menghapus data order.



Gambar 8 Halaman Data Order Produk

6. Tampilan Halaman Kelola Kontak

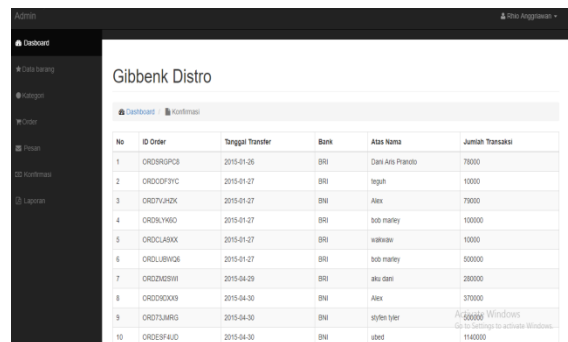
Pada Gambar 5.13 adalah tampilan yang digunakan oleh admin untuk melihat pesan dan membalas pesan yang dikirim oleh user.



Gambar 9 Halaman Kelola Kontak

7. Tampilan Halaman Kelola Konfirmasi Pembayaran

Pada Gambar 10 halaman konfirmasi menampilkan konfirmasi pembayaran yang dilakukan pemesan melalui halaman utama user. Konfirmasi ini hanya dapat dilakukan oleh pemesan yang telah melakukan pemesanan langsung.



Gambar 10 Halaman Kelola Konfirmasi Pembayaran

8. Tampilan Halaman Laporan Data Penjualan

Gambar 11 adalah tampilan laporan penjualan barang. Pada halaman ini terdapat menu pilihan untuk Lihat Laporan. Setelah dipilih, akan muncul kotak inputan untuk memasukkan dari tanggal/bulan/tahun berapa sampai tanggal/bulan/tahun seberapa laporan akan dibuat, setelah itu klik tombol Cari. Misalnya kita Pilih Lihat Laporan dan masukkan tanggal 01 Juli sampai 31 Juli 2019, maka akan tampil seperti gambar 11.

No	Tanggal Order	Nama Pemesan	ID Order	Total Harga
1	2019-07-19	ORDEP3909	001	Rp. 300000
2	2019-07-19	ORDEP3908	001	Rp. 300000
3	2019-07-19	ORDEP3906	001	Rp. 300000
4	2019-07-22	ORDEP3907	001	Rp. 300000
5	2019-07-22	ORDEP3905	001	Rp. 300000
6	2019-07-23	ORDEP3904	001	Rp. 300000
7	2019-07-23	ORDEP3903	001	Rp. 300000
8	2019-07-18	ORDEP3902	001	Rp. 300000

Gambar 11 Halaman Laporan Data Penjualan

9. Tampilan Utama User

Gambar 12 adalah tampilan halaman utama (*homepage*) dari sistem pemesanan dan penjualan pada Distro Gibbenk. Terdapat *navigation bar* yang memiliki baris menu (*menu bar*). Pada halaman ini terdapat juga Informasi tentang sejarah dan visi misi perusahaan sangat berguna bagi pengunjung. Hal ini memungkinkan untuk dapat menambah kepercayaan calon pelanggan sebelum memesan clothing.

Gambar 12 Halaman Utama User

10. Tampilan Halaman Produk

Gambar 5.18 adalah tampilan kategori produk serta item dari produk yang diperjualbelikan di Gibbenk Distro. Terdapat juga menu pencarian produk untuk mencari produk sesuai kebutuhan *user*/pengunjung. Halaman ini adalah halaman yang akan pertama kali tampil ketika user mengakses karena website ini diprioritaskan untuk pemesanan dan penjualan barang.

Gambar 13 Halaman Produk

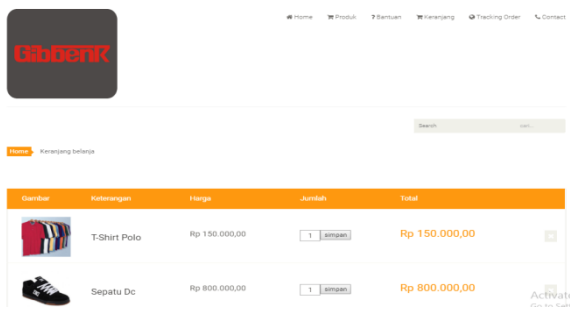
11. Tampilan Halaman Bantuan Seputar Transaksi

Tampilan dari halaman ini memuat informasi mengenai tata cara berbelanja di Gibbenk, serta untuk mengetahui cara transaksi pembelian tersebut.

Gambar 14 Halaman Bantuan Seputar Transaksi

12. Tampilan Halaman Halaman Keranjang Belanja

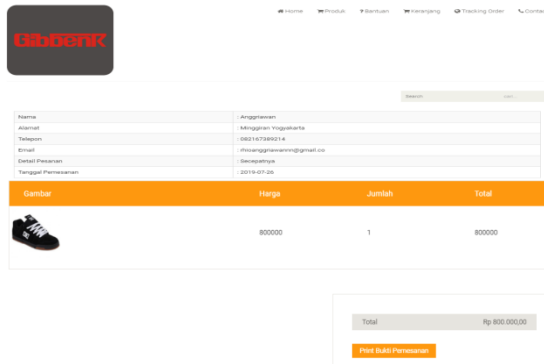
Gambar 15 adalah tampilan dari keranjang belanja. Halaman ini memuat informasi mengenai produk yang akan dibeli, serta total harga dari keseluruhan produk yang telah masuk ke keranjang belanja.



Gambar 15 Halaman Keranjang Belanja

13. Tampilan Detail Konfirmasi Pemesanan

User dapat melihat data detail pemesanan yang telah di inputkan. Pada halaman ini terdapat tombol print bukti pemesanan yang apabila ditekan maka akan masuk ke halaman bukti pemesanan produk.



Gambar 16 Halaman Detail Konfirmasi Pemesanan

14. Tampilan Halaman Print Bukti Pemesanan

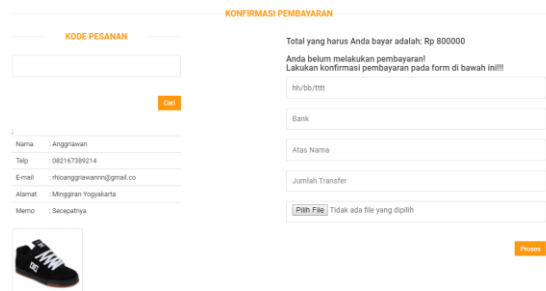
Pada halaman ini pelanggan akan mendapatkan id order dan tampilan daftar barang yang dipesan, serta total yang harus dibayarkan oleh pelanggan. Setelah melakukan pemesanan, pelanggan diwajibkan melakukan proses konfirmasi pembayaran dengan menginputkan id order pemesanan pada tombol konfirmasi yang berada di dalam halaman produk.



Gambar 17 Halaman Print Bukti Pemesanan

15. Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran

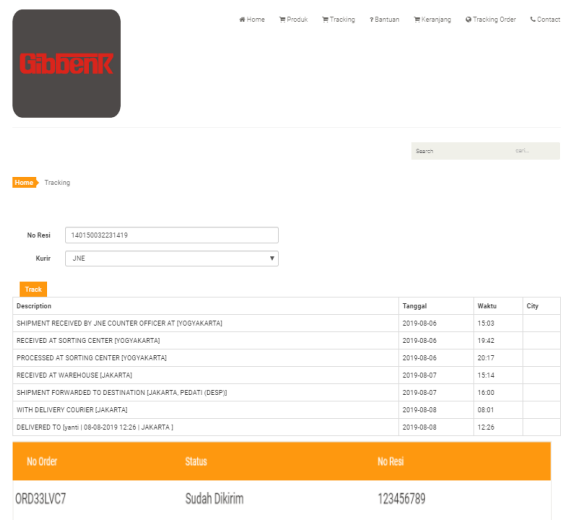
Pada gambar 18 adalah tampilan dari konfirmasi pembayaran. Pada halaman ini pengunjung yang telah melakukan pemesanan produk dapat melihat detail pemesanannya dengan cara menginputkan id order yang tertera pada invoice. Jika pengunjung belum melakukan konfirmasi pembayaran, maka pengunjung akan disediakan form isian, untuk melakukan konfirmasi pembayaran.



Gambar 18 Halaman Konfirmasi Pembayaran

16. Tampilan Halaman Tracking Order

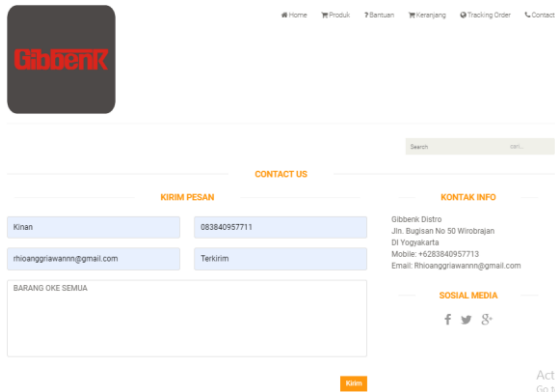
Pada gambar 5.25 adalah tampilan dari tracking order. Pada halaman ini pengunjung bisa memeriksa apakah barang belum dikirim, proses, dan sudah dikirim. Setelah melakukan konfirmasi pembayaran dengan memasukkan kode resi di halaman tracking order.



Gambar 19 Halaman Tracking Order

17. Tampilan Halaman Menu Kontak

Pada gambar 20 merupakan tampilan dari menu kontak. Pengunjung diberikan kesempatan untuk melakukan interaksi berupa pesan ataupun saran dalam *form* yang telah disediakan. Di halaman ini pun terdapat informasi lokasi usaha, nomor telepon, dan *e-mail* yang dapat dihubungi secara langsung oleh pengunjung.



Gambar 20 Halaman Menu Kontak

6 PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Program ini dirancang dengan tujuan memberikan informasi, memasarkan mengenai produk dari Gibbenk Cloth. Dan pengunjung juga dapat langsung melakukan pemesanan melalui website. Dengan mengimplementasikan website ini Gibbenk Cloth mampu memasarkan produknya dengan lebih baik dan pelayanan yang diberikan dapat lebih dikenal oleh masyarakat luas.

6.2 Saran

Dengan adanya aplikasi penjualan *online* ini, diharapkan mampu memberikan manfaat yang maksimal. Penulis mengajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan guna pengembangan aplikasi dikemudian hari sebagai berikut:

1. Informasi Dalam Website ini Dapat dikembangkan kearah yang lebih luas, seperti proses transaksi secara *online* yang mudah, aman, dan tervalidasi secara

akurat, sehingga user atau pengunjung dapat mempercayai pihak penjual dari toko yang bersangkutan.

2. Informasi dalam multi bahasa sangat dianjurkan demi kelancaran bisnis dengan *klien* yang berada jauh di luar kota.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Adhiaksa,(2018),*“Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Alat Permainan Edukasi Berbasis Web”*, Universitas Teknologi Yogyakarta,Yogyakarta.
- Hutahaean, Jeperson,(2014). *“Konsep Sistem Informasi”*. Deepublish: Yogyakarta.
- Kadir, Abdul,(2014). *“Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi”*. ANDI Publisher, Yogyakarta.
- Kustanto,Dwi,(2015), *“Pengembangan Sistem Persediaan Barang Berbasis WEB”*.Universitas Teknologi Yogyakarta, Yogyakarta.
- Ladjudin. 2013. *“Analisis dan Desain Sistem Informasi”*. Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Moekijat. Prasojo.(2011). *“Pengantar Sistem Informasi Manajemen”*. CV.Remadja Karya, Bandung.
- Muflih,(2017),*“Perancangan Dan Implementasi Pengolahan Barang dan Transaksi Menggunakan Basis Data Terdistribusi”*, Universitas Teknologi Yogyakarta,Yogyakarta.
- Pernadi, Agus,(2013). *“Analisis dan Perancangan Sistem”*. PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Rahman,(2016),*“Rancang Bangun Sistem Persediaan Barang Client-Server Dengan Sms Gateway Sebagai Media Pengecekan Barang”*, Universitas Teknologi Yogyakarta,Yogyakarta.
- Saputra, Agus,(2016). *“Mega Proyek 75 Juta Aplikasi Inventory Berbasis Website”*. Modula, Bandung.
- Sibero, Alexander F.K.,(2013). *“Web Programing Powerpack, Cetakan Pertama”*. MediaKom, Yogyakarta.
- Sukamto, & Shalahuddin. (2013). *“Analisa dan Desain Sistem Informasi”*. ANDI Offset, Yogyakarta.
- Yudiana,Nugraha,(2015), *“Rancang Bangun Sistem Informasi Jasa Bengkel Service dan Penjualan Sparepart Berbasis Web”*, Universitas Teknologi Yogyakarta,Yogyakarta.

