

NASKAH PUBLIKASI

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN *COMPUTER*
BERBASIS WEB PADA TOKO BUTTERFLY COMP YOGYAKARTA**



Disusun oleh:

ARIEF PRASTOWO HADI

5140411374

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

NASKAH PUBLIKASI

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN *COMPUTER*
BERBASIS WEB PADA TOKO BUTTERFLY COMP YOGYAKARTA**

Disusun oleh:

ARIEF PRASTOWO HADI

5140411374



Drs. Damar Prasetyo, M.Kom.

Tanggal.....*17-02-2019*.....

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN *COMPUTER* BERBASIS WEB PADA TOKO BUTTERFLY COMP YOGYAKARTA

Arief Prastowo Hadi

*Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi & Elektro
Universitas Teknologi Yogyakarta
Jl. Ringroad Utara Jombor Sleman Yogyakarta
Email: hadiarief769@gmail.com*

ABSTRAK

Kemajuan teknologi informasi yang mengalami perkembangan 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 Butterfly Comp, yaitu salah satu perusahaan yang bergerak dibidang Hardware. Namun dalam hal ini, berdasarkan analisa sistem yang sedang berjalan, diperoleh hasil bahwa sistem penjualan di Butterfly Comp melakukan kegiatan transaksi menggunakan media telepon, E-mail atau datang untuk bertanya langsung ke toko dan terkadang barang yang ingin dipesan tidak selalu ada sehingga Costumer harus menunggu. Hal tersebut menyebabkan ketidakpuasan Costumer terhadap layanan dan berdampak terhadap adanya indikasi omset penjualan yang menurun. Untuk itu perlu diterapkan sebuah sistem pelayanan yang disebut dengan Sistem Informasi Penjualan Computer Berbasis Web yang dapat diakses oleh Costumer secara Online, guna memberikan pelayanan yang memuaskan bagi Costumer dalam mendapatkan informasi, memudahkan konsumen dalam melakukan pembelian serta memperluas area pemasaran di Butterfly Comp. 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 web yang dapat membantu dalam memudahkan Costumer dalam pembelian yang dapat diakses secara online. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi seluruh Costumer, maupun pihak manajemen di Butterfly Comp.

Kata Kunci: Sistem Informasi, *E-Commerce*, *web*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang sangat pesat membuat banyak pelaku bisnis memanfaatkannya media-media periklanan untuk memasarkan dan mempromosikan produknya baik melalui media *online* maupun media cetak. Pengiklanan melalui media *online* mempunyai dampak yang begitu besar bagi para pelaku bisnis jika dibandingkan dengan media cetak karena iklan melalui media *online* lebih banyak dilihat oleh masyarakat dan informasinya dapat sampai pada pembaca saat itu juga. Dampak itulah yang dimanfaatkan oleh para pelaku bisnis untuk menjual produknya secara *online* karena dengan kemudahan ini secara tidak langsung dapat meningkatkan penjualan.

Setelah adanya kemudahan dalam melakukan iklan dalam media *online* maka

munculah perdagangan secara *online*. Sarana utama perdagangan *online* yaitu *e-commerce*. Implementasi *e-commerce* dalam dunia bisnis salah satunya adalah dengan banyak bermunculan situs-situs penjualan secara *online* atau berbasis *web*. Hal ini membawa budaya baru dalam melakukan transaksi yang tidak lagi konvensional, melainkan membawa kita kepada transaksi dunia maya. Disadari atau tidak penerapan *e-commerce* berdampak pada efisiensi dan efektifitas transaksi, serta dapat mengangkat produk atau citra dari pelaku bisnis yang menerapkan konsep tersebut. Usaha-usaha yang sedang dijalankan para pelaku bisnis akan lebih cepat maju dan berkembang, hal tersebut karena pasar yang dibidik bisa lebih luas, tidak hanya pasar lokal tetapi juga dapat merambah pasar internasional dan tentu saja relasi yang dibangun menjadi lebih luas. Hal ini akan berakibat pada

kemudahan dalam pengembangan usaha-usaha tersebut.

Toko Butterfly Comp merupakan toko yang bergerak dibidang penjualan *computer* beserta *accessories* dan perangkat pendukung lainnya. Namun toko tersebut masih melakukan penjualan dengan cara konvensional yaitu pembeli/konsumen datang dan melihat barang yang ada di toko tersebut. Hal tersebut membuat barang-barang yang ada pada toko tersebut menjadi sulit terjual dan mempunyai sedikit peminat sehingga membuat pasar penjualannya menjadi kurang luas. Dengan adanya perdagangan secara *online* tersebut diharapkan dapat membuat pasar penjualan menjadi lebih luas serta pelanggan/pembeli dapat berasal dari berbagai macam daerah dan berbagai macam kalangan.. Berdasarkan masalah tersebut maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Rancang Bangun Sistem Penjualan *Computer* Berbasis Web pada Toko Butterfly Comp”.

1.2 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan yang digunakan untuk membangun sistem ini yaitu:

- a. Penyajian informasi penjualan meliputi informasi produk.
- b. Pada perancangan sistem ini akan terdapat 2 hak akses sebagai admin dan sebagai konsumen.
- c. Konfirmasi pembayaran akan memiliki batasan waktu sejak melakukan proses pemesanan.
- d. Pengiriman barang akan dilakukan ketika transaksi pembayaran sudah dikonfirmasi.
- e. Ada batasan waktu pengiriman barang yang dipesan oleh konsumen.
- f. Barang yang diklaim oleh konsumen akan dilakukan pengecekan oleh pihak Toko yaitu Butterfly Comp, jika memang benar barang yang diterima konsumen rusak/cacat, maka akan dilakukan *refund* (pengembalian) uang ke konsumen dan biaya ongkir akan ditanggung sepenuhnya oleh pihak Butterfly Comp.
- g. Transaksi pembayaran dilakukan dengan cara melakukan transfer langsung ke no rekening yang sudah ditetapkan oleh pihak Butterfly Comp.
- h. Laporan yang dibuat meliputi laporan penjualan perbulan pada Toko Butterfly Comp.

1.3 Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun sistem informasi penjualan *computer* berbasis *web* di Toko Butterfly Comp yang memudahkan konsumen dalam melakukan transaksi dan memudahkan pemilik dalam melakukan pencatatan transaksi beserta pencatatan laporan penjualan.

2. KAJIAN PUSTAKA DAN TEORI

2.1 Landasan Teori

Beberapa hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang memiliki bidang dan tema yang sama dengan penelitian yang akan dilakukan.

^[1] Penelitian oleh Donni (2015), penelitian ini membahas bagaimana merancang *electronic commerce (e-commerce)* yang diharapkan mampu memberikan layanan kepada konsumen yang akan melakukan pemesanan miniature. Input sistem akan menampilkan informasi mengenai produk, transaksi harian, transaksi mingguan dan bulanan. Output dari sistem tersebut berupa laporan jumlah produk, laporan harian, laporan mingguan, dan laporan bulanan.

^[2] Penelitian oleh Maimunah dan Ilham (2016), Toko Mitra Karya Furniture bergerak pada bidang penjualan seperti meja, kursi, dan lemari. Konsumen kesulitan dalam mengakses informasi tentang toko tersebut yang dapat menyebabkan kurangnya pendapatan yang di peroleh toko, oleh karena itu pengembang ingin membuatkan rancang bangun sistem aplikasi penjualan furniture berbasis web untuk meningkatkan pendapatan yang diperoleh toko dan memuahkan konsumen untuk mengakses informasi yang ada di Toko Mitra Karya Furniture.

^[3] Penelitian Miftah dkk. (2015), Pastbrik merupakan suatu toko yang bergerak di bidang *fashion*, sistem yang digunakan masih dijalankan secara konvensional terutama dalam bidang penjualan yang merupakan kegiatan utama dari proses bisnis pastbrik, karena belum adanya sistem terkomputerisasi yang menangani kegiatan bisnis perusahaan tersebut, maka sering ditemukan permasalahan seperti proses pencarian data barang membutuhkan waktu yang lama dan juga untuk mendapatkan barang yang diinginkan konsumen harus datang langsung ke toko untuk mencari barang yang diinginkan. Berdasarkan hal tersebut, maka diperlukan sebuah sistem penjualan yang diharapkan dapat memecahkan masalah-masalah yang mungkin dihadapi oleh pastbrik. Sistem berbasis *website* yang dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan opencart, menggunakan MySQL untuk membangun *database* yang diharapkan dapat membantu mempercepat pekerjaan dan proses bisnis yang dijalankan oleh pastbrik.

2.2 Penjualan

^[4] Menurut Abdullah dan Tantri (2012) penjualan adalah bagian dari promosi dan promosi adalah salah satu bagian dari keseluruhan sistem pemasaran. Penjualan bertujuan untuk mendatangkan keuntungan atau laba dari produk – produk atau jasa yang dihasilkan produsenya dengan pengelolaan yang baik dan juga mengharapkan keuntungan yang besar.

2.3 Sistem Informasi Penjualan

^[5] Menurut Krismaji (2015) sistem informasi penjualan adalah cara-cara yang diorganisasi untuk mengumpulkan, memasikan, dan mengelola serta menyimpan data, dan cara-cara diorganisasi untuk menyimpan, mengelola, mengendalikan. Dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah suatu kombinasi modul yang terorganisir yang berasal dari komponen-komponen yang terkait dengan *hardware*, *software*, *people*, dan *network* berdasarkan seperangkat komputer dan menghasilkan informasi untuk mencapai tujuan.

2.4 Elektronik Commerce (E-Commerce)

E-Commerce suatu istilah yang sering digunakan atau di dengar saat ini yang berhubungan dengan internet, dimana tidak seorangpun yang mengetahui jelas pengertian dari *e-commerce* tersebut.

^[6] Menurut Shely dkk. (2007), *E-Commerce* atau kependekan dari *elektronik commerce* (perdagangan secara elektronik), merupakan transaksi bisnis yang terjadi dalam jaringan elektronik, seperti internet. Siapapun yang dapat mengakses komputer, memiliki sambungan ke internet, dan memiliki cara untuk membayar barang-barang atau jasa yang mereka beli, padat berpartisipasi dalam *e-commerce*.

^[7] Menurut Wong, J (2010), pengertian dari *electronic commerce* adalah pembelian, penjualan, dan pemasaran barang serta jasa melalui sistem elektronik, seperti radio, televisi, dan jaringan komputer atau internet.

Jadi pengertian *e-commerce* adalah proses transaksi jual beli yang dilakukan melalui internet dimana *website* digunakan sebagai wadah untuk melakukan proses tersebut.

2.5 Sistem Informasi

^[8] Menurut Pratama, E., (2014) sistem informasi merupakan gabungan dari empat bagian utama, keempat bagian utama tersebut mencakup *software* (perangkat lunak), *haerdware* (perangkat keras), infrastruktur dan Sumber Daya Manusia (SDM) yang terlihat. Keempat bagian utama ini saling berkaitan untuk menciptakan sebuah sistem yang dapat mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat.

^[9] Hutahean, J (2014) menyatakan bahwa sistem informasi adalah suatu sistem di dalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu

organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data yaitu suatu prosedur yang digunakan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan apa saja yang diperlukan untuk merancang sistem. Dalam pengumpulan data, terdapat beberapa hal yang harus dilakukan, diantaranya adalah sebagai berikut.

a. Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menggali informasi yang berkaitan dengan permasalahan yang muncul dari perusahaan. Dari kegiatan tersebut akan diperoleh apa saja yang harus difokuskan dalam penelitian, sehingga sistem yang dibangun dapat bekerja sesuai dengan harapan pihak perusahaan.

b. Observasi

Observasi yaitu kegiatan untuk mendapatkan gambaran secara nyata dari aktivitas-aktivitas yang sedang berjalan diperusahaan, sehingga data-data yang diperlukan untuk membangun sistem dapat diketahui dengan jelas.

c. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengenali apa saja yang dibutuhkan sistem, sehingga sistem dapat mengenali inputan yang diberikan oleh pengguna sistem.

3.2 Analisis Perancangan

Pada tahap ini sistem yang akan dibangun mulai dirancang. Perancangan sistem tersebut didasarkan pada apa yang menjadi kebutuhan sistem. Oleh karena hal tersebut diperlukan adanya proses desain sistem yang mencakup:

a. Desain Masukan (*input*)

Desain *input* dilakukan untuk mengetahui seperti apa jenis dari masukan yang akan diberikan kepada sistem, sehingga masukan tersebut dapat diterima dan diolah sistem agar dapat menjadi informasi.

b. Desain Keluaran (*output*)

Desain *output* dilakukan untuk menentukan informasi seperti apa saja yang diperlukan oleh calon pengguna sistem. Diperlukan peran dari pihak perusahaan, agar semua informasi dapat sesuai dengan yang diharapkan.

c. Desain Proses

Desain proses dilakukan dengan membuat sketsa dari sistem dan *sub-sistem* yang akan dibangun.

Penggambaran sketsa dilakukan dengan cara menentukan entitas-entitas yang diperlukan, kemudian ditentukan bagaimana relasi dari entitas-entitas tersebut.

d. Desain Basis data

Desain basis data adalah kegiatan merancang basis data yang pada nantinya akan dihubungkan dengan sistem. Rancangan tersebut harus disesuaikan dengan masukan yang akan diberikan kepada sistem.

e. Desain Antarmuka

Desain antarmuka dilakukan untuk mendapatkan pengalaman calon pengguna sistem yang lebih baik. Perancangan tersebut dilakukan dengan memperhatikan sisi kemudahan dan juga kenyamanan dari calon pengguna sistem.

3.3 Pengujian Sistem

Aplikasi yang sudah terbentuk selanjutnya akan dilakukan uji coba. Uji coba dilakukan dengan black testing, yaitu pengujian atau testing dengan cara melihat alur kerja dan output program yang dihasilkan. Pengujian ini untuk mengetahui fungsi-fungsi yang diharapkan seperti output dihasilkan secara benar dari input, dan database diakses serta diupdate secara benar dan mengujinya apakah akan menjalankan fungsi-fungsi tersebut secara tepat. Uji coba dilakukan dengan mencoba fungsi menu apakah sudah sesuai harapan yaitu menampilkan informasi yang ada pada menu. Pengujian aplikasi apakah dapat menampilkan aplikasi *e-commerce* sayur yang dapat menangani proses transaksi secara *online*.

4. ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisa Sistem Yang Berjalan

Berdasarkan hasil observasi pada toko Butterfly Comp didapat bahwa penjualan pada toko tersebut dilakukan secara *offline* yaitu dengan cara pembeli langsung mengunjungi toko tersebut. Hal ini menyebabkan kurang adanya informasi bagi pembeli tentang produk apa saja yang terdapat pada toko Butterfly Comp sebelum pembeli datang ke toko tersebut. Namun, dengan menggunakan sistem yang sedang berjalan tersebut maka jumlah konsumen tidak meningkat serta pelayanan pemesanan barang tidak efisien dan juga pembeli merasa kecewa apabila barang yang dicari tidak ada pada toko tersebut, sehingga pada nantinya calon pembeli tidak akan datang ke toko dikarenakan barang kurang lengkap dan stok dari pada barang yang tersedia tidak tercatat secara jelas oleh pihak toko itu sendiri. Cara tersebut juga bisa mengurangi pendapatan hasil dari penjualan yang kurang maksimal dan bisa membuat pembeli merasa kecewa

apabila sudah mendatangi toko tersebut ternyata barang yang akan dicari tidak ada di toko tersebut. Sehingga pendapatan penjualan yang ada pada toko tersebut tidak maksimal untuk mendapatkan hasil penjualan yang diinginkan.

Konsep sistem yang akan dibangun adalah dengan memberikan kemudahan calon pembeli maupun pengunjung bisa mendapatkan kemudahan informasi produk yang dijual pada toko Butterfly Comp tanpa harus langsung ke toko dan juga pada nantinya stok barang yang ada sudah tertera pada sistem yang baru, sehingga pada nantinya calon pembeli dapat melihat ada atau tidaknya barang tersebut di toko Butterfly Comp itu sendiri, sehingga pada nantinya pendapatan hasil penjualan toko diharapkan bisa lebih meningkat pesat dibandingkan dengan sistem yang ada pada saat ini. Berikut gambaran alur proses yang berada pada toko Butterfly Comp.

4.2 Analisa Kebutuhan

Sistem penjualan komputer berbasis *web* ini mempunyai dua pengguna dengan hak akses berbeda yaitu admin dan pembeli. Adapun admin mempunyai hak akses penuh dalam sistem tersebut berupa penginputan semua data barang yang ada ditoko dan *verifikasi* pemesanan. Data yang telah diinputkan oleh admin tersebut nantinya akan diolah melalui proses-proses yang terdapat di dalam sistem. Sistem yang dibangun adalah sistem yang akan memberikan informasi tentang promosi, pemasaran dan penjualan *computer* beserta *accessories* lainnya yang ada di Butterfly Comp melalui *website*, dengan adanya sistem ini diharapkan dapat meningkatkan pelayanan dan penjualan di toko Butterfly Comp. Pengguna kedua yaitu pembeli dimana pembeli hanya dapat melihat barang yang ada serta melakukan pemesanan dan pembelian.

Alur proses transaksi penjualan pada sistem baru yang pertama adalah konsumen mengunjungi *website* Butterfly Comp kemudian konsumen mencari jenis barang dan spesifikasi barang yang diinginkan sesuai dengan jenis barang yang disediakan pada *web* tersebut. Setelah menemukan barang yang diinginkan, konsumen kemudian melakukan pemesanan barang tersebut. Kemudian mengisi formulir pemesanan. Sistem akan memunculkan informasi mengenai detail barang termasuk didalamnya jumlah yang harus dibayar. Kemudian konsumen memilih metode pembayaran yaitu metode pembayaran transfer, jika memilih metode pembayaran transfer maka akan disediakan tampilan nomor rekening dari Toko Butterfly Comp.

Pembayaran dilakukan dengan cara mentransfer uang sejumlah total yang harus dibayarkan ke nomor rekening yang sudah tersedia. Selanjutnya konsumen konfirmasi jumlah yang sudah ditransferkan kepada Toko Butterfly Comp.

Kemudian pesanan akan diverifikasi oleh admin bahwa pembayaran telah diterima dan selanjutnya pihak toko akan mengemas barang yang telah dipesan oleh konsumen.

Sistem yang akan dibangun ini nantinya akan digunakan oleh admin, dari pada Toko Butterfly Comp itu sendiri dan konsumen dengan hak akses yang akan dijelaskan sebagai berikut:

- a. Admin memiliki akses penuh dalam menangani sistem yang dibangun.
- b. Admin bisa memposting di *web* ketika barang yang *ready stock* belum di masukan kedalam sistem tersebut.
- c. *Costumer* bisa melihat barang yang ada dan melakukan pemesanan dan pembelian.

4.3 Perancangan Sistem Alat Bantu Perancangan Database

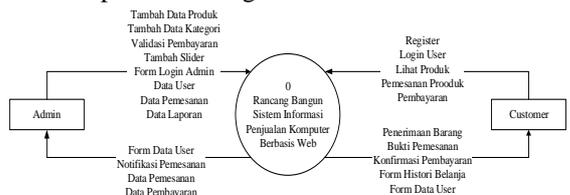
Alat Bantu yang digunakan pada perancangan sistem adalah sebagai berikut:

- 1) Diagram Konteks
- 2) Data Flow Diagram (DFD)
- 3) Entity Relationship Data (ERD)

4.4 Rancang Sistem

Rancangan sistem merupakan alur dari proses sistem pengolahan data dalam suatu rancangan. Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem menggunakan diagram konteks (*Context Diagram*), DFD (*Data Flow Diagram*), ERD (*Entity Relationship Diagram*), rancangan struktur tabel dan rancangan relasi antar tabel.

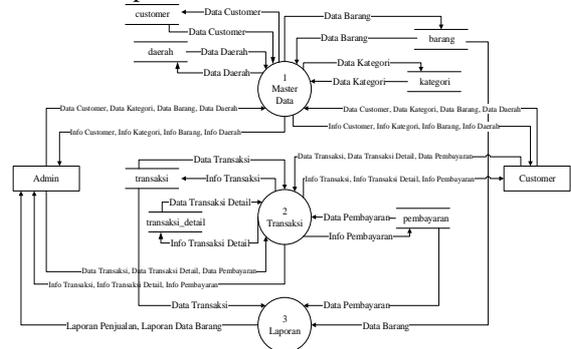
- a. Diagram konteks adalah gambaran sistem secara garis besar. Seperti pengolahan data informasi. Dimana pada diagram konteks digambarkan dengan lingkaran tunggal yang berhubungan dengan pengguna sistem. Pada diagram konteks juga dapat dilihat data yang masuk berupa inputan ke sistem dan data keluar berupa informasi atau laporan yang diberikan sistem kepada penggunaannya. Pada Gambar 4.1 merupakan rancangan dari sistem ini.



Gambar 4.1 Diagram Konteks

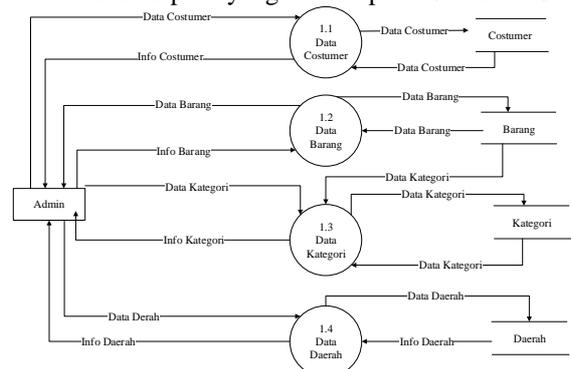
- b. DFD Level 1 menggambarkan urutan proses dari sistem yang meliputi: proses *login*, data master,

transaksi. Dimana pada nantinya admin dapat mengelola data master, data barang, data *costumer* ke sistem terlebih dahulu. Seperti yang terlihat pada Gambar 4.2.



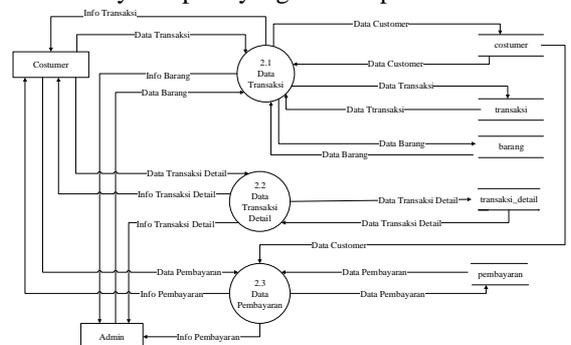
Gambar 4.2 DFD Level 1

- c. DFD Level 2 Proses 1 merupakan gambaran detail dari didalam proses 1 yaitu master data. Dapat dijelaskan pada level ini ada beberapa inputan data yang masuk ke sistem, diantaranya data barang, data merk, dan data *costumer* yang diproses oleh admin dan pada nantinya hasil proses-proses tersebut akan disimpan kedalam database seperti yang terlihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 DFD Level 2 Proses 1

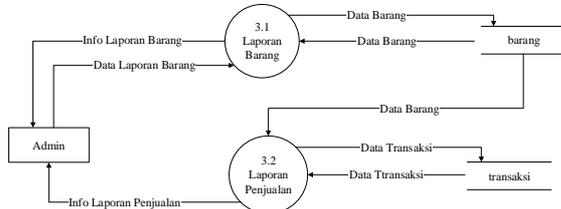
- d. DFD Level 2 Proses 2 DFD level 2 proses 2 menggambarkan mengenai proses transaksi yang akan terjadi pada sistem nantinya. Seperti yang terlihat pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4 DFD Level 2 Proses 2

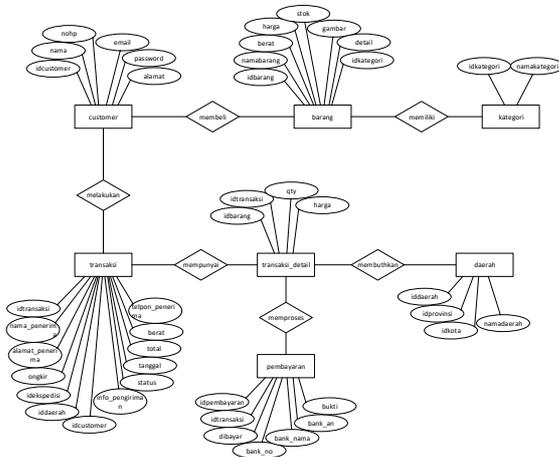
- e. DFD Level 2 Proses 3

DFD level 2 proses 3 menggambarkan mengenai proses pencetakan laporan yang akan terjadi pada sistem nantinya. Laporan yang dicetak nantinya berupa laporan data barang dan laporan data penjualan. Seperti yang terlihat pada Gambar 4.4.



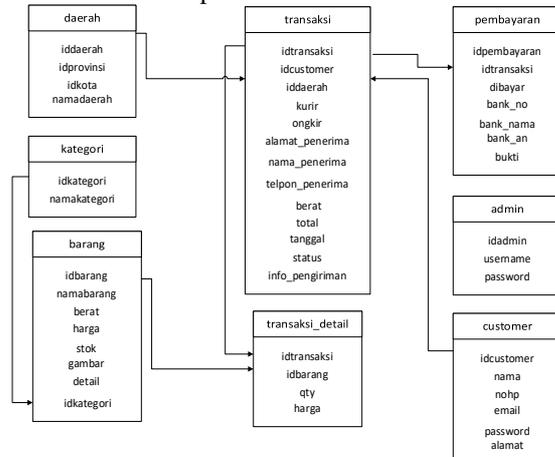
Gambar 4.5 DFD Level 2 Proses 3

f. Entity Relationship Diagram sebagai alat bantu dalam perencanaan sistem yang akan di jalankan. Entity Relationship Diagram dapat dilihat pada Gambar 4.6.



Gambar 4.6 Entity Relationship Diagram

g. Database yang tersusun dari beberapa tabel kemudian dihubungkan atau direlasikan sesuai primary key field penghubung masing-masing tabel. Terlihat pada Gambar 4.7.



Gambar 4.7 Relasi Antar Tabel

4.5 IMPLEMENTASI

a. Halaman Utama

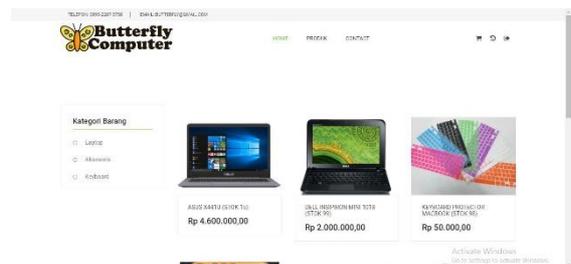
Pada halaman produk ini digunakan untuk melihat produk yang dijual. Tampilan Produk dapat dilihat pada. Gambar 4.8



Gambar 4.8 Tampilan Halaman Utama

b. Tampilan Halaman Produk

Pada tampilan ini berisi produk-produk yang dijual pada Toko Butterfly Comp. Pada halaman ini customer dapat melihat barang berdasarkan kategori yang diinginkan. Tampilan tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.9.



Gambar 4.9 Tampilan Halaman Produk

c. Tampilan Detail Produk

Pada tampilan detail produk ini digunakan pelanggan untuk melihat detail produk dari sayur yang dijual, seperti warna yang tersedia, stok, dan berat barang. Tampilan detail produk dapat dilihat pada Gambar 4.10.

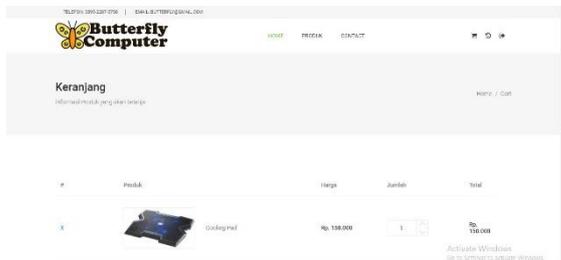


Gambar 4.10 Tampilan Detail Produk

d. Tampilan Keranjang

Pada halaman keranjang bisa melihat informasi jumlah pesanan sesuai dengan yang dipesan meliputi harga, produk, jumlah produk yang dibeli dan total harga dari barang yang dibeli oleh

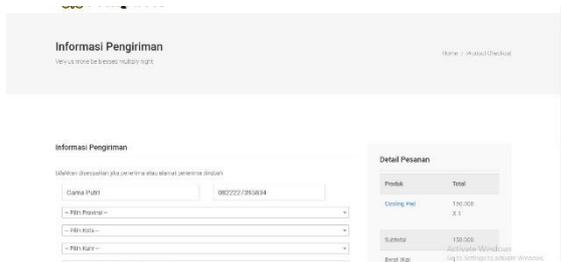
customer. Ketika customer sudah merasa bahwa barang yang dibeli sudah sesuai dengan yang diinginkan maka customer dapat melanjutkan transaksi dengan menekan button “Selesai Belanja” pada halaman keranjang dibagian paling bawah. Implementasi keranjang dapat dilihat pada Gambar 4.11.



Gambar 4.11 Tampilan Halaman Keranjang

e. Tampilan Informasi Pengiriman

Pada halaman informasi pengiriman setelah customer menyelesaikan belanja selanjutnya customer diarahkan ke informasi pengiriman. Pada informasi pengiriman ini customer diwajibkan untuk mengisi provinsi, kota, dan kurir serta alamat kemana barang yang dibeli akan dikirimkan. Implementasi informasi pengiriman dapat dilihat pada Gambar 4.12.



Gambar 4.12 Tampilan Halaman Informasi Pengiriman

f. Tampilan Konfirmasi Pembayaran

Pada halaman konfirmasi pembayaran customer memiliki batasan waktu dalam melakukan pembayaran atas pemesanan barang yang telah dilakukan dimana apabila customer tidak melakukan transfer antar bank sesuai dengan waktu yang telah ditentukan maka secara otomatis pesanan tersebut akan dibatalkan, apabila customer sudah melakukan pembayaran pesanan maka customer wajib mengisi informasi yang terdapat pada form konfirmasi pembayaran. Hal tersebut dilakukan agar pesanan yang sudah dibuat dapat segera dikonfirmasi oleh admin dan dapat segera diproses untuk pengirimannya. Implementasi konfirmasi pembayaran dapat dilihat pada Gambar 4.13.

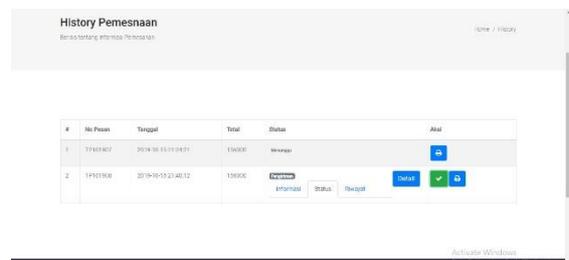


Gambar 4.13 Tampilan Konfirmasi Pembayaran

g. Tampilan History Pemesanan

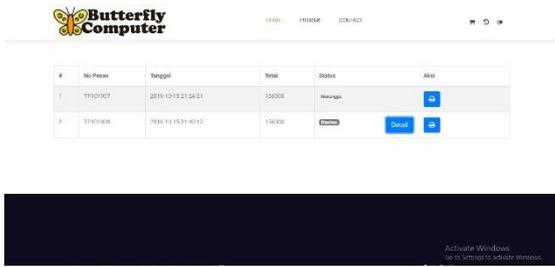
Setelah customer melakukan konfirmasi pembayaran maka akan masuk pada halaman history. Halaman history ini digunakan untuk menampung data pemesanan yang dilakukan oleh customer. Ketika customer sudah melakukan konfirmasi pembayaran maka status pemesanan pada history akan berubah menjadi “Menunggu”. Ketika pembayaran sudah dikonfirmasi oleh admin maka status akan berubah menjadi “Valid”, ketika admin sudah mengirim nomor resi maka status pada history akan berubah menjadi “Pengiriman”.

Ketika status pemesanan berubah menjadi pengiriman maka akan ada tambahan button, yang sebelumnya terdapat button detail data dan invoice akan ditambah dengan button detail dan konfirmasi pengiriman barang. Pada button detail customer dapat melihat status pengiriman, informasi pengiriman, dan riwayat pengiriman. Tampilan implementasi halaman history pemesanan dapat dilihat pada Gambar 4.24.

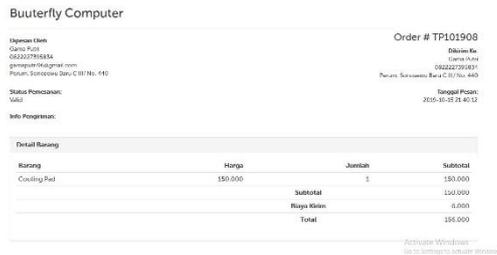


Gambar 4.14 Tampilan History Pemesanan

Ketika customer sudah menerima barang maka customer dapat melakukan konfirmasi penerimaan barang dengan menekan button checklist pada halaman history pemesanan. Setelah customer melakukan konfirmasi maka button tersebut akan hilang dan hanya tersisa button detail dan button invoice. Tampilan halaman setelah konfirmasi penerimaan pesanan dapat dilihat pada Gambar 4.15. dan halaman invoice dapat dilihat pada Gambar 4.16.



Gambar 4.15 Tampilan *History* Pemesanan Barang diterima



Gambar 4.16 Tampilan *Invoice* Pemesanan

h. Tampilan Filter Laporan Penjualan

Halaman ini digunakan admin untuk melakukan *filter* laporan penjualan berdasarkan bulan hal tersebut bertujuan untuk mempermudah admin ketika ingin melihat data penjualan pada setiap bulannya. Implementasi *filter* laporan dapat dilihat pada Gambar 4.17.



Gambar 4.17 Tampilan *Filter* Laporan Penjualan

i. Tampilan Laporan Penjualan

Halaman menampilkan data laporan penjualan yang dilakukan oleh Toko Butterfly Comp yang disimpan sebagai arsip penjualan. Implementasi laporan penjualan dapat dilihat pada Gambar 4.18.



Gambar 4.18 Tampilan Laporan Penjualan

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan pengamatan dalam merancang dan membangun Sistem Informasi Penjualan *Computer* Berbasis *Web* dapat disimpulkan yaitu:

1. Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan *Computer* Berbasis *Web* dibangun untuk membantu Toko Butterfly Comp dalam menjalankan proses penjualan barang yang ada di toko tersebut.
2. Mempermudah pihak toko untuk melakukan pengiklanan barang.
3. Sistem ini dapat melakukan cetak laporan penjualan berdasarkan kategori pemilihan bulan yang ingin dicetak.
4. Sistem ini mempermudah *customer* dalam melakukan pembelian berupa tidak diharuskannya *customer* datang ke toko untuk membeli barang yang diinginkan.

5.2 Saran

Berdasarkan evaluasi terhadap proses dan hasil Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan *Computer* Berbasis *Web* maka dari itu saran-saran untuk pengembangan sistem selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Penambahan fitur notifikasi kepada pembeli apabila barang yang telah dikirim sudah sampai dan notifikasi bahwa pembeli wajib mengkonfirmasi bahwa pesanan telah diterima.
2. Penambahan fitur cetak laporan perminggu / perhari pada admin, apabila pemilik toko ingin melihat jumlah rekap penjualannya berdasarkan mingguan atau harian.
3. Pengembangan aplikasi bisa menggunakan metode pembayaran *paypal* atau yang sejenisnya.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Prabowo, D. (2015), *Website E-Commerce Menggunakan Model View Controller (MVC) Dengan Framework Codeigniter*. Sutid Kasus: Toko Miniatur, Jurnal Ilmia DASI, 16.
- [2] Maimunah, I. dan Ilham, M. (2016), *Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Furniture Online Pada Mitra Karya Furniture*, STM IK Raharja.
- [3] Maulana, S. M. S., Heru dan Riyadi. (2015), *Implementasi E-commerce Sebagai Media Penjualan Online (Studi Kasus Pada Toko Pastbrik Kota Malang)*, Universitas Brawijaya.

- [4] Abdullah, T. dan Francis, T. (2012), *Manajemen Pemasaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- [5] Krismiaji, (2015), *Sistem Informasi Akuntansi*, Unit Penerbit, Yogyakarta.
- [6] Shelly, G.B., Cashman, T.J. dan Vermaat, M.E., (2007), *Discovering Computers (ed.3)*, Salemba Infotek, Jakarta.
- [7] Wong, J. (2010), *Internet Marketing for Beginners*, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [8] Pratama, E. (2014), *Sistem Informasi Dan Implementasi*, Bandung: Informatika Bandung.
- [9] Hutahaean, J. (2014), *Konsep Sistem Informasi*, Yogyakarta: DEEPUBLISH.