

# MEMBANGUN WEBSITE PEJUALAN PADA GIGG STORE SAMARINDA

Sefty Wijayanti <sup>1)</sup>, Niswar <sup>2)</sup>

<sup>1,2</sup>Manajemen Informatika, STMIK Widya Cipta Dharma

<sup>1,2</sup>Jl. Prof. M. Yamin No. 25, Samarinda, 75123

E-mail : <sup>1)</sup>, <sup>2)</sup>

## ABSTRAK

GIGG Store Samarinda merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan pakaian seperti penjualan baju, jaket, celana, topi dan aksesoris lainnya. Namun pada GiGG Store belum memiliki media promosi untuk memasarkan produk-produknya, sehingga menyebabkan tidak efektif dan efisiennya kinerja perusahaan dan belum adanya layanan jasa antar (delivery) untuk pelanggan. Apalagi persaingan distro sekarang ini sangat menjamur dikehidupan masyarakat. Tujuan menggunakan media jaringan internet juga agar dapat membantu dalam memberikan pengenalan barang secara tepat yang tidak memandang ruang dan waktu. Strategi pemasaran ini banyak dipakai karena memiliki peran penting dalam dunia bisnis dan memiliki jangkuan pasar yang sangat luas.

Penelitian ini dibuat untuk mengatasi berbagai kendala yang dihadapi oleh GIGG Store Samarinda. Dalam membangun website ini menggunakan metode pengembangan sistem waterfall, metode pengujian blackbox, database MYSQL dan menggunakan bahasa pemrograman PHP (PHP Hypertext Preprocessor), dreamweaver sebagai webeditor, apache sebagai webserver local, flowchart dan site map sebagai alat bantu perancangan sistem.

Dengan adanya website dapat meningkatkan kinerja GIGG Store dalam hal proses penjualan serta pemanfaatan teknologi internet dalam hal ini akan sangat berguna bagi GIGG Store Samarinda dengan internet dapat mencakup pasar yang luas guna memperkenalkan dan mempromosikan barang yang tersedia pada GIGG Store Samarinda.

**Kata Kunci:** *Mnajemen Informatika, Penjualan, Website*

## 1. PENDAHULUAN

GIGG Store Samarinda merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan pakaian seperti penjualan baju, jaket, celana, topi dan aksesoris lainnya. Namun pada GiGG Store belum memiliki media promosi untuk memasarkan produk-produknya, sehingga menyebabkan tidak efektif dan efisiennya kinerja perusahaan dan belum adanya layanan jasa antar (delivery) untuk pelanggan. Apalagi persaingan distro sekarang ini sangat menjamur dikehidupan masyarakat. Tujuan menggunakan media jaringan internet juga agar dapat membantu dalam memberikan pengenalan barang secara tepat yang tidak memandang ruang dan waktu. Strategi pemasaran ini banyak dipakai karena memiliki peran penting dalam dunia bisnis dan memiliki jangkuan pasar yang sangat luas.

Dengan adanya website dapat meningkatkan kinerja perusahaan dalam hal proses penjualan serta pemanfaatan teknologi internet dalam hal ini akan sangat berguna bagi GIGG Store Samarinda dengan internet

dapat mencakup pasar yang luas guna memperkenalkan dan mempromosikan barang yang tersedia pada GIGG Store Samarinda.

## 2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Permasalahan difokuskan pada:

1. Halaman Pengunjung merupakan halaman front-end bagi pengunjung untuk melihat informasi seputar produk-produk yang dijual di GIGG Store.
  - 1) Daftar / Login untuk pengunjung mendaftar sebagai member.
  - 2) Kategori Aksesoris berisi produk-produk aksesoris.
  - 3) Kategori Baju Animasi berisi produk-produk animasi
  - 4) Kategori Baju Pria berisi produk-produk baju pria
  - 5) Kategori Celana Pria berisi produk-produk celana pria
  - 6) Kategori Sepatu berisi produk-produk sepatu.

1. Halaman Member merupakan halaman front-end bagi member yang ingin melakukan transaksi pembelian.

- 1) Pengaturan Akun : untuk mengubah data profil member
- 2) Dapat melakukan transaksi pembelian
- 3) Keranjang : berisi daftar produk-produk yang dipesan
- 4) Riwayat pemesanan berisi tentang daftar transaksi yang telah dilakukan sebelumnya

1. Halaman Administrator merupakan halaman back-end untuk mengelola sistem.

- 1) Pengaturan Akun : untuk mengubah data akun admin
- 2) Manajemen Kategori Produk
- 3) Manajemen Daftar Produk
- 4) Data Pesanan : untuk melihat daftar pesanan dan melakukan konfirmasi pesanan yang telah dilakukan member
- 5) Data Member untuk melihat daftar member website GIGG Store.
- 6) Slide Banner untuk mengubah, menambah gambar banner website

1. T

ransaksi pembayaran dapat dilakukan melalui transfer ke rekening GIGG Store. Konfirmasi pembayaran dilakukan pada website.

### 3. BAHAN DAN METODE

Adapun bahan dan metode yang digunakan dalam web ini, yaitu :

#### 3.1 Model Air Terjun

Menurut Rosa dan Shalahuiddin (2011), Model SDLC air terjun (*Waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (sequential linear) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut. Dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*). Berikut adalah tahapan-tahapan dalam metode tersebut :

1. Analisis

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini diperlukan untuk didokumentasikan.

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang berfokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan

perangkat lunak dari tahap analisi kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3. Implementasi

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian berfokus pada perangkat lunak dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan apa yang diinginkan oleh pengguna.

5. Pemeliharaan (*maintenance*)

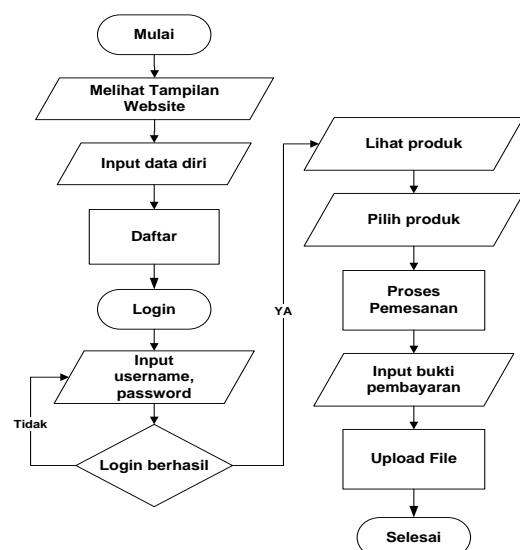
Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirim ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru.

### 4. RANCANGAN SISTEM

Berikut ini adalah rancangan desain yang digunakan :

#### 4.1 Flowchart Pemesanan Produk

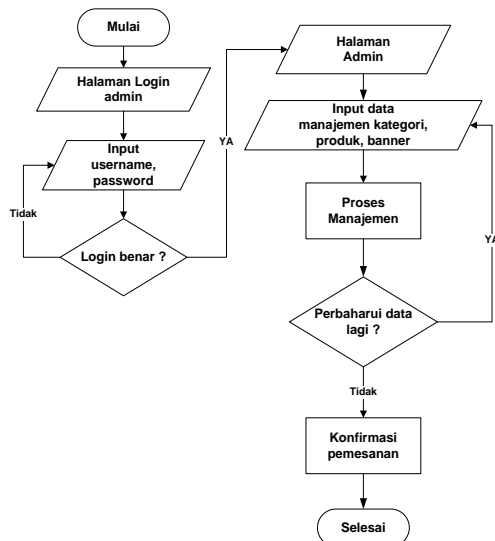
Dalam bagian alir atau flowchart pemesanan produk dimulai dari halaman pendaftaran member dan menginputkan data diri dengan lengkap lalu diproses. pada halaman login input username dan password jika username dan password yang diinputkan benar maka akan masuk ke bagian halaman member, pilih produk yang diinginkan, pesanan akan di proses setelah itu upload file bukti pembayaran. *flowchart* Pemesanan Produk dapat di lihat pada gambar 1 :



Gambar 1. *flowchart* Pemesanan Produk

#### 4.2 Flowchart Admin

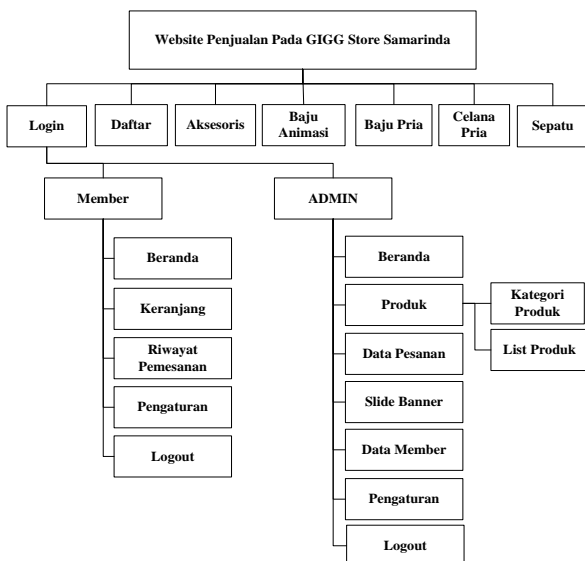
Dalam bagian alir atau flowchart admin dimulai pada halaman login lalu menginput username dan password jika username dan password yang diinputkan benar maka akan masuk ke halaman admin, lalu menginputkan data manajemen kategori, manajemen produk, dan manajemen slide banner jika ingin memperbaharui lagi maka kembali ke bagian input data jika tidak maka dapat mengkonfirmasi bahwa transaksi pemesanan yang dilakukan sudah selesai.



Gambar 2. *flowchart* Admin

#### 4.3 Sitemap

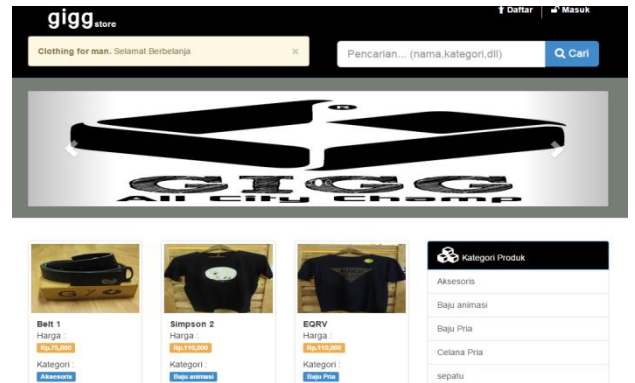
Sitemap halaman website Penjualan GIGG Store berisi:



Gambar 3. Sitemap Website Penjualan GIGG Store

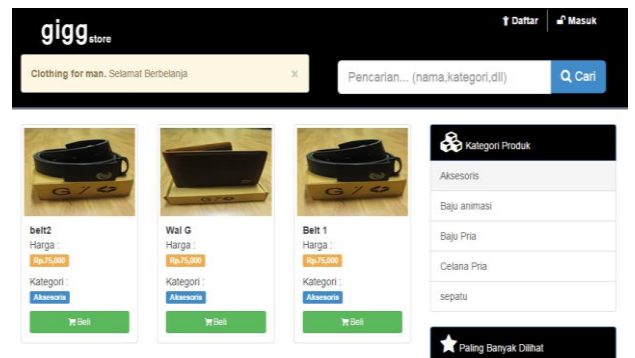
### 3. IMPLEMENTASI

#### 3.1 Halaman Beranda



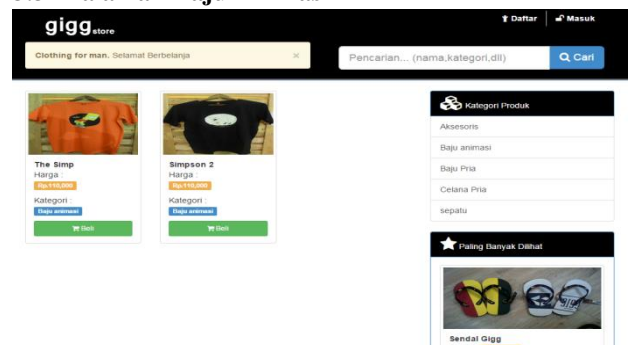
Gambar 4. Tampilan Halaman Beranda halaman awal website GIGG Store dengan menu Aksesoris, baju animasi, baju pria, celana pria, sepatu dan masuk/daftar.

#### 3.2 Halaman Aksesoris



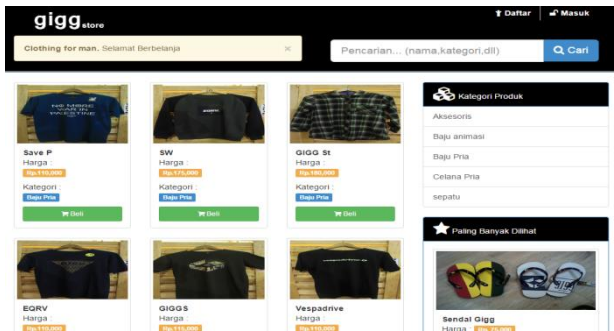
Gambar 5. Tampilan Halaman Aksesoris Pada halaman aksesoris berisi daftar produk dengan kategori aksesoris seperti topi, gelang dan lain-lain

#### 3.3 Halaman Baju Animasi



Gambar 6. Tampilan Halaman Baju Animasi Pada halaman baju animasi berisi daftar produk dengan kategori baju-baju bertemakan gambar animasi.

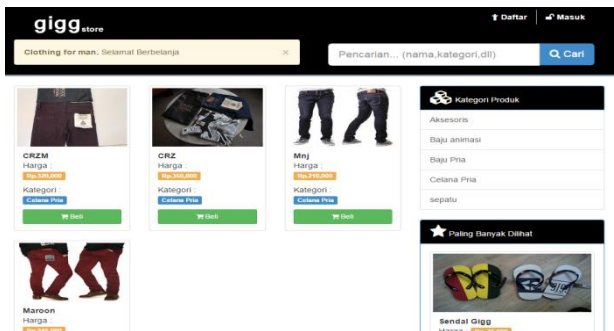
#### 3.4 Halaman Baju Pria



Gambar 7. Tampilan Halaman Baju Pria

Pada halaman baju pria berisi daftar produk dengan kategori baju-baju pria seperti kaos, kemeja, jaket dan lain-lain

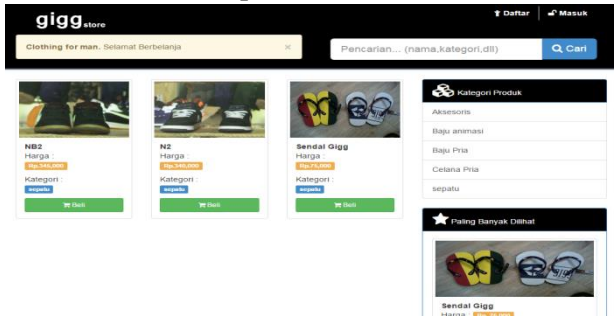
### 3.5 Halaman Celana Pria



Gambar 8. Halaman Celana Pria

Pada halaman celana pria berisi daftar produk dengan kategori celana-celana untuk pria.

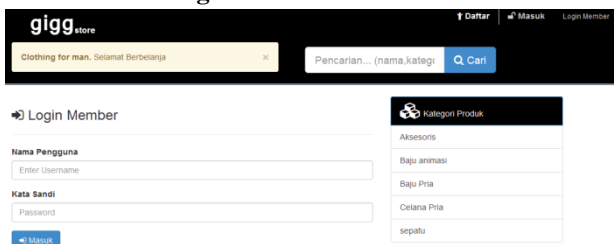
### 3.6 Halaman Sepatu



Gambar 9. Halaman Sepatu

Pada halaman sepatu berisi daftar produk sepatu yang dijual di GIGG Store Samarinda

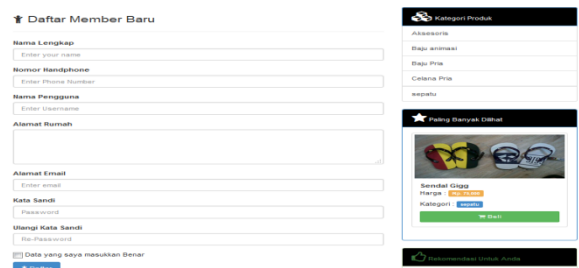
### 3.7 Halaman Login



Gambar 10. Halaman Login

Halaman login adalah akses masuk kedalam akun miliknya dengan menginput username dan password dengan benar lalu klik button Masuk.

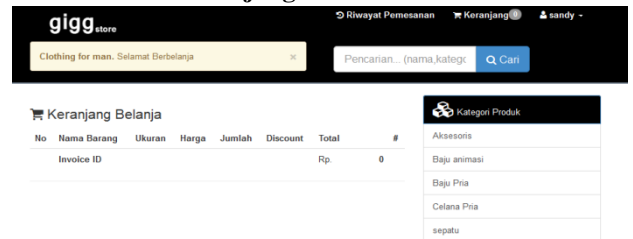
### 3.8 Halaman Daftar Baru



Gambar 11. Halaman Daftar Baru

halaman Daftar Member adalah halaman bagi pengunjung untuk menjadi member resmi Belimbing Photography dengan cara mengisi data diri, username, password, email dan verifikasi kode captcha dengan benar lalu klik button Daftar.

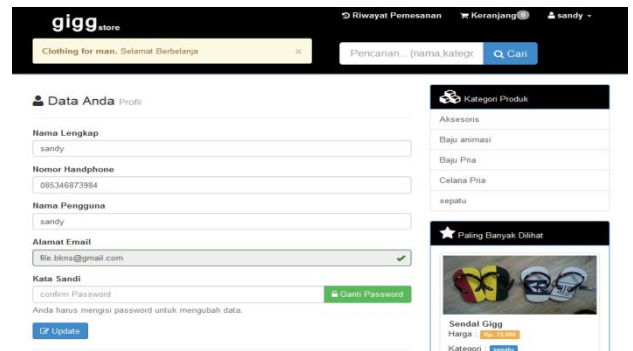
### 3.9 Halaman Keranjang



Gambar 12. Halaman Keranjang

Pada halaman keranjang berisi tentang daftar produk yang telah di pesanan sebelumnya.

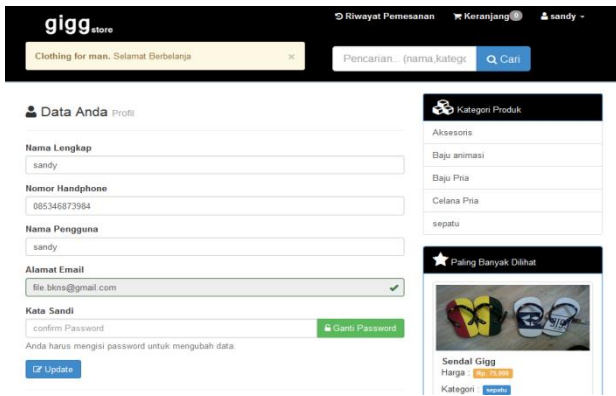
### 3.10 Halaman Detail Pesanan



Gambar 13. Halaman Detail Pesanan

Pada halaman Detail Pesanan berisi tentang informasi pesanan yang telah dipilih, nomor invoice, tanggal jatuh tempo, dan petunjuk pembayaran serta rekening tujuan. Member diharuskan membayar total harga lalu melakukan upload file bukti pembayaran tersebut sebelum jatuh tempo.

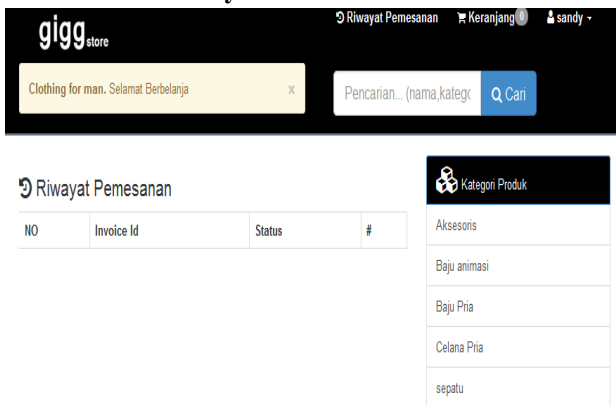
### 3.11 Halaman Akun



Gambar 14. Halaman Akun

halaman akun yang berisi tentang informasi akun member untuk melihat pemberitahuan dan untuk mengubah informasi data diri member tersebut.

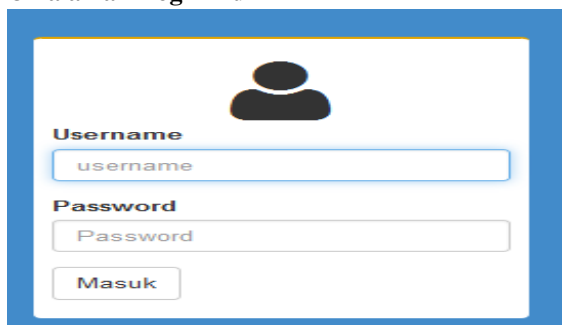
### 3.12 Halaman Riwayat Pemesanan



Gambar 15. Halaman Riwayat Pemesanan

halaman riwayat pemesanan berisi daftar pesanan yang telah dilakukan sebelumnya.

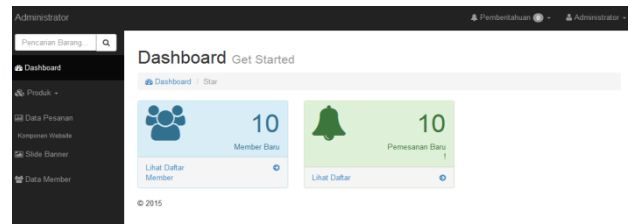
### 3.13 Halaman Login Admin



Gambar 16. Halaman Login Admin

halaman login admin adalah halaman untuk admin masuk kedalam halaman back-end administrator dengan menginput username dan password dengan benar lalu klik button Login

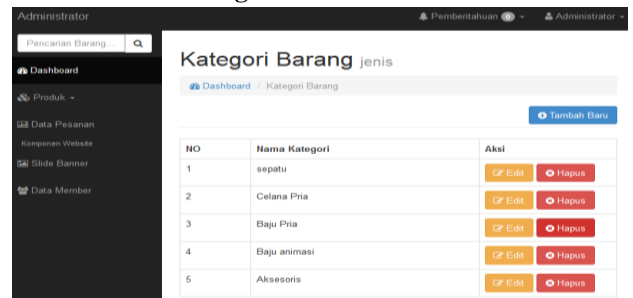
### 3.14 Halaman Beranda Admin



Gambar 17. Halaman Beranda Admin

Halaman beranda adalah halaman awal administrator untuk mengelola sistem. Terdapat beberapa menu diantaranya: data kategori barang, list produk, data data pesanan, data member, dan data slide banner.

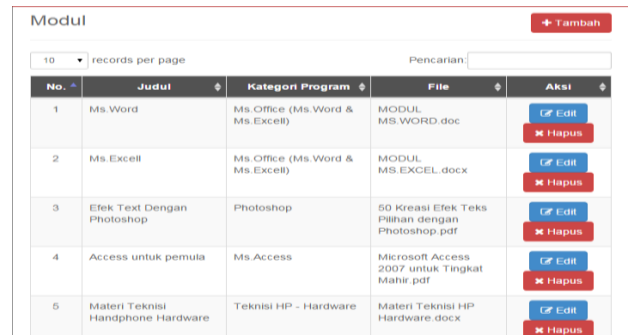
### 3.15 Halaman Kategori



Gambar 18. Halaman Kategori

tampilan halaman kategori bagi admin untuk menambah, mengubah, dan menghapus data kategori barang

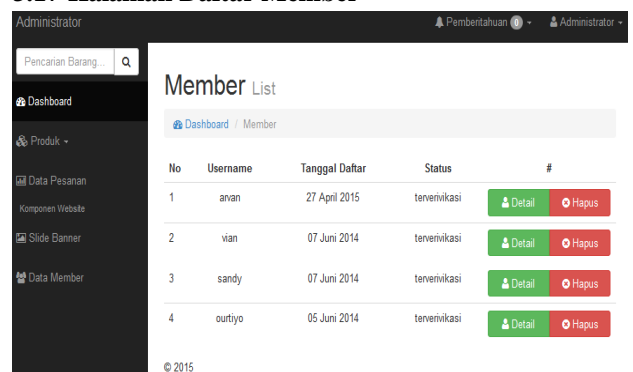
### 3.16 Halaman List Produk



Gambar 19. Halaman List produk

halaman bagi admin untuk menambah, mengubah, dan menghapus data produk.

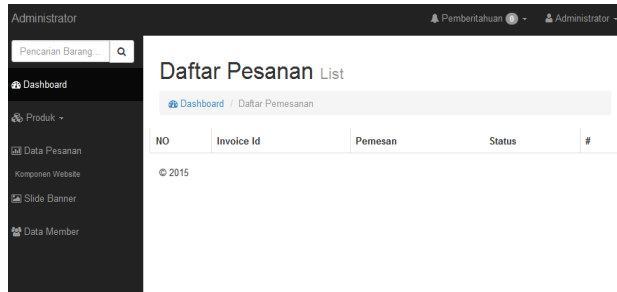
### 3.17 Halaman Daftar Member



Gambar 20. Halaman Konfirmasi Admin

tampilan halaman member yang berisi daftar member dan dapat melihat data detail dari member yang diinginkan.

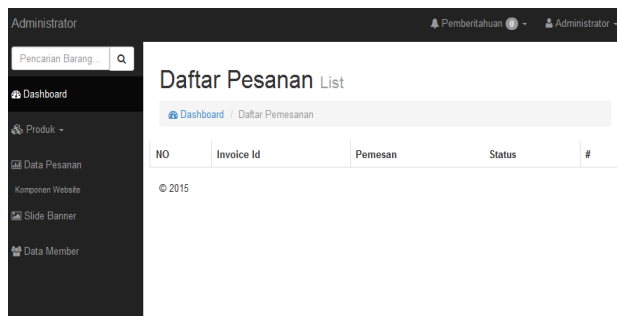
### 3.18 Halaman Pesanan



Gambar 21. Halaman Pesanan

tampilan halaman pesanan. Halaman pesanan berisi daftar pesanan produk yang dilakukan oleh member

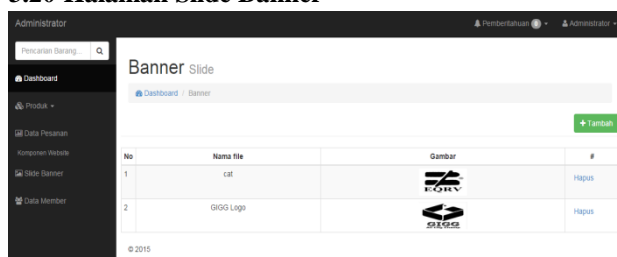
### 3.19 Halaman Detail Pesanan



Gambar 22. Halaman Detail Pesanan

Halaman untuk mencetak laporan semua daftar siswa, per program kursus dan siswa yang lulus/tidak lulus dengan menginput tanggal awal dan tanggal akhir yang dipilih lalu klik button print

### 3.20 Halaman Slide Banner



Gambar 23. Halaman Slide Banner

tampilan halaman bagi admin untuk menambah dan menghapus gambar slide banner pada halaman beranda

## 4. KESIMPULAN

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

1. Website Dibuat dengan bahasa pemrograman PHP, CSS, Javascript, HTML dan MySQL Sebagai Databasenya..

2. Website penjualan Pada GIGG Store Samarinda dapat memberikan informasi seputar profil, kontak dan produk-produk yang dijual di GIGG Store Samarinda.
3. Website penjualan berbasis online ini dirancang untuk memudahkan pelanggan untuk membeli produk GIGG Store Samarinda dan meningkatkan pelayanan kepada pelanggan guna mendukung kelancaran dalam memasarkan produk-produk.

## 5. SARAN

Berdasarkan dari kesimpulan yang telah dikemukakan diatas, maka penulis memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Website ini dapat dikembangkan lagi dengan dengan menambahkan fasilitas-fasilitas lain yang dapat membuat sistem menjadi lebih optimal seperti peta, chat, dan lain-lain.
2. Dapat menambahkan animasi sebagai tambahan tampilan website agar lebih menarik dan meningkatkan keamanan dalam hal transaksi penjualan.
3. Pada sistem pembayaran produk dapat dilakukan dengan sms banking atau internet banking agar sistem tersebut berjalan dengan maksimal.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Dominikus, Juju, 2008. Jurus Jitu Web Master Freelance, Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Hanif, Al Fatta. 2007, Analisis dan Perancangan Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi.
- Ichwan, M., 2011, Pemrograman Basis Data Delphi 7 dan MySQL, Bandung: Informatika
- Jogiyanto, 2008, Analisa dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis. Penerbit Andi. Yogyakarta.
- Kadir, Abdul, 2009. Mudah Menjadi Programmer: PHP. Yogyakarta: Yeskom.
- Kadir, Abdul, 2011, Buku Pintar JQuery dan PHP, Yogyakarta: MediaKom
- Mulyadi, 2008. Sistem Akuntansi. Jakarta.Penerbit: Salemba Empat.
- Prasetyo, Adhi. 2012. Buku Pintar Pemrograman WEB. Jakarta: Media Kita

Rosa dan Shalahuddin, 2011, Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek, Penerbit Modula Bandung.

Simarmata, Janner. 2010. Rekayasa Perangkat Lunak. Yogyakarta : Penerbit Andi.

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

Swastika, Windra, 2006. Resep CSS (Cascading Style Sheet), Penerbit Dian Rakyat.

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

Yuhefizar, 2013. Mudah Membangun Web Profil Multibahasa , Jakarta :PT Elex Media Komputindo.

