

SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEPATU BERBASIS WEB PADA TOKO STEPHEN SPORTS

¹Sofyan, ²Usman

¹²Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Universitas Islam Indragiri (UNISI)

Jl. Parit 1 Tembilahan Hulu, Tembilahan Riau

Email : msofyan1997@gmail.com, usmanovsky13411@gmail.com

ABSTRAK

Penjualan online toko sepatu menjadi peluang yang sangat baik dalam dunia *E-commerce*. Bagaimana tidak, produk toko sepatu yang dijual merupakan produk yang sangat di minati oleh semua kalangan. Produk yang dijual jarang ditemukan bahkan sulit ditemukan. Aplikasi yang dirancang didesain sesederhana mungkin agar mempunyai daya tarik lebih bagi pembeli, pembeli dapat berbelanja dalam waktu yang singkat tanpa harus melewati proses pendaftaran dan proses login. Aplikasi ini tidak hanya mempermudah pembeli dalam berbelanja, namun juga membantu memperluas pemasaran produk bahkan mampu membantu dalam hal laporan keuangan penjualan.

Kata kunci: *E-commerce*, *web*, *system informasi*

1. PENDAHULUAN

Toko Stephen merupakan sebuah Toko Sport, Produk yang ditawarkan Toko Stephen ini mempunyai beberapa kategori diantaranya seperti sepatu sport, dan yang lain – lain nya. Pemasaran produk Toko Stephen sendiri hingga saat ini semakin meningkat, bukan hanya didalam kota saja bahkan sudah meluas hampir keseluruhan provinsi yang ada di indonesia.

Setiap pembelian produk konsumen harus datang ke toko melihat – lihat dan memilih langsung atau dengan cara pembelian online melalui media bbm dan facebook saat ini digunakan Toko Stephen untuk memasarkan produknya. Namun dari beberapa media itu terkadang konsumen harus menghubungi terlebih dahulu produk apa yang terbaru tanpa melihat persediaan produk yang di update dalam media tersebut. Hal ini menjadi masalah jika produk yang diinginkan konsumen tidak sesuai dengan persediaan yang ada. Sebetulnya permasalahan ini bisa diatasi dimedia tersebut, hanya yang menjadi permasalahannya ada beberapa media yang toko Stephen Sport gunakan yang menyinggung efisiensi waktu dalam hal pemesanan barang. Dilihat dari meningkatnya penjualan di Toko Stephen Sport membutuhkan media yang lebih memudahkan untuk memasarkan produk, selain media pengolahan data masih dilakukan secara manual, juga ditemukan minimnya info bagi para pembeli untuk mendapatkan info seputar produk yang dijual di Toko Stephen Sport dan belum ada media yang lebih mudah mempermudah konsumen untuk melihat produk apa saja yang tersedia di Toko Stephen.

Dengan semakin terjangkaunya harga smartphone di indonesia, saat ini trend menggunakan smartphone semakin meningkat dikalangan masyarakat karena keunggulannya sendiri mempunyai fitur – fitur yang lebih membantu dan lebih praktis. Berdasarkan survei penulis, konsumen Toko Stephen sendiri kebanyakan sudah menggunakan smartphone. Guna memudahkan konsumen untuk melihat produk Toko Stephen, mendapatkan info barang terbaru dan bagaimana cara order online. Maka untuk memecahkan masalah ini diperlukan aplikasi yang khusus mengenai penjualan produk di Toko Stephen.

Android adalah sistem operasi mobile yang akhir – akhir ini menjadi trend, yang banyak digunakan oleh semua pengguna dari berbagai usia dari muda hingga tua. Pada artikel ini peneliti ingin merancang suatu aplikasi yang dapat memberikan informasi kepada masyarakat khususnya konsumen dari Toko Stephen tentang informasi dan produk dari Steven yang diperlukan secara tepat yang melalui sebuah aplikasi untuk perangkat berbasis web. Aplikasi yang akan dibangun sendiri dapat diartikan sebuah pusat dokumentasi menggunakan aplikasi yang akan dibangun ini membuat berbelanja online menjadi singkat dan hemat tenaga.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Dan Definisi Sistem

Dalam aktivitas sehari – hari, kita pasti terlibat baik secara langsung atau tidak langsung dalam suatu sistem. Misalnya, ketika kita berangkat ke kantor atau ke kampus, kita pasti terlibat dalam sistem transportasi. Sebagai makhluk hidup, kita bernafas, maka setiap hari kita menggunakan sistem pernafasan. Masih banyak lagi sistem – sistem yang melibatkan kita seperti, sistem pendidikan, sistem penerangan, dan lain sebagainya.

Menurut jogiyanto, sistem adalah kumpulan elemen – elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. (2005).

Sistem adalah kumpulan atau himpunan dari unsur atau variabel – variabel yang saling terkait, saling berinteraksi, dan saling tergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan. (Hamim, 2014)

Selain itu sistem juga dapat didefinisikan sebagai kumpulan objek – objek yang saling berelasi dan berinteraksi, serta hubungan antar objek bisa dilihat sebagai satu kesatuan yang dirancang sebagai satu tujuan yang telah ditetapkan.

2.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem (*system development*) dapat berarti menyusun sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang sudah ada. Sistem yang lama perlu diperbaiki atau diganti disebabkan karena beberapa hal (Hamim, 2014):

2.3 Informasi Dan Sistem Informasi

Menurut sutabri, dalam bukunya *sistem informasi manajemen* menjelaskan bahwa, informasi merupakan data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. (2002).

Menurut indrajit, dalam bukunya *manajemen sistem informasi dan teknologi informasi* penulisan bahwa, ditinjau dari pengertiannya, sistem informasi dapat dianalogikan sebagai sebuah permintaan (*demand*) dari masyarakat industri, ketika kebutuhan akan serana pengolahan data dan komunikasi yang cepat dan murah (menembus ruang dan waktu).(2000).

Informasi adalah data. Data adalah fakta atau kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian – kejadian yang mempunyai arti tersendiri. Informasi adalah data yang telah diproses sedemikian rupa, sehingga memiliki arti yang bermanfaat bagi penggunaannya. (Hamim, 2014)

2.4 Analisis PIECES

Untuk mengidentifikasi masalah, maka harus dilakukan analisis terhadap kinerja, ekonomi, pengendalian, efisiensi, dan pelayanan atau juga sering disebut dengan analisa PIECES. Adapun pengertian dari analisis pieces sebagai berikut (Syafrin, 2011)

Pengertian dari masing-masing PIECES :

1. Analisis Kinerja (*performance*)

Masalah Kinerja terjadi ketika tugas-tugas yang dijalankan oleh sistem mencapai sasaran. Kinerja diukur dengan jumlah produksi dan waktu tanggap. Jumlah produksi adalah jumlah pekerjaan yang dilaksanakan selama jangka waktu tertentu. Waktu tanggap adalah keterlambatan rata-rata antara suatu transaksi dengan tanggapan yang diberikan kepada transaksi tersebut.

2. Analisis Informasi (*information*)

Informasi merupakan komoditas yang penting bagi pemakai akhir. Karena Informasi yang akan dihasilkan dapat memenuhi keinginan dari pengguna dan juga dapat mengatasi masalah-masalah yang ada.

3. Analisis ekonomi (*economy*)

Ekonomi merupakan motivasi paling umum bagi suatu lembaga. Pijakan dasar bagi kebanyakan manajer adalah biaya yang murah.

4. Analisis Pengendalian (*control*)

Tugas-tugas dari suatu sistem informasi perlu di monitor dan dibetulkan jika ditemukan adanya kinerja yang di bawah standar. Kontrol dipasang untuk meningkatkan kinerja sistem, mencegah atau mendeteksi penyalahgunaan atau kesalahan sistem dan menjamin keamanan data.

5. Analisis efisiensi (*efficiency*)

Efisiensi berhubungan dengan bagaimana sumber tersebut digunakan dengan pemborosan yang minimal. Oleh karena itu, masalah efisiensi membutuhkan peningkatan *output*/hasil. Karena sistem yang ada telah dapat di daya gunakan dengan baik dan juga telah dapat menghasilkan *output* sesuai dengan yang diharapkan.

6. Analisis Pelayanan (*service*)

Pelayanan yang baik dapat mencerminkan suatu lembaga itu baik atau tidak baik, sehingga pelayanan harus juga diperhitungkan secara baik.

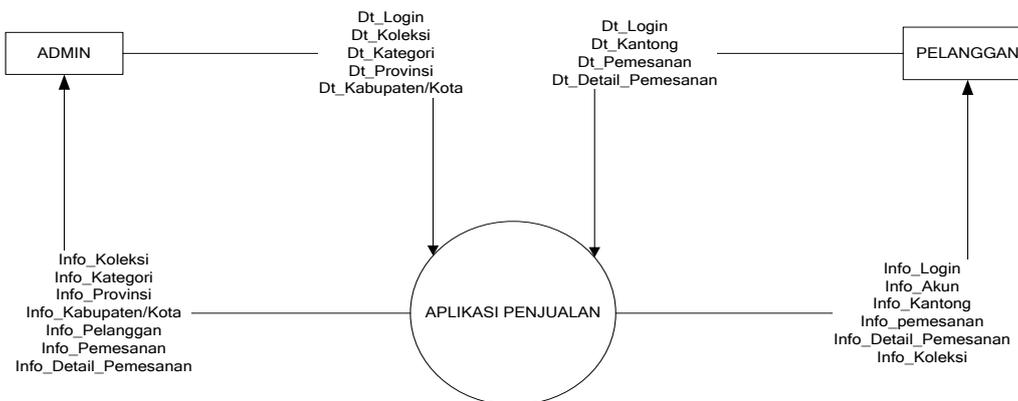
2.5 Data Flow Diagram (DFD)

Merupakan alat pemodelan dari proses analisis kebutuhan perangkat lunak. Dalam DFD dibahas fungsi-fungsi apa saja yang diperlukan oleh suatu sistem dan aliran data yang terdapat diantara proses didalamnya. DFD berguna sebagai alat untuk memverifikasikan apakah sistem yang sudah dibangun sudah memenuhi kriteria yang diinginkan oleh user atau belum. *Data Flow Diagram* (DFD) memiliki 4 (empat) simbol dasar, Yaitu (Muhammad, 2012):

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Diagram Context

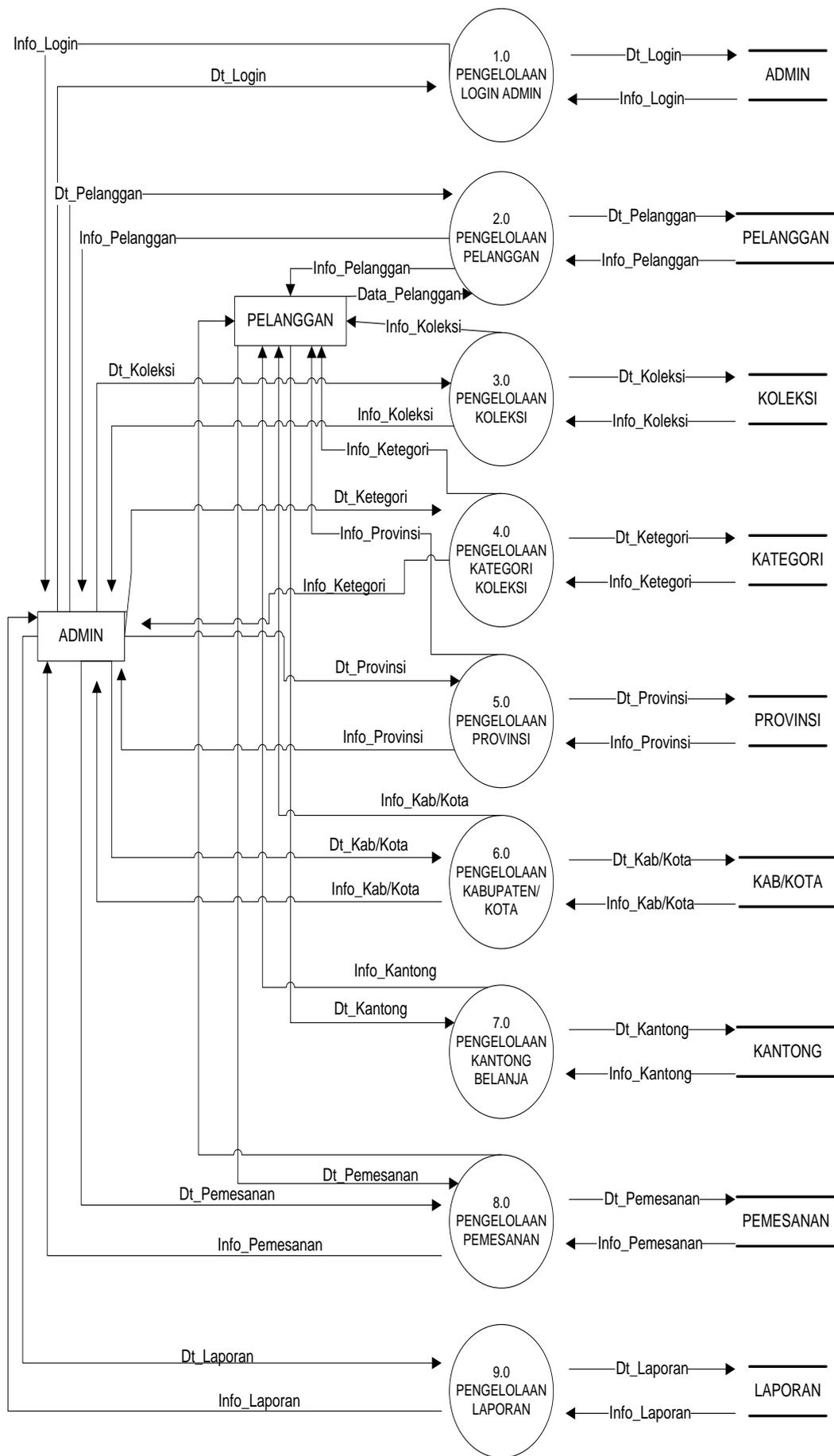
Berikut adalah gambar Diagram *context* Aplikasi Penjualan berbasis *web* pada Toko Stephen :



Gambar 1 Diagram Context

Gambar diatas secara umum menggambarkan bagaimana sistem terhubung dengan admin dan pelanggan. Pada gambar di atas juga dapat dilihat proses *input* dan *output* yang mampu dilakukan oleh sistem.

3.2 Data Flow Diagram (DFD) Level 1



Gambar 2 Data Flow Diagram (DFD) Level 1

Tabel 1 Proses DFD Level 1

Pengelolaan Login Admin	Proses yang mengelola data-data pengelola sistem
Pengelolaan Pelanggan	Proses yang mengelola segala sesuatu yang berkaitan dengan data Data Pelanggan
Pengelolaan Koleksi	Proses yang mengelola segala sesuatu yang berkaitan dengan data Koleksi Sepatu
Pengelolaan Kategori	Proses yang mengelola segala sesuatu yang berkaitan dengan data Kategori Sepatu
Pengelolaan Provinsi	Proses yang mengelola segala sesuatu yang berkaitan dengan data provinsi
Pengelolaan Kab/Kota	Proses yang mengelola segala sesuatu yang berkaitan dengan data Kabupaten/Kota
Pengelolaan Kantong Belanja	Proses yang mengelola segala sesuatu yang berkaitan dengan data Kantong Belanja
Pengelolaan Pemesanan	Proses yang mengelola segala sesuatu yang berkaitan dengan data Pemesanan
Pengelolaan Laporan	Proses yang berfungsi untuk pembuatan laporan

Tabel 2 Aliran Data DFD Level 1

Nama	Deskripsi
Dt_Login	Data mengenai pengelola sistem
Dt_Pelanggan	Data mengenai Pelanggan
Dt_Kategori	Data mengenai kategori sepatu
Dt_Koleksi	Data mengenai koleksi sepatu
Dt_Provinsi	Data mengenai provinsi
Dt_Kab/Kota	Data mengenai kabupaten/kota
Dt_Kantong	Data mengenai kantong belanja
Dt_Pemesanan	Data mengenai pemesanan
Dt_Laporan	Data mengenai Laporan
Info_Login	Informasi mengenai pengelola sistem
Info_Pelanggan	Informasi mengenai pelanggan
Info_Koleksi	Informasi mengenai koleksi sepatu

Info_Kategori	Informasi mengenai kategori Sepatu
Info_Provinsi	Informasi mengenai provinsi
Info_Kab/Kota	Informasi mengenai kabupaten/kota
Info_Kantong	Informasi mengenai kantong belanja
Info_Transaksi	Informasi mengenai transaksi
Info_Laporan	Informasi mengenai laporan

3.4 Perancangan Input

Desain input merupakan gambaran dalam pembuatan halaman antarmuka. Desain input bisa dilihat pada penjelasan dan gambar berikut nya.

1. Desain *Login*

The diagram shows a rectangular box titled "Login". Inside the box, there are two rows of input fields. The first row has a label "User" on the left and an empty rectangular input field on the right. The second row has a label "Password" on the left and an empty rectangular input field on the right. Below these two rows, centered horizontally, is an oval-shaped button with the text "Login" inside.

Gambar 3 Desain Login

Gambar diatas merupakan perancangan *login*, sebelum masuk ke sistem pelanggan atau ataupun admin diharus *login* terlebih dahulu. Hal ini berfungsi sebagai keamanan.

2. Desain *Form Lupa Password*

The diagram shows a rectangular box titled "Form Lupa Password". Inside the box, there is one row of input fields. On the left is a label "UserID" and on the right is an empty rectangular input field. Below this row, centered horizontally, is an oval-shaped button with the text "Submit" inside.

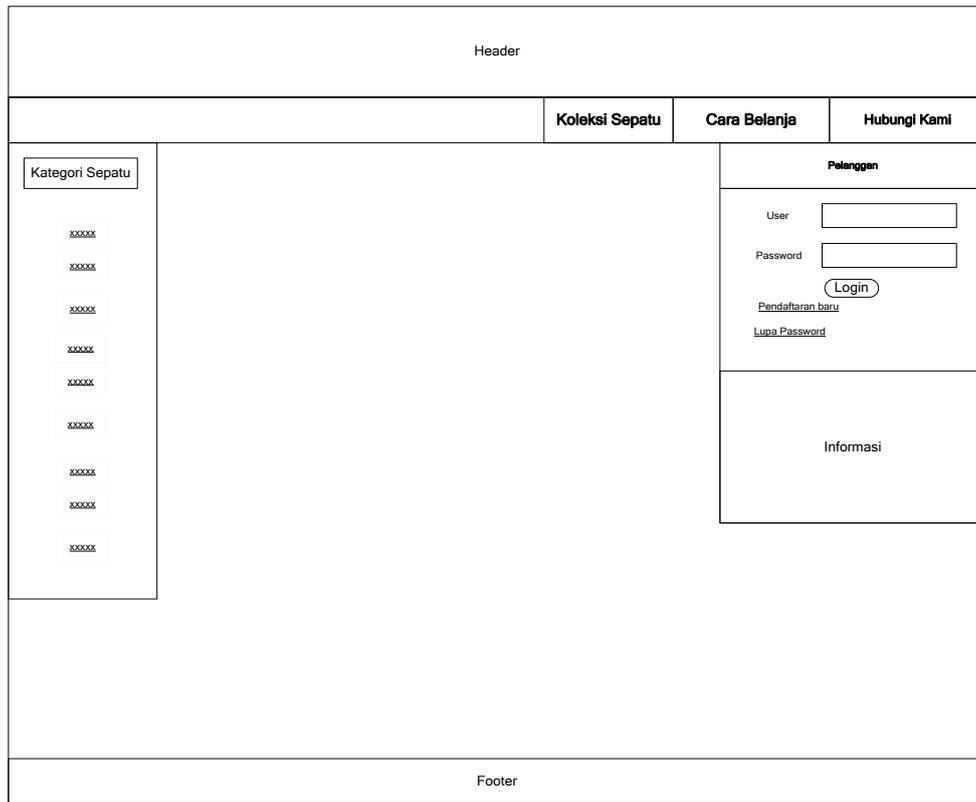
Gambar 4 Form Lupa Password

Pada aplikasi ini dibutuhkan *form* lupa password jika pelanggan lupa password, maka dia mengakses form ini agar dapat kembali menggunakan akunnya.

3.5 Perancangan Output

Desain *output* merupakan gambaran dalam pembuatan halaman antarmuka. Desain *output* Aplikasi Penjualan Sepatu Berbasis Web Pada Toko Stephen bisa dilihat pada penjelasan dan gambar berikut nya.

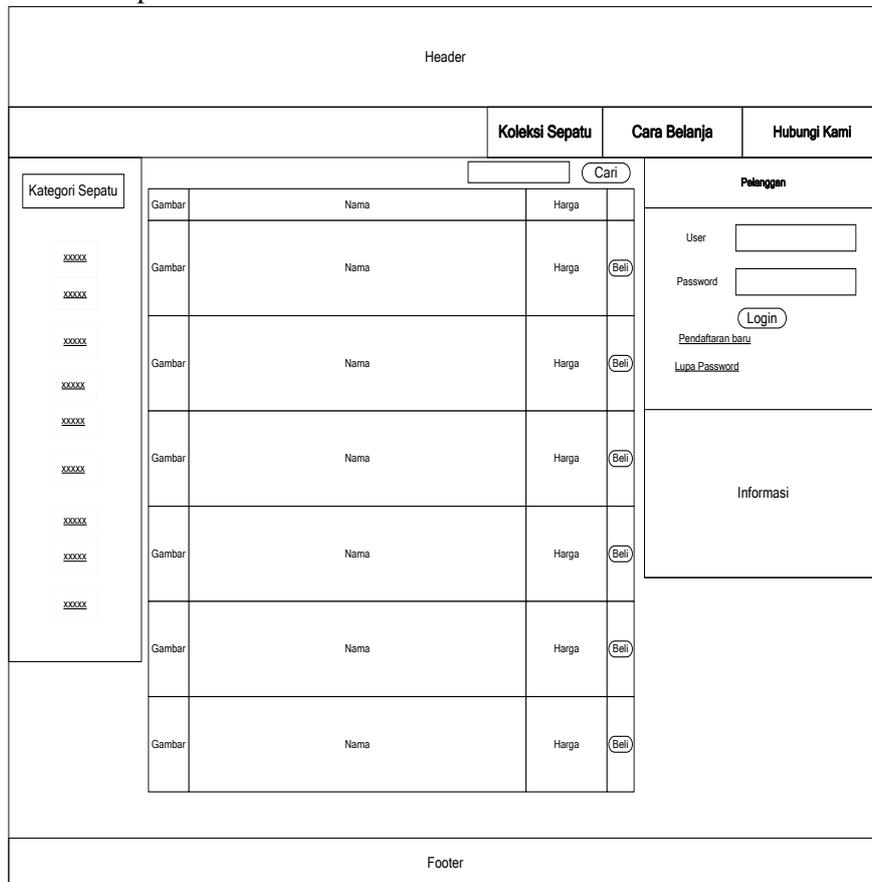
1. Halaman Utama



Gambar 5 Halaman Utama

Ketika pertama kali mengakses website, maka server akan menampilkan halaman utama. Gambar diatas merupakan perancangan halaman utama Aplikasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Stephen. Melalui halaman utama pelanggan bisa melihat koleksi sepatu dengan mengklik link menu atas.

2. Halaman Koleksi Sepatu



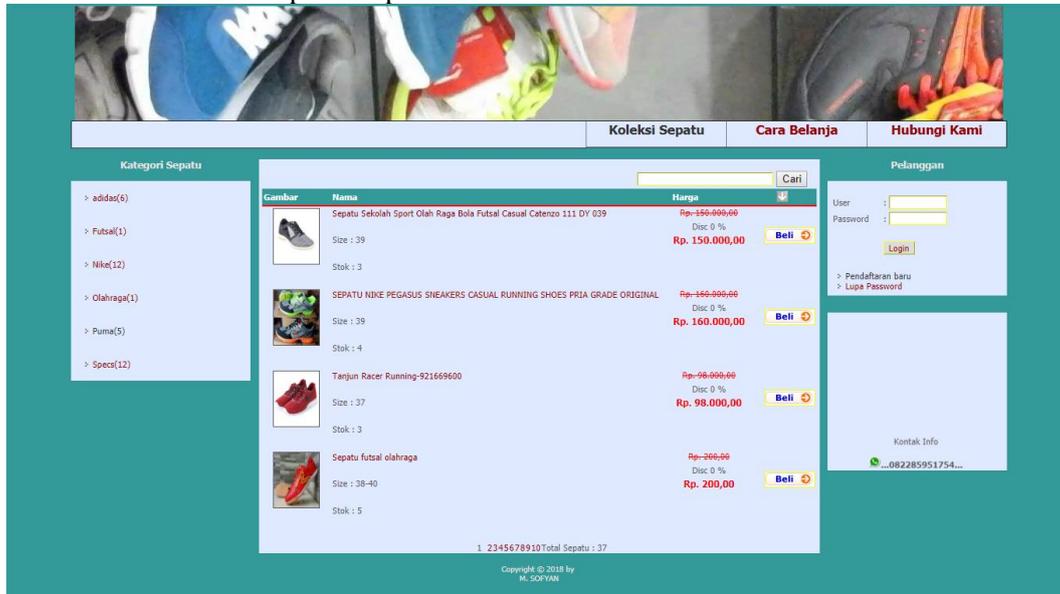
Gambar 6 Halaman Koleksi Sepatu

Halaman koleksi sepatu menampilkan data-data sepatu yang tersedia didalam *database*. Untuk mengisi kantong belanja yaitu dengan mengklik tombol beli pelanggan diharus *login* terlebih dahulu. Halaman koleksi sepatu bisa diakses oleh pelanggan dalam kondisi *login* atau pun tidak.

4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Implementasi merupakan tahap dimana sistem siap dioperasikan pada keadaan sebenarnya, sehingga akan diketahui sistem yang dibuat benar - benar dapat menghasilkan tujuan yang ingin dicapai.

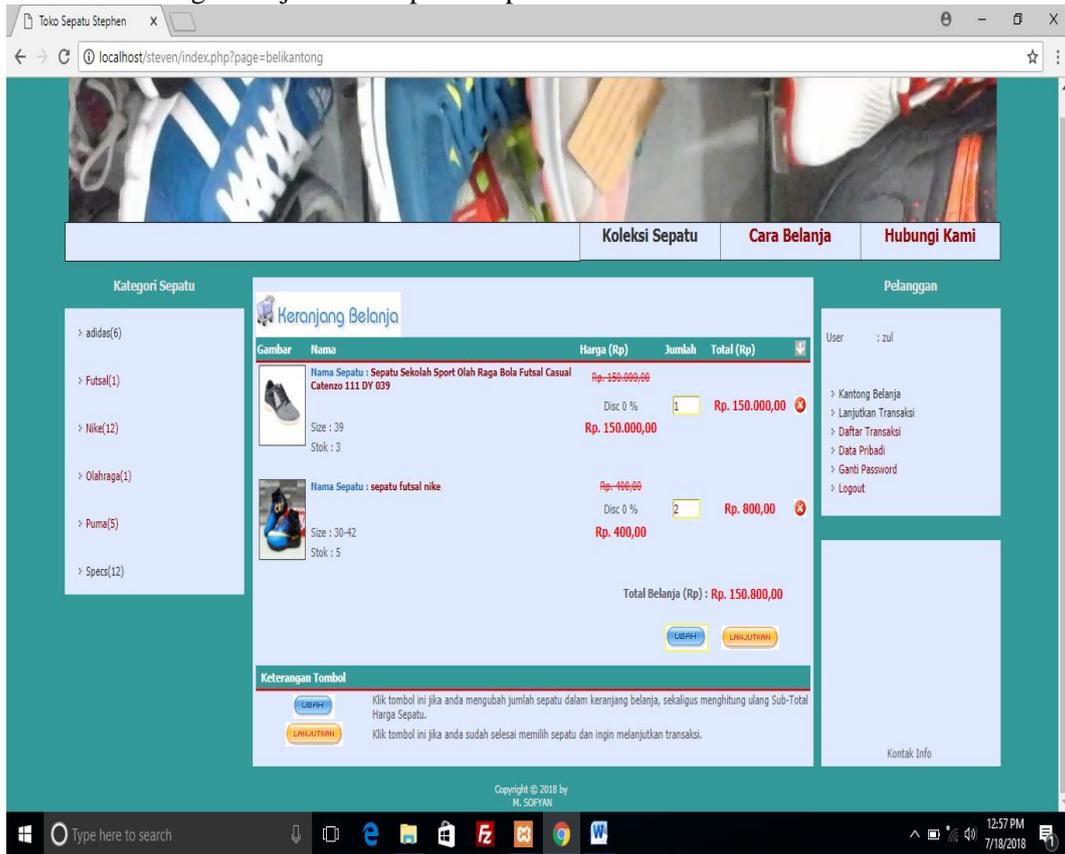
1. Halaman Utama Toko Sepatu Stephen



Gambar 7 Halaman Utama

Gambar 7 Halaman Utama diatas merupakan tampilan awal ketika membuka *website* toko sepatu. Menu menu terdapat di atas yaitu koleksi sepatu, cara belanja, hubungi kami. Dan isi tampil sepatu berdasarkan kategori. Di menu sebelah kanan terdapat menu *login*, melalui menu ini pelanggan bisa masuk atau mendaftar dan lupa password.

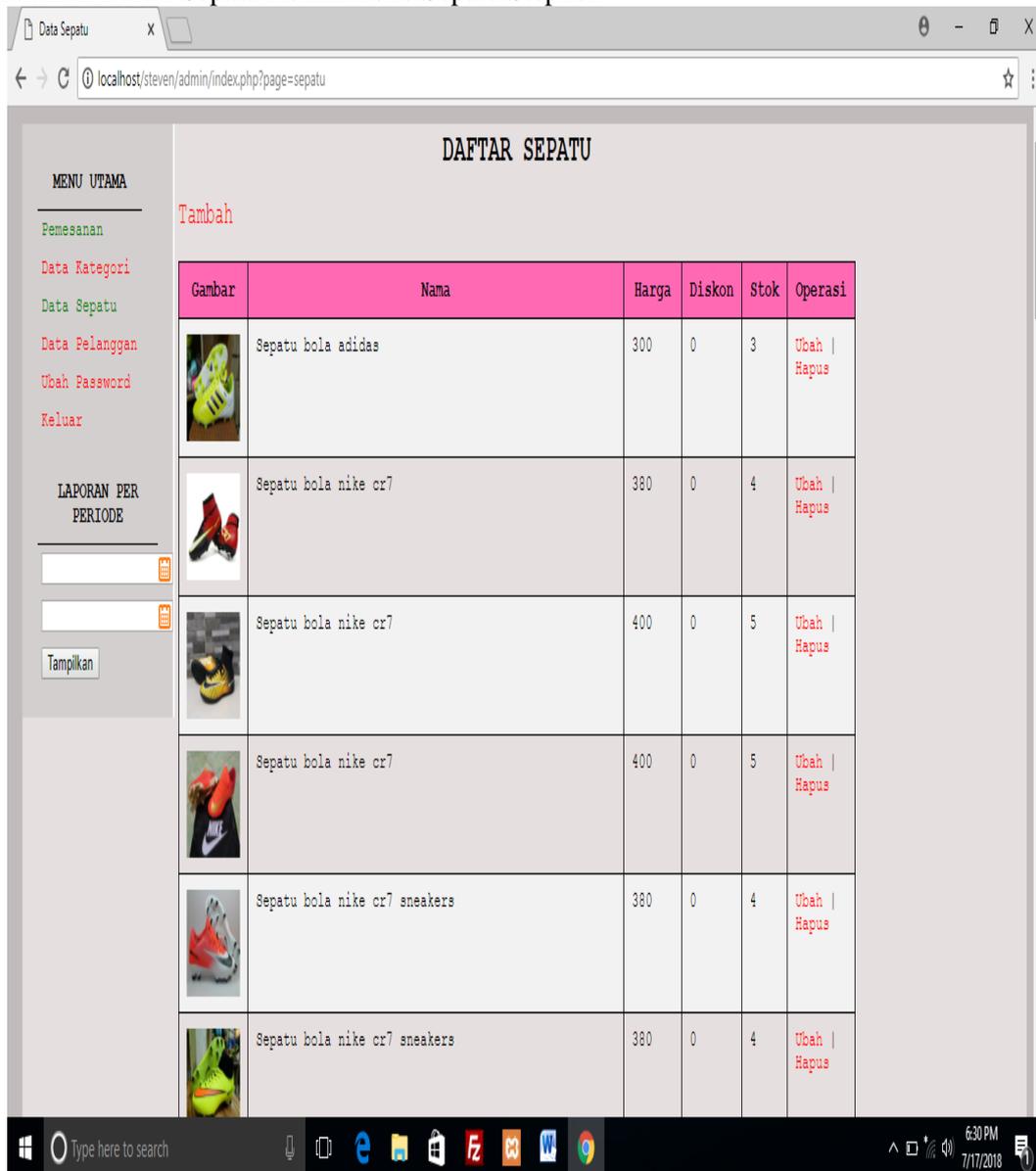
2. Halaman Kantong Belanja Toko Sepatu Stephen



Gambar 8 Halaman Kantong Belanja

Gambar 8 Halaman Kantong Belanja. Setelah mengklik beli di halaman koleksi sepatu, maka pelanggan akan diarahkan ke kantong belanja. Melalui halaman ini pelanggan bisa kembali ke menu sebelumnya dengan mengklik tombol kembali ke katalog sepatu. Dan mengisi kantong belanja kembali. Untuk mengubah jumlah buku yang akan dibeli isikan jumlah buku, lalu klik tombol ubah. Untuk melanjutkan transaksi klik lanjutkan. Akan muncul detail transaksi yang akan menampilkan seluruh total harga transaksi.

3. Halaman Daftar Sepatu Admin Toko Sepatu Stephen



Gambar 9 Halaman Daftar Sepatu Admin

Gambar 9 Halaman Daftar Sepatu Admin. Setelah proses *login* berhasil barulah admin bisa mengakses halaman ini. Melalui halaman ini admin ditampilkan informasi berupa data-data tentang koleksi sepatu. Untuk menambah data koleksi sepatu klik tombol tambah, untuk mengubah data koleksi sepatu klik tombol ubah dan untuk menghapus klik tombol hapus di paling sebelah kanan.

5. KESIMPULAN

1. Sistem Informasi Penjualan Sepatu Berbasis Web Pada Toko Stephen memperluas pemasaran
2. Sistem Informasi Penjualan Sepatu Berbasis Web Pada Toko Stephen mempermudah pelanggan dalam pembelian
3. Sistem Informasi Penjualan Sepatu Berbasis Web Pada Toko Stephen memanfaatkan teknologi berbasis web sebagai pamaran

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, H., & Ririh, A. R. (2014). Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti.
- Ahmadi, C., & Hermawan, D. (2013). *E-Business & E-Commerce*. Yogyakarta: Andi.
- Alfiasca, P. R., Supriyanto, A., & Sudarmaningtyas, P. (2014). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Arsip Rumah Sakit Bedah Surabaya Berbasis Web.
- Andi, L. M. (2016). Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Dan Penjualan Berbasis Smartphone (Android) Pada Depot Air Minum.
- Andri, K. (2008). *Perancangan Sistem Informasi Dan Aplikasi*. Yogyakarta: Gava Media.
- Eko, H. (2014). Pembuatan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Website Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Donorojo Kabupaten Pacitan.
- Fikri, Z. (2012). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Rumah Makan H. Basuki Riau Berbasis Client Server.
- Hamim, T. (2014). *Analisis Serta Perancangan Informasi Melalui Pendekatan UML*. Yogyakarta: Andi.
- Ismal, R. N., & Dahlan, A. (2013). Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Pada Ade Jaya Ponsel Dengan Menggunakan Visual Basic.
- Ivan, W. A., Alicia A. E. Sinsuw, S., Sary D. E. Paturusi, S., & xaverius B. N. Najoan, S. (2014). Perancangan Sitem Informasi Data Alumni Fakultas Teknik Unsrat Berbasis Web.
- Lisa, P. (2012). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Menggunakan Java Server Pages Serta Pengawasan Stok Menggunakan Android.
- Marjito, & Gina, T. (2016). Aplikasi Penjualan Online Berbasis Android .
- Markito, L., Wahyu, S. E., & Sukadi. (2013). Pembangunan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Harapan Sentosa Elektronik Kecamatan Kebonagung Kabupaten Pacitan.
- Marlina, E., & Fatmasari. (2016). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Matematika Dengan Rumus Bangun Datar Dan Ruang Untuk Siswa Smp Frater Makasar.
- Muhammad, S. (2012). Perancangan Sistem Aplikasi Pembuatan Roster Mata Kuliah Pada Perguruan Tinggi.
- Nurhayani. (2014). Sistem Informasi Pendaftaran Mahasiswa Baru Di Amik Sigma Palembang.
- Puspitosari, H. A. (2010). *Having Fun With Adobe Dreamweaver Cs4*.
- R Faradistia, P. (2013). Motivasi, Jenjang Karir dan Disiplin Kerja Pengaruhnya Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT. BANK SULUT Cabang Calaca.
- Reza, P. A., & Krisnawati. (2013). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Website Pada Smp Negeri 2 Mojosongo Boyolali.
- Sanja, K., & Siska, I. (2015). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Helm Pada Toko Helm Swaka Pacitan.

- Septi, L., & Sari Shinta Wellia, M. (2015). Perancangan Aplikasi Mobile E-Commerce Berbasis Android Pada Violet Fashion Jepara.
- Sidik, B. (2014). *Pemrograman Web Php*. Bandung: Informatika Bandung.
- Silvia, Leonita, C., Virginia, Jaya, C. Y., & Sevani, N. (2015). Aplikasi Diagnosis Karies Pada Gigi Manusia Berbasis Web.
- Subekti, M. (2004). *Sistem Manajemen Basis Data*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sutabri, T. (2012). *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Syachbana. (2011). Sistem Informasi Akademik Berbasis Multimedia Pada Lembaga Pendidikan Palembang Technology.
- Syafrin, S. (2011). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi perpustakaan Man Model Kupang.
- Taupik, K. O., Irfan, M., & Nurpianti, A. (2013). Pembuatan Aplikasi Anbiyapedia Ensiklopedi Muslim Anak Berbasis Web.
- Tohari, H. (2014). *Analisis Serta Perancangan Sistem Informasi Melalui Pendekatan UML*. Yogyakarta: Andi.