

# SISTEM INFORMASI PENJUALAN ALAT-ALAT OLAHRAGA BERBASIS WEB PADA CV. RAYHAN SAMARINDA

Peneliti

Eusideroxylon Zwageri

Teknologi Informasi

STMIK Widya Cipta Dharma

Jl. Prof. Moh. Yamin No. 25 Samarinda Kode Pos 75123

## ABSTRAK

**Eusideroxylon Zwageri, 2016**, Sistem Penjualan Alat-alat Olahraga Berbasis Web Pada CV. Rayhan Samarinda. Skripsi Jurusan Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Widya Cipta Dharma, Pembimbing I **Shinta Palupi, S.Kom., M.Kom**, dan Pembimbing II **Safi'I, S.Kom**

Kata kunci : Sistem Penjualan, Berbasis We

Sistem Penjualan Alat-alat Olahraga adalah sistem informasi yang menyediakan informasi dari beberapa proses yang meliputi penjualan, stok (pengadaan barang), pergudangan (inventory) dan pelaporan berbasis web. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat sistem informasi penjualan alat-alat olahraga pada CV. Rayhan Samarinda.

Dalam penelitian ini metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu *waterfall* model dengan perangkat lunak pendukung yang digunakan adalah *Adobe Dreamweaver CS5*, *Script programming PHP* dan *Xampp* (Mysql, serta PHPmyadmin).

Dari hasil pengujian bahwa sistem penjualan alat-alat olahraga ini dapat bekerja dengan baik. Sehingga ketika user tidak perlu lagi datang langsung ke toko untuk membeli produk yang diinginkan hanya mengakses webnya saja.

## 1. PENDAHULUAN

Di zaman sekarang teknologi informasi dalam bidang *Web* semakin maju dan berkembang dengan pesatnya di negara-negara maju seperti Indonesia. Diharapkan semua komponen masyarakat baik itu instansi pemerintah, bisnis, sekolah-sekolah, serta organisasi saling berlomba untuk memberikan sajian informasi yang terbaik, cepat dan tepat dalam bidang *Web*.

Ditinjau dari sistem yang telah ada apabila dicermati terdapat permasalahan yang menyangkut penyajian informasi dimana ketidak praktisannya pengiriman informasi dari sumber informasi ke tujuan atau kepihak pengguna informasi pada saat informasi itu sangat dibutuhkan.

*Internet* adalah salah satu media dalam bidang teknologi komunikasi dan informasi baik yang bersifat intern dan global yang biasa digunakan oleh para pemakai untuk mencari informasi. Dengan menggunakan program PHP, sebuah *Web site* akan lebih interaktif dan dinamis.

Pada CV Rayhan dalam jangkauan memberikan informasi kepada masyarakat masih bersifat umum. Jadi pada Toko perlu dikembangkan proses informasi dan transaksi penjualan dengan menggunakan

*Web site*, sehingga informasi yang diberikan dapat lebih dikenal oleh lingkungan luar maupun lingkungan dalam toko terutama setiap pelanggan yang akan melakukan pencarian produk-produk olahraga yang diinginkan. Dengan adanya sistem ini diharapkan akan lebih efektif dan efisien serta akurat dalam mencapai suatu sasaran.

## 2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Sistem pada pembangunan Sistem Informasi untuk CV Rayhan ini perlu diberikan batasan masalah agar pembahasan tugas akhir ini dapat lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan penulisan. Adapun batasan masalahnya meliputi :

1. Halaman *Administrator*
  - 1.1 Login untuk *Administator*
  - 1.2 Order Barang
  - 1.3 Konfirmasi Pembayaran
  - 1.4 Testimonial
  - 1.5 Manajemen Data *User* Pada Sistem
  - 1.6 Laporan Penjualan
  - 1.7 Grafik Penjualan Barang
2. Halaman *User* (Member)
  - 2.1 Pendaftaran Member
  - 2.2 Data Kategori Barang
  - 2.3 Data Barang
  - 2.4 Data Informasi Barang
  - 2.5 Transaksi Pembelian Barang

- 2.6 Konfirmasi Pembayaran Via Bank
- 2.7 Status Pengiriman Barang
- 2.8 Testimonial

### 3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Memberikan kemudahan bagi setiap pengguna untuk memperoleh informasi yang di inginkan *user* pada CV. Rayhan Samarinda dalam waktu yang singkat dan tidak menghabiskan banyak biaya.
2. Membangun Aplikasi Penjualan Alat-alat Olahraga Berbasis *Web site* Pada CV Rayhan Samarinda diharapkan dapat membantu memberikan kemudahan berbelanja dan informasi tentang daftar barang dan harga kepada seluruh masyarakat.

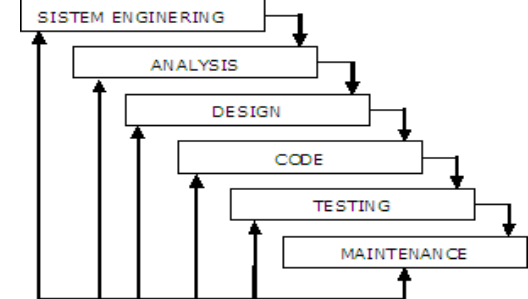
### 4. BAHAN DAN METODE

#### 4.1. Penjelasan Bahan

1. Menurut Pangestu (2009) Suatu sistem dapat didefinisikan sebagai suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Suatu sistem dapat terdiri dari sistem-sistem bagian (subsistem). Misalnya, sistem komputer terdiri dari subsistem perangkat keras dan subsistem perangkat lunak. Masing-masing subsistem dapat terdiri dari subsistem-subsistem yang lebih kecil lagi atau terdiri dari komponen-komponen.
2. Menurut Pangestu (2009) Informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian (*event*) yang nyata (*fact*) yang digunakan untuk pengambilan keputusan.
3. Menurut Kotler (2012), dijelaskan bahwa penjualan adalah proses memberikan hak milik terhadap barang-barang dengan jalan menjual dan uang menjadi sebagai alat tukarnya.
4. Menurut Kotler (2012), dijelaskan bahwa penjualan adalah proses memberikan hak milik terhadap barang-barang dengan jalan menjual dan uang menjadi sebagai alat tukarnya.

#### 4.2 Metode Air Terjun

*Linear Sequential* (atau disebut juga "*classic life cycle*" atau "*waterfall method*") adalah metode pengembangan perangkat lunak. Model ini menyarankan pendekatan pengembangan secara sekuensial dan sistematis untuk pengembangan perangkat lunak



Gambar 1. Metode *Waterfall*

Model ini terdiri atas beberapa tahap yaitu:

1. Rekayasa sistem dan analisis (*Sistem Engineering*)  
Pada fase ini dilakukan identifikasi sistem, studi kebutuhan pengguna, dan studi kelayakan sistem baik secara teknis maupun teknologi serta penjadwalan pengembangan sistem.
2. Analisis kebutuhan perangkat lunak (*Analysis*)  
Pada fase ini pengumpulan kebutuhan diintensifkan dan difokuskan pada sistem yang akan dibangun meliputi identifikasi domain informasi, tingkah laku sistem, unjuk kerja, dan antarmuka sistem.
3. Desain (*Design*)  
Ini difokuskan pada proses desain struktur data, arsitektur sistem, representasi *interface*, dan algoritma program.
4. Kode (*Code*)  
Setelah proses desain selesai maka hasilnya harus diterjemahkan kedalam bentuk program komputer yang kemudian menghasilkan suatu sistem.
5. Pengujian (*Testing*)  
Pengujian dilakukan untuk menemukan kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi pada proses pengkodean serta memastikan bahwa input yang dibatasi memberikan hasil yang sesuai dengan kebutuhan.
6. Pemeliharaan (*Maintenance*)  
Proses ini dilakukan setelah sistem yang dihasilkan disampaikan kepada pengguna, terutama jika sistem mengalami permasalahan yang belum ditemukan pada saat proses pengujian, permasalahan ini dapat berkaitan dengan permintaan pengguna yang

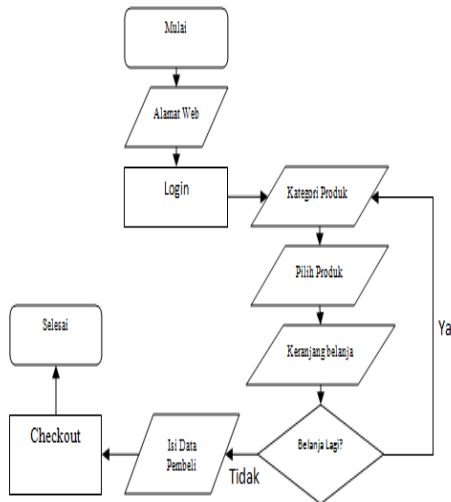
'membutuhkan perkembangan fungsional sistem maupun adanya penyesuaian dengan lingkungan eksternal seperti adanya perubahan periperal atau perubahan sistem operasi

memberikan review pada produk, user harus login terlebih dahulu pada menu login.

## 6. IMPLEMENTASI

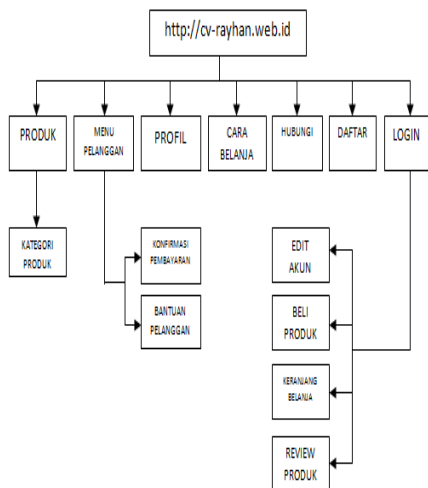
### 5. RANCANGAN SISTEM/APLIKASI

#### 1. Flowchart (member)



Gambar 2. Flowchart

#### 2. Site Map (member)

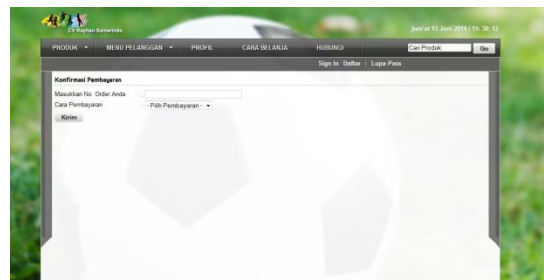


Gambar 3. Sitemap

Gambar diatas merupakan site map User, dimana member harus menginputkan url dari Website yaitu <http://cv-rayhan.web.id>. Setelah itu user akan masuk ke halaman home, pada halaman tersebut user dapat melakukan pendaftaran id baru dan pencarian produk-produk alat-alat olahraga, melihat deskripsi produk, review produk dan semua informasi tentang produk yang dijual pada website, untuk mulai berbelanja, dan



Gambar 4 Beranda



Gambar 5 Konfirmasi Pembayaran



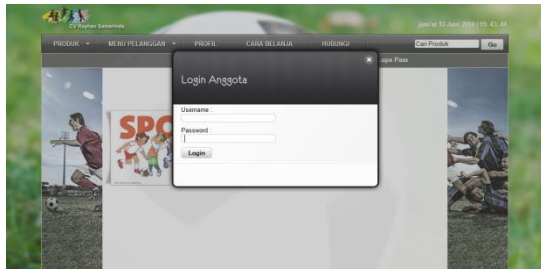
Gambar 6 Profil



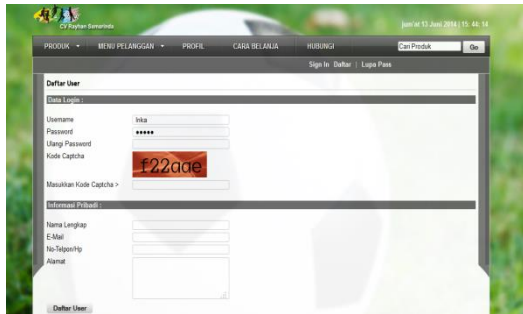
Gambar 7 Cara Belanja



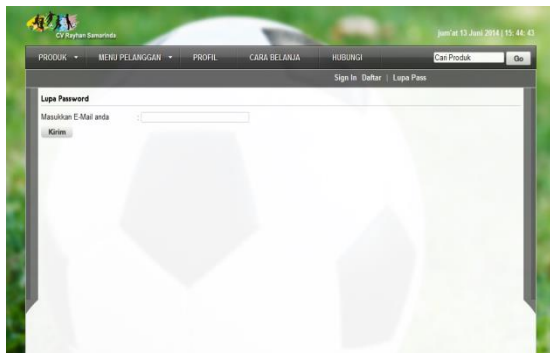
Gambar 8 Hubungi



Gambar 9. Sign In



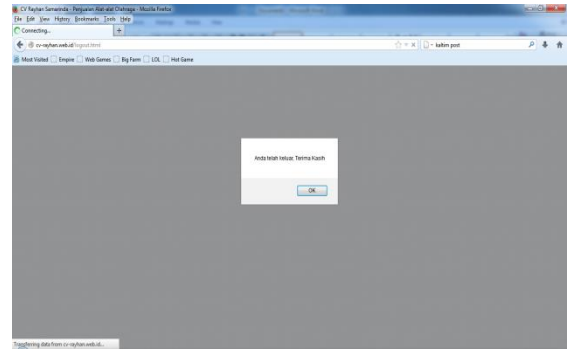
Gambar 10. Daftar



Gambar 11. Lupa Pass



Gambar 12. Keranjang Belanja

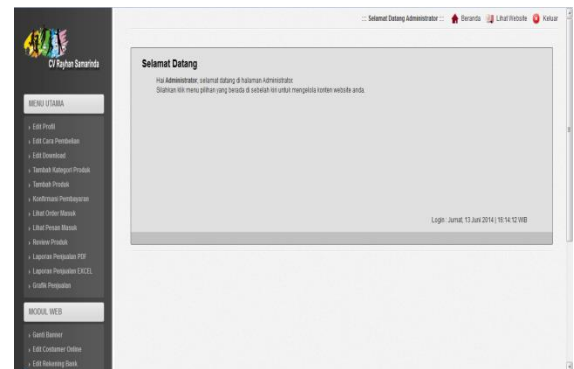


Gambar 13 Logout

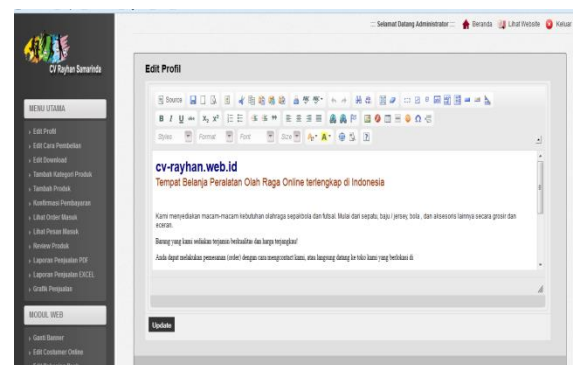
### Implementasi Halaman Admin



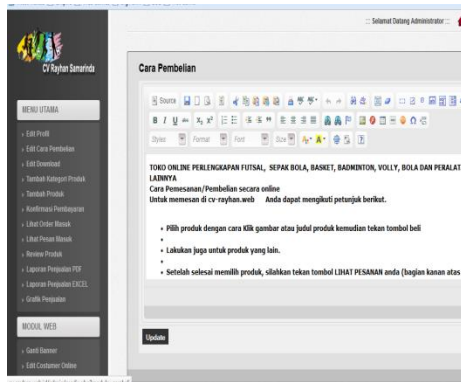
Gambar 14 Login Admin



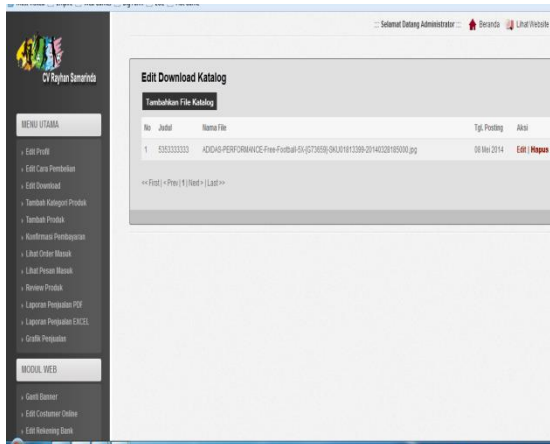
Gambar 15 Home



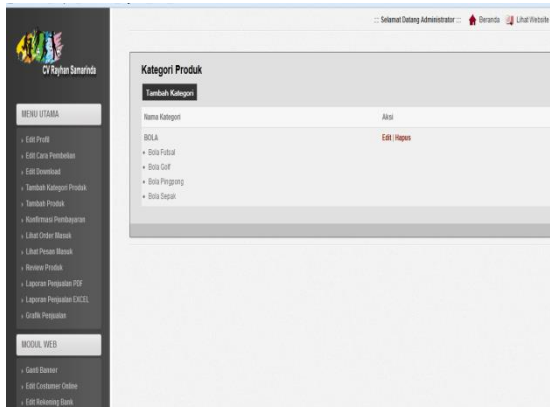
Gambar 16 Edit Profil



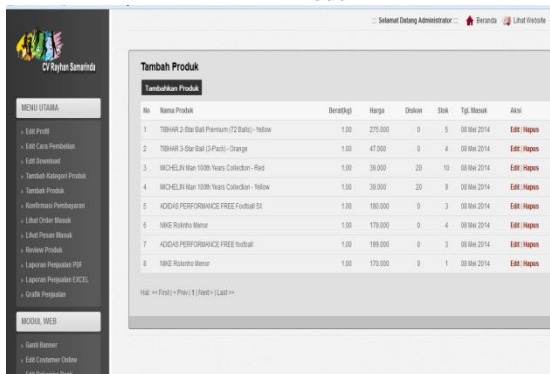
Gambar 17 Edit Cara Pembelian



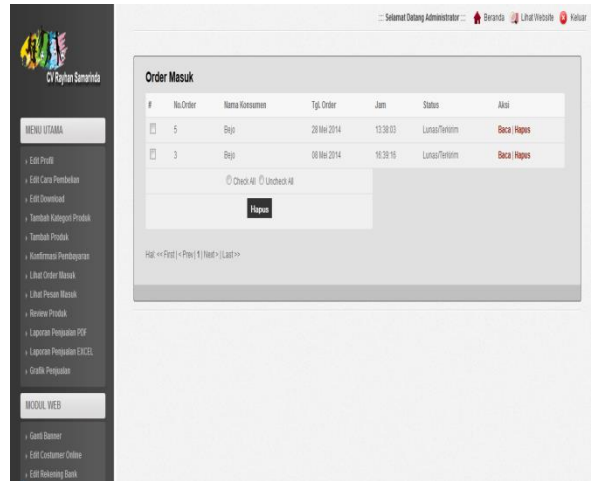
Gambar 18 Edit Download



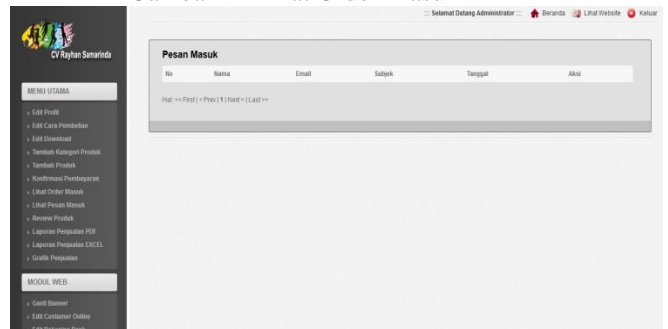
Gambar 19 Tambah Kategori Produk



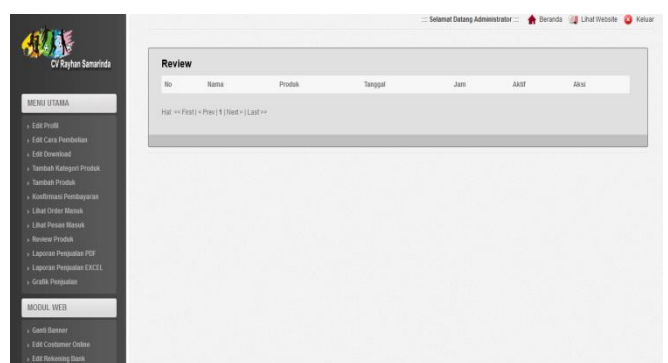
Gambar 20 Tambah Produk



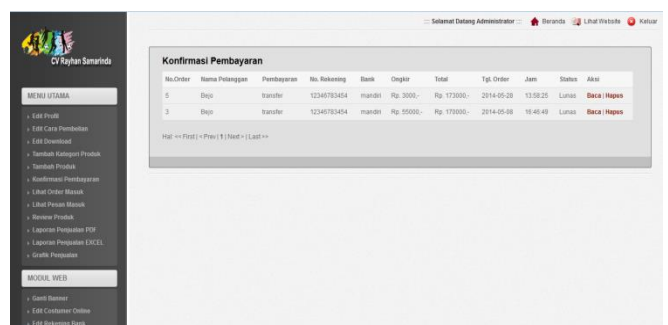
Gambar 21 Lihat Order Masuk



Gambar 22 Lihat Pesanan Masuk



Gambar 23 Lihat Review Produk



Gambar 24 Lihat Konfirmasi Pembayaran

No	Faktur	Tanggal	Nama Produk	Qty	Harga	Sub Total
1	3	08-05-2014	NIKE Rolonho Menor	1	170.000,-	170.000,-
2	5	28-05-2014	NIKE Rolonho Menor	1	170.000,-	170.000,-

Total keseluruhan : Rp. 340.000,-  
Jumlah keseluruhan yg terjual: 2 unit

Gambar 25 Laporan Penjualan PDF

Gambar 26. Laporan Penjualan Excel



Gambar 27 Grafik Penjualan

### Pengujian Sistem

Pengujian perangkat lunak merupakan salah satu proses rangkaian dari pengembangan perangkat lunak dan pengujian yang dilakukan disini dengan *Blackbox*, *Whitebox* dan *Beta Test*.

Hasil pengujian beta :

Berdasarkan perolehan prosentase tersebut didapat prosentase untuk *user* 74.4%. Maka sistem pakar ini dapat diterima oleh user, karena prosentase nilai yang didapat, diatas nilai prosentase minimum yaitu diatas atau lebih ari 50% dan kurang dari 100%.

### 7. KESIMPULAN

Dari hasil yang telah dilakukan penulis dapat menyimpulkan bahwa proses Sistem Penjualan Alat-alat Olahraga Pada CV. Rayhan Samarinda Berbasis Web sebagai berikut:

1. Penyelesaian pekerjaan yang tadinya masih bersifat *offline* dapat dilakukan secara *online* dan salah satunya dengan menggunakan Sistem Penjualan alat-alat olahraga secara *online*.
2. Penginputan data pemesanan dilihat pada tampilan sistem menggunakan Sistem Penjualan Alat-alat Olahraga Pada CV. Rayhan Samarinda Berbasis Web dalam laporan ini, maka dapat memudahkan dalam proses pemesanan barang.
3. Dengan adanya hasil tampilan sistem, maka penyimpanan data sistem penjualan komputer dan aksesoris berbasis *web* menjadi mudah.

### 8. SARAN

1. Diharapkan untuk pengembangan sistem ini selanjutnya bisa membahas mengenai keamanan sistem dimana keamanan merupakan hal paling berpengaruh untuk sebuah sistem penjualan.
2. Sistem Administrasi yang selalu dipelihara akan sangat mempengaruhi kelancaran aktivitas sistem penjualan alat-alat olahraga berbasis *Web* ini dalam menangani penjualan sehari-hari, maka hendaknya selalu memelihara sistem administrasi.

### 9. DAFTAR PUSTAKA

#### Buku:

- Absar, 2010, *Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Belawa Kutai Barat*, STMIK WICIDA, Samarinda
- Carter, Jim (2005). *Developing E-Commerce System*. Prentice Hall.
- Efendi, 2011, *Sistem Informasi Penjualan Barang Furniture Pada UD. Istana Jaya Mebel Berbasis Web*, STMIK WICIDA, Samarinda

- Fathansyah, 2008, *Buku Teks Komputer Basis Data*, Penerbit Informatika, Bandung
- Kotler, Philip (2012). *Marketing Management. 14<sup>th</sup> Edition. Prentice Hall*.
- Kristanto, 2008, *Konsep dan Perancangan Database*, Pt Elex Media Komputindo, Kelompok Gramedia, Jakarta
- Hakim, Lukmanul, 2008, *Memobongkar Trik Rahasia Para Master PHP*, Lokomedia, Yogyakarta
- Hakim, Lukmanul, 2009, *Trik Rahasia Master PHP Terbongkar Lagi*, Lokomedia, Yogyakarta
- Herman Suyanto Asep, 2007, *Step By Step We Designer Theory And Proctices*, Andi Yogyakarta.
- HM Jogiyanto, 2005, *Analisis dan Desain System Informasi*, Andi Yogyakarta, Yogyakarta.
- Madcoms, 2008, *Aplikasi program PHP dan MYSQL Untuk Membuat Web site Interaktif*, Andi, Yogyakarta.
- Musyawah, 2004, *Macromedia Studio MX ( Integrasi Aplikasi Untuk Membangun Web site )*, Andi Yogyakarta.
- Nugroho, Bunafit, 2005, *PHP & My SQL dengan editor Dreamwaver MX*, Andi, Yogyakarta.
- Pangestu Danu Wira, 2009, *Petunjuk Praktis Mendesain Web dan Berinternet bagi pemula*.
- Pressman, Roger. 2007, *Rekayasa Perangkat Lunak*, Penerbit Andi Offset, Yogyakarta.
- Suherman Hari. 2009, *Memabangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Buku Aziz Samarinda*.
- Sutejo Budi dan Michael AN, 2003, *Algoritma dan Teknik Pemrograman, Konsep Implementasi dan Aplikasi*.
- Sutoro Djoko, 2007, *Membuat Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web* , Yogyakarta : Gava Media.
- Sutisna, 2007, *7 Langkah Mudah Menjadi Web Master*, M diakita, Jakarta
- Wijaya, 2010, *Sistem Informasi Penjualan Pada CV. HB Comp Samarinda Berbasis Web*, STMIK WICIDA, Samarinda