

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB
UNTUK PENJUALAN BROWNIES
PADA TOKO BASIR CAKE
DI DESA SUKOSARI KEC.KALIREJO
LAMPUNG TENGAH**

Jurusan Sistem Informasi STMIK Pringsewu Lampung
Jl. Wisma Rini No.09 Pringsewu Lampung
Telp.(0729)22240 Website : www.stmikpringsewu.ac.id

Abstrak

Pembuatan sistem informasi ini bertujuan untuk mempermudah penjualan pada toko Roti Basir Cake. Toko Basir Cake merupakan toko yang memproduksi beberapa jenis roti, salah satunya adalah roti brownies, sayangnya toko Roti Basir Cake dalam prosesnya masih menggunakan cara manual dalam melakukan penjualan, dan pembayaran serta cara pemasarannya pun hanya dari customer to customer, pastinya hal ini sangat berpengaruh terhadap omset pendapatan dan sangat tidak efektif dan efisien, oleh karena itu penulis berusaha untuk mempermudah proses penjualan dengan cara penjualan secara online atau e-commerce. Dalam proses ini menggunakan aplikasi berbasis web, agar mempermudah pemberian informasi kepada konsumen dan para pelanggan toko Roti Basir Cake. Sistem yang digunakan untuk rancangan ini adalah database dengan menggunakan bahasa pemrograman menggunakan MySQL dan PHP.

Kata kunci : *E-Commerce*, Database, PHP dan MySQL

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Penjualan merupakan faktor utama untuk menunjang kelangsungan hidup suatu perusahaan. Dalam dewasa ini teknologi informasi sekarang sudah sangat maju dan berkembang secara pesat. Penjualan secara online atau di sebut dengan e-commerce adalah salah satu cara yang sangat berpengaruh dalam proses peningkatan omset penghasilan usaha, karena tinggi rendahnya tingkat penghasilan dalam suatu usaha sangat berpengaruh terhadap keuntungan dalam usaha tersebut. Toko Roti Basir Cake adalah salah satu toko yang bergerak dalam bidang penjualan. Toko ini menyediakan berbagai jenis dan bermacam rasa dengan bentuk yang berbeda –beda variasinya, kegiatan penjualannya sendiri terdiri dari pemasaran, penjualan dan pemesanan roti. Karena sistem penjualannya masih sangat manual tentunya hal ini sangat tidak efektif dan efisien dalam penggunaan waktu dan tenaga serta menimbulkan banyak resiko yang

mungkin akan terjadi. Oleh karena itu di perlukan pembuatan sistem berbasis web untuk penjualan produk dengan tujuan agar penjualan lebih efektif dan efisien dalam penggunaan waktu dan tenaga. Dalam hal ini toko Roti Basir Cake masih sangat mengalami kendala dalam pengelolaan dan penjualan serta pemasaran yang masih serba manual ini yang mengakibatkan terjadinya kendala dalam penumpukan arsip yang tidak teratur dan belum tersedianya tempat penyimpanan arsip penjualan maupun pemasukan yang baik dan aman. Oleh sebab itu penulis berusaha membuat sistem berbasis web untuk mempermudah akses penjualan secara online atau e-commerce dan tentunya untuk mempermudah para konsumen untuk membeli produk dari pihak produksi tanpa harus mengunjungi secara langsung ke toko Roti Basir Cake. Dengan dibuatnya sistem e-commerce ini agar dapat membantu pihak produsen dalam proses penjualan dan pemasarannya kepada konsumen.

1.2. Rumusan masalah

- a. Bagaimana cara agar pelaku usaha dapat dengan mudah untuk mempromosikan produknya dan dapat menarik para konsumen agar tertarik untuk membeli brounies pada toko Roti Basir Cake.
- b. Proses penjualan dan proses pemasarannya serta transaksi keuangan pada toko Roti Basir Cake masih menggunakan cara yang sangat manual.

1.3. Batasan masalah

- a. Rancangan website ini hanya boleh digunakan untuk mempromosikan produk yang di produksi oleh pelaku usaha.
- b. Transaksi pembayaran dilakukan dengan cara mentransfer uang ke nomor rekening yang sudah disediakan.

1.4. Tujuan penelitian

Untuk merancang atau membuat sistem ini bertujuan agar mempermudah proses pemrosian roti yang ada pada toko Roti Basir Cake, dengan menggunakan penjualan secara online (*e-commerce*) berbasis web agar konsumen dapat dengan mudah melakukan pemesanan dan pembelian pada pelaku usaha.

1.5. Manfaat penelitian

- a. Proses penjualan semakin mudah karena dilakukan penjualan secara online.
- b. Konsumen dapat dengan mudah mengakses produk yang dibuat oleh pelaku usaha.
- c. Dengan menggunakan sistem ini sangat efektif dan efisien untuk menghemat waktu dan tenaga.

1.6. Metode penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan *Metode Pengumpulan Data*, yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

a) Studi Pustaka

Merupakan suatu cara pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku, makalah atau pun referensi lain yang

berhubungan dengan masalah yang akan dibahas.

b) Wawancara

Merupakan suatu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab atau dialog secara langsung dengan pihak yang bersangkutan. Penulis juga melakukan dialog dengan beberapa karyawan tentang sistem informasi pada toko Roti Basir Cake.

c) Pengamatan

Merupakan suatu cara pengumpulan data yang dilakukan dengan pengamatan dan pencatatan langsung maupun tidak langsung terhadap objek yang dibahas. Disini penulis mengamati proses penyampaian informasi yang dilakukan pada toko Roti Basir Cake.

d) Dokumentasi

Merupakan suatu cara pengumpulan data yang dilakukan dengan mengumpulkan dokumen-dokumen berupa laporan maupun dokumen lain yang didapat dari toko Roti Basir Cake.

2. LANDASAN TEORI

2.1. Bahasa Pemrograman

Menurut Irawan Panarobost Bahasa pemrograman adalah software bahasa komputer yang digunakan dengan cara merancang atau membuat program sesuai dengan struktur dan metode yang dimiliki oleh bahasa program itu sendiri. Komputer mengerjakan transformasi data berdasarkan kumpulan perintah program yang telah dibuat oleh program. Kumpulan perintah ini harus dimengerti oleh komputer, berstruktur tertentu (*syntax*), dan bermakna. Bahasa pemrograman merupakan notasi untuk memberikan secara tepat program komputer.

2.2. Database

Menurut S.atri Database adalah koleksi data-data atau file-file yang saling berhubungan dalam sebuah basis data di sebuah sistem komputer yang memungkinkan untuk mengakses

dan memanipulasi file-file atau table-tabel tersebut.

2.3. *E-Commerce*

Menurut David Baum (1999), *E-commerce* merupakan suatu teknologi aplikasi dengan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan dan informasi yang dilakukan secara elektronik.

2.4. **Internet**

Menurut El-Ansary, Stravss dan Frost, Internet adalah sebuah jaringan yang saling berhubungan satu sama lain, beberapa komputer-komputer dalam jaringan ini menyimpan *Ale*, seperti halaman web yang dapat diakses oleh seluruh jaringan komputer.

2.5. **MySQL**

Menurut Nugroho (2009 : 1), MySQL adalah sebuah program database server yang mampu menerima dan mengirimkan datanya dengan sangat cepat, multi user, serta menggunakan perintah standar SQL, MySQL merupakan *free software* dibawah lisensi GNU atau GPL (*General public License*).

2.6. **PHP**

Menurut Teguh Wahyono (2005,hs), PHP (dahulu di kenal sebagai Personal Home Page, sekarang *Hypertext PreProcesor*) merupakan program yang di kembangkan secara bersamaan oleh programer dari seluruh dunia *opensource*. PHP di kembangkan khususnya untuk mengakses dan memanipulasi data yang ada pada database server *opensource* seperti MySQL.

2.7. **Sistem Informasi**

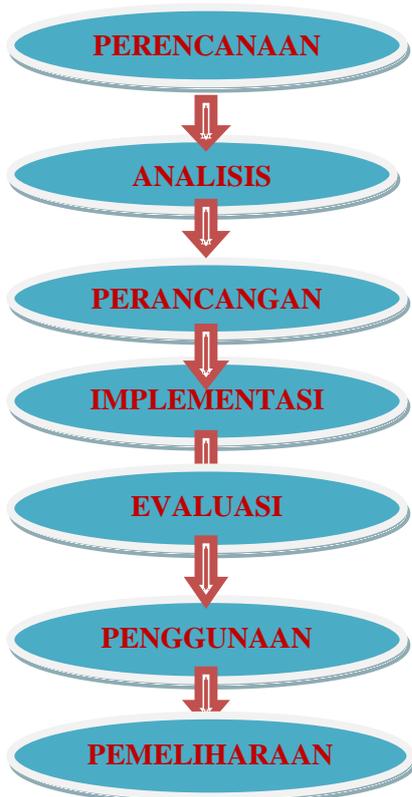
Menurut Busi Sutedjo (2002,h.11), Sistem informasi merupakan kesatuan elmen-elman yang saling berinteraksi secara sistematis dan teratur untuk menciptakan dan membentuk aliran informasi yang akan mendukung pembuatan keputusan dan melakukan kontrol terhadap jalannya perusahaan.

2.8. **Website**

Menurut Andi (2009), Website adalah sebutan bagi sekelompok halan web (*web page*), dan umumnya merupakan bagian dari suatu nama domain (*domain name*), atau subdomain dalam *Word Wide Web (WWW)* di internet. *WWW* terdiri dari seluruh situs web yang tersedia kepada publik. Seiring dengan bertambahnya jumlah pengguna internet (*Netter*) di seluruh dunia, termasuk Indonesia semakin banyak pula orang yang ingin mempunyai homepage atau website sendiri.

3. METODE PERANCANGAN SISTEM

Sistem informasi SDLC (*system Devolovment Life Cycle*) adalah siklus hidup dalam rekayasa sistem, didalam rekayasa sistem dan rekayasa perangkat lunak SDLC merupakan proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang di gunakan untuk mengembangkan sistem-sistem tersebut. Dalam rekayasa perangkat lunak konsep SDLC mendasari berbagai jenis metodologi-metodologi ini membentuk suatu kerangka kerja untuk perencanaan dan pengendalian pembuatan sistem informasi yaitu proses pengembangan perangkat lunak. Pengembangan SDLC adalah proses yang digunakan oleh analisis sistem untuk mengembangkan sistem informasi termasuk persaratan , validasi penelitian dan pengguna (*stakeholder*) kepemilikan. Setiap SDLC harus menghasilkan sistem berkualitas tinggi yang memenuhi atau melampaui harapan pelanggan untuk mencapai penyelesaian dalam waktu dan perkiraan biaya pekerjaan secara efektif dan efisien. Berikut tahapan-tahapan dalam SDLC :



Gambar 3.1 Tahapan SDLC

Keterangan :

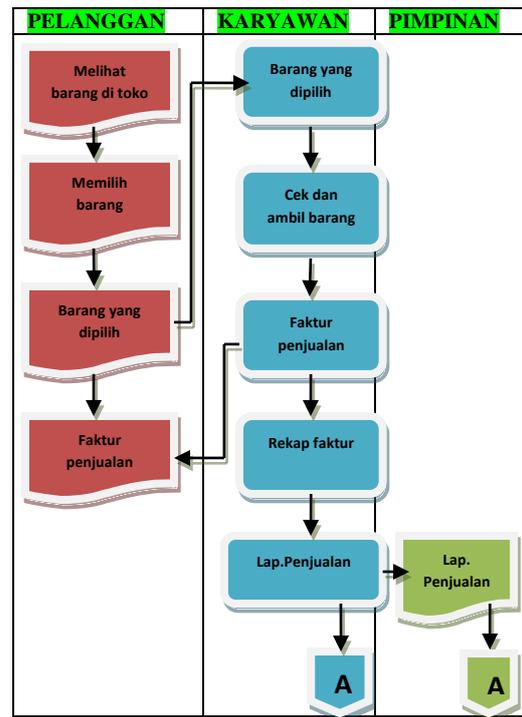
a. Tahap perencanaan

Tahap perencanaan merupakan sebuah proses dasar untuk memahami mengapa sebuah sistem harus di bangun. Pada tahap ini di perlukan analisa kelayakan dengan mencari data atau melakukan proses *information gathering* kepada pengguna. Dalam tahap ini terdapat dua tahap perencanaan :

1) Flowchart sistem yang berjalan

Tahap perencanaan lama menggambarkan perpindahan data dari satu entiti ke entiti lainnya yang nantinya akan menghasilkan suatu proses sistem informasi yang ada. Dalam tahap perencanaan lama ini ada tiga entiti yang terlibat langsung dalam proses

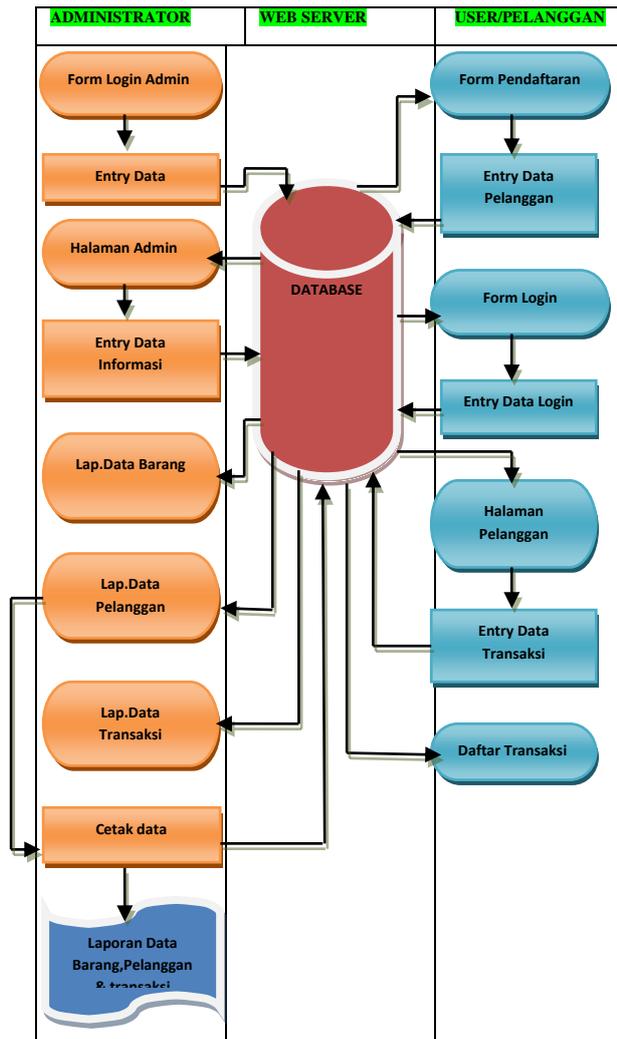
penjualan, yaitu karyawan, bagian pemasaran dan pimpinan.



Gambar 3.2 Flowchart sistem yang baru

2) Flowchart sistem yang direncanakan

Tahap perencanaan baru merupakan suatu alat bantu yang digunakan dalam merancang suatu sistem. Pada perancangan sistem baru ini yang mengalami perubahan adalah pembelian barang dilakukan tidak dengan datang langsung ke toko tetapi melalui website, sehingga pelanggan dapat memilih dan melakukan pemesanan dengan mudah.



Gambar 3.3 Flowchart sistem yang direncanakan

b. Tahap analisa

Tahap analisa merupakan sebuah proses investigasi terhadap sistem yang sedang berjalan dengan tujuan untuk mendapatkan jawaban mengenai pengguna sistem. Dari proses analisa ini akan di dapatkan cara untuk membangun sistem baru untuk di kembangkan.

c. Tahap perancangan

Tahap perancangan merupakan proses penentuan cara kerja sistem dalam hal *architectture design*, database dan spesifikasi file dan program design. Hasil dari proses perancangan ini akan di dapatkan spesifikasinya dari sistem itu sendiri.

d. Implementasi

Tahap implementasi adalah proses pembangunan dan pengujian sistem serta rencana dukungan sistem. Dalam tahap ini implementasi memiliki beberapa tujuan diantaranya :

- 1) Menjamin bahwa sistem yang baru dapat berjalan secara normal.
- 2) Melakukan kegiatan spesifikasi rancangan *logical* kedalam kegiatan yang sebenarnya dari sistem informasi yang akan di bangunnya.
- 3) Mengimplementasikan sistem yang baru.

e. Evaluasi

Tahap ini merupakan bila adanya untuk mengevaluasi kegiatan yang akan digunakan didalam rancangan.

f. Penggunaan

Pada tahap ini aplikasi yang dibuat akan dipergunakan oleh admin sehingga akan diketahui apakah aplikasi yang dibuat sudah lengkap dan dapat dipergunakan.

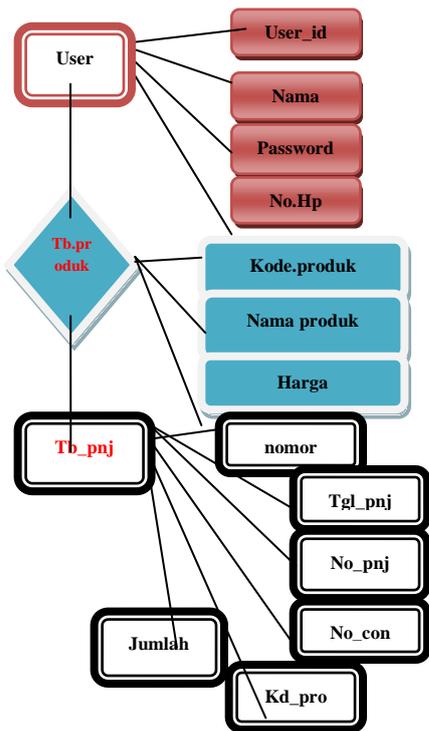
g. Pemeliharaan

Pada tahap terakhir ini adalah pemeliharaan dan perbaikan dari sistem itu sendiri.

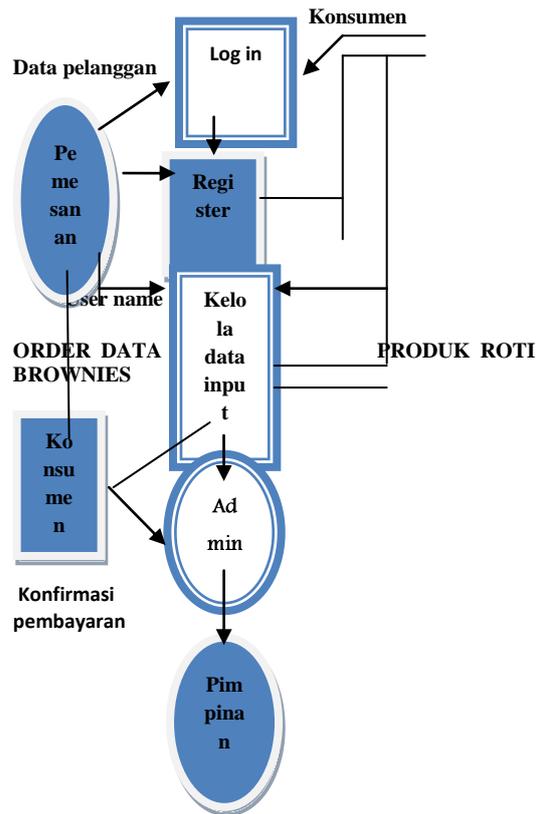
4. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

4.1. ERD

Menurut Jugiyanto (2001:700), ERD adalah suatu komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing di lengkapi dengan atribut dan mempresentasikan seluruh fakta dari dunia nyata yang di tinjau dengan *Entity Relation Diagram*.



Gambar 4.1 ERD

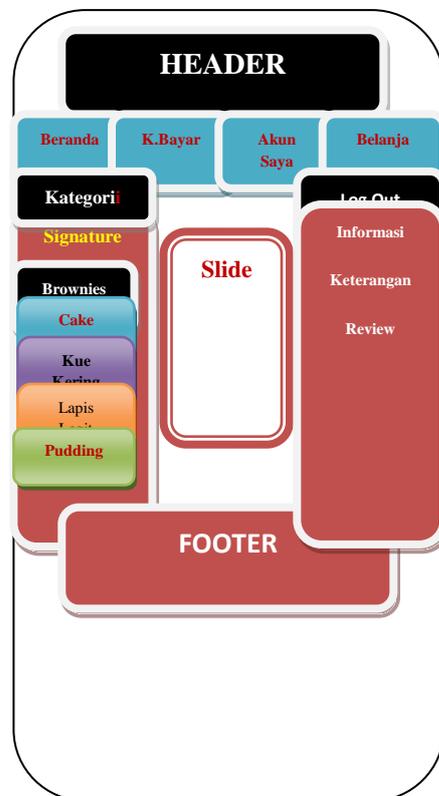


Gambar 4.2 DFD

4.2. DFD

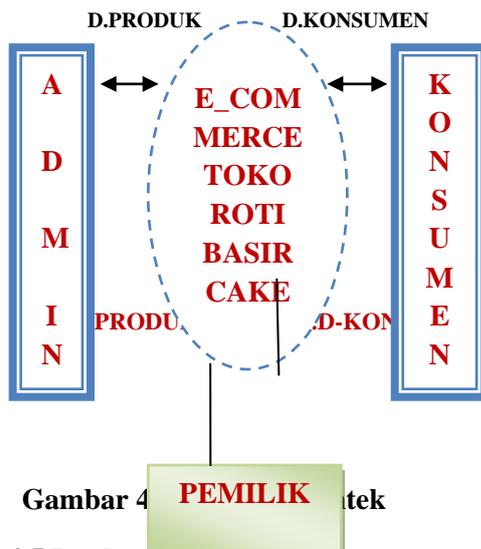
DFD (Data Flow Diagram) adalah suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, terstruktur dan jelas. DFD merupakan alat bantu dalam menggambarkan atau menjelaskan proses usaha sistem.

4.3 Desain sistem



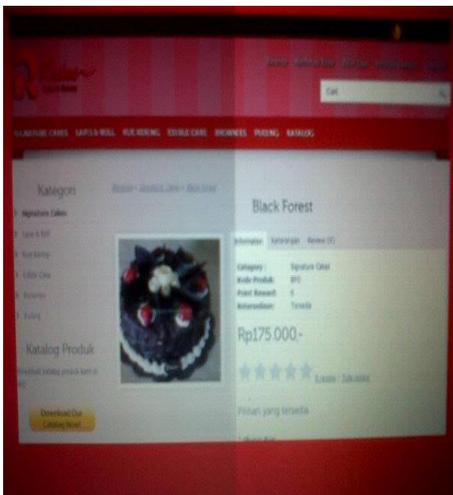
Gambar 4.3 Desain menu utama

4.4 Diagram konteks



Gambar 4.4 Diagram Kontek

4.5 Implementasi sistem



Gambar 4.5 Halaman menu utama

5. PENUTUP

5.1. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis *e-commerce* pada toko Roti Basir Cake maka penulis dapat menyimpulkan :

1. Aplikasi ini dapat memberikan informasi yang lengkap kepada konsumen mengenai produk yang di produksi oleh pelaku usaha.
2. Aplikasi ini di buat untuk mempermudah pelaku usaha agar dapat memperluas promosi produk, meningkatkan marketing penjualan

serta meningkatkan omset penjualan pelaku usaha.

5.2. SARAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah di lakukan oleh penulis, saran-saran yang dapat di berikan untuk pengembangan dari sistem informasi dan penjualan berbasis web pada toko Roti Basir Cake adalah :

1. Dalam pembuatan sistem ini hendaknya dapat di pergunakan oleh pegguana yang memahami sistem komputerisasi, sehingga penyajian informasinya dapat di lakukan dengan baik dan benar.
2. Dalam pembuatan sistem ini pembayaran dilakukan dengan cara mentrasfer uang ke nomor rekening yang sudah di sediakan, maka sebaiknya toko Roti Basir Cake dalam melakukan transaksi pembayaran menggunakan sistem perbankan.

DAFTAR PUSTAKA

- Fatah, H.A., (2007). *Analisa & Perancangan Sistem Informasi*. Andi, Yogyakarta.
- Hidayat, T., (2008). *Panduan Membuat Toko Online Dengan OS Commerce*. Media Kita.
- Jogianto, H.M., Prof., M.B.A., Akt., (2005). *Analisa & Desain*. Yogyakarta. Penerbit Andi.
- Marwan (1991). *Analisis Dan Sistem Informasi penjualan*. Yogyakarta. Penerbit: Andi.
- Nugroho, Bunafit (2005). *Database Relational dengan MySQL*. Andi, Yogyakarta.
- Purbo, OnnoW. Wahyudi, Aang Arif (2001). *Mengenal E-Commerce*. Elek Media Komputindo, Jakarta.
- Rickyanto (2002). *Aplikasi Web Dengan PHP Dan MySQL*. PT. Elek Media Komputindo, Jakarta.

- Saputra, Reza (2009). *Perancangan Aplikasi E-Commerce Pada Toko Papala Sport*. Diakses 3 September 2012, Dari <http://www.mercubuana.ac.id>
- Suyanto, M., (2003). *Strategi Periklanan Pada E-Commerce Perusahaan Top Dunia*. Yogyakarta. Penerbit: Andi.
- Sofjan Assauri (1993). *Analisa Dan Sistem Informasi Penjualan*. Yogyakarta. Penerbit: Andi.
- Sudarno (2004). *Mengenal dan Belajar HTML*. Penerbit: Rineka Cipta.
- Sutabri, Tata, S.Kom, MM. (2004). *Analisa Sistem Informasi*. Andi, Yogyakarta.
- Wahana (2001). *Apa Dan Bagaimana E-Commerce*. Andi Offset, Yogyakarta.