



**SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMESANAN DAZZLE STORE
BERBASIS WEBSITE**

**Ovie Nur Khasanah
Universitas Muhammadiyah Surakarta**

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

*Dikirim : 16 Mei 2018
Revisi pertama : 17 Mei 2018
Diterima : 18 Mei 2018
Tersedia online : 31 Mei 2018*

Kata Kunci : dazzle store, sistem informasi, penjualan, pakaian

Email : ovienurkhasanah4@gmail.com

Dazzle Store salah satu usaha yang bergerak di bidang penjualan pakaian pria yang sudah menggunakan layanan internet sebagai media pemasaran produk. Layanan internet yang dipakai untuk pemasaran atau mempromosikan produk pakaian adalah Instagram dan Facebook. Namun, dalam pencatatan transaksi jual beli masih menggunakan cara yang manual menyebabkan sering kehilangan data penjualan sehingga hasil laporan yang ada menjadi tidak akurat. Ditengah persaingan pasar yang begitu ketat Dazzle Store ingin memberikan pelayanan yang memuaskan dengan selalu menghadirkan inovasi dan kemudahan bagi para konsumen. Untuk itu Dazzle Store membutuhkan sebuah sarana untuk menunjang transaksi penjualan dan media promosi dan efektif. Metode penelitian yang digunakan oleh penulis menggunakan metode waterfall. Proses transaksi jual-beli masih harus dilakukan secara konvensional yaitu konsumen harus datang ke toko dan melakukan transaksi ditempat. Penulis membuat Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan berbasis website yang diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada dan mampu meningkatkan penjualan pada Dazzle Store.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Semakin pesatnya pertumbuhan teknologi saat ini memberikan dampak positif bagi pesaing bisnis, salah satunya dalam bidang penjualan. Dengan adanya teknologi yang dapat digunakan oleh siapapun dan kapanpun menuntut kaum pebisnis agar jeli dalam melihat peluang dan kesempatan dalam meningkatkan kinerja bisnis mereka. Salah satunya yang dilakukan oleh Dazzle Store, bisnis yang bergerak dalam bidang penjualan pakaian pria. Dalam upaya meningkatkan nilai penjualan dan pemasaran saat ini belum sepenuhnya berjalan sesuai dengan target penjualan ataupun pemesanan yang ditetapkan perharinya karena terkendala oleh letak toko yang tidak terlalu dikeramaian kota dan masih kurang gencarnya pemasaran yang dilakukan oleh pihak toko.

Informasi atau pemasaran yang dibuat dalam bentuk spanduk belum sepenuhnya efektif untuk menarik calon pelanggan agar tersedia berkunjung guna melihat atau membeli atau memesan produk pakaian yang ada di *store* tersebut. Sehingga pihak pemilik Dazzle Store yang sebelumnya bisa memenuhi target dan terkadang sulit untuk mencapai target penjualan perharinya. Maka melalui sistem informasi yang disajikan dan ditampilkan dalam bentuk website ini diharapkan mampu meningkatkan nilai penjualan dan pemesanan perharinya karena dapat diakses dengan mudah dan dapat dijangkau siapa saja, Dan informasi yang disertakan melalui web disajikan secara lengkap dan update meliputi model pakaian, harga, diskon, koleksi produk terbaru.

Dalam teori akutansi, sistem informasi penjualan adalah sub sistem informasi bisnis yang mencakup kumpulan prosedur yang melaksanakan, mencatat, mengkalkulasi, membuat dokumen dan informasi penjualan untuk keperluan manajemen dan bagian lain yang berkepentingan, mulai dari diterimanya order penjualan sampai mencata timbulnya tagihan. (Muhammad, 2013).

Berdasarkan penjelasan diatas, akan merancang sebuah sistem penjualan dan pemesanan berbasis web yang digunakan untuk mempermudah dalam menjalan proses bisnisnya dengan mempermudah melakukan penjualan produk dengan online yang membantu pemasaran produk di Dazzle Store.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang dibahas ialah “Bagaimana membuat sistem informasi penjualan dan pemesanan Dazzle Store berbasis *website* ini sebagai media pemasaran dan penjualan produk yang efektif dan efisien melalui *website*.”

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah untuk menyediakan *website* Dazzle Store untuk menyediakan sarana penjualan, pemesanan dan informasi kepada masyarakat luas.

KAJIAN PUSTAKA

Sistem informasi

Sistem didefinisikan sebagai sekumpulan prosedur yang saling berkaitan dan saling terhubung untuk melakukan suatu tugas bersama-sama. Secara garis besar, sebuah sistem informasi terdiri atas tiga komponen utama. Ketiga komponen tersebut mencakup *software*, *hardware* dan *brainware*. (Pratama (2014:7)).

E-Commerce

E-Commerce mulai muncul ditahun 1990-an melalui adanya inisiatif untuk mengubah paradigma transaksi jual beli dan pembayaran dari cara konvensional ke dalam bentuk digital elektronik berbasis komputer dan jaringan internet. (Pratama (2015:2)).

Website

Menurut Yuhefizar (2013) *World Wide Web* (www) atau website adalah sebuah sistem penyebaran informasi melalui internet.

Blackbox Testing

Blackbox Testing disebut pengujian di sisi pembangunan dilakukan oleh pengembang / *programmer* dari aplikasi bersangkutan atau mereka yang mengerti dan terlibat didalam pengembangan sistem tersebut. Pratama (2014:50).

METODE PENELITIAN

Waktu dan Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian selama 4 bulan dimulai pada bulan Januari 2018 hingga April 2018. Penelitian dilaksanakan di 'Dazzle Store' di Boyolali Jawa Tengah. Peneliti memilih Dazzle Store karena toko tersebut merupakan toko pakaian remaja yang menyediakan berbagai macam jenis pakaian remaja jaman sekarang dan memiliki pelanggan yang cukup banyak.

Dalam perancangan sistem pada tugas akhir ini penulis menggunakan metode Waterfall. *Waterfall Process Model* merupakan model pengembangan sistem yang sistematis dan sekuensial dimulai pada tingkat dan kemajuan sistem di seluruh tahapan seperti analisis, desain, kode, pengujian dan pemeliharaan. Secara garis besar metode *waterfall* mempunyai langkah-langkah sebagai berikut :

1. Analisa Kebutuhan

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Dalam langkah ini pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara. Dengan menggunakan sistem ini maka penulis akan mengenali informasi sebanyak mungkin sehingga tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas sesuai dengan keinginan *user*. Dalam tahapan ini akan dihasilkan sebuah dokumen yang berisi data kebutuhan *user* dan akan menjadi acuan untuk membuat sebuah program.

2. Desain sistem

Dalam tahapan ini penulis akan merancang sebuah sistem yang baru dengan menggunakan pemodelan UML (*Unified Modelling Language*). UML adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak.

3. Penulisan Kode Program

Pada tahap ini penulis akan mencoba untuk melakukan penulisan kode program atau coding menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Personal Home Page*). Dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP maka desain sistem yang telah dirancang akan diterapkan menjadi sebuah aplikasi yang berbasis website.

4. Pengujian Program

Pada tahapan ini penulis menggunakan metode *blackbox*. Dengan menggunakan metode ini kita tidak perlu tahu apa yang sesungguhnya terjadi dalam sistem ini. Kita hanya menguji *input* dan *output*nya, artinya dengan berbagai masukan yang kita berikan, sistem dapat memberikan output sesuai yang kita inginkan.

5. Penerapan Program dan Pemeliharaan

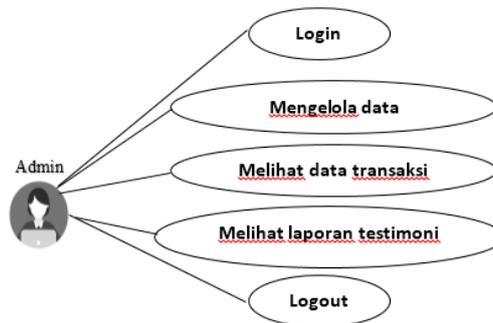
Ini merupakan tahap terakhir dalam model *waterfall*. *Software* yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan sebelumnya.

Perancangan Sistem

Use Case Diagram

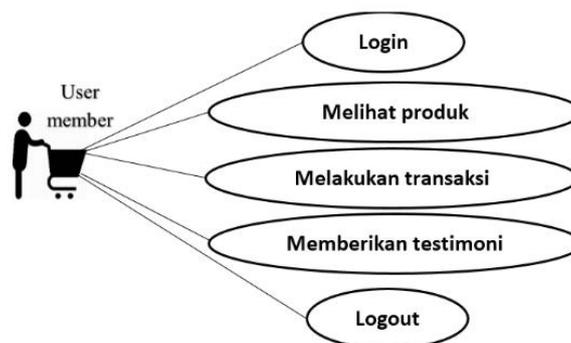
Use Case Diagram adalah deskripsi fungsi dari sebuah sistem dari perspektif pengguna. Pertama, *usecase* admin dibagi menjadi 5 (lima) aktifitas yang ditunjukkan Gambar 1 dibawah ini.

Gambar 1. Use Case Admin



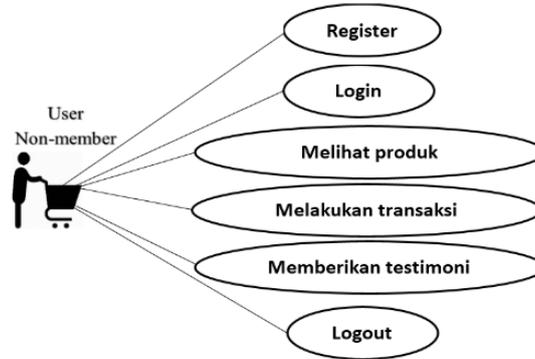
Kedua, *use case user member* dibagi menjadi 5 (lima) aktivitas yang ditunjukkan pada Gambar 2 dibawah ini.

Gambar 2. Use Case User Member



Ketiga, *usecase user non-member* dibagi menjadi 6 (enam) aktivitas yang ditunjukkan pada Gambar 3.

Gambar 3. Use Case User Non-Member



User Interface

Berikut adalah rancangan *user interface* yang merupakan gambaran awal bentuk tampilan grafis, yang nantinya akan diimplementasikan dalam sistem yang akan dibuat. Gambar adalah rancangan halaman utama, terdapat menu beranda dan *Men's Cloth*. Sedangkan gambar adalah rancangan *user interface* dari halaman admin, yang nantinya terdapat menu *dashboard*, kelola produk, transaksi, testimoni dan *logout*.

Gambar 4. User Interface Halaman Utama Untuk User



Gambar 5. User Interface Halaman Utama untuk Admin



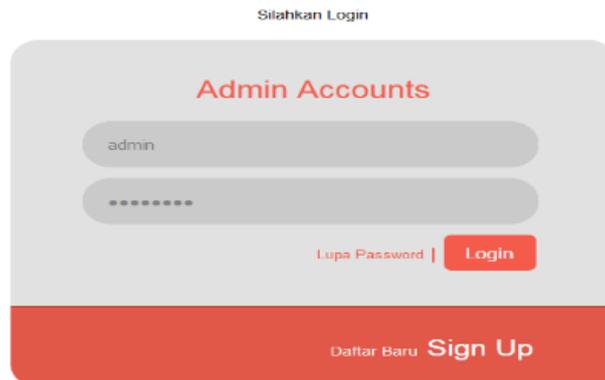
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tampilan Sistem

Halaman Login

Pada saat admin membuka sistem untuk mengelola data maka admin wajib memasukan *username* dan *password* di halaman *login* yang bertujuan untuk masuk pada sistem gambar 6 merupakan tampilan halaman login.

Gambar 6. Tampilan Halaman Login

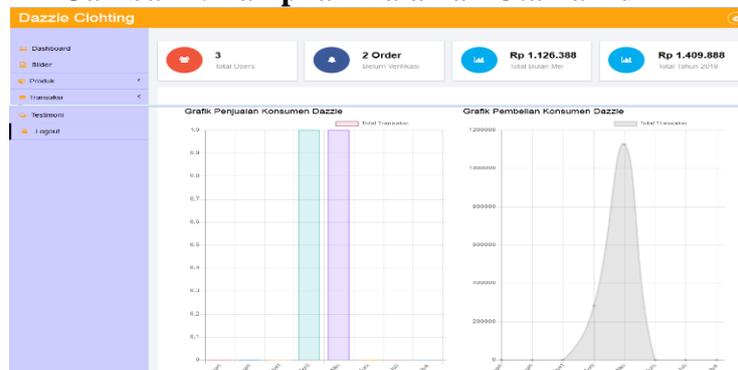


Sumber : Hasil Dokumentasi Website (2018)

Halaman Utama Admin

Tampilan pada halaman utama untuk admin menampilkan grafik penjualan *dazzle store* dimenu *dashboard*. Selain menu *dashboard* terdapat beberapa menu lainnya yaitu menu *slinder*, menu *produk*, menu *transaksi*, menu *testimony* dan menu *logout*. Seperti yang di tunjukkan pada gambar 7.

Gambar 7. Tampilan Halaman Utama Admin

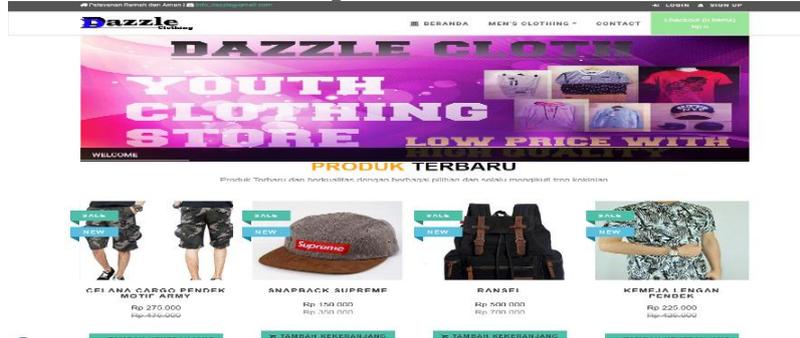


Sumber : Hasil Dokumentasi Website (2018)

Halaman Utama User

Tampilan pada halaman utama untuk user menampilkan produk terbaru dari *Dazzle Store* yang tersedia. Pada menu *men's clothing* terdapat kategori produk untuk memudahkan customer mencari produk sesuai kategori yang diinginkan. Selain itu terdapat menu *Contact* yang terdapat kontak yang bisa untuk mengirim pesan ke *Dazzle Store*. Seperti yang ditunjukkan pada gambar 8.

Gambar 8. Tampilan Halaman Utama User

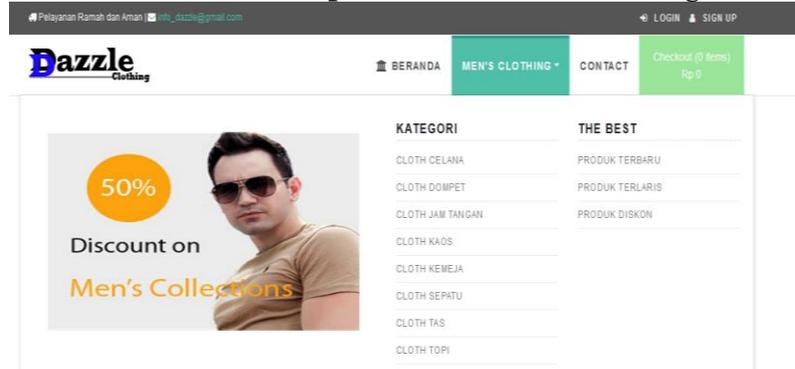


Sumber : Hasil Dokumentasi Website (2018)

Halaman Menu Men's Clothing

Tampilan pada halaman menu *men's clothing* menampilkan macam-macam kategori produk yang ditawarkan *dazzle store*. Seperti yang ditunjukkan pada gambar 9.

Gambar 9. Tampilan Menu Men's Clothing

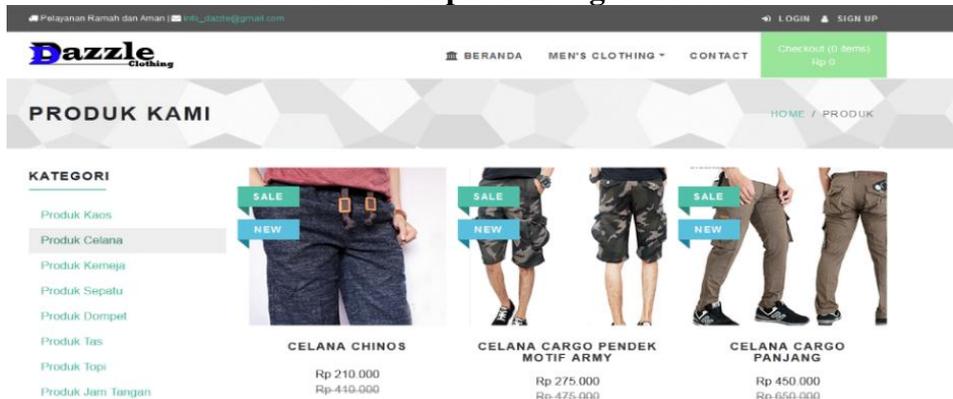


Sumber : Hasil Dokumentasi Website (2018)

Halaman Kategori Produk

Tampilan ini berisi beberapa jenis kategori produk yang memudahkan customer untuk mencari produk yang diinginkan sesuai kategori yang diinginkan. Seperti yang ditunjukkan pada gambar 10.

Gambar 10. Tampilan Kategori Produk

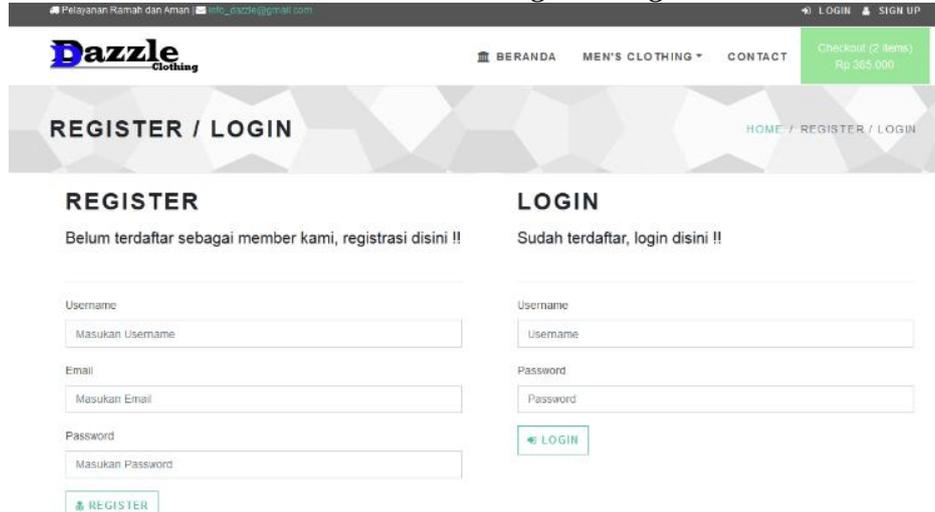


Sumber : Hasil Dokumentasi Website (2018)

Halaman Register/Login User

Pada saat *user (customer)* akan melakukan pembelian maka *user non-member* wajib registrasi terlebih dahulu dan apabila sudah menjadi *user member* maka wajib memasukan *username* dan *password* di halaman *login* yang bertujuan untuk melakukan pembelian. Seperti yang ditunjukkan pada gambar 11 berikut ini.

Gambar 11. Halaman Register/Login User

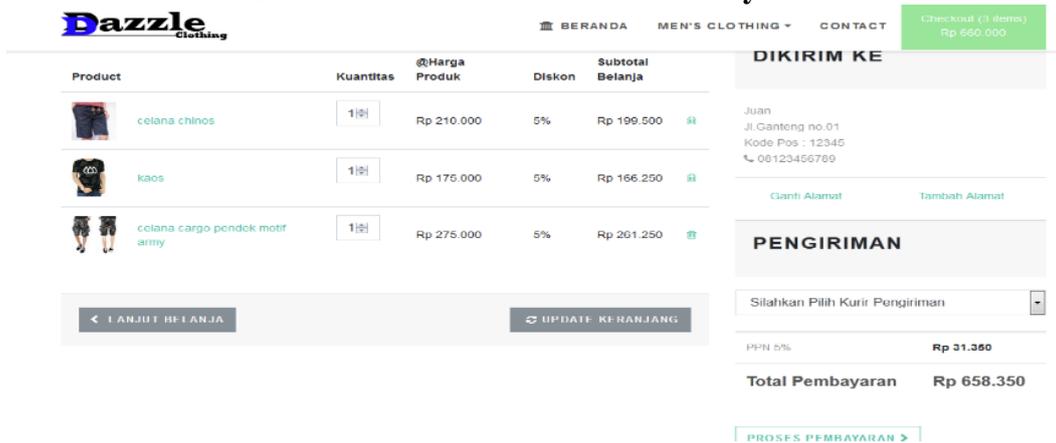


Sumber : Hasil Dokumentasi Website (2018)

Halaman Proses Pembayaran

Tampilan pada halaman proses pembayaran menampilkan produk yang akan dibeli serta ada total pembayaran yang harus dibayar sesuai prosedur yang ada. Seperti yang ditunjukkan pada gambar 12 berikut ini.

Gambar 12. Halaman Proses Pembayaran



Sumber : Hasil Dokumentasi Website (2018)

Pengujian Sistem

Pengujian *Black Box*

Pengujian *black box* bertujuan untuk mengetahui hasil pengujian pada setiap fitur yang ada pada sistem informasi penjualan dan pemesanan Dazzle Store, seperti tabel 1 berikut:

Tabel 1. Pengujian *Black Box*

Menu	Input	Output	Kesimpulan
<i>Login</i>	Memasukkan <i>Username</i> dan <i>Password</i> yang benar	Menampilkan Halaman home	Sesuai
<i>Dashboard</i>	Klik menu Dashboard	Menampilkan halaman grafik penjualan	Sesuai
Produk	Klik menu produk	Menampilkan halaman kategori produk & kelola produk	Sesuai
Transaksi	Klik menu transaksi	Menampilkan halaman pembayaran & pengiriman	Sesuai
Testimoni	Klik menu testimoni	Menampilkan hasil testimony yang customer berikan	Sesuai
Beranda	Klik menu beranda	Menampilkan produk terbaru	Sesuai
<i>Men's Cloting</i>	Klik menu <i>men's cloting</i>	Menampilkan kategori produk yang tersedia	Sesuai
<i>Contact</i>	Klik menu <i>contact</i>	Mengirimkan apabila ada pesan yang perlu dikirim ke Dazzle Store	Sesuai
<i>Logout</i>	Klik menu <i>logout</i> untuk keluar dari sistem	Keluar dari sistem dan menampilkan halaman login	Sesuai

Sumber : Hasil Pengujian *Black Box* (2018)

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa sistem ini dapat membantu admin dalam mempromosikan produk kemasyarakat lebih luas lagi dan dapat mengelola data lebih cepat dan mudah. Hasil dari sistem informasi penjualan dan pemesanan Dazzle Store berbasis website tersebut akan mempermudah customer dalam pembelian produk yang jauh berada dari lokasi Dazzle Store.

Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian, berikut saran untuk penelitian selanjutnya dengan memperbaiki tampilan dari sistem penjualan agar lebih menarik banyak kustomer.

DAFTAR PUSTAKA

- Pratama, Putu Agus Eka. 2014. *Sistem Informasi dan Implementasinya*. Bandung: Informatika Bandung.
- Pratama, Putu Agus Eka. 2015. *E-Commerce, E-Business dan Mobile Commerce*. Bandung: Informatika Bandung.
- Yuhfizar. 2013. *Cara Mudah & Murah Membangun & Mengelola Website*. Yogyakarta: GRAHA ILMU.