

APLIKASI PENJUALAN PADA TOKO RAMA TAMIYA BERBASIS WEB

RUDY SEPTIA

Program Studi Manajemen Informatika, Jl. M. Yamin , No 25, Samarinda, 75123

Email: wicida@wicida.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk membuat Website Penjualan Pada Toko Rama Tamiya Samarinda yang memudahkan pelanggan dalam pembelian produk yang diinginkan. Alat bantu pengembangan sistem yang digunakan yaitu flowchart dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP serta database MySQL. Maka dihasilkan sebuah Website Penjualan Toko Rama Tamiya Samarinda yang dapat memberi kemudahan pada masyarakat untuk mendapatkan informasi tentang penjualan dan informasi produk-produk terbaru yang ditawarkan oleh Toko Rama Tamiya, Sistem penjualan ini juga dapat membantu kinerja admin yaitu dengan mudah menambah, mengganti & menghapus data.

Kata Kunci : *Website, Penjualan, Toko Rama Tamiya.*

1. PENDAHULUAN

Suatu Kemajuan zaman kerap kali diikuti dengan beraneka ragamnya aktivitas – aktivitas yang dilakukan masyarakat pada berbagai segi kehidupan. Semakin meningkatnya jumlah kebutuhan yang dirasakan dengan sebagian masyarakat terhadap suatu produk (barang, jasa, ide dan lainnya), merupakan kesempatan pasar yang cukup besar bagi suatu produk. Kondisi demikian memunculkan dua hal penting yang terkait dengan usaha dagang yakni peluang (*opportunity*) dan ancaman (*treath*). Peluang berarti suatu kondisi yang akan memberikan manfaat apabila dicapai melalui usaha-usaha tertentu dan merupakan ancaman apabila kesempatan pasar yang ada dimanfaatkan oleh pesaing. Maka pemasaran sebagai salah satu fungsi atau kegiatan usaha dagang mempunyai peranan yang cukup penting dalam membantu usaha dagang untuk meraih peluang ini sehingga dapat memberikan manfaat lebih besar bagi perkembangan usaha dagang tersebut.

Penggunaan dan pemanfaatan internet sebagai sarana informasi dan komunikasi secara global dapat digunakan sebagai media bisnis saat ini. Mulai dari pengusaha kecil sampai pengusaha besar sudah banyak memanfaatkan kemajuan teknologi internet sebagai

sarana memenangkan persaingan bisnis mereka. Salah satu kegunaan internet dalam dunia bisnis yaitu sebagai *advertising tool* yang berfungsi untuk mempromosikan produk atau iklan melalui internet.

Selain digunakan sebagai media promosi, internet juga digunakan sebagai proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi secara *online* yang disebut dengan *e-commerce*. Perkembangan *e-commerce* membawa banyak perubahan terhadap sector aktivitas bisnis yang selama ini dijalankan di dunia nyata. Perubahan tersebut ditandai dengan adanya sejumlah upaya dari sector aktivitas bisnis yang semula berbasis di dunia nyata (*real*), kemudian mengembangkan ke dunia maya (*virtual*).

Toko Rama Tamiya merupakan salah satu yang bergerak dibidang penjualan Mobil Tamiya dan perlengkapan atau asesoris, dalam perjalanan usahanya telah berkembang cukup pesat dan merupakan toko yang menjual khusus Tamiya,. Menjual berbagai jenis dan macam perlengkapan. Jenis perlengkapan yang dijual antara lain mobil tamiya, arena sirkuit tamiya, rangka

body tamiya, dinamo tamiya, pelang ban tamiya dan lain-lain yang akan menggunakan teknologi dalam hal strategi pemasaran dan penjualannya. Seiring dengan berkembangnya toko tersebut maka dibutuhkan sebuah aplikasi berbasis *web* berupa *website e-commerce* yang mampu memberikan informasi mengenai produk kepada pelanggan dengan cepat melalui internet. Dengan adanya *website e-commerce* pelanggan bisa melakukan pembelian dan pemesanan secara online tanpa harus mendatangi tempat tersebut.

2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Permasalahan difokuskan pada:

1. Aplikasi Penjualan Toko Rama Tamiya Berbasis Website
2. Cara Pembelian Melalui website
3. Pengiriman Barang
4. Transaksi Pembayaran

3. BAHAN DAN METODE

3.1 Website Statis

Sebuah Website Statis, adalah salah satu bentuk *website* yang isi didalamnya tidak dimaksudkan oleh untuk diupdate secara berkala, dan biasanya di *maintenance* secara manual oleh beberapa orang yang menggunakan *software editor*. Ada 3 tipe kategori *software editor* yang biasa dipakai untuk tujuan *maintenance* ini, adalah :

1. Elemen 1 Text Editor. Contohnya adalah *Notepad* atau *Textedit*, dimana HTML diubah didalam program editor tersebut.
2. Elemen 2 WYSIWYG (*What You See Is You Get*) editor. Contohnya Microsoft Front Page dan Adobe Dreamweaver, dimana situs diedit menggunakan GUI (Graphical User Interface) dan format HTML ini secara otomatis di generate oleh editor ini.
3. Elemen 3 Editor yang sudah memiliki tamplate, contohnya Joomla dan Wordpress, dimana, editor ini membolehkan *user* untuk membuat dan meng-update websitenya langsung ke Web Server secara cepat, tanpa harus mengetahui apapun tentang HTML. Mereka dapat memilih template yang sesuai dengan keinginan mereka, menambah gambar atau objek, mengisinya dengan tulisan, dengan sekejap mereka sudah dapat membuat website tanpa harus melihat sama sekali kode-kode HTML.

3.2 Website Dinamis

Sebuah Website Dinamis adalah *website* yang secara berkala, informasi didalamnya berubah, atau *website* ini berhubungan dengan *user* dengan berbagai macam cara atau metode (HTTP cookies atau Variable Database, sejarah kunjungan, variable sesi dan lain-lain) bisa juga dengan cara interaksi langsung menggunakan form dan pergerakan mouse. ketika Web Server menerima permintaan dari *user* untuk memberikan

halaman tertentu, maka halaman tersebut akan secara otomatis diambil dari media penyimpanan sebagai respon dari permintaan yang diminta oleh *user*. sebuah situs dapat menampilkan dialog yang sedang berlangsung diantara dua *user*, memantau perubahan situasi, atau menyediakan informasi yang berkaitan dengan *user*.

Ada banyak jenis sistem software yang dapat dipakai untuk mengenai Dynamic Web System dan Situs Dinamis, beberapa diantaranya adalah *ColdFusion* (CFM), *Active Server Pages* (ASP), *Java Server Pages* (JSP) dan PHP, bahasa program yang mampu untuk meng-generate *Dynamic Web System* dan Situs Dinamis. Situs juga bisa termasuk didalamnya berisi informasi yang diambil dari satu atau lebih database. Isi situs yang statis juga periodic di generate, atau apabila ada keadaan dimana dia butuh untuk dikembalikan kepada keadaan semula, maka dia akan generate, hal ini dilakukan untuk menjaga kinerjanya tetap terjaga.

3.3 Penjualan

Penjualan merupakan sebuah proses dimana kebutuhan dan kepentingan” jadi konsep penjualan adalah cara untuk mempengaruhi konsumen untuk membeli produk yang ditawarkan. Menurut Kottler (2007)

Penjualan adalah bagaimana menciptakan hubungan jangka panjang dengan pelanggan melalui produk atau jasa perusahaan. Menurut Hermawan (2009)

3.4 Toko Online

Toko adalah sebuah wadah atau tempat untuk menggelar (menampilkan, memamerkan) sebuah produk ataupun jasa, sedangkan *online* merupakan koneksi yang terhubung dengan jaringan internet. Sehingga toko *online* memiliki definisi sebuah tempat untuk menggelar (menampilkan, memamerkan) sebuah produk dan jasa yang langsung terhubung dengan jaringan *internet*. Dalam situs www.tokokilat.com (2008),

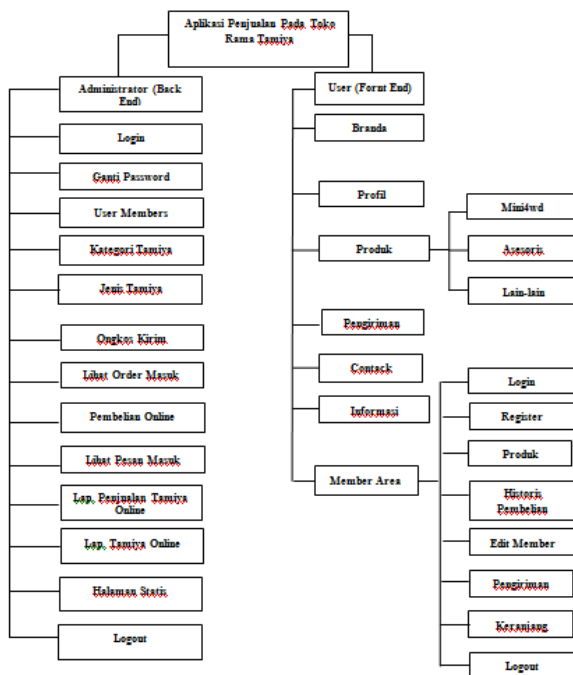
3.5 Metode Waterfall

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan “*Linear Sequential Model*”. Model ini sering disebut dengan “*classic life*” atau model waterfall.

Kelebihan dari waterfall adalah ketika semua kebutuhan sistem dapat didefinisikan secara utuh, eksplisit, dan benar di awal project, maka Software Engineering dapat berjalan dengan baik dan tanpa masalah, paradigma perangkat lunak. Menurut Roger (2007)

4. RANCANGAN SISTEM/APLIKASI

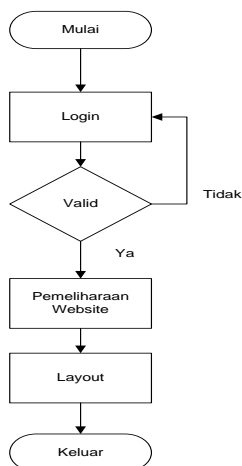
4.1 Site Map



Gambar 4.1 Site Map

4.2 Flowchart Sistem

1. Flowchart Administrator

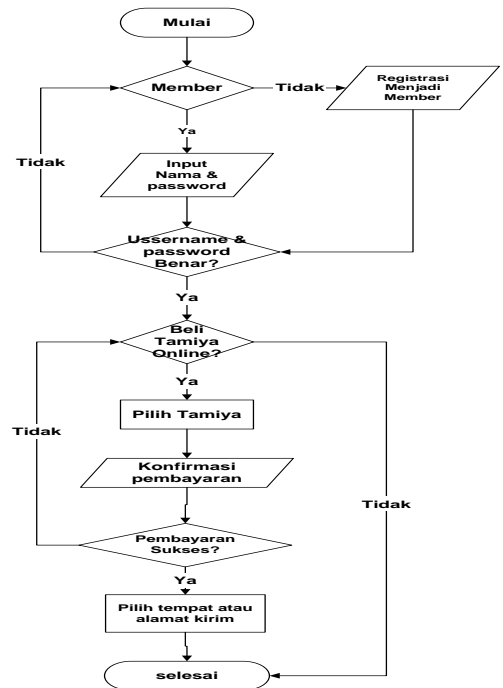


Gambar 4.2 Flowchart Administrator

Gambar 4.2 menjelaskan gambaran umum alur Administrator, program mulai dan melakukan login dan proses input username dan password, selanjutnya program akan melakukan seleksi status apakah inputan username dan password valid atau tidak, jika ya masuk ke proses selanjutnya yaitu pemeliharaan website dan selanjutnya tampilan layout dan selanjutnya keluar.

4.3 Flowchat User

Flowchart Untuk Penjualan Tamiya

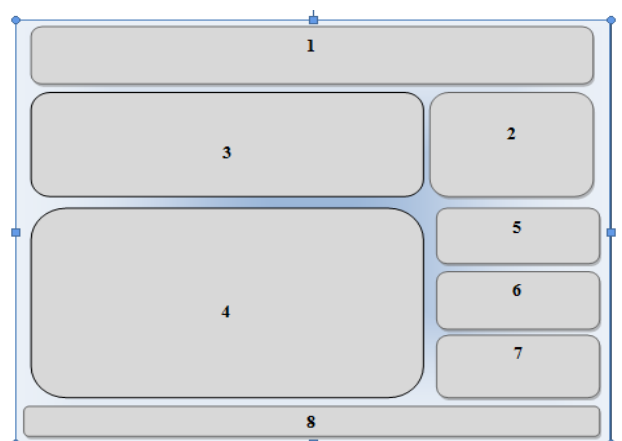


Gambar 4.3 Flowchart Penjualan Tamiya

Gambar 4.3 menjelaskan gambaran umum alur user apabila ingin melakukan pembelian tamiya maka terlebih dahulu akan melakukan registrasi. Jika sudah registrasi maka user dapat melihat halaman produk, lalu pilih barang yang diinginkan. Setelah selesai melakukan pembelian produk tamiya maka user mengisi data pelanggan pada kolom yang telah disediakan, apabila setelah mengisi data, maka mengkonfirmasi pembayaran serta mengisi alamat kirim maka akan di proses hingga selesai.

4.4 Desain Layout

Desain layout merupakan tahapan menentukan letak pengaturan banner, navigasi menu, dan konten-kontent yang diperlukan untuk melengkapai desain sistem informasi pelaporan ini. Adapun desain layout yang dibuat terlihat pada gambar dibawah sebagai berikut:



5. IMPLEMENTASI

5.1 Struktur Database

Desain *database* dibuat dan digunakan untuk mengetahui tabel apa saja yang dibutuhkan dan berisi data nantinya akan disimpan dan dapat diubah sesuai kebutuhan. Tabel-tabel ini berkaitan dengan data sistem yang bersifat dinamis dan dapat di *update* sewaktu-waktu.

Adapun struktur *database* yang diperlukan dalam membangun *website* ini adalah sebagai berikut:

1. Nama database : ramatamiya
 Nama tabel : user
 Field kunci : no
 Keterangan : table ini digunakan untuk menyimpan data administrator

No.	Field Name	Data Type	Field Size	Keterangan
1	no	Varchar	500	Nomor user
2	Nama	Varchar	500	Nama user dan admin
3	Telepon	Varchar	100	No Telepon user dan admin
4	Alamat	Varchar	500	Alamat user dan admin
5	Usemame	Varchar	500	Nama user dan admin
6	Password	Varchar	500	Password user dan admin
7	Email	Varchar	500	Alamat Email user dan admin

Tabel 5.1 Struktur tabel admin

2. Nama tabel : product

Field kunci : no

Keterangan :table ini digunakan untuk menyimpan produk dan gambar produk

No.	Field Name	Data Type	Field Size	Keterangan
1	No	Varchar	500	Nomor produk
2	Nama_produk	Varchar	500	Nama produk
3	Uraian	Varchar	500	Uraian/keterangan produk
4	Kategori	Varchar	500	Kategori produk
5	Harga	Varchar	500	Harga produk
6	Gambar	Varchar	500	Gambar produk

Tabel 5.2 Struktur tabel product

5.2 Tampilan Halaman User

Tampilan Halaman *User* merupakan halaman yang digunakan oleh *user* umum yang berkunjung melihat *website*. Ada beberapa halaman yang menjadi *link* pada halaman *user* ini.

Tampilan Halaman Beranda

Halaman utama merupakan halaman yang berisi menu-menu utama untuk mempermudah *user* dalam mengoperasikan *website*. Pada halaman utama terdapat beberapa menu seperti branda, profil, informasi, produk terbaru, shopping cart ,contact us, dan member area. Lihat gambar 5.1



Gambar 5.1 Halaman Beranda

5.3 Tampilan Halaman Login Admin

Halaman admin berfungsi untuk mengelola semua konten yang ditampilkan pada halaman *user*. Halaman ini hanya dapat digunakan oleh administrator atau orang yang mempunyai hak akses penuh.

Berikut beberapa halaman utama pada halaman administrator

Halaman Login Admin

Halaman *login* administrator sebelum masuk ke halaman utama administrator, terlebih dahulu harus memasukkan *username* dan *password*. Lihat gambar 5.2



Gambar 5.2 Halaman Login Admin

6. KESIMPULAN

Dari penjelasan pada Membangun Website Penjualan Pada Toko Rama Tamiya Samarinda sebagaimana yang telah diuraikan dalam bab-bab sebelumnya dari laporan Kuliah Kerja Praktek ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. *Website* penjualan ini memudahkan pencarian dan penyajian data barang pada Toko Rama Tamiya dalam bentuk *website*.
2. *Website* penjualan ini meningkatkan kualitas informasi penjualan Barang yang ada pada Toko Rama Tamiya melalui media *internet* dan *website*.
3. *Website* penjualan secara *online* ini akan membantu dalam meningkatkan rasio penjualan / promosi yang telah dilakukan Toko Rama Tamiya.
4. Dengan *website* Toko Rama Tamiya dapat memperluas pasarnya.

7. SARAN

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka penulis memberikan saran-saran yaitu sebagai berikut :

1. Dengan adanya *website* yang dibangun pada Toko Rama Tamiya yang telah dibuat hendaknya lebih dioptimalkan dan diberdayakan secara maksimal dalam memberikan informasi sehingga memperlancar kegiatan serta memudahkan dalam mendapatkan informasi.

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

8. DAFTAR PUSTAKA

- Ardhana, YM Kusuma, 2012. *PHP Menyelesaikan Website 30 Juta*. Jakarta : Mediakita
- Burhan, 2007, Kamus Dunia Komputer Dan Internet. Indah, Surabaya.
- Dodit. 2008, Petunjuk Praktis Mendesain Web dan Berinternet Bagi Pemula, Data kan Lintas Buana.
- <http://tokokilat.com/toko-online/definisi-toko-online.html> , 2009.
- Juju Dominikus dan Syukrie Muhammad,2009, *Jurus Jitu Webmaster Freelance*, Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Kottler Phillip, 2007, *Buku Manajemen Pemasaran*, penerbit Jakarta : indeks
- Nugroho, Bunafit, 2007, *Aplikasi Pemograman web dinamis dengan PHP & MySQL*, Yogyakarta : Gaya Media.
- Prasojo, Lantip Diat & Riyanto, 2011, *Teknologi Informasi Pendidikan*, Yogyakarta : Gava Media.
- S.Pressman, Roger. 2007, *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktis (buku 1)*. Andi, Yogyakarta.
- Budi Sutejo dan Michael AN, 2007, *Algoritma dan Teknik Pemrograman, Konsep Implementasi dan Aplikasi*.
- Sutisna, Dadan. 2007. *7 Langkah Mudah Menjadi Webmaster*. Jakarta : MediaKita.
- Sutoro Djoko, 2007, *Membuat Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web*, Yogyakarta : Gava Media.
- Wiswakarma Komang, 2009, *Membuat catalog online dengan PHP & CSS* Yogyakarta : Lokomedia.

DAFTAR NAMA DOSEN STMIK WIDYA CIPTA DHARMA

Nama	Institusi	E-mail
Azhari Lathyf	TI	
Ahmad Rofiq Hakim	SI	rofig_93@yahoo.com
Shinta Palupi	SI	caca_200177@gmail.com
Ita Arfyanti	SI	qonita23@yahoo.com
Hj. Ekawati Y. Hidayat	MI	ekawati_stmik@yahoo.com
M. Irwan Ukkas	SI	Irwan212@yahoo.com
H. Nursobah	TI	nursb@yahoo.com
Kusno Harianto	SI	kusnoharianto97.kh@gmail.com
Amelia Yusnita	SI	lia_ameliay@yahoo.co.id
Siti Lailiyah	TI	lail.59a@gmail.com
Yulindawati	TI	yuli.linda08@yahoo.com
Eka Arriyanti	TI	
Homsin Ramli	MI	homsinramli@yahoo.com
Awang H. Kridalaksana	TI	awangkid@gmail.com
Tommy Bustomi	TI	tbustomi@gmail.com
Jundro Daud	TI	daudjundro@yahoo.co.id
Sumarno	TI	sumarno_stmik@yahoo.com
Vilianty Rafida	TI	viliantyrafida@yahoo.com

DATA Kampus:

STMIK Widya Cipta Dharma
Jl. M. Yamin No. 25, Samarinda, 75123

