

SISTEM INFORMASI PENJUALAN KUE PADA TOKO ANN'S CAKE SAMARINDA BERBASIS WEB

Nur Satriyo Utomo

Program Studi Sistem Informasi, STMIK Widya Cipta Dharma
Jl. Prof. M. Yamin No. 25 Samarinda Kalimantan Timur 75123
Telp: (0541) 736071, Fax: (0541) 203492
E-mail: satriou191@gmail.com

ABSTRAK

Ann's Cake merupakan badan usaha yang bergerak pada penjualan bahan pangan berupa kue . Perusahaan ini menyediakan berbagai macam-macam aneka kue. Pada Ann's Cake masalah yang dihadapi adalah pembelian tidak repot-repot datang ketoko. Tinggal melakukan penjualan lewat online .

Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu *waterfall*. *Waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*. Adapun tahap yang dilakukan adalah analisis, Analisis Kebutuhan, Analisis Teknologi, Analisis User, Analisis Sistem dan tahap *Maintenance*.

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penulisan ini adalah membangun Sistem Informasi Penjualan Kue pada Toko Ann's Cake Samarinda Berbasis Web, sehingga dapat mempermudah pimpinan/pengelola Toko Ann's Cake dalam mempromosikan Kue yang dijualnya, membantu pimpinan/pengelola Toko Ann's Cake untuk meningkatkan penjualan dan daya saing dengan menerapkan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web dan mempermudah calon pelanggan atau pembeli untuk membeli Kue pada Toko Ann's Cake . Alat bantu pengembangan sistem yang digunakan *Flowchart* dan *Sitemap*, dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP serta database MySQL.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Penjualan, Kue, PHP, MySQL

1. PENDAHULUAN

Pada era modern sekarang ini terutama di era globalisasi saat ini pengaruh teknologi sangatlah memberi pengaruh yang cukup besar dalam bidang usaha. Hal ini terlihat pula dalam bidang penjualan barang-barang, dikarenakan sistem pemasaran dari sebuah penjualan barang jasa maupun yang lainnya akan terus menerus berkembang dalam setiap harinya. Melihat perkembangan permintaan konsumen maka hal ini dapat meningkatkan persaingan di dunia perdagangan menjadi semakin ketat. Agar dapat bersaing dengan para pebisnis lain di bidang yang sama, sehingga hal ini pun harus mewajibkan para pengusaha harus bisa memasarkan produknya agar pemasaran yang dilakukan terhadap produknya dapat tersampaikan dengan baik ke setiap kalangan masyarakat. Salah satu cara yang baik dalam memasarkan sebuah produk untuk memperkenalkan tentang produk yang ia pasarkan adalah dengan menggunakan media internet. Menggunakan media internet merupakan salah satu langkah yang tepat dalam melakukan pemasaran atau promosi karena hal ini dirasa sangat simple. Dengan menggunakan media internet konsumen tidak perlu melakukan proses transaksi secara tatap muka untuk proses pembelian produk, konsumen dapat melakukan

komunikasi secara langsung melalui *e-mail* dan dapat secara langsung mengetahui semua informasi tentang produk yang akan dibelinya. Selain dapat meningkatkan proses pemasaran dan penjualan, internet diharapkan dapat membantu kinerja perusahaan dan juga diharapkan dapat menambah pendapatan dan mengurangi terjadinya *human error*.

Salah satu badan usaha yang sadar akan penggunaan hal tersebut ialah Toko Ann's Cake Toko kue tersebut adalah salah satu bidang usaha yang bergerak dibidang kuliner. Dengan mengandalkan kualitas rasa dan harga yang mampu bersaing dengan toko roti yang lainnya. Dari permasalahan yang kami temukan Toko Ann's Cake belum memiliki Sistem Informasi Penjualan untuk memasarkan produk yang mereka miliki, sehingga dari permasalahan ini memotifasi penulis untuk membuat Sistem Informasi Penjualan pada Toko Ann's Cake berbasis web.

2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang ada yaitu: "Bagaimana Membangun Sistem Informasi Penjualan Kue Pada Toko Ann's Cake Samarinda Berbasis Web ?"

Batasan Masalah

Dari uraian diatas, agar ruang lingkup permasalahan tidak akan menyimpang maka batasan masalah yang akan di teliti adalah sebagai berikut :

1. Metode yang digunakan dalam menganalisa data ini adalah menggunakan metode *waterfall*.
2. Metode Pengujian yang di gunakan dalam sistem informasi ini adalah *black box* dan pengujian beta *testing*.
3. Sistem Informasi yang dibuat hanya meliputi sistem pemesanan dan penjualan kue pada Ann's Cake
4. Pembayaran transaksi dilakukan secara offline, dimana pembeli melakukan transfer uang secara manual ke rekening yang ditentukan
5. Jangkauan penjualan kue hanya melayani pembelian yang berada disekitar samarinda kota, samarinda seberang dan tenggarong.
6. Ada dua metode pengambilan pemesanan kue, yaitu melalui kurir atau bisa mengambil sendiri ke toko.

3. BAHAN DAN METODE

Adapun bahan dan metode yang digunakan dalam aplikasi ini adalah :

2.1.1 Sistem

Menurut Kadir (2009), sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan Menurut jogiyanto (2008) pendekatan sistem yang menekankan pada prosedur yang saling berhubungan,berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan sasaran tertentu. Dari kedua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian sistem adalah kumpulan yang saling berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan atau sasaran tertentu.

2.2.2 Informasi

Menurut Sutabri (2012) Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Sistem pengolahan informasi akan mengolah data menjadi informasi atau mengolah data dari bentuk tak berguna menjadi berguna bagi yang menerimanya.

2.2.3 Sistem Informasi

Menurut Pratama (2014), Sistem informasi merupakan gabungan dari empat bagian utama. Keempat bagian utama tersebut mencakup perangkat lunak (*software*), perangkat keras (*hardware*), infrastruktur, dan Sumber Daya Manusia (SDM) yang terlatih. Keempat bagian

utama ini saling berkaitan untuk menciptakan sebuah sistem yang dapat mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat. Bukan hanya komputer saja yang bekerja, namun juga manusia. Manusia (pengguna/aktor) dalam hal ini menggunakan seluruh ide, pemikiran, perhitungan, untuk dituangkan ke dalam sistem informasi yang digunakan agar informasi yang dihasilkan maksimal.

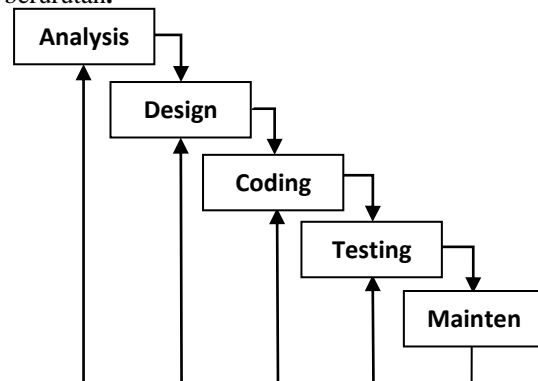
2.2.4 Penjualan

Menurut Mulyadi (2008), Penjualan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh penjual dalam menjual barang atau jasa dengan harapan akan memperoleh laba dari adanya transaksi-transaksi tersebut dan penjualan dapat diartikan sebagai pengalihan atau pemindahan hak kepemilikan atas barang atau jasa dari pihak penjual ke pembeli.

3.4 Metode Pengembangan Sistem

2.2.24.1 Waterfall

Menurut Simarmata (2010), pada metode *waterfall* ini terdapat 5 (lima) tahap untuk mengembangkan suatu perangkat lunak. Kelima tahapan itu terdiri dari atas ke bawah, diantaranya Analisis, Design, Coding, Testing, Maintenance. Dimana konsep dari metode ini merupakan metode yang sering digunakan oleh penganalisa sistem pada umumnya. Inti dari metode *waterfall* adalah pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan.



Gambar 2.1 Metode *Waterfall*

Sumber : Simarmata 2010, Rekayasa Perangkat Lunak

1. Analisa

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, wawancara atau studi literatur. Seorang sistem analis akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari *user* sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh *user* tersebut. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirment* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user*

dalam pembuatan sistem. Dokumen ini lah yang akan menjadi acuan sistem analis untuk menterjemahkan kedalam bahasa pemrograman.

2. *Design*

Proses *design* akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus pada : struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirment*. Dokumen inilah yang akan digunakan *programmer* untuk melakukan aktivitas pembuatan sistemnya.

3. *Coding*

Coding merupakan penerjemahan *design* dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh *programmer* yang akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan ini merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat.

4. *Testing*

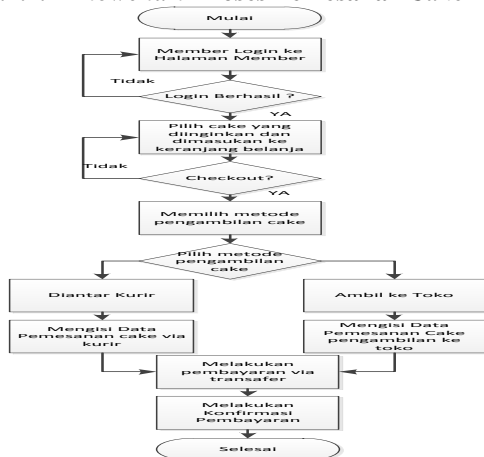
Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

5. *Maintenance*

Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (periperal atau sistem operasi baru), atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional.

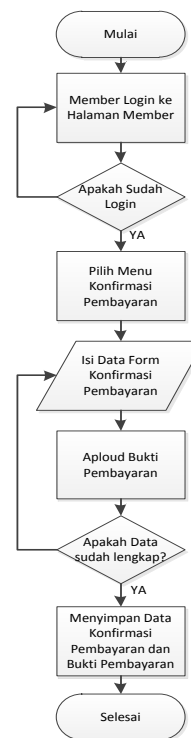
4. RANCANGAN SISTEM

4.2.2.1.1 *Flowchart* Proses Pemesanan *Cake*



Gambar 4.2 merupakan *Flowchart* Proses Pemesanan *Cake*. *Flowchart* Pemesanan *Cake* dimulai dengan member melakukan proses login ke halaman member, jika proses login berhasil member bisa memilih cake yang ingin dipesan sedangkan jika proses login tidak berhasil, member bisa mengulangi proses login tersebut. Member yang berhasil login dan telah memilih produk/*cake*, apakah ingin checkout atau masih ingin memilih *cake*, jika member checkout, proses selanjutnya adalah memilih metode pengambilan *cake* via kurir atau ambil ke toko dan kemudian mengisi form data pesanan *cake* lalu melakukan pembayaran via transfer. Setelah melakukan pembayaran, member harus melakukan konfirmasi pembayaran agar pesannya bisa diproses lebih cepat.

4.2.2.1.2 *Flowchart* Proses Konfirmasi Pembayaran

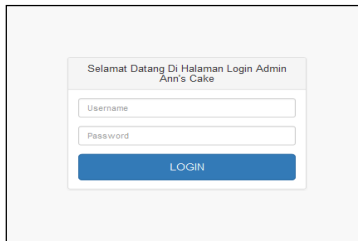


Gambar 4.3. *Flowchart* Proses *Member* Melakukan Konfirmasi Pembayaran

5. IMPLEMENTASI

4.2.3.1.1 Tampilan Halaman *Login Admin*

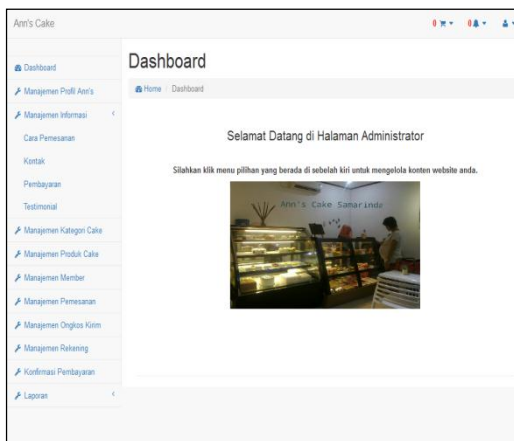
Halaman *Login Admin* merupakan halaman bagi Admin untuk masuk ke halaman web dengan mengisi *username*, *password* dengan benar pada *form login* lalu klik *button Login* dapat dilihat pada Gambar 4.5. jika berhasil maka Admin akan masuk ke halaman Beranda Admin.



Gambar 4.5. Tampilan Halaman *Login Admin*

4.2.3.1.2 Tampilan Halaman Beranda Admin

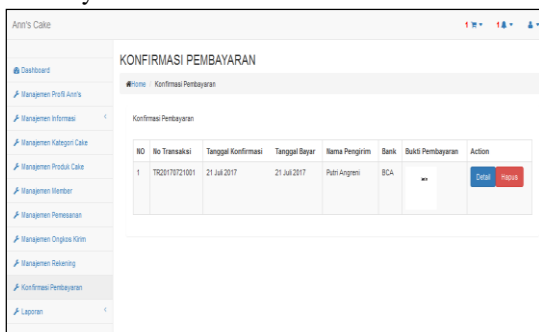
Halaman Beranda Admin merupakan halaman yang pertama tampil saat Admin berhasil *login*. Tampilan Halaman Beranda Admin dapat dilihat pada Gambar 4.6.



Gambar 4.6. Tampilan Halaman Beranda Admin

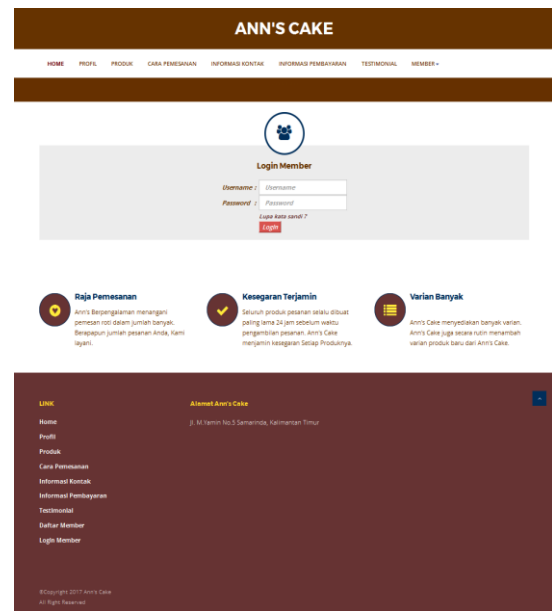
4.2.3.1.16 Tampilan Halaman Manajemen Konfirmasi Pembayaran

Pada Gambar 4.20. merupakan Halaman Manajemen Konfirmasi Pembayaran. Pada halaman ini Admin bisa melihat data konfirmasi pembayaran dari member dan terdapat tombol hapus untuk menghapus data Konfirmasi Pembayaran.



Gambar 4.20. Tampilan Halaman Manajemen Konfirmasi Pembayaran

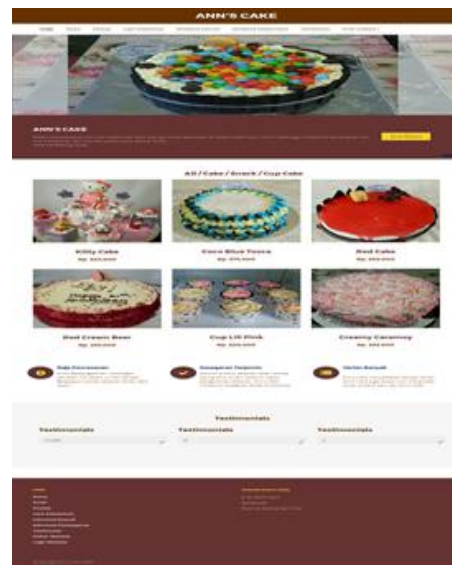
4.2.3.2.1 Tampilan Halaman *Login Member*



Gambar 4.24. Tampilan Halaman *Login Member*

Halaman *Login Member* merupakan halaman bagi *Member* untuk masuk ke halaman web dengan mengisi *username*, *password* dengan benar pada *form login* lalu klik *button Login* dapat dilihat pada Gambar 4.24. jika berhasil maka *Member* akan masuk ke halaman *Home Member*.

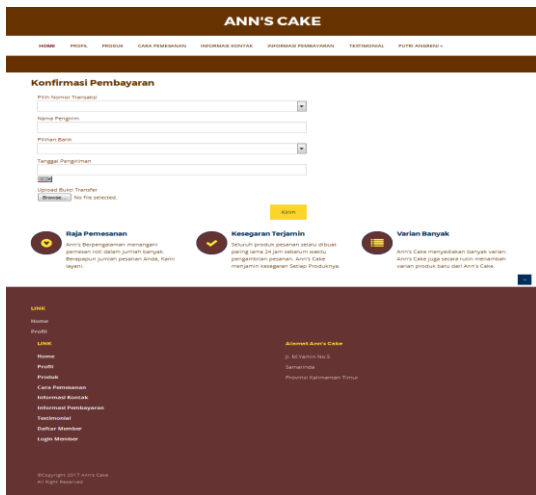
4.2.3.2.2 Tampilan Halaman *Home*



Gambar 4.25. Tampilan Halaman *Home*

Halaman *Home* merupakan halaman yang pertama tampil saat *Member* berhasil *login*. Tampilan Halaman *Home Member* dapat dilihat pada Gambar 4.25.

4.2.3.2.15 Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran



Gambar 4.38. Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran

Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran dapat dilihat pada Gambar 4.38. Halaman Konfirmasi Pembayaran merupakan halaman untuk *Member* Konfirmasi atas Pembayaran *member* jika *member* telah melakukan pembayaran via transfer ke rekening Toko Ann's Cake. Pada Halaman Konfirmasi Pembayaran *Member* akan mengisi Form Konfirmasi Pembayaran dan meng-*upload* bukti transfernya kemudian klik tombol kirim untuk menyimpan data konfirmasi pembayarannya.

6. Kesimpulan

Bedasarkan uraian pada bab-bab sebelumnya maupun pembahasan yang telah dikemukakan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya Sistem Informasi Penjualan Kue Pada Toko Ann's Cake Samarinda Berbasis Web mampu memenuhi kebutuhan informasi bagi para pelanggan sehingga tak perlu datang ke toko untuk melihat kue yang tersedia sampai proses transaksi pembelian Kue dan untuk melakukan pembelian kue pelanggan harus menjadi member Toko Ann's Cake terlebih dahulu.
2. Sistem Informasi Penjualan Kue Pada Toko Ann's Cake Samarinda Berbasis Web ini berfungsi untuk mempromosikan Kue yang dijual, meningkatkan penjualan dan mempermudah calon pelanggan atau pembeli untuk membeli Kue pada Toko Ann's Cake.

5.2 Saran

Berdasarkan dari kesimpulan yang telah dikemukakan diatas, maka saran-saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

1. Didalam sistem ini belum tersedia laporan untuk menghitung laba rugi sehingga diharapkan untuk kedepannya.
2. Evaluasi dan perbaikan sistem hendaknya dilakukan secara rutin dalam jangka waktu tertentu, sehingga sistem dapat bertahan lama.
3. Sebaiknya perlu peningkatan dari segi keamanan berupa , agar *web* lebih aman dari gangguan *hacker* dan *cracker*. Mengingat *hacker* dan *cracker* selalu berusaha mencari celah keamanan dari *web*.
4. untuk *web* ini selanjutnya yang berminat untuk mengembangkan penelitian ini agar pembayaran via *transfer* atau *online banking* tanpa perlu konfirmasi manual (*upload* bukti pembayara

Arief, M. Rudyanto. 2011. *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP & MySQL*. Yogyakarta: Andi.

Hakim, Lukmanul. 2009 . *Jalan Pintas Menjadi Master PHP*: Yogyakarta : Penerbit Lokomedia.

Jogiyanto, HM. 2008. *Analisa dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Juju, Dominikus dan Syukrie, Muhammad. 2009. *Jurusan Jitu Webmaster Freelance*. Jakarta : Elex Media Komputindo

Kadir, Abdul. 2009. *Mudah Menjadi Programmer PHP*. Yogyakarta: Yeskom.

Mulyadi. 2008. *Sistem akuntansi*, Cetakan keempat. Jakarta : salemba empat

Nugroho, Bunafit. 2008. *Aplikasi Pemograman Web Dinamis Dengan PPH dan MYSQL*. Yogyakarta : Gava Media.

Pratama, Agus. 2014. *Sistem Informasi dan Implementasinya*. Bandung : Informatika

Prasetyo, Adhi. 2012. *Buku Pintar Pemrograman WEB*. Jakarta: Media Kita

Simarmata, Janner. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta : Andi Offset.

Sutabri, Tata. 2012. *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.

Suyanto,Asep Herman. 2007. *Step By Step Web Design : Theory and Practices.Ed.1*. Yogyakarta: Andi

Suyanto, Asep. 2007. Web Design Theory and Practices. Yogyakarta: Andi Offset

Swastha, Basu . 2010.Manajemen Penjualan: Pelaksanaan Penjualan. Yogyakarta: BPFE

Syamsul, Asep M.Romli. 2012. *Jurnalistik online :Panduan Mengelola MediaOnline*. Bandung : Nuansa.

Wicaksono, Yogi. 2008. *Membangun Bisnis Online dengan Mambo*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo