

NASKAH PUBLIKASI

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI
PENJUALAN GULA JAWA BERBASIS WEB
(Studi Kasus : UD. Gendhis Maju, Kec.Kaligesing, Kab.Purworejo)**



Disusun oleh:

ANDREYAS JUNIAR SURYANTO

5130411158

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

Naskah Publikasi

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI
PENJUALAN GULA JAWA BERBASIS WEB
(Studi Kasus : UD. Gendhis Maju, Kec.Kaligesing, Kab.Purworejo)

Disusun Oleh:

Andreyas Juniar Suryanto

5130411158



Suhirman, S.Kom., M.Kom., Ph.D.

Tanggal 03/03/2020

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM PENJUALAN GULA JAWA BERBASIS WEB

(Studi Kasus : UD. Gendhis Maju, Kec.Kaligesing, Kab.Purworejo)

ANDREYAS JUNIAR SURYANTO

*Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi & Elektro
Universitas Teknologi Yogyakarta
Jl. Ringroad Utara Jombor Sleman Yogyakarta
Email: suryaan84@gmail.com*

ABSTRAK

Kaligesing juga Merupakan Suatu Daerah yang cukup luas, Di Kecamatan Kaligesing terdapat banyak desa-desa, dan penduduknyapun cukup banyak, beberapa penduduk desa yang terdapat di Kaligesing sebagian penduduknya bermata pencaharian petani, tapi ada beberapa yang memiliki Usaha Dagang, Para Penduduk yang memiliki usaha tersebut disana sudah dapat memasarkan produk-produk yang dihasilkan, akan tetapi semua dirasa masih kurang memuaskan karena proses pemasaran produk tersebut masih dalam lingkup kecil (hanya sebatas wilayah terdekat), dikarenakan terkendala oleh kurangnya sarana atau akses untuk ke wilayah yang lebih luas. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah sistem website yang akan meningkatkan publikasi penjualan produk dan penyusunan laporan keuangan di UD. Gendhis Maju serta mempermudah pelanggan untuk membeli produk secara online sehingga pelanggan bisa membeli tanpa harus datang secara langsung ke toko. Metode penelitian yang dipakai adalah metode waterfall. Perancangan sistem penjualan ini terdiri dari diagram alir data, entity relationship diagram dan rancangan antarmuka. Sistem penjualan online ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman berbasis web yaitu PHP dan MySQL sebagai server database.

Kata Kunci:Penjualan, Pengolahan Data, Website, Waterfall, Gula Jawa

1.PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gula jawa atau di daerah lain disebut gula dengan gula merah merupakan salah satu bahan konsumsi (termasuk dalam kategori bumbu dapur) yang memiliki cukup banyak peminat. Gula jawa merupakan sebuah olahan yang berasal dari kelapa maupun aren, akan tetapi gula jawa yang berasal dari kelapalah yang banyak di gunakan sebagai bahan atau bumbu untuk mengganti rasa manis dari gula pasir atau kecap.

Seiring berkembangnya waktu, permintaan terhadap gula jawa khususnya gula jawa Kaligesing terus meningkat. Banyak pemesanan dalam bentuk gula jawa bathok (tempurung kelapa) maupun gula jawa yang sudah di proses menjadi gula semut.

Banyaknya permintaan terhadap gula jawa khas Kaligesing terkadang membuat para penjual mengatasnamakan gula jawa asli Kaligesing. Beberapa konsumen terkadang merasa tertipu karena penjual atau pedagang sebagian sudah membuat paket atau kemas untuk tiap gula yang di jual, sehingga pembeli hanya bisa melihat dan menawar. Proses pembuatan gula ini juga sangat tradisional yaitu menggunakan tempurung kelapa utuh yang di bagi menjadi dua bagian untuk mencetak Gula Tersebut, dalam sehari UD. Gendhis Maju mampu menghasilkan produk kurang lebih 20kg itu dalam bentuk gula padat. Proses atau sistem Jual beli yang ada pada UD. Gendhis maju ini yaitu produk gula yang ada selain memproses sendiri juga mengambil tambahan stok dari warga sekitar prosesnya kita membeli secara

tunai tukar uang dan barang lalu di tampung kembali kedalam UD. Gendhis Maju tersebut Untuk Selanjutnya Di pasarkan secara luas

Oleh karena itu dengan adanya sistem Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Penjualan Gula Jawa Berbasis Web ini, penulis berharap bias memberikan sebuah sistem atau aplikasi sebagai media penjualan gula jawa asli khas Kaligesing di salah satu UD di wilayah Kaligesing.

1.2 Batasan Masalah

Meninjau dari luasnya permasalahan maka permasalahan yang diangkat akan dibatasi pada:

- Sistem informasi ini dibuat khusus untuk UD. Gendhis Maju.
- Sistem informasi ini dibuat dengan menu paket harga kecil hingga yang besar.
- Dalam sistem yang dibuat diberikan menu atau daftar gula jawa sesuai jenis dan warna dan harga

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

- Membantu masyarakat pada umumnya dalam mengetahui jenis olahan gula jawa yang asli dari UD. Gendhis Maju Kaligesing.
- Membantu pihak UD. Gendhis Maju dalam mengiklankan tentang produk yang di miliki.
- Membantu masyarakat dalam mengenal warna, tekstur, dan harga setiap jenis gula jawa asli Kaligesing.

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]Dalam penelitian ini penulis mengambil tinjauan pustaka dari penelitian yang telah dilakukan oleh saudara Farhan Ramadhan (2018), dengan judul Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT.Mustika Jati, penelitian ini membahas tentang penyajian system informasi seperti proses Jual Beli Barang Furnitur, data proses pengiriman barang dan data transaksi jual beli barang siswa yang masih di catat di buku dan nota yang mengakibatkan sering terjadi kesalahan data penjualan dan dapat di manipulasi oleh pihak yang kurang bertanggung jawab. Sistem yang dibangun berbasis web menggunakan MySQL sebagai basis datanya dan bahasa pemrogramannya menggunakan PHP. Kesimpulan dari penelitian ini adalah Mempermudah dalam pengurusan proses penjualan barang, dan meningkatkan keamanan dan efektifitas serta efisiensi dalam PT.Mustika Jati.

^[2]Supriyanto (2017), dengan judul Sistem Informasi Penjualan Produk Kerupuk Berbasis Web Responsive Pada UD. Sumber Makmur Menggunakan Metode Task Centered System Design. Penelitian tersebut membahas tentang Produksi Kerupuk yang di hasilkan oleh UD. Sumber Makmur tersebut, kemudian tentang kegiatan membuat laporan bulanan yang masih menggunakan sistem tulis tangan(manual), Kesulitan Admin dalam pengecekan laporan keluar masuk barang yang di tulis tangan (manual) dan dalam pemasaran yang belum menerapkan pemasaran online. Sistem yang dibangun berbasis web menggunakan MySQL sebagai basis datanya dan bahasa pemrogramannya menggunakan PHP. Kesimpulan dari penelitian ini adalah untuk memberi kemudahan bagi admin dalam melakukan proses pendataan dan bisa sebagai laporan bulanan yang rapi untu instansi, melakukan pemasaran dan transaksi secara online.

^[3]Penelitian yang dilakukan oleh Asep Fitriyanto (2015) tentang sistem informasi penjualan buku berbasis web *responsive* dengan PHP dan MySQL (studi kasus di CV. Buku Pintar Yogyakarta). Adapun program yang digunakan adalah PHP dan menggunakan MySQL pada databasenya. Sistem ini digunakan untuk mempermudah pelanggan memperoleh informasi buku yang diterbitkan oleh buku pintar dan dapat mempermudah dalam proses bertransaksi secara online. Metode yang digunakan dalam pengujian sistem validasi adalah *alpha test* dan *beta test*.

2.2 Sistem Informasi

^[4]Menurut Ladjamudin (2011) sistem informasi adalah sekumpulan komponen-komponen sistem yang berada didalam suatu ruang lingkup organisasi, saling berinteraksi untuk menghasilkan sebuah informasi yang bertujuan untuk pihak manajemen tertentu dan untuk mencapai tujuan tertentu. Faktor – faktor yang menentukan kehandalan dari suatu sistem informasi atau informasi dapat dikatakan baik jika memenuhi kriteria-kriteria sebagai berikut :

- Keunggulan (*usefulness*) Keunggulan yaitu suatu sistem yang harus dapat menghasilkan informasi yang tepat dan relevan untuk mengambil keputusan manajemen dan personil operasi dalam organisasi.
- Ekonomis Kemampuan sistem yang mempengaruhi sistem harus bernilai manfaat minimal, sebesar biayanya.
- Kehandalan (*Reliability*) Keluaran dari sistem harus mempunyai tingkat ketelitian tinggi dan sistem tersebut harus beroperasi secara efektif.
- Pelayanan (*Customer Service*) Pelayanan yakni suatu sistem memberikan pelayanan yang baik dan efisien kepada para pengguna

sistem pada saat berhubungan dengan organisasi.

- e. Kapasitas (*Capacity*) Setiap sistem harus mempunyai kapasitas yang memadai untuk menangani setiap periode sesuai yang dibutuhkan.
- f. Sederhana dalam kemudahan (*Simplicity*) Sistem tersebut lebih sederhana (umum) sehingga struktur dan operasinya dapat dengan mudah dimengerti dan prosedur mudah diikuti.
- g. Fleksibel (*Fleksibility*) Sistem informasi ini harus dapat digunakan dalam kondisi sebagaimana yang diinginkan oleh organisasi tersebut atau pengguna tertentu.

2.3E-Commerce

^[5]Menurut Siregar (2010), *Electronic Commerce (E-Commerce)* adalah proses pembelian, penjualan atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan komputer. *E-Commerce* merupakan bagian dari e-business, di mana cakupan *E-Business* lebih luas, tidak hanya sekedar perniagaan tetapi mencakup juga pengkolaborasi mitra bisnis, pelayanan nasabah, lowongan pekerjaan, dan lainnya. Selain teknologi jaringan www, *E-Commerce* juga memerlukan teknologi basis data atau pangkalan data (*database*), e-surat atau surat elektronik (e-mail), dan bentuk teknologi non komputer yang lain seperti halnya sistem pengiriman barang, dan alat pembayaran untuk *E-Commerce* ini. *E-Commerce* dan kegiatan yang terkait melalui internet dapat menjadi penggerak untuk memperbaiki ekonomi domestik melalui liberalisasi jasa domestik dan mempercepat integrasi dengan kegiatan produksi global.

2.4 Website

^[6]Menurut Ardhana (2012) website adalah suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep *hyperlink* (tautan), yang memudahkan *user* yang melakukan browsing atau penelusuran informasi melalui internet. Web mengizinkan pemberian *highlight* (penyorotan/penggaris bawahan) pada kata-kata atau gambar dalam sebuah dokumen untuk menghubungkan atau menunjuk kedia media lain seperti dokumen, frase, *movie clip*, atau *file* suara. Web dapat menghubungkan dari sembarang tempat dalam sebuah dokumen atau gambar ke sembarang tempat di dokumen lain. Dengan sebuah browser yang memiliki *Graphical User Interface* (GUI), link-link dapat dihubungkan ke tujuannya dengan menunjuk link tersebut.

2.5 Basis Data

^[7]Pengertian Basis Data menurut Utami (2012) Basis adalah markas, gudang, tempat bersarang atau berkumpul. Sedangkan data adalah

representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia (dosen, mahasiswa, pembeli, pelanggan), barang, hewan, peristiwa, konsep, keadaan, dan sebagainya, yang direkam dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi, atau kombinasinya. Basis data adalah kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan/diorganisasi secara bersama, dalam bentuk sedemikian rupa, dan tanpa redundansi (pengulangan) yang tidak perlu supaya dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah untuk memenuhi berbagai kebutuhan.

Sistem *database* memiliki empat komponen penting antara lain:

1. Data adalah informasi yang disimpan dalam suatu struktur tertentu yang terintegrasi.
2. *Hardware* adalah perangkat keras berupa komputer dengan media penyimpanan sekunder yang digunakan untuk menyimpan data.
3. *Software* adalah perangkat lunak yang digunakan untuk melakukan pengelolaan data. Perangkat lunak ini sering disebut sebagai *Database Management System* (DBMS) yaitu sekumpulan komponen untuk menetapkan, membangun, dan menggerakkan suatu *database*.
4. *User* adalah orang yang menggunakan data yang tersimpan dan terkelola. User dapat berupa seorang yang mengelola *database* tersebut, yang disebut dengan *database administrator* (dba), bisa juga *end user* yang mengambil hasil dari pengelolaan *data base* melalui bahasa *query*.

2.5 Entity Relationship Diagram (ERD)

^[8]Menurut buku Yakub (2012) *Entity Relationship Diagram* (ERD) merupakan suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan pada sistem secara abstrak. ERD juga menggambarkan hubungan antara satu entitas yang memiliki sejumlah atribut dengan entitas yang lain dalam suatu sistem yang terintegrasi. ERD digunakan untuk memodelkan data yang nantinya akan dikembangkan menjadi basis data (*database*). Simbol-simbol *ERD* pada buku Yakub (2012).

2.6 Diagram Alir Data

^[9]Diagram Alir Data (DAD) adalah suatu *network* yang menggambarkan suatu sistem automat/komputerisasi, manualisasi atau gabungan dari keduanya, yang penggambarannya disusun dalam bentuk kumpulan komponen sistem yang saling berhubungan sesuai dengan aturan mainnya. DAD sering juga digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem yang baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir (misal lewat telepon atau surat) serta lingkungan fisik dimana data tersebut akan

disimpan (misal *hard disk* atau *disket*) (Rosa, 2013).

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode pengumpulan data dimana metode tersebut dilakukan untuk memperoleh hasil yang akurat dan *valid*. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

a. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan menggunakan metode tanya jawab sehingga data yang di dapat lebih akurat. Tanya jawab dilakukan dengan pengurus UD. Gendhis Maju mengenai data Gula Jawa yang dalam pendataannya masih menggunakan manual *book*, Tanya jawab juga dilakukan dengan karyawan mengenai informasi tentang pembuatan Gula Jawa Asli Kali Gesing.

b. Observasi

Observasi merupakan suatu kegiatan untuk melakukan pengamatan langsung dari suatu kegiatan yang sedang dilakukan oleh Pengurus dan karyawan UD. Gendhis Maju, dengan tujuan mencari dan mengumpulkan data.

c. Perancangan dan Desain Sistem

Merancang dan mendesain *output*, *input*, struktur file, struktur *database*, program, prosedur, perangkat keras, perangkat lunak, mendesain keputusan dan mendesain sasaran yang diperlukan untuk mendukung sistem informasi.

d. Pengembangan Sistem

Memecahkan kembali rancang bangun, mengembangkan bagan alir secara garis besar, menulis instruksi program, merakit program, mempersiapkan data untuk *testing*, melakukan pengetesan, mengecek hasil, mendiagnosa kesalahan, dan membetulkan program.

e. Uji Coba

Uji coba dilakukan guna menguji sistem yang sudah jadi. Sistem tersebut diuji agar mengetahui apakah sistem tersebut berjalan sesuai dengan semestinya tau tidak.

f. Implementasi

Mengimplementasikan hasil jadi dari pembangunan sistem yang telah dibuat untuk digunakan dan menggantikan sistem yang lama.

4. ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisa Sistem Yang Berjalan

Seiring berkembangnya waktu, permintaan terhadap gula jawa khususnya gula jawa Kaligesing

terus meningkat. Banyak pemesanan dalam bentuk gula jawa bathok (tempurung kelapa) maupun gula jawa yang sudah di proses menjadi gula semut. Banyaknya permintaan terhadap gula jawa khas Kaligesing terkadang membuat para penjual mengatasnamakan gula jawa asli Kaligesing. Beberapa konsumen terkadang merasa tertipu karena penjual atau pedagang sebagian sudah membuat paket atau kemasan untuk tiap gula yang di jual, sehingga pembeli hanya bisa melihat dan menawar. Proses pembuatan gula ini juga sangat tradisional yaitu menggunakan tempurung kelapa utuh yang di bagi menjadi dua bagian untuk mencetak Gula Tersebut, dalam sehari UD. Gendhis Maju mampu menghasilkan produk kurang lebih 20kg itu dalam bentuk gula padat. Proses atau sistem Jual beli yang ada pada UD. Gendhis maju ini yaitu produk gula yang ada selain memproses sendiri juga mengambil tambahan stok dari warga sekitar prosesnya kita membeli secara tunai tuakar uang dan barang lalu di tampung kembali kedalam UD. Gendhis Maju tersebut Untuk Selanjutnya Di pasarkan secara luas.

4.2 Analisa Kebutuhan

Tujuan dari tahap analisis kebutuhan sistem adalah memahami kebutuhan dari sistem baru dan mengembangkan sebuah sistem yang mawadahi kebutuhan tersebut. Terdapat 3 jenis analisis kebutuhan sistem yaitu:

- Analisis kebutuhan Member
- Analisis kebutuhan Pemimpin
- Analisis kebutuhan Admin

4.3 Perancangan Sistem Alat Bantu Perancangan

Database

Alat Bantu yang digunakan pada perancangan sistem adalah sebagai berikut:

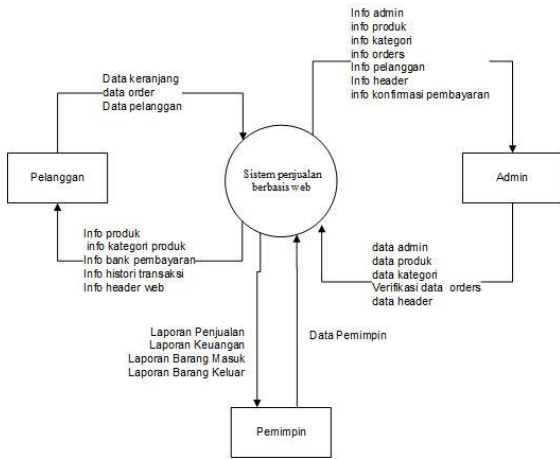
- Diagram Konteks
- Data Flow Diagram (DFD)
- Entity Relationship Data (ERD)

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.

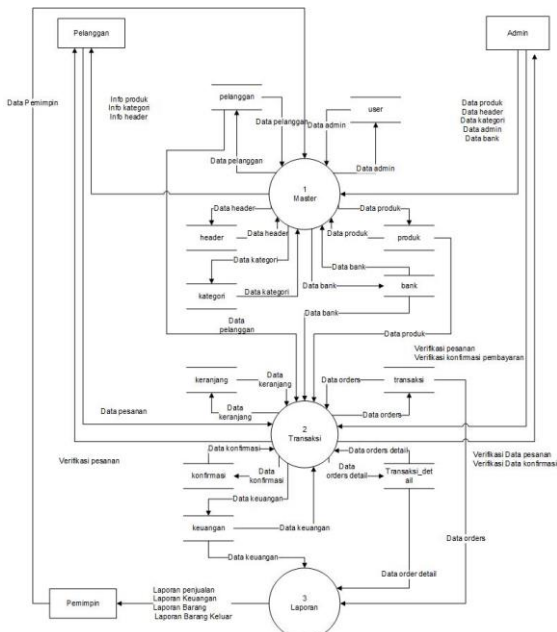
- Pada diagram konteks Diagram konteks merupakan diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup sistem. Sistem penjualan berbasis web yang berinteraksi dengan sistem adalah admin, pemimpin dan pelanggan. Diagram konteks ini merupakan bagian dari level tertinggi dari DAD

yang menggambarkan seluruh *input* ke sistem dan *output* dari sistem. Rancangan sistem digambarkan pada diagram konteks yang terdapat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Diagram Konteks

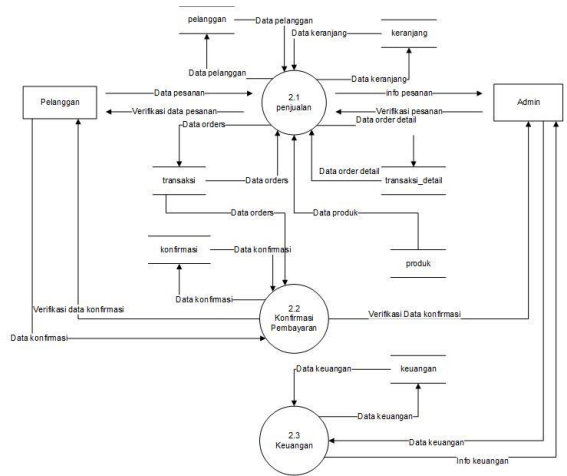
- b. DFD Level 1 menggambarkan detailsistem yang terdapat pada sistem ini. Entitas yang terlibat yaitu admin dan pelanggan yang mempunyai hak akses masing-masing. Selain itu DFD level 1 juga menggambarkan proses yang ada meliputi proses master data, proses transaksi dan laporan. Diagram alir data level 1 dapat dilihat pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 DFD Level 1

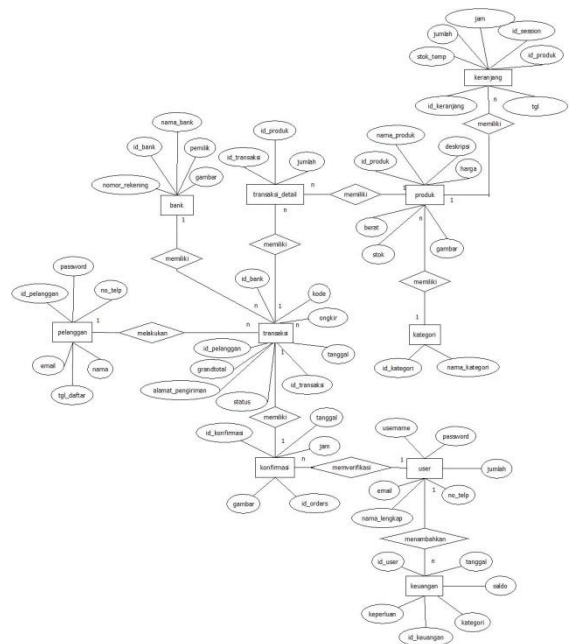
- c. DFD Level 2 Proses 2 merupakan proses transaksi pemesanan dan konfirmasi pembayaran yang terjadi pada sistem. Proses transaksi ini melibatkan tabel cart, orders,

orders_detail, produk dan pelanggan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat Gambar 4.3.



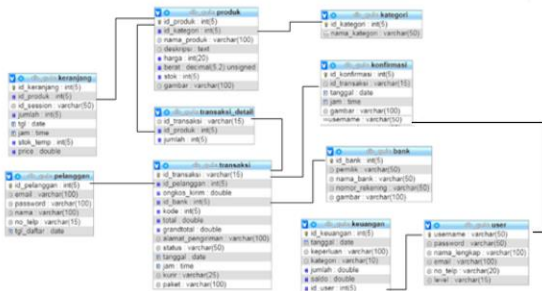
Gambar 4.3 DFD Level 2 Proses 3

- d. *Entity Relationship Diagram* sebagai alat bantu dalam perencanaan sistem yang akan di jalankan. *Entity Relationship Diagram* dapat dilihat pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4 Entity Relationship Diagram

- e. Database yang tersusun dari beberapa tabel kemudian dihubungkan atau direlasikan sesuai *primary key field* penghubung masing-masing tabel. Terlihat pada Gambar 4.5.

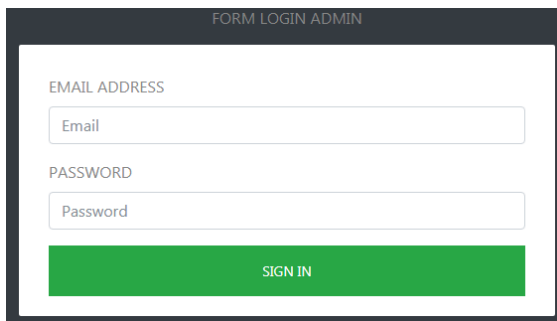


Gambar 4.5 Relasi Antar Tabel

4.5 IMPLEMENTASI

a. Halaman Form Login Admin

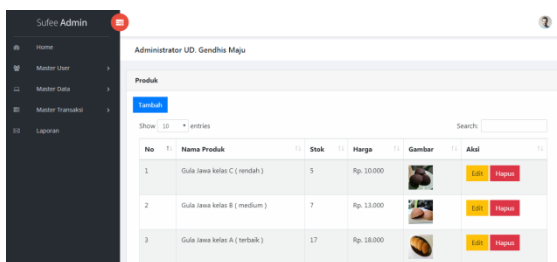
Halaman form login admin adalah halaman yang digunakan oleh admin untuk dapat masuk ke sistem. Admin akan diminta untuk memasukkan *username* dan *password* kemudian dilakukan validasi akun. Jika *username* dan *password* yang dimasukkan benar maka akan diarahkan ke halaman *home* admin tetapi jika salah maka akan muncul peringatan. Tampilan *form login* admin ditunjukkan pada gambar 4.6.



Gambar 4.6 Tampilan Form Login Admin

b. Halaman Data Produk

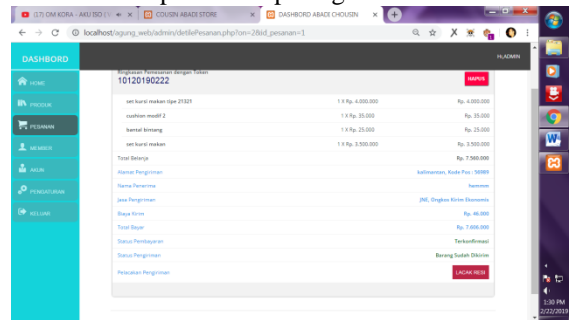
Halaman tambah produk digunakan untuk input data baru produk. Disini admin dapat memasukkan data produk seperti nama produk, berat, harga, stok, deskripsi dan gambar produk. Admin dapat menambah, mengubah dan menghapus data produk yang sudah diinputkan. Berikut tampilan halaman tambah produk pada gambar 4.7.



Gambar 4.7 Tampilan Halaman Data Produk

c. Halaman Data Order

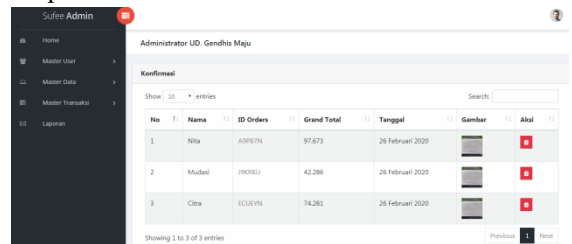
Isi dari halaman orders adalah informasi pemesanan yang dilakukan oleh pembeli. Pada Halaman ini admin dapat mengetahui produk yang dipesan oleh kustomer. Jika selama 1 X 24 jam status order yang bernilai baru tidak dirubah yang berarti bahwa pelanggan tidak melakukan konfirmasi pembayaran atas pembelian yang dilakukan maka sistem akan menghapus data tersebut dan mengembalikan stok produk seperti semula. Pada halaman ini juga admin dapat mengubah status order untuk keperluan pengiriman barang dan pembuatan laporan. Tampilan halaman data *orders* dapat dilihat pada gambar 4.8.



Gambar 4.8 Tampilan Data Orders

d. Halaman Data Konfirmasi

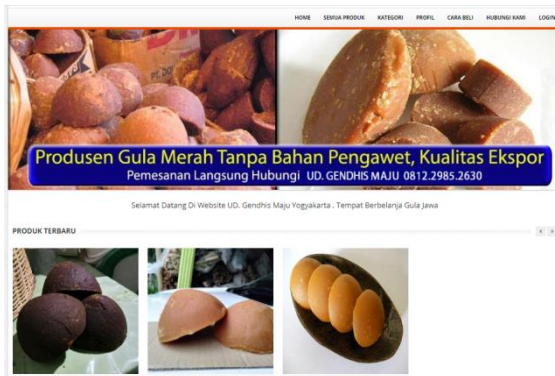
Halaman konfirmasi merupakan halaman yang berisi data konfirmasi. Data konfirmasi merupakan konfirmasi pembayaran yang dilakukan oleh pelanggan untuk menyelesaikan transaksi pembelian produk. Gambar 4.9 merupakan tampilan halaman data konfirmasi.



Gambar 4.9 Tampilan Halaman Data Konfirmasi

e. Tampilan Halaman Home Publik

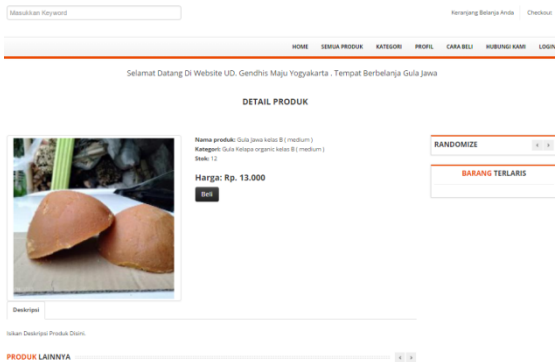
Halaman publik pada website UD Gendhis berisi informasi mengenai data produk terbaru, produk promo, kategori produk, keranjang belanja, halaman login dan halaman registrasi menjadi member. Selain itu juga terdapat gambar *slide* yang hanya tertampil di halaman *home* saja. Produk ditampilkan dengan nama produk, harga dan gambar produk. Dari halaman ini, Pelanggan dapat melihat terlebih dahulu detail produk yang diinginkan dengan cara klik menu detail yang berada dibawah gambar produk. Tampilan halaman home publik dapat dilihat pada gambar 4.10.



Gambar 4.10Tampilan Halaman Home Publik

f. TampilanHalaman Detail Produk

Halaman detail produk merupakan informasi secara detail dari setiap produk yang telah ditampilkan secara *thumbnail* pada halaman *home* dan halaman kategori. Dari halaman ini pelanggan dapat mengetahui detail produk seperti nama prroduk, stok produk, kategori produk, deskripsi, harga dan gambar produk. Tombol *Add To Chart* digunakan untuk memasukkan produk tersebut ke keranjang belanja (*cart*) anda. Tampilan halaman detail produk dapat dilihat pada gambar 4.11.

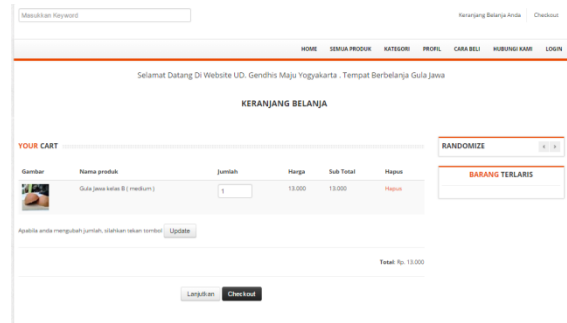


Gambar 4.11Tampilan Halaman Detail Produk

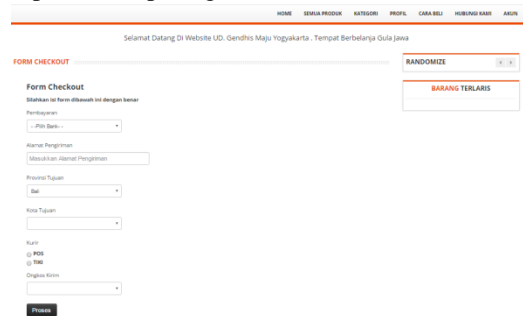
g. Proses Pemasanan

Halaman keranjang belanja berisi daftar belanja yang telah dipilih pelanggan. Dalam halaman ini daftar belanja yang telah dipilih disediakan *field* untuk melakukan perubahan jumlah produk kemudian klik tombol *update cart* maka secara otomatis akan terjadi perubahan jumlah total dan juga bisa menghapus produk yang sebelumnya dipilih. Setelah konsumen selesai memilih produk yang akan dipesan maka dilanjutkan dengan memilih tombol *checkout* kemudian konsumen akan menemui tampilan halaman *checkout* yang berisi form untuk alamat pengiriman produk. Halaman *checkout* hanya akan muncul setelah pelanggan login terlebih dahulu. Jika pelanggan belum login maka akan muncul peringatan bahwa diharuskan login terlebih dahulu.

Halaman keranjang belanja dapat dilihat pada gambar 4.12.

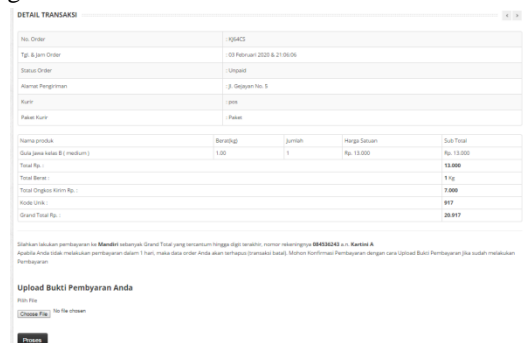


Gambar 4.12Tampilan Proses Pemesanan Produk Pada *form checkout* terdapat form untuk memilih jenis jasa kurir yang diinginkan dan metode pembayaran yang akan dipakai. Untuk pemilihan jasa kurir dan perhitungan ongkos kirim digunakan API dari Raja Ongkir. Setelah selesai mengisi *form checkout* secara lengkap maka akan diarahkan ke halaman data pesanan. Tampilan halaman *checkout* dapat dilihat pada gambar 4.13.



Gambar 4.13Tampilan Form Checkout

Halaman *checkout* berisi data pelanggan, data produk yang dipesan beserta pembayaran ke nomor rekening UD. Gendhis sesuai yang dipilih pada *form checkout* tadi. Data ini juga dikirimkan ke email pelanggan yang sudah diinputkan dalam halaman *form register member* sebelumnya. Tampilan halaman data orders ditunjukkan pada gambar 4.14.



Gambar 4.14Halaman Data Pesanan

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan terhadap sistem yang telah dibuat sebagai berikut:

- a. Sistem yang telah dibuat dapat mempermudah pihak UD.Gendhis Maju dalam mengolah data produk gula jawa dan data transaksi penjualan.
- b. Tersedianya media promosi, penyedia informasi dan penjualan produk secara *online* pada UD.Gendhis Maju.
- c. Tersedianya media penjualan *online* ini dapat memudahkan pelanggan UD.Gendhis Maju untuk melakukan pembelian produk gula jawa.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas penulis memberikan saran sebagai berikut:

- a. Penggunaan metode pembayaran seperti fasapay, fastpay atau lainnya sehingga dapat memberikan pilihan metode pembayaran.
- b. Penggunaan metode strategi pemasaran seperti metode *up selling* atau *cross selling* untuk meningkatkan omset penjualan.
- c. Pengembangan aplikasi berbasis android untuk mengikuti teknologi berbasis mobile.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Farhan Ramadhan 2018, *Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website Pada PT. Mustika Jati Dengan Metode Rapid Application Development*, Skripsi, Sistem Informasi, Institute Teknologi dan Bisnis Jakarta Timur.
- [2] Supriyanto, 2017, *Sistem Informasi Penjualan Produk Kerupuk Berbasis Web Responsive (Studi Kasus : UD. Sumber Makmur)*, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
- [3] Endori, Ganis Kartika. 2018, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Sablon Kaos pada Hadi Sablon dan Bordir Ibrahim Magetan Berbasis Web*, Skripsi, Universitas AMIKOM Yogyakarta
- [4] Ladjamudin, Al-Bahra Bin. 2013. *Analisis Dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- [5] Siregar, Riki R. 2010. *Strategi Meningkatkan Persaingan Bisnis Perusahaan dengan Penerapan E-commerce*. <http://blog.trisakti.ac.id/riki/2010/03/12/strategi-meningkatkan-persaingan-bisnis-perusahaan-dengan-penerapan-e-commerce/>. Diakses tanggal 17 November 2019.
- [6] Ardhana, YM Kusuma, (2012), *Menyelesaikan Website 30 Juta !*, Jasakom: Jakarta
- [7] Utami, Ema. 2012. *Sistem Basis Data*. Yogyakarta : CV Andi Offsite
- [8] Yakub, 2012. *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- [9] Rosa, A.S dan Shalahudin, M. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika