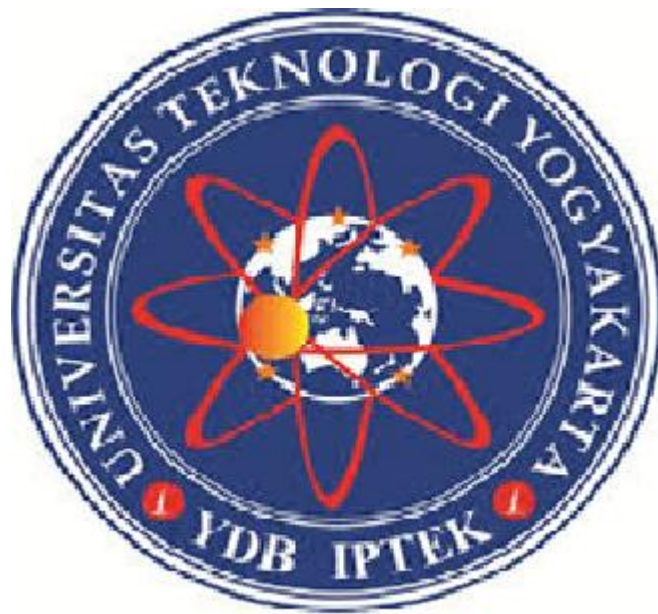


**NASKAH PUBLIKASI**

**MEMBANGUN SISTEM APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEBSITE  
(Studi Kasus: Filo Toys, Klaten)**

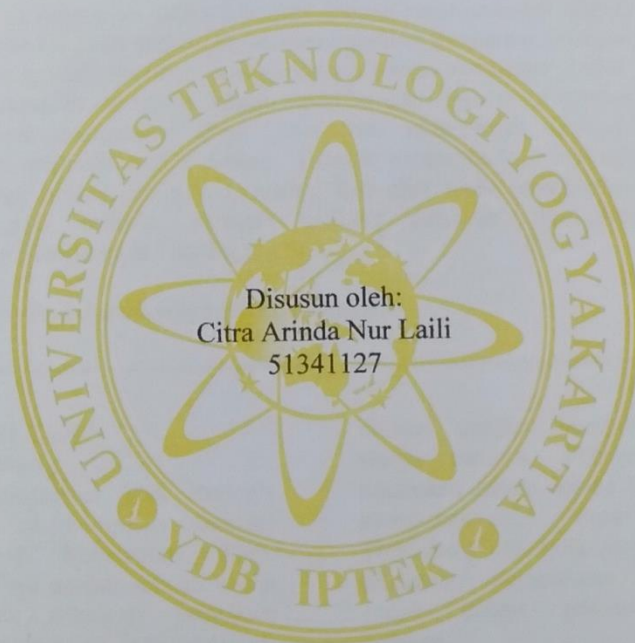


Disusun oleh:  
**CITRA ARINDA NUR LAILI**  
**5130411027**

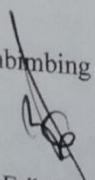
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN ELEKTRO  
UNIVERSITAS TEKNOLOGI YOGYAKARTA  
2020**

NASKAH PUBLIKASI

MEMBANGUN SISTEM APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEBSITE  
(Studi Kasus: Filo Toys, Klaten)



Pembimbing

  
Dr. Erik Iman Heri Ujjianto, S.T., M.Kom.

Tanggal: .....03/03/2020.....

# MEMBANGUN SISTEM APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEBSITE (Studi Kasus: Filo Toys, Klaten)

Citra Arinda Nur Laili  
Universitas Teknologi Yogyakarta  
Email: [arindacitra87@gmail.com](mailto:arindacitra87@gmail.com)

## ABSTRAK

Filo Toys adalah sebuah usaha yang bergerak dibidang penjualan boneka yang berada di Jl.Raya Wedi-Srowot No 5 Ngering Cilik, Kalitengah, Wedi, Kabupaten Klaten. Filo Toys memanfaatkan media sosial dan market place untuk memaksimalkan pemasaran produknya. Penginputan produk akan diperiksa secara manual dengan mengecek catatan yang telah dikirimkan dari gudang pusat produksi. Tujuan membangun website penjualan ini yaitu supaya dapat meningkatkan penjualan, memperkenalkan Filo Toys ke area yang lebih luas dan mempermudah sistem penjualan produk. Solusi untuk memecahkan masalah tersebut adalah membangun sistem penjualan yang dapat melakukan, dapat mengetahui status pembelian, serta dapat menampilkan laporan penjualan secara otomatis secara berkala. Dengan menambahkan berbagai fitur seperti profil pelanggan, histori pembelian, rating, live chat untuk mempermudah transaksi penjualan melalui website. Dengan website penjualan ini akan membantu memaksimalkan kinerja pada Filo Toys.

Kata kunci: *website, e-commerce, aplikasi penjualan*

---

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Filo Toys mempunyai letak strategis yang berada di kompleks industri perdagangan di Kecamatan Wedi, Klaten. Filo Toys adalah sebuah usaha yang bergerak dibidang penjualan boneka yang berada di Jl.Raya Wedi-Srowot No 5 Ngering Cilik, Kalitengah, Wedi, Klaten. Filo Toys merupakan salah satu toko besar yang sudah mempunyai koneksi ke berbagai wilayah kota besar yang ada di Indonesia.

Filo Toys memanfaatkan media sosial dan market place untuk memaksimalkan pemasaran produknya. Pemasaran produk dengan market place akan membuat peluang untuk dapat menembus pasar Indonesia. Penginputan produk akan diperiksa secara manual dengan mengecek catatan yang telah dikirimkan dari gudang pusat produksi. Pembuatan laporan penjualan dibuat dan

dicatat dengan komputer karyawan setiap harinya. Pembuatan laporan dilakukan admin secara berkala dengan mengumpulkan nota pembelian. Terkadang ada nota yang hilang saat dilakukan pembukuan karena tidak cocok dalam pembuatan laporan bulanan.

Dalam berbagai masalah yang muncul dalam penanganan penjualan ini, solusi yang ditawarkan untuk memecahkan masalah tersebut adalah membangun sistem penjualan yang dapat melakukan pembelian dengan mudah, dapat mengetahui status pembelian, serta dapat menampilkan laporan penjualan secara otomatis secara berkala.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti membangun sebuah sistem website yang berjudul "Membangun Sistem Aplikasi Penjualan Berbasis Website."

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalahnya dapat diambil beberapa rumusan masalah antara lain.

- a. Bagaimana membangun aplikasi penjualan dengan memberi berbagai fitur yang dapat mempermudah pemesanan produk
- b. Bagaimana membangun aplikasi penjualan yang bisa mengetahui status pembelian produk

## 1.3 Batasan Masalah

Permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini memiliki batasan yaitu sebagai berikut:

- a. Sistem dibangun sesuai dengan data yang ada di Filo Toys
- b. Sistem memerlukan input data identitas pelanggan, kategori produk, spesifikasi produk, dan status pemesanan
- c. Sistem dapat memproses data pesanan, transaksi pembayaran, konfirmasi pembayaran dan laporan pemesanan
- d. Sistem yang dibangun menghasilkan output berupa informasi data pelanggan, informasi pemesanan, invoice, informasi transaksi pembayaran, laporan pemesanan
- e. Sistem pembayaran untuk pembelian via website di transfer melalui nomor rekening toko

## 1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

- a. Meningkatkan penjualan dan memperkenalkan Filo Toys ke area yang lebih luas
- b. Mempermudah sistem penjualan produk

## 2. KAJIAN PUSTAKA DAN TEORI

### 2.1 Kajian Hasil Penelitian

Beberapa hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang

memiliki bidang dan tema yang sama dengan penelitian yang akan dilakukan.

Penelitian [1] dalam penelitiannya tentang analisa dan perancangan sistem informasi penjualan online (e-commerce) pada CV Selaras Batik menggunakan analisa deskriptif. Penelitian menganalisa pengaruh dari penggunaan media website online dengan menggunakan pendekatan B2C (Business-to-Customer) dalam upaya meningkatkan transaksi penjualan batik pada CV Selaras Batik dan juga media penyampaian informasi baik pada para pelanggan dan masyarakat umum dalam memperoleh informasi mengenai produk batik yang dipasarkan oleh CV Selaras Batik.

Penelitian oleh [2] dalam penelitiannya tentang perancangan sistem informasi penjualan online studi kasus Tokoku. Penelitian ini membahas tentang bagaimana membangun aplikasi penjualan untuk meningkatkan keuntungan penjualan dan meningkatkan daya saing.

Penelitian oleh [3] dalam penelitiannya tentang membangun aplikasi e-commerce berbasis website sebagai media penjualan pada toko komputer Intramedia Purworejo. Hasil penelitian dengan metode replikasi asynchronous dalam sistem informasi e-commerce berbasis web maka proses sinkronisasi data secara real time dari toko pusat dan toko cabang dapat dilakukan dengan baik.

## 3. METODE PENELITIAN

### 3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan dipakai adalah sebagai berikut:

### 3.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah suatu metode dan prosedur yang digunakan untuk mendapatkan suatu informasi tentang

apa saja yang harus dikerjakan pada saat perancangan website untuk sistem informasi penjualan dan pembelian. Pada tahap pengumpulan data ini terdapat beberapa hal yang harus dilakukan membangun sebuah sistem, diantara adalah sebagai berikut :

- a. Observasi  
Pengamatan yang dilakukan untuk membangun sistem informasi ini dilakukan dengan cara mengamati aktivitas-aktivitas yang sedang berjalan di Filo Toys dan data-data yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan sistem yang akan dibuat.
- b. Wawancara  
Kegiatan wawancara ini dilakukan secara tatap muka dengan pemilik dan konsumen yang membeli produk.
- c. Analisis Kebutuhan Sistem  
Menganalisis kebutuhan yang dibutuhkan untuk membangun sistem informasi ini dilakukan dengan menganalisis tentang identifikasi kebutuhan informasi calon pengguna dan pelaksanaan sistem untuk memenuhi kebutuhan penggunanya.

### 3.3 Analisis dan Perancangan

Pada tahap analisis dan perancangan ini adalah tahap yang menspesifikasikan bagaimana sistem dapat memenuhi kebutuhan informasi. Untuk dapat memenuhi kebutuhan pengguna, sistem ini akan memerlukan beberapa tahap desain seperti desain input, desain output, desain basis data, desain proses dan desain interface. Selain itu pada desain sistem nanti akan diberikan gambaran secara detail tentang DAD (Diagram Alir Data) dan ERD (Entity Relationship Diagram) pada sistem.

### 3.4 Desain Sistem

Berikut ini akan diberikan perincian tentang desain input, desain output,

desain basis data dan desain interface yang akan dibuat adalah sebagai berikut:

- a. Desain Input  
Desain input untuk memasukkan data dan memprosesnya ke dalam format yang sesuai dengan sistem. Input data yang akan digunakan dalam sistem ini diperoleh dari Filo Toys berupa input data diri pembeli dan pembelian produk, serta dari admin dengan input spesifikasi produk.
- b. Desain Output  
Desain output yang diharapkan dari sistem ini meliputi data identitas pembeli secara lengkap dan data hasil pembelian produk.
- c. Desain Proses  
Berdasarkan hasil dari fase spesifikasi maka tahap awal yang dilakukan dalam perancangan proses adalah menerjemahkan DAD ke dalam ERD. Yaitu dengan membuat ERD yang merupakan sketsa dari proses yang akan terjadi pada saat modul yang terdapat pada sistem.
- d. Desain Basis Data  
Desain basis data yang digunakan untuk membangun sistem yaitu dengan database MySQL.
- e. Desain Interface  
Desain interface perancangan antarmuka dilakukan sesederhana mungkin tetapi tidak menghilangkan unsur-unsur penting dalam menyampaikan informasi. Desain antarmuka sistem ini dibuat dengan menggunakan aplikasi pemrograman HTML dan PHP untuk mengatur dan mendesain sistem, agar memiliki tampilan yang menarik dan dapat menyampaikan informasi dengan baik.

### 3.5 Implementasi Sistem

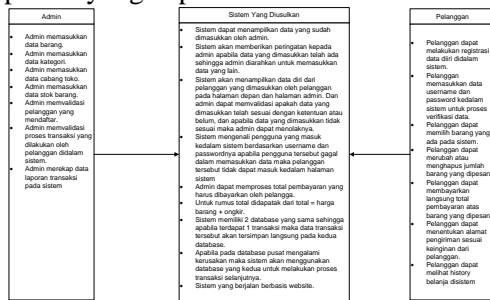
Sistem penjualan ini diimplementasikan dengan menggunakan aplikasi pemrograman HTML, Javascript, dan

PHP serta aplikasi database menggunakan MySQL.

#### 4. ANALISA PERANCANGAN SISTEM

##### 4.1 Analisa Sistem Yang Akan Berjalan

Analisa sistem yang akan berjalan menjelaskan pada saat sistem yang dibangun telah selesai, sistem dapat melakukan beberapa hal yang berguna membantu proses kegiatan. Berikut proses yang dapat dilakukan oleh sistem.



Gambar 1 Proses Kegiatan Sistem

##### 4.2 Analisa Admin Pada Sistem

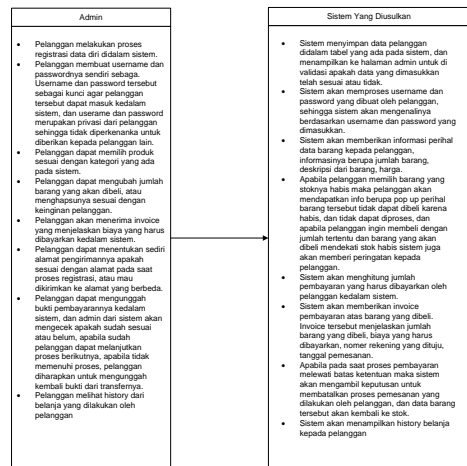
Analisa admin pada sistem menjelaskan proses yang dapat dilakukan oleh admin di dalam sistem. Berikut bagan kegiatan yang dapat dilakukan oleh admin di dalam sistem.



Gambar 2 Proses Admin Pada Sistem

#### 4.3 Analisa Pengguna Pada Sistem

Analisa pengguna pada sistem merupakan analisa yang menjelaskan pengguna yang merupakan pelanggan yang melakukan kegiatan berkaitan dengan proses pemesanan pada sistem. Dari proses registrasi sampai proses mendapatkan invoice pembayaran. Berikut proses kegiatan pelanggan di

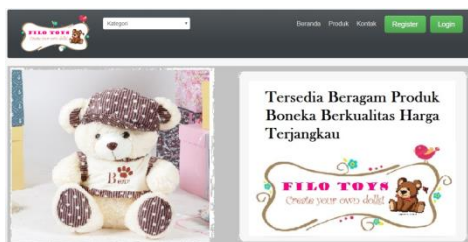


Gambar 3 Proses Pelanggan Pada Sistem

#### 4.4 Implementasi

Implementasi menjelaskan potongan-potongan dari sistem pemesanan boneka. Sistem yang dibangun berdasarkan analisa-analisa yang kemudian dikembangkan menjadi rancangan sistem seperti DAD (Data Alur Diagram), ERD (Entity Relationship Diagram), dan diimplementasikan ke dalam sebuah bahasa pemrograman web yang menggunakan bahasa PHP dan untuk basis data menggunakan Mysql.

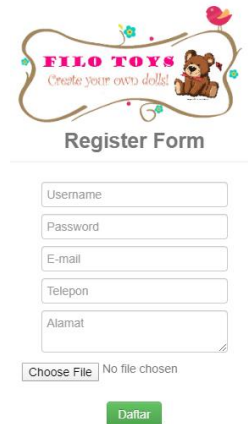
a. Halaman Tampilan Awal  
Halaman awal merupakan halaman yang akan tampil pada saat pelanggan mengakses alamat URL dari sistem.



Gambar 4 Halaman Tampilan Awal.

b. Halaman Register

Halaman *register* merupakan halaman yang disediakan oleh sistem untuk pelanggan untuk melakukan pendaftaran agar data pelanggan tersebut dikenali oleh sistem.



Gambar 5 Register

c. Halaman Login

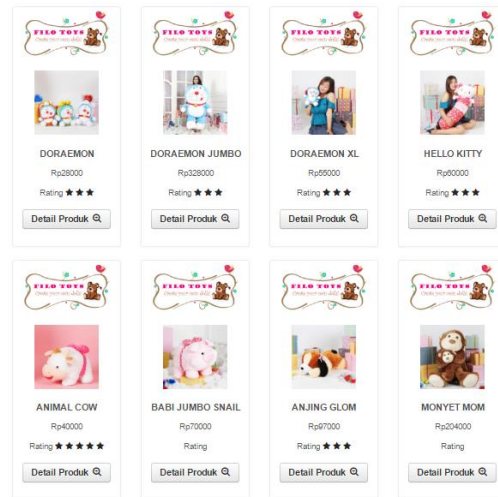
Halaman *login* merupakan halaman pelanggan untuk masuk ke sistem dengan memasukkan *username* dan *password*.



Gambar 6 Login

d. Halaman Daftar Produk

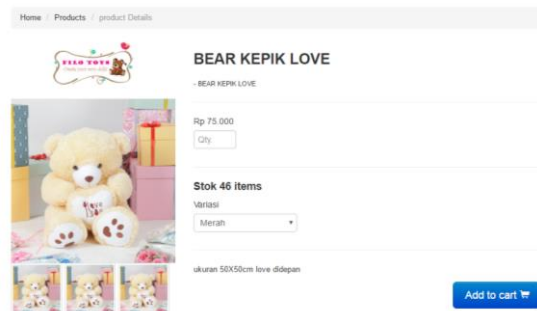
Halaman daftar produk merupakan halaman yang menampilkan daftar produk yang dijual. Setiap boneka terbagi berdasarkan kategorinya.



Gambar 7 Daftar Produk

e. Halaman Detail Produk

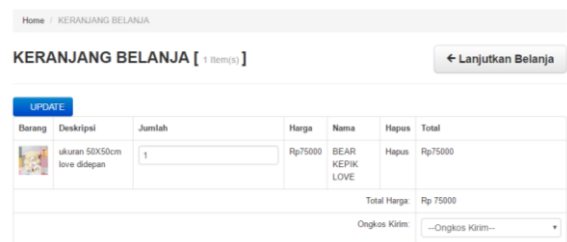
Halaman detail produk menampilkan rincian informasi dari produk yang dijual.



Gambar 8 Halaman Detail Produk

f. Halaman Keranjang Belanja

Halaman keranjang belanja menampilkan informasi jumlah barang yang dibeli oleh pelanggan.



Gambar 9 Halaman Keranjang Belanja

g. Halaman Pilih Alamat

Halaman pilih alamat menampilkan form penentuan alamat yang akan



digunakan untuk pengiriman barang dan penentuan rekening pengiriman. Halaman pilih alamat masih satu halaman dengan halaman keranjang belanja.

Gambar 10 Halaman Pilih Alamat

#### h. Halaman Rincian Pemesanan

Halaman rincian pemesanan merupakan halaman yang menampilkan informasi daftar belanja dan total biaya yang harus dibayarkan oleh pelanggan. Di halaman rincian pemesanan tersedia tombol untuk bukti transfer.

Barang	Deskripsi	Jumlah	Harga	Nama	Kategori	Total
	ukuran 50X50cm love diapan	1	Rp75000	BEAR KEPIK LOVE	BEAR	Rp75000
Total Harga:						Rp75000
Ongkos Kirim:						14000
<b>TOTAL =</b>						<b>Rp91000</b>

Gambar 11 Halaman Rincian Pemesanan

#### i. Halaman Area Pelanggan

Halaman area pelanggan merupakan halaman yang menampilkan profil pelanggan dan riwayat *order* yang telah dilakukan sebelumnya.

No	Pemesanan	Tanggal Pemesanan	Alamat Pengiriman	Tanggal Pengiriman	Nominal	Metode	Daftar Pesanan
1	NP0001	2020-01-20	Jl. Jember No 10 Kabupaten Kudus Jawa Tengah	2020-01-20	70000	Bank Mandiri	Detail
2	NP0001	2020-01-20	Jl. Jember No 10 Kabupaten Kudus Jawa Tengah	2020-01-20	70000	Bank Mandiri	Detail
3	NP0004	2020-01-20	Jl. Jember No 10 Kabupaten Semarang Jawa Tengah	2020-01-20	650000	Bank Mandiri	Detail
4	NP0006	2020-01-20	Jl. Cilacap No 10 Kabupaten Cilacap Jawa Tengah	2020-01-20	60000	Bank BRI	Detail
5	NP0007	2020-01-20	Jl. Jember No 10 Kabupaten Kudus Jawa Tengah	2020-01-20	50000	Bank BRI	Detail
6	NP0008	2020-02-03	Jl. Klaten No 10 Kabupaten Klaten Jawa Tengah	0000-00-00	250000	Bank Mandiri	Detail
7	NP0014	2020-02-20	Jl. Jember No 9 Kabupaten Semarang Jawa Tengah	2020-02-20	320000	Bank Mandiri	Detail
8	NP0015	2020-02-23	Jl. Raya No 10 Kabupaten Magelang Jawa Tengah	0000-00-00	70000	Bank Mandiri	Detail

Gambar 12 Halaman Area Pelanggan

#### j. Halaman Chat

Halaman tampilan chat merupakan halaman yang menampilkan histori *chatting* antara pelanggan dengan admin.

Gambar 13 Halaman Chat

## 5. PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan keseluruhan proses mulai dari pengidentifikasian masalah, perancangan sistem sampai implementasi, penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut:

- Sistem dibuat dengan menggunakan aplikasi berbasis website yang dapat melakukan proses pemesanan barang dengan memberikan penambahan fitur notifikasi, chatting dan rating.
- Sistem dibuat dengan menambahkan area pelanggan yang dapat mengetahui status pembelian produk dengan melihat pada notifikasi.

### 5.2 Saran

Dari sistem yang telah dibuat masih terdapat banyak kekurangan yang harus dilengkapi dalam pengembangannya yaitu:

- Sistem yang dibangun hanya dapat dibuka 1 platform yaitu website, belum dikembangkan menjadi sistem android.
- Sistem belum terkoneksi dengan media social dan email, sehingga untuk notifikasi berkaitan dengan transaksi harus masuk ke dalam sistem.
- Keamanan sistem masih terlalu standar sehingga rawan untuk



dibobol oleh orang yang tidak bertanggung jawab.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Eko. (2016), Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Studi Kasus Tokoku, Tugas Akhir. Universitas Muhammadiyah Tangerang.
- [2] Himawan, dkk. 2014. Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online (E-*Commerce*) Pada CV Selaras Batik Menggunakan Analisa Deskriptif. STMIK Raharja Tangerang.
- [3] Sari, D. (2018), Membangun Aplikasi E-Commerce Berbasis Website Sebagai Media Penjualan Pada Toko Komputer Intramedia Purworejo, Tugas Akhir. Universitas Teknologi Yogyakarta.