



ARTIKEL ILMIAH

Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Istana Marmer Pekanbaru Berbasis Web

Amelia Natasya Salim¹, Hadion Wijoyo²

STMIK Dharmapala Riau

E-mail: amelianatasyas228@gmail.com*

hadion.wijoyo@lecturer.stmikdharmapalariau.ac.id

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi penjualan berbasis web di Toko Istana Marmer Pekanbaru. Sistem pemasaran dan transaksi jual beli masih dilakukan dengan cara manual yaitu konsumen mengunjungi toko, kemudian staf penjualan melayani konsumen, konsumen melihat barang, mengecek harga barang, kemudian memilih barang yang ingin dibeli dan melakukan transaksi dengan staf penjualan. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu wawancara. Pembuatan website penjualan online (e-commerce) ini menggunakan PHP, MySQL, dan HTML. Hasil dari penelitian ini adalah website penjualan yang bertujuan untuk memperluas pemasaran serta konsumen yang berada di luar Daerah Pekanbaru menjadi lebih mudah tanpa harus datang langsung ke Toko Istana Marmer. Adapun pengujian website dilakukan dengan localhost.

Key Word : Website, Internet, e-commerce, Penjualan, PHP

Pendahuluan

Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, kita semua harus mengikuti kemajuan tersebut, agar tidak ketinggalan. Segala jenis aktivitas tidak terlepas dari pengaruh teknologi informasi, salah satunya dalam bidang usaha. Di era sekarang ini, masyarakat banyak memanfaatkan teknologi informasi maupun komunikasi untuk menjual maupun membeli sebuah barang atau jasa di internet yang biasa disebut e-commerce. E-commerce sendiri menyediakan berbagai pilihan dalam berbelanja tanpa harus datang secara langsung ke toko.

Salah satu contoh dari e-commerce ini sendiri adalah website e-commerce. Website e-commerce sendiri dibuat dengan tujuan untuk menjual barang atau layanan online. Website ini bisa juga digunakan untuk menampilkan atau memperkenalkan brand atau campaign yang sedang dijalankan dalam suatu bisnis.



Keberadaan e-commerce dianggap sebagai salah satu saluran komersial terpenting, dengan jangkauan penjualan yang luas ke pasar internasional dan target yang lebih spesifik. Sebuah studi DSInnovate melaporkan penggunaan hingga 49% platform e-commerce sebagai sarana penjualan online (Kontan, 2021).

Istana Marmer sendiri merupakan salah satu usaha yang bergerak dibidang alat-alat bangunan yaitu berjualan keramik, marmer, maupun perlengkapan bangunan lainnya. Istana Marmer sendiri sudah berdiri sejak tahun 2007. Namun, semenjak adanya pandemi Covid-19, penjualan di Toko Istana Marmer semakin berkurang, terutama penjualan produk-produk sampingan atau By Product di Istana Marmer.

Dari hasil wawancara dengan pemilik toko sendiri yaitu, Ibu Dewiana, Hal ini disebabkan adanya pemberlakuan PPKM sendiri, banyaknya perusahaan-perusahaan yang terpaksa memberhentikan karyawannya secara besar-besaran yang menyebabkan pengangguran yang dimana masyarakat juga berusaha mengatur pengeluaran setiap bulannya. Salah satu masalah yang dihadapi Istana Marmer adalah belum adanya sarana pendukung peningkatan penjualan menggunakan teknologi yang mampu mendorong branding pada Istana Marmer sehingga keberadaan usaha Istana Marmer masih belum banyak dikenal oleh masyarakat sehingga tingkat penjualan belum ada potensi meningkat. Contohnya, seperti penjualan produk – produk sampingan yang masih tergolong rendah. Orang banyak lebih mengenal Istana Marmer sebagai tempat yang menjual marmer dan keramik. Pemasaran di marketplace juga semakin kompetitif. Sebab Kompetitor juga menawarkan produk yang sama dalam satu platform.

Dari latar belakang di atas, penulis tertarik untuk merancang dan membangun suatu Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web yang mampu menyediakan informasi penjualan produk yang ada di Toko Istana Marmer. Web ini bertujuan dapat membantu pelanggan dalam proses pemesanan dan penjualan barang di Toko Istana Marmer.

Metode

Gambaran Umum Objek Penelitian

Istana Marmer merupakan toko yang bergerak dalam bidang bahan bangunan yang berdiri pada tahun 2007 di Jalan Tuanku Tambusai No.335-337 Kelurahan Wonorejo Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru Riau 28122.

Pada awalnya usaha ini dimulai dari menjual jasa pengerjaan marmer, keramik dan marmer saja. Tidak lama kemudian usaha ini berkembang dengan menjual bahan-bahan bangunan atau alat-alat rumah tangga yang lebih bervariasi seperti, alat-alat sanitary, alat-alat dapur dan lain sebagainya.

Usaha yang dikelola sendiri ini semakin berkembang pesat dari tahun ke tahun, dimana pemilik selalu menjaga mutu dan kualitas serta selalu mempertahankan performa pekerjaan agar hasil pekerjaan selalu maksimal dan tepat waktu.

Visi dan Misi Istana Marmer Pekanbaru

- a. VISI, Mampu melayani permintaan konsumen secara cepat dan tepat.



- b. MISI, Selalu memberikan kepuasan kepada konsumen, dengan selalu memberikan produk dengan harga yang terjangkau dan kualitas yang terbaik.

Struktur Organisasi

Struktur organisasi merupakan suatu susunan yang disusun atau hubungan antara komponen bagian dan posisi dalam sebuah organisasi.

Tugas dan Wewenang

1. Pemimpin
 - a. Menandatangani dan memberi persetujuan mengenai surat penting yang menyangkut usaha.
 - b. Memimpin, mengendalikan, dan mengawasi setiap kegiatan secara keseluruhan.
 - c. Melunasi penagihan setiap hari selasa.
2. Bagian Penjualan
 - a. Menawarkan dan menjual suatu produk kepada konsumen.
 - b. Mencatat penjualan.
 - c. Memesan produk yang sudah habis untuk menjadi stok gudang.
 - d. Mencatat setiap pengeluaran dan pemasukan stok.
3. Bagian Administrasi
 - a. Menginput data penjualan dan pembelian.
 - b. Menginput data hutang beserta piutang.
 - c. Mengatur tagihan setiap hari selasa dan jumat.
 - d. Memeriksa stok di gudang secara fisik dan melalui komputer.
 - e. Mengatasi selisih stok.
 - f. Menginput data masuk dan keluaran marmer.
4. Bagian Gudang
 - a. Mengantar barang ke tempat tujuan.
 - b. Mencatat sisa stok setiap akhir bulan.
 - c. Mengawasi masuk dan keluarnya stok.
 - d. Memoles marmer.
 - e. Turun ke lapangan untuk melakukan pekerjaan marmer.

Jenis dan Sumber Data Penelitian

1. Jenis Data
Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis data kualitatif yaitu teknik yang menganalisis dan membahas masalah dalam bentuk kalimat yang akan dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan.
2. Sumber Data
Adapun sumber data yang telah dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut,
3. Data primer
Data Primer adalah data asli yang belum pernah diolah oleh siapapun dan ditemukan saat penelitian yang diambil oleh peneliti dari wawancara secara langsung dengan pemilik Toko Istana Marmer.
4. Data Sekunder
Data sekunder adalah data yang didapatkan dari data penjualan Toko Istana Marmer.



Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dapat dilakukan untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut,

1. Wawancara

Metode wawancara dilakukan dengan bertatap muka secara langsung dengan narasumber dan melakukan sesi Tanya jawab. Tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang bersangkutan secara langsung dalam bidang yang diteliti, yaitu pemilik dari toko Istana Marmer sendiri.

Analisis Data

Dalam menganalisis data penulis menggunakan deskriptif kualitatif yaitu dengan menggambarkan suatu keadaan atau fenomena dalam penelitian ini yaitu dengan membandingkan antara teori dengan fakta yang terjadi di Toko Istana Marmer Pekanbaru.

Hasil dan Pembahasan

Analisis Sistem Informasi Yang Sedang Berjalan

Aliran sistem informasi yang sedang berjalan bertujuan untuk mengetahui bagaimana terjadinya suatu proses kegiatan dan juga untuk mengetahui masalah-masalah serta kelemahan yang ada pada sistem yang sedang berjalan sekarang ini. Jika terdapat kekurangan terhadap sistem yang sedang berjalan, maka dapat disempurnakan dengan menggunakan sistem yang baru. Sistem penjualan yang digunakan oleh Istana Marmer Pekanbaru adalah:

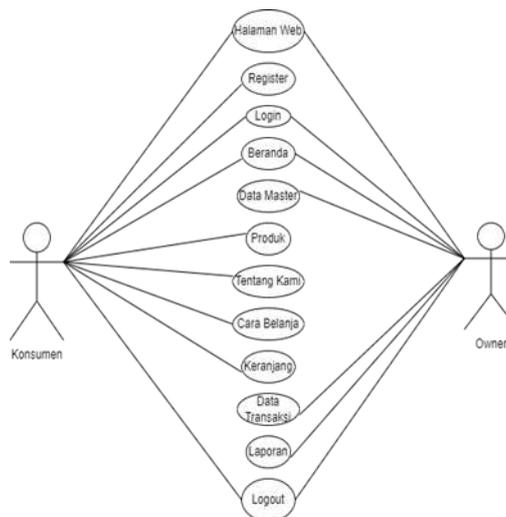
- a. Konsumen mengunjungi toko.
- b. Konsumen memilih barang yang diinginkan.
- c. Staf penjualan akan memeriksa ketersediaan produk. Jika produk tersedia, staf penjualan memberitahukan total yang akan dibayar pembeli.
- d. Pembeli melakukan pembayaran kepada staf penjualan secara tunai atau melakukan pembayaran via transfer bank. Apabila pembayaran dilakukan via transfer bank, maka pembeli perlu mengkonfirmasi pembayarannya kepada admin.
- e. Konsumen membawa pulang barang yang sudah dibeli.

Analisis Sistem Informasi Yang Diusulkan

Sistem yang akan diusulkan diharapkan dapat membantu proses penjualan, memperluas konsumen dan memberikan informasi yang akurat tentang Istana Marmer. Rencana kegiatannya sebagai berikut:

- a. Pembeli masuk ke dalam web Istana Marmer.
- b. Pembeli melihat tata cara untuk melakukan pembelian.
- c. Pembeli melakukan registrasi akun.
- d. Setelah melakukan registrasi, pembeli login ke dalam akun.
- e. Pembeli memilih produk yang diinginkan.
- f. Setelah memilih produk yang diinginkan, pembeli melakukan checkout, atau lanjut berbelanja.





Gambar 4.1. Analisis Sistem yang Sedang Diusulkan

Rancangan Program Aplikasi

1) Use Case Diagram

Dalam rancang bangun website ini terdapat 2 actor dalam diagram use case yaitu pelanggan dan admin, dimana masing-masing actor mempunyai tugas sebagai pengguna sistem. Berikut diagram use case pada penelitian ini yang menggambarkan tentang aktifitas admin dalam mengelola sistem dan aktifitas pelanggan dalam mengakses website.



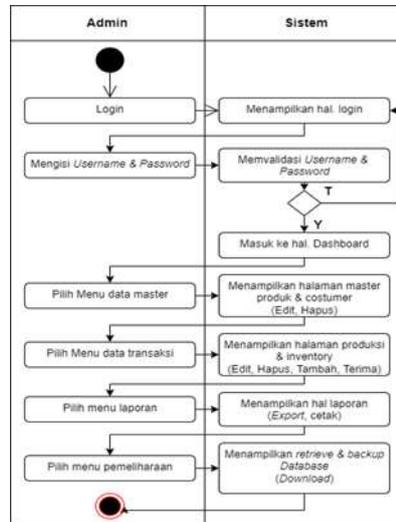
Gambar 4.2. Use Case Diagram

2) Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang. Berikut diagram activity rancang bangun sistem informasi penjualan pada Toko Istana Marmer.

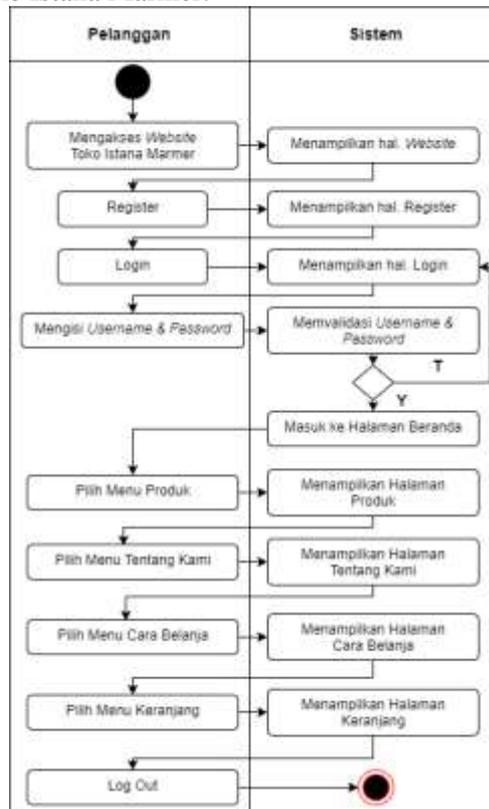


- a) Activity Diagram Admin
Menggambarkan aktifitas admin dalam mengakses dan mengelola halaman admin.



Gambar 4.3. Activity Diagram Admin

- b) Activity Diagram Pelanggan
Menggambarkan tentang aktifitas pelanggan dalam mengakses website Toko Istana Marmer.



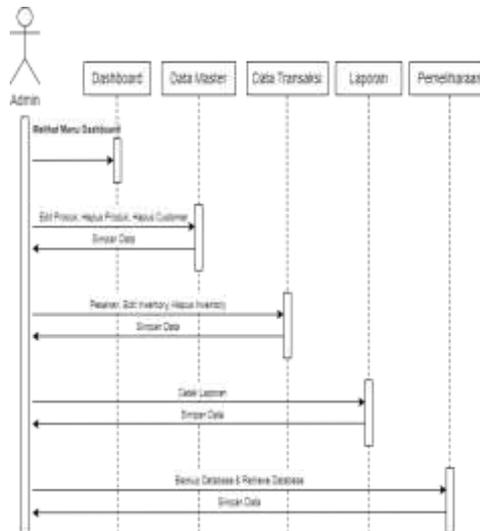
Gambar 4.4. Activity Diagram Pelanggan



3) Sequence Diagram

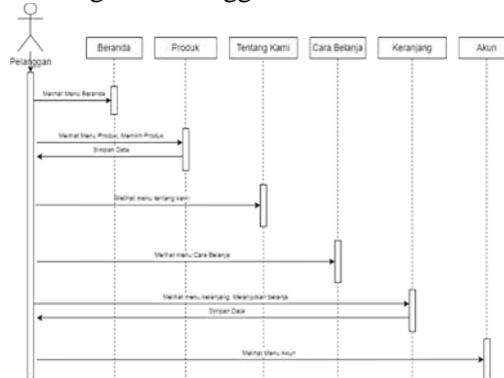
Sequence diagram menggambarkan interaksi antara objek di dalam dan disekitar sistem.

a) Sequence Diagram Admin



Gambar 4.5. Sequence Diagram Admin

b) Sequence Diagram Pelanggan



Gambar 4.6. Sequence Diagram Pelanggan

4) Class Diagram

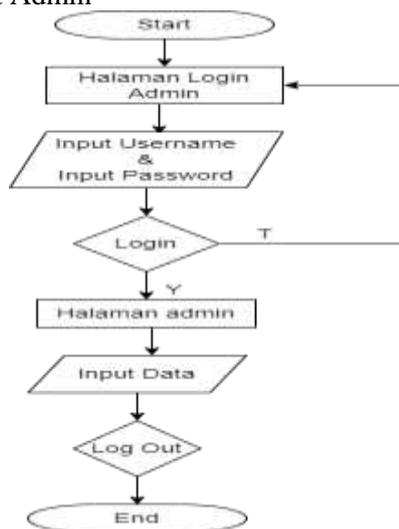
Class diagram ini menunjukkan hubungan antara diagram class yang satu dengan yang lainnya, yaitu antara diagram admin dan pelanggan.



Gambar 4.7. Class Diagram

5) Flowchart (Diagram Alur)

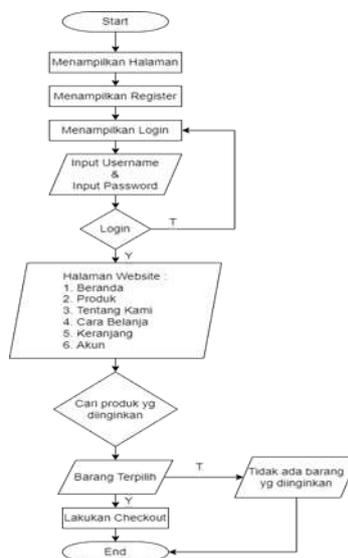
a) Flowchart Admin



Gambar 4.8. Flowchart Admin



b) Flowchart Pelanggan



Gambar 4.9. Flowchart Pelanggan

Rancangan Interface Sistem

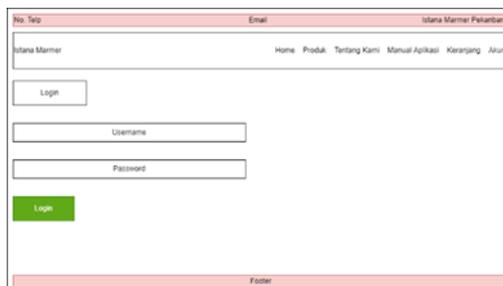
Adapun rancangan interface pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:

1) Perancangan tampilan halaman register



Gambar 4.10. Perancangan tampilan halaman register

2) Perancangan tampilan halaman login



Gambar 4.11. Perancangan tampilan halaman login

3) Perancangan tampilan halaman produk



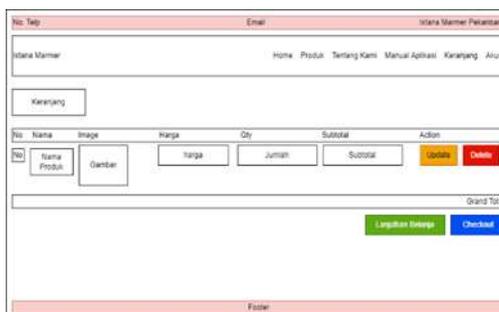
Gambar 4.12. Perancangan tampilan halaman produk
Rancangan interface pada gambar 4.12. terdapat tampilan halaman produk.

4) Perancangan tampilan halaman cara berbelanja



Gambar 4.13. Perancangan tampilan halaman cara berbelanja
Rancangan interface pada gambar 4.13. terdapat tampilan halaman cara berbelanja.

5) Perancangan tampilan halaman keranjang



Gambar 4.14. Perancangan tampilan halaman Keranjang



Rancangan Database

Tabel 4.1. Tabel Database Admin

Field	Type	Null	Key	Keterangan
*id	Int(11)	No	<i>Primary</i>	Id admin
<i>Username</i>	Varchar(200)	No	-	<i>Username</i>
<i>Password</i>	text	No	-	<i>Password</i>

Tabel 4.2. Tabel Database Customer

Field	Type	Null	Key	Keterangan
Kode_ <i>customer</i>	Varchar(100)	No	<i>Primary</i>	Kode <i>customer</i>
Nama	Varchar(100)	No	-	Nama <i>customer</i>
email	Varchar(100)	No	-	Email
<i>Username</i>	Varchar(100)	No	-	<i>Username</i>
<i>Password</i>	Varchar(100)	No	-	<i>Password</i>
Telp	Varchar(200)	No	-	No. telp

Tabel 4.3. Tabel Database Inventory

Field	Type	Null	Key	Keterangan
Kode_bk	Varchar(100)	No	<i>Primary</i>	Kode material
Nama	Varchar(200)	No	-	Nama produk
Qty	Varchar(200)	No	-	Jumlah produk
satuan	Varchar(200)	No	-	Satuan produk
harga	Int(11)	No	-	Harga produk
Tanggal	Date	No	-	Tanggal



Tabel 4.3. Tabel Database Keranjang

Field	Type	Null	Key	Keterangan
Id_keranjang	Int(11)	No	Primary	Id keranjang
Kode_customer	Varchar(100)	No	-	Kode customer
Kode_produk	Varchar(100)	No	-	Kode produk
Nama_produk	Varchar(100)	No	-	Nama produk
Qty	Int(11)	No	-	Jumlah produk
harga	Int(11)	No	-	Harga Produk

Tabel 4.3. Tabel Database Produk

Field	Type	Null	Key	Keterangan
Kode_produk	Varchar(100)	No	Primary	Kode produk
nama	Varchar(100)	No	-	Nama produk
Image	text	No	-	Gambar produk
Deskripsi	text	No	-	Deskripsi produk
harga	Int(11)	No	-	Harga produk

Tabel 4.3. Tabel Database Produksi

Field	Type	Null	Key	Keterangan
Id_order	Varchar(100)	No	Primary	Kode produk
Invoice	Varchar(100)	No	-	Invoice
Kode_customer	text	No	-	Kode customer
Kode_produk	text	No	-	Kode produk
Nama_produk	Int(11)	No	-	nama produk



Qty		No	-	Jumlah produk
Harga		No	-	Harga produk
Status		No	-	Status pesanan
Tanggal		No	-	Tanggal pesanan
Provinsi		No	-	Provinsi
Kota		No	-	Kota
Alamat		No	-	Alamat
Kode_pos		No	-	Kode pos
Terima		No	-	Terima pesanan
Tolak		No	-	Tolak pesanan
cek		No	-	Cek stok

Kesimpulan

Sesuai dengan perumusan masalah maka rancang bangun sistem informasi penjualan berbasis web yang sedang penulis teliti ini dibuat dengan menggunakan PHP, MySQL, dan HTML. Dengan adanya rancang bangun sistem penjualan berbasis web ini diharapkan dapat memperluas pemasaran, membantu pelanggan dalam memperoleh informasi mengenai suatu produk, dan dapat membantu pelanggan dalam proses pemesanan dan penjualan barang tanpa harus datang langsung ke Toko.

Saran

Dari pembuatan website penjualan online pada Toko Istana Marmer ini masih ada saran yang dapat menjadi bahan pertimbangan, yaitu:

1. Diharapkan adanya pengembangan lanjut untuk sistem informasi ini, agar dapat mengolah data yang lebih besar lagi di masa yang akan datang.
2. Adanya pengembangan pada desain tampilan yang lebih menarik lagi agar dapat memikat banyak pelanggan.
3. Perlu adanya pengembangan dari segi detail produk kedepannya
4. Kecepatan perlu diperhatikan dalam membuka halaman web, agar pengunjung yang melihat web tidak merasa jenuh karena harus menunggu lama dalam membuka halaman web.

Daftar Referensi

- Abdullah, Thamrin. 2017. Manajemen Pemasaran. PT Raja Grafindo Persada. Depok.
- Abdullah. (2017). Pengaruh Promosi dan Word Of Mouth Terhadap Keputusan Pembelian Produk XYZ Donut.



- Abdul Kadir. (2018). *Pemrograman Android & Database (Diterbitka)*. Jakarta: Penerbit PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia, Anggota IKAPI, Jakarta 2018.
- Ahmadi, F., Sunyoto & Ardiansari, A. (2018). Pengaruh Perdagangan Online Terhadap Perilaku Masyarakat Kota Semarang. *Riptek*, Vol 12 (2), 107-118. Diakses.
- Akbar, Mohammad Aldrin dan Sitti Nur Alam. 2020. *E-commerce: Dasar Teori dalam Bisnis Digital*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Anggraeni, E. Y. & Irviani, R., 2017. *Pengantar Sistem Informasi*. penyunt. Yogyakarta: Andi.
- Aryanto. (2018). *Soal Latihan dan Jawaban Pengolahan Database Mysql Tingkat Dasar / Pemula*. Yogyakarta: Deepublish.
- Arizona, N. D. (2017). Aplikasi Pengolahan Data Anggaran Pendapatan dan Belanja Desa (APBDES) Pada Kantor Desa Bakau Kecamatan Jawa Berbasis Web, Vol.01(No.02), 105–119.
- Bambang, H. (2017). *Konsep dasar UML (Pengembangan Sigram Sebagai Upaya Peningkatan Mutu Layanan Calon Mahasiswa Baru)*.
- Endra, R. Y., & Aprilita, D. S. (2018). E-Report Berbasis Web Menggunakan Metode Model View Controller Untuk Mengetahui Peningkatan Perkembangan Prestasi Anak Didik. *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*, 9(1), 5–10.
- Haqi, B., & Setiawan, H. S. (2019). *Aplikasi Absensi Dosen dengan Java dan Smartphone sebagai Barcode Reader*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Hidayatullah, Priyanto, dan Jauhari Khairul Kawistara. 2017. *Pemrograman WEB*. Bandung. Informatika Bandung.
- Hutahaean, Jeperson. 2018. *Konsep Sistem Informasi*. Deepublish: Yogyakarta.
- Maulani, Giandari., Septiani, D., dan Sahara, P. N. F. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Fasilitas Maintenance Pada Pt. Pln (Persero) Tangerang. *ICIT Journal*. 4.
- Maniah, dan Hamidin. Dini, “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pembahasan Secara Praktis Dengan Contoh Kasus”, 1st ed, Yogyakarta: Deepublish, 2017.
- Mulyanto, J. D., Lukman, A. M., & Mentari, R. P. (2017). *Sistem Informasi Penjualan Jasa Pada Percetakan Tiara Dua Offset Purwokerto*. *Jurnal Evolusi*, Vol5
- Onesinus Saut Parulian, 2017. *3 Days With MySQL for your Applications*. (tidak ada penerbit).



- Rizaldi, R., Anggraeni, D., & Zikra Syah, A. (2018). Tips Dan Trik Membangun Relationship Dan Query Dalam Database. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 1(2), 45–50.
- Rosa, & Shaluddin. (2018). *Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Saputra, Agus. 2018. *Mega Proyek Exclusive 50 Juta: PHP, MySQL dan Bootsrap*. Cirebon. CV.Asfa Solution.
- Sitohang, H. T. (2018). Sistem Informasi Pengagendaan Surat Berbasis Web Pada Pengadilan Tinggi Medan. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara* Volume 3 No 1 Maret 2018 E-ISSN 2541-3724.
- Supono and V. Putratama, *Pemrograman Web dengan Menggunakan PHP dan Framework Codeigniter*, 1st ed. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Wibawanto, W (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.

