

MEMBANGUN WEBSITE PENJUALAN PADA TOKO BATU PERMATA SEGAR KALIMANTAN SECARA ONLINE

Peneliti
Iskandar

Manajemen Informatika
STMIK Widya Cipta Dharma
Jl. Prof. Moh. Yamin No. 25 Samarinda Kode Pos 75123

ABSTRAK

Iskandar. Nim 12.31.003, Membangun *website* pada Toko Batu Permata Segar Kalimantan Secara Online

Tugas akhir, Prigram Studi Diploma III STMIK WICIDA Samarinda Degnan pembimbing Ibu Sefty Wijayanti, S.Kom, M.Kom

Penelitian yang dilakukan ini, bertujuan untuk dapat membuat sebuah website pada Toko Batu Permata Segar Kalimantan dalam penyajian berbagai informasi mengenai Batu Permata kepada masyarakat.

Permasalahan yang aka dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana cara membangun website penjualan secara Online. Dengan perangkat lunak pendukung adalah Notepad ++, aplikasi php dan mysql sebagai aplikasi database.

Tujuan penelitian ini agar memberikan kemudahan bagi setiap pengguna untuk informasi yang menyeluruh tentang berbagai macam Batu Permata yang ada di Toko Batu Permata Segar Kalimantan dalam waktu yang singkat dan tidak banyak menghabiskan biaya. Dari hasil penelitian ini diperoleh suatu aplikasi berbasis web untuk penanganan dalam penyajian berbagai informasi tentang Toko Batu Permata Segar Kalimantan kepada pengguna informasi (masyarakat).

1. PENDAHULUAN

Di zaman Teknologi Informasi yang semakin maju ini, *internet* sudah tidak asing lagi Bagi masyarakat.Hadirnya jaringan *internet* telah melahirkan bidang baru yang amat potensial di lihat dari berbagi aspek.Di dunia *internet* ini, semua kegiatan berlangsung dengan sangat cepat. Hampir semua aktifitas di dunia nyata ini dicerminkan masuk kedalam *internet*. Perusahaan bisnis, lembaga pemerintah, pendidikan, lembaga penelitian dan masih banyak lagi. Merupakan pelaku-pelaku aktif yang memanfaatkan dan mengambil manfaat dari keberadaan *internet* ini.

Website adalah media informasi berbasis komputer yang dapat diakses dari seluruh penjuru dunia tanpa dibatasi ruang dan waktu. Dengan adanya *internet* suatu informasi dapat disebarkan dengan cara yang cepat dan menjangkau seluruh penjuru dunia. Pemakain *internet* hampir di setiap bidang kehidupan sehingga menjadi suatu yang sangat dibutuhkan saat ini.

Toko Batu Permata Segar Kalimantan pada saat ini masi terbilang baru dalam dunia bisnis dan mempunyai konsumen yang masi sedikit dan belum menggunakan *website* sebagai media penyajian dan

penyebaran informasi, dimana dalam jangkauan pemberian informasi kepada masyarakat bersifat umum. Penyebaran informasi hanya disekeliling atau ruang lingkup di mana Toko Batu Permata itu berada, informasi tentang Toko juga hanya dilakukan melalui brosur dan mulut ke mulut saja, jadi sulit untuk Toko terkenal di mana-mana. Ditinjau dari sistem yang telah ada apabila dicermati terdapat permasalahan yang menyangkut penyajian informasi dimana ketidak pastiannya pengiriman informasi dari sumber informasi ketujuan atau pihak pengguna Informasi pada saat Informasi itu sangat dibutuhkan.

Maka masalah tersebut dapat diatasi dengan membangun *website* Penjualan pada Toko Batu Permata Segar Kalimantan secara *Online* selain untuk lingkungan daerah sekelilingnya, Informasi juga dapat diketahui oleh lingkungan luar daerah atau luar negeri sekalipun sehingga eksistensi Toko Batu Permata Segar Kalimantan dapat lebih dikenal oleh masyarakat. Dimana para pengunjung dan pecinta Batu Permata dapat memperoleh Informasi-Informasi dengan cepat mengenai Batu Permata terbaru dan terkenal Di Dunia.

2. RUANG LINGKUP PENELITIAN BATASAN PENELITIAN

Batasan masalah pada penelitian ini agar tidak melebar hanya di titik beratkan pada pembuatan *website* penjualan, maka penulis memberikan masalah yang dibahas sebagai berikut :

Halaman User (*Front End*)

1. Dapat melihat profil Toko Batu Permata Segar Kalimantan
2. Dapat melihat semua daftar harga dan Batu Permata.
3. Dapat melakukan pembelian Batu Permata secara *Online*.
4. Dapat melakukan pengisian buku tamu

Halaman Administator (*Back End*)

1. Dapat merubah atau mengganti *password*
2. Dapat melakukan pemeliharaan data produk Batu Permata.
3. Dapat menghapus data dari buku tamu.
4. Dapat memasukan daftar Batu Permata yang baru
5. Dapat mengganti halaman *profile*
6. Dapat melihat daftar batu permata yang telah diorder.
7. Dapat menambah kota tujuan

3. BAHAN DAN METODE

3.1 BAHAN

1. Penjualan

Menurut Ikatan Akuntan Indonesia sebagai berikut :

Penjualan adalah Peningkatan jumlah aktiva atau penurunan jumlah kewajiban suatu badan usaha yang timbul dari penyerahan barang dagang/jasa atau aktivitas lainnya didalam suatu periode.

Menurut Sulistiyowati (2010) penjualan adalah :“Pendapatan yang berasal dari penjualan produk perusahaan, disajikan setelah dikurangi potongan penjualan dan retur penjualan.”

Menurut Sugiono, Yanuar Nanok Soenarno dan Synthia Madya Kusumawati (2010)“ Penjualan bersih merupakan selisih antara penjualan baik yang dilakukan secara tunai maupun kredit dengan retur penjualan dan potongan penjualan.

Penjualan dibagi menjadi dua bagian, yaitu :

1. Penjualan kredit, yaitu penjualan yang pembayaran dilakukan di kemudian hari dalam jangka waktu yang telah ditetapkan setelah barang diterima oleh *customer*. Penjualan kredit inilah yang menimbulkan piutang dagang, sehingga penjualan tidak dapat dipisahkan dari timbulnya piutang usaha.
2. Penjualan tunai, yaitu penjualan yang pembayarannya dilakukan secara langsung saat terjadinya transaksi.

2. Website

Menurut Ampera (2005), *Website* adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur *internet* sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet. *Website* merupakan komponen atau kumpulan komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara animasi sehingga lebih merupakan media informasi yang menarik untuk dikunjungi. Secara garis besar, *website* bisa digolongkan menjadi 3 bagian yaitu:

1. *Website* Statis

Adalah *website* yang mempunyai halaman tidak berubah. Artinya adalah untuk melakukan perubahan pada suatu halaman dilakukan secara manual dengan meng-*edit* kode yang menjadi struktur dari *website* tersebut.

2. *Website* Dinamis

Merupakan *website* yang secara struktur diperuntukan untuk update sesering mungkin. Biasanya selain utama yang bisa diakses oleh user pada umumnya, juga disediakan halaman *backend* untuk meng-*edit* konten dari *website*. Contoh umum mengenai *website* dinamis adalah *web* berita atau *webportal* yang didalamnya terdapat fasilitas berita, *polling* dan sebagainya.

3. *Website* Interaktif

Adalah *website* yang saat ini memang sedang booming. Salah satu contoh *website* interaktif adalah blog dan forum. Di *website* ini user bisa berinteraksi dan beradu argumen mengenai apa yang menjadi pemikiran mereka. Biasanya *website* seperti memiliki moderator untuk mengatur supaya topik yang diperbincangkan tidak keluar jalur.

3. Internet

Sesuai dengan namanya, *Internet* (*International Network*) atau jaringan komputer internasional atau WAN (*Wide Area Network*) adalah kumpulan dari berbagai jaringan komputer kecil/lokal atau LAN (*Local Area network*) yang saling terhubung.

Seperti nama dari jenis jaringan ini, WAN mencakup lokasi yang cukup besar seperti jaringan komputer antar wilayah, kota atau bahkan negara. Jika didalam LAN dibutuhkan alat yang bernama *hub/switch*, WAN ini membutuhkan *router* sebagai penghubung antar jaringan dan *modem* untuk menghubungkan den ISP (*Internet Service provider*)/penyedia layanan *Internet*. (MADCOMS, 2009).

4. *World Wide Web*

Menurut (Kadir.2014) sistem pengaksesan Inforasi dalam *Internet* yang paling terkenal adalah *WorldWide Web (WWW)* atau bisa dikenel dengan istilah *Web*. pertama kali diciptakan pada tahun 1991 di *CERN*, , Laboraturium Fisika Partikel Eropa, Jenewa, Swiss. Tujuan awalnya adalah untuk menciptakan media yang mudah untuk berbagi informasi bagi para Fisikiawan dan ilmuwan.

Web menggunakan protokol yang disebut HTTP (*Hypertext Transfer Protokol*) yang berjalan pada *TCP/IP*. Adapun dokumen *web* ditulis dengan pormat HTML (*Hypertext Markup Language*). Dokumen ini diletakkan dalam *web server* (server yang melayani

permintaan halaman *web*) dan diakses oleh klien (pengakses informasi) melalui perangkat lunak yang disebut *web browser* atau sering disebut *browser* saja.

2. Konsep *hypertext* yang digunakan pada *web* sebenarnya telah dikembangkan jauh hari sebelumnya kehadiran *web*. Dengan menggunakan *hypertext*, pemakai dapat melompat dari suatu dokumen ke dokumen lain dengan mudah, dengan cukup mengklik teks-teks khusus yang pada awalnya ditandai dengan garis bawah.

3. Penggunaan *hypertext* pada *web* juga dikembangkan lebih jauh menuju kehypermedia. Dengan menggunakan pendekatan hypermedia, tidak hanya teks yang dapat dikaitkan, melainkan juga gambar, suara, bahkan video.

4. Informasi yang terdapat pada *web* disebut halaman *web* (*web page*). Untuk mengakses sebuah halaman *web* dari *browser*, pemakai perlu menyebutkan URL (*Uniform Resource Locator*). URL tersusun atas tiga bagian:

1. format transfer,
2. nama *host*, dan
3. path berkas dokumen.

Sebagai contoh, URL dapat berupa:

<http://www.imdb.com/index.html>

5. *Notepad++*

Menurut Kusuma Ardhana, ST (2013) dalam bukunya yang berjudul “ PHP : Menyelesaikan *Website* 30 Juta ”, *Notepad++* adalah salah satu program yang digunakan untuk melakukan editor seperti HTML, PHP, Java Script, CSS, dan lain-lain.

6. *XAMPP*

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak system operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program *Apache HTTP Server*, *MySQL database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dalam bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama *XAMPP* merupakan singkatan dari X (*empat system operasi yaitu Windows, Linux, Mac OS, dan Solaris*), *Apache*, *MySQL*, *PHP* dan *Perl*. Program ini tersedia dalam GNU *General Public License* dan bebas, merupakan *web server* yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman *web* yang dinamis (Dvorski, 2007).

3.2 METODE PENGEMBANGAN SISTEM

Untuk membuat sebuah sistem yang sesuai dengan masalah yang ada dan dapat menyelesaikan masalah tersebut, maka penulis menggunakan metode *waterfall* dalam membangun *website company profile* pada PT.Branikretif.

Adapun tahap-tahap model *Waterfall* dalam Sistem Informasi sebagai berikut :

1. Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisa terhadap masalah yang ada berdasarkan beberapa kategori analisis, yaitu:

1) Analisis Data

Analisis data adalah proses mengorganisasikan data, mengurutkan data kedalam pola, kategori dan satuan uraian dasar. Analisis data bertujuan untuk dapat menemukan tema dan setelahnya dapat dirumuskan suatu hipotesis kerja seperti yang didasarkan pada data.

2) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan terbagi dalam dua jenis analisis, yaitu analisis secara fungsional dan analisis secara non fungsional. Pada analisis fungsional yaitu menjelaskan tentang analisis apa saja yang akan diproses. Sedangkan non fungsional yaitu analisis untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam membuat suatu aplikasi dari segi perangkat lunak maupun perangkat keras.

3) Analisis Teknologi

Analisis teknologi menjelaskan tentang teknologi software dan hardware yang digunakan dalam mendukung penggunaan *website company profile* ini, seperti menggunakan desain grafis maka memerlukan teknologi seperti *Adobe Photoshop*, untuk pengkodean memerlukan *sublime text*, memerlukan data penyimpanan digunakan database seperti *MySql*.

4) Analisis Sistem

Analisis sistem menjelaskan mengenai sistem pembuatan *Website* dan memberikan berbagai informasi dari *sistem* yang dibangun.

Setelah tahap analisis selesai, diperlukan tahap solusi yang didapat. Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem sesuai dengan kebutuhan, dengan beberapa alat bantu, yaitu:

1. Site Map

2. Flowchart

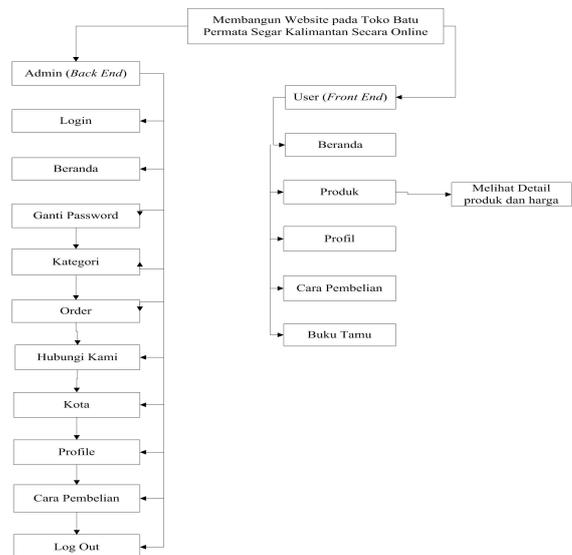
3. Implementasi

Tahap ini merupakan pelaksanaan dari tahap perancangan dimana rancangan yang ada dibuat menjadi sebuah sistem yang nyata dan dapat digunakan, seperti membuat form aplikasi, database, query dan laporan.

4. Testing

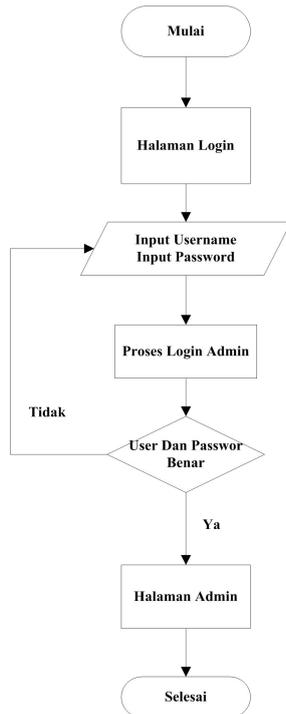
Tahap ini yaitu melakukan pengujian yang menghasilkan kebenaran program. Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak. Memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji dan memastikan apakah hasil yang diinginkan sudah tercapai atau belum. Pada tahap testing ini akan digunakan metode pengujian *Black Box*.

4. RANCANGAN SISTEM

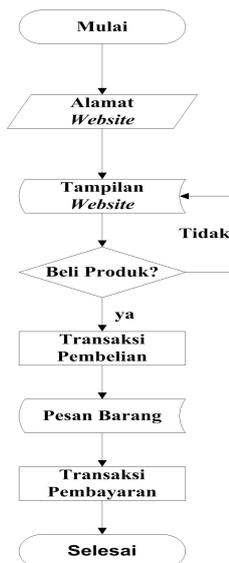


Gambar 1. Site Map

2. Perancangan



Gambar 2. Flowchart Administrator



Gambar 3. Flowchart User

5. IMPLEMENTASI

Tabel 1. Tabel Admin

Tabel 4.1 Struktur Tabel Admin

| Nama field | Type | Length/values | description |
|------------|---------|---------------|-------------|
| Username | Varchar | 10 | Username |
| Password | Varchar | 10 | Password |

Tabel 2. Tabel Hubungi Kami

Tabel 4.2 Struktur Tabel Hubungi Kami

| Nama field | Type | Length/values | description |
|------------|---------|---------------|-------------|
| ID Hubungi | Int | 5 | ID Hubungi |
| Nama | Varchar | 50 | Nama |
| Email | Varchar | 100 | Email |
| Subjek | Varchar | 100 | Subjek |
| Pesan | Text | | Pesan |
| Tanggal | Date | 8 | Tanggal |

Tabel 3. Tabel Detail Pembelian

Tabel 4.3 Struktur Tabel Detail Pembelian

| Nama field | Type | Length/values | description |
|------------|---------|---------------|-------------|
| ID Detail | Int | 11 | ID Detail |
| ID Beli | Int | 11 | ID Beli |
| ID Produk | Varchar | 5 | ID Produk |
| Jumlah | Int | 11 | Jumlah |

Tabel 4. Tabel Kategori

4.4 struktur tabel kategori

| Nama field | Type | Length/values | description |
|---------------|---------|---------------|---------------|
| ID Kategori | Int | 11 | Id Kategori |
| Nama Kategori | Varchar | 25 | Nama Kategori |

Tabel 5. Tabel Kota

4.5 struktur tabel Kota

| Nama field | Type | Length/values | description |
|--------------|---------|---------------|--------------|
| ID Kota | Int | 3 | ID kota |
| Nama Kota | Varchar | 100 | Nama Kota |
| Ongkos Kirim | Int | 10 | Ongkos kirim |

Tabel 6. Tabel Menu

4.6 Struktur tabel Menu

| Nama field | Type | Length/values | description |
|----------------|---------|---------------|----------------|
| ID Menu | Int | 5 | ID Menu |
| Nama Menu | Varchar | 50 | Nama Menu |
| Link | Varchar | 100 | Link |
| Static content | Text | | Static Content |
| Gambar | Varchar | 100 | Gambar |
| Nama Toko | Varchar | 100 | Nama Toko |
| Meta Diskripsi | Varchar | 200 | Meta Diskripsi |
| Meta Keyword | Varchar | 200 | Meta Keyword |
| Nomor Rekening | Varchar | 100 | Nomor Rekening |
| No Hp | Varchar | 20 | No Hp |

Tabel 7. Tabel Pembelian

tabel 4.7 Struktur Tabel Pembelian

| Nama field | Type | Length/values | description |
|--------------|---------|---------------|--------------|
| ID beli | Int | 11 | ID Beli |
| Tanggal | Date | | Date |
| Status | Varchar | 25 | Status |
| Nama Pembeli | Varchar | 30 | Nama Pembeli |
| Alamat | Varchar | 50 | Alamat |
| No Telp | Varchar | 15 | No Telephon |
| ID Kota | Varchar | 2 | ID Kota |

Tabel 8. Tabel Struktur Produk

Tabel 4.8 struktur tabel produk

| Nama Field | Type | Length/Values | Description |
|-------------|---------|---------------|---------------|
| ID Produk | Int | 5 | ID Produk |
| ID Kategori | Int | 5 | ID Produk |
| Nama Produk | Varchar | 100 | Nama Produk |
| Deskripsi | Text | | Deskripsi |
| Harga | Int | 20 | Harga |
| Stok | Int | 5 | Stok |
| Tgl masuk | Date | | Tanggal Masuk |
| Gambar | Varchar | 100 | Gambar |
| ID Kota | Int | 3 | ID Kota |

Tabel 9. Tabel Template Detail Pembelian

Tabel 4.9 struktur tabel Template detail pembelian

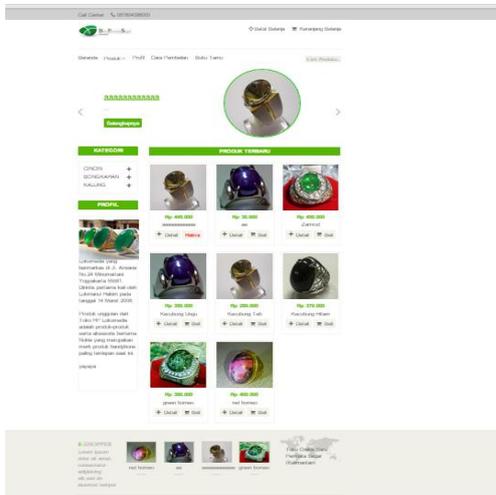
| Nama Field | Type | Length/Values | Description |
|------------|---------|---------------|-------------|
| ID Detail | Int | 11 | ID Detail |
| ID Beli | Int | 11 | ID Beli |
| ID Produk | Varchar | 5 | ID Produk |
| Jumlah | Int | 5 | Jumlah |

Tabel 10. Tabel Template Pembelian

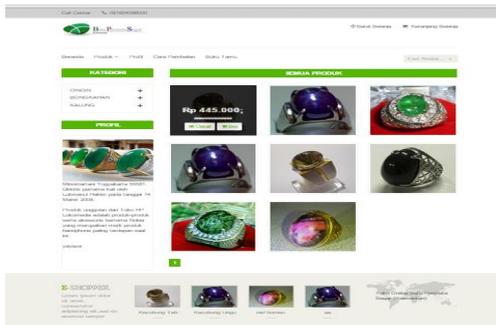
Tabel 4.10 Struktur Tabel Template Pembelian

| Nama Field | Type | Length/Values | Description |
|------------|---------|---------------|-------------|
| ID Beli | Int | 11 | ID Beli |
| Tgl | Date | | Tanggal |
| ID Sesi | Varchar | 30 | ID Sesi |

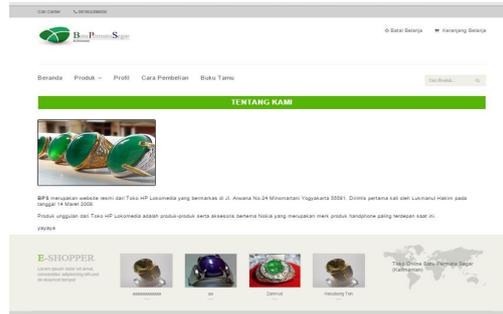
Gambar 4.1. Halaman Utama User



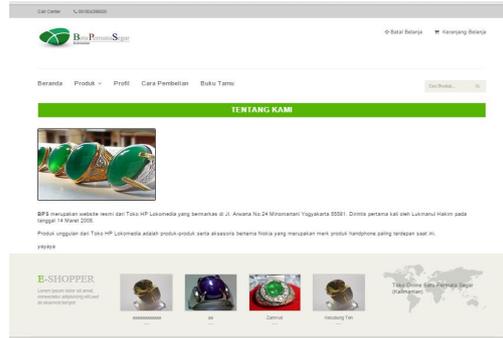
Gambar 4.2. Halaman Produk



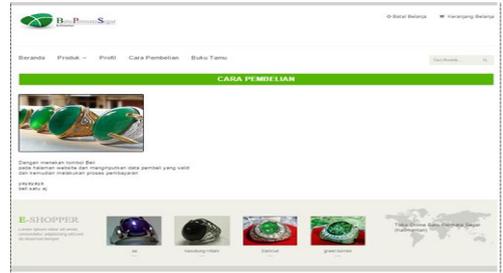
Gambar 4.3. Halaman Berita



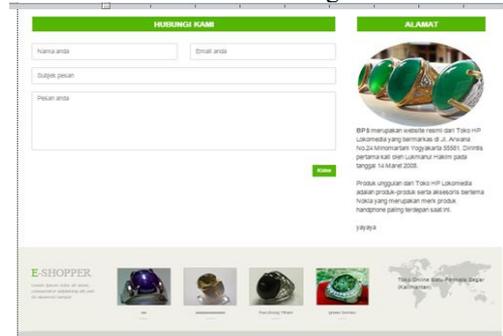
Gambar 4.4. Halaman Profil



Gambar 4.5. Halaman Cara Pembelian



Gambar 4.6. Halaman Hubungi Kami



Gambar 10. Halaman Detail Produk



Gambar 11. Halaman Keranjang Belanja



Gambar 4.7 Halaman Keranjang Belanja

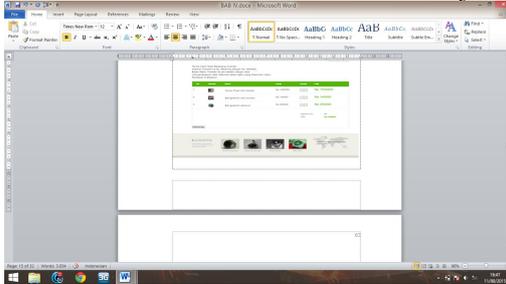
4.2.5 Halaman Data Lengkap Konsumen

Halaman data lengkap konsumen ini bertujuan agar pihak toko dapat mengirim produk langsung ketempat konsumen dengan alamat lengkap yang telah

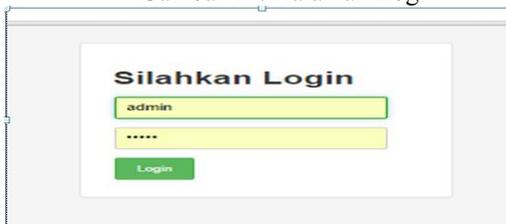
Gambar 12. Halaman Data Lengkap Konsumen



Gambar 13. Halaman Selesai Belanja



Gambar 14. Halaman Login



Gambar 15. Halaman Administrator



6. KESIMPULAN

Dengan dibuatnya *website* tersebut diharapkan dapat mendukung kinerja serta pelayanan dari Toko Batu Permata Segar Kalimantan dan juga dapat di mamfaatkan untuk mempromosikan Batu Permata kedunia luas dan juga mempermudah pelanggan dalam transaksi pengorderan barang

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1.Dengan dibutanya *website* dapat memanfaatkan dan membangun sarana informasi yang berkualitas serta menjadi nilai tambah pada Toko Batu Permata Segar Kalimantan

2.Dapat memberikan yang baik terhadap masyarakat sehingga masyarakat dapat mengetahui Informasi serta produk yang ada pada Toko Batu Permata Segar Kalimantan sehingga menjadi Informasi yang terpadu dan bermamfaat.

3.Dengan adanya *website* ini, pengunjung dapat melakukan transaksi pengorderan produk Batu Permata secara *Online* tanpa harus mengunjungi Toko Batu Permata Segar Kalimantan dengan cara melakukan registrasi yang telah tersedia dalam *website* tersebut.

7. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, penulis mengemukakan beberapa saran yaitu sebagai berikut :

1.Melalui *website* yang telah dibangun hendaknya dapat mempersiapkan sumber daya manusia didalam proses pemeliharaan *website* agar informasi yang disajikan untuk publik merupakan informasi yang selalu *update* dan dapat tersajika dengan baik dan benar serta sebagai dasar bagi suatu proses penyusunan perncanaan.

2.Diperlukan operator khusus untuk mengakses mengenai *website* ini di Toko Batu Permata Segar Kalimantan, sehinggann dapat berkelanjutan informasi yang disampaikan.

3. Dengan adanya hasil tampilan sistem, maka menyimpan data system penjualan Batu Permata berbasis *web* lebih mudah didefinisiakn.

4.Untuk pengembangan *website* ini, diharapkan dapat membuat *website* yang dapat menampilkan pengunjung yang sedang *online* serta dengan penggunaan template yang lebih menarik dan sempurna.

7. DAFTAR PUSTAKA

Dalibor D. Dvorski (2007). *Installing, Configuring, and Developing with XAMPP*.

<http://thesis.binus.ac.id/Doc/Bab2Doc/2011-2-00565-AK%20Bab2001.doc>, 28 maret 2015

<http://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/28889/Chapter%20II.pdf;jsessionid=8F6DD84AD8536A39B94BAF3FBC287595?sequence=3>, 28 maret 2015

Kadir Abdul.2014, *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*, Andi Yogyakarta.

MADCOMS.2009, *Membongkar Misteri Internet*, Andi Yogyakarta.

MADCOMS.2011, *Dreamweaver CS5 PHP-MySql. Untuk Pemula*, Andi Yogyakarta.

Sidik Bertha.2011, *JavaScript*, Informatika Bandung

Saputra, Agus, Feni Agustin., ASFA Solution., “menyelisaikan Website 12 juta Secara Profesional”, PT Elex Media Komputindo, 2013.

Suyanto.2007.<http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/19622/4/Chapter%20II.pdf>