

RANCANG BANGUN SISTEM PENJUALAN BATIK *ONLINE* PADA CHAMEL SHOP

Oleh :

Anindya Anggoro Putra¹, Rahman Rosyidi², Maskur³

(1.Mahasiswa STMIK AMIKOM Purwokerto, 2&3. Dosen STMIK AMIKOM
Purwokerto)

ABSTRACT

Sistem komputerasi penjualan online akan menghemat waktu, mengurangi biaya belanja dan lebih memudahkan pelanggan untuk melakukan pemesanan. Metode implementasi sistem yang digunakan dalam pengembangan sistem informasi ini adalah "Model Sekuensial Linier" atau "Siklus Kehidupan Klasik" atau "Model Air Terjun" atau "Waterfall.". Dari hasil penelitian ini telah dibuat rancang bangun Web yang memudahkan konsumen dalam melakukan pemesanan dan pembelian secara online sebagai buktinya konsumen bisa membeli barang tanpa harus datang langsung ke Charamel Shop

Kata Kunci: *Waterfall*, Penjualan *Online*, Web.

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, teknologi internet semakin berkembang pesat. Perkembangan tersebut dapat kita lihat dengan semakin banyaknya user yang menggunakan fasilitas internet tidak hanya untuk mendapatkan berita terbaru, informasi yang dibutuhkan untuk berhubungan dengan orang lain di dunia maya tetapi internet juga digunakan sebagai media perdagangan antara perusahaan maupun badan usaha dengan konsumen.

Perdagangan/penjualan menggunakan teknologi internet atau memberikan peluang pasar yang sangat besar. Hal ini sangatlah sayang jika dilewatkan. Terutama bagi perusahaan atau badan usaha termasuk Charamel Shop yang

memiliki keinginan untuk memasarkan (menjual) produk secara global, tidak hanya dalam satu wilayah tertentu. Transaksi yang dilakukan pada Charamel Shop masih dilakukan secara biasa atau tradisional yaitu dilakukan melalui telepon atau datang langsung ke toko yang telah ditunjuk, tentunya cara ini cukup menghambat pembeli/konsumen yang berada di luar negeri.

Sistem komputerisasi penjualan online akan menghemat waktu, mengurangi biaya belanja dan lebih memudahkan pelanggan untuk melakukan pemesanan serta menyediakan informasi yang terkait dengan pemesanan dan pengiriman barang, sehingga penjualan online bisa lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan metode/cara biasa.

2. Rumusan Masalah

Melihat latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahannya adalah Bagaimana Rancang bangun penjualan batik *online* pada Charamel Shop untuk memudahkan konsumen melihat dan membeli produk yang dipasarkan.

3. Batasan Masalah

- a. Obyek tugas akhir ini adalah Sistem Informasi penjualan *online* yang terbatas pada penjualan produk berupa baju dan komponen-komponennya pada Charamel Shop.
- b. Aplikasi perangkat lunak atau software PHP 5 dengan DBMS MySQL 5.
- c. Sistem pembayaran yang digunakan menggunakan sistem transfer melalui transfer ke nomor rekening Charamel Shop.
- d. Navigasi Menu :
 - 1) Produk dan Kategori
 - a) Halaman pilihan kategori produk
 - b) Halaman produk
 - c) Display Pemesanan
 - d) Keranjang Belanja
 - e) Halaman Detail Pesan

- f) Halaman Pembelian
- g) Halaman Pembayaran
- 2) Layanan bantuan toko online.
- 3) Cari Produk.

4. Tujuan Penelitian

- a. Merancang dan Membangun Sistem Penjualan Batik *Online* yang dapat digunakan oleh Charamel Shop sebagai salah satu media penjualan produk yang akan memudahkan konsumen/pelanggan dalam melakukan pemesanan dan pembelian produk secara *online*.
- b. Memberikan gambaran penerapan sistem penjualan dan belanja secara online.
- c. Sebagai alternatif layanan penjualan produk pada Charamel Shop.
- d. Memperluas wilayah pemasaran.

METODE PENELITIAN

1. Tempat dan Alat

Penelitian ini dilakukan di Charamel Shop dengan alamat Perum Kedung Wringin B.122 Kecamatan Patikraja. Sumber daya yang dibutuhkan dalam melakukan proses penelitian yaitu:

a. *Hardware*

- 1) Processor Intel Dual Core 1,8 GHz.
- 2) Sistem operasi Microsoft Windows XP
- 3) 1 GB RAM (direkomendasikan 512MB)
- 4) Harddisk 160 GB
- 5) Monitor 15 inchi.
- 6) Drive CD-ROM/DVD ROOM
- 7) *Mouse optical* sebagai pointing device.

b. *Software*

- 1) Macromedia Dreamweaver merupakan suatu editor HTML professional untuk desain visual, mengelola situs dan halaman web.

- 2) Adobe Photoshop CS untuk *editing* gambar.
- 3) Macromedia Flash 8 untuk membuat animasi.
- 4) Apache2Triad sebagai web server lokal.
- 5) *Web Browser* Mozilla Firefox atau Opera untuk membuka halaman web.
Direkomendasikan Opera

c. *Brainware* (Pengguna)

- 1) Administrator
- 2) User.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan penelitian, yaitu :

a. *Interview/Wawancara*

Metode ini merupakan metode penelitian dengan menanyakan tentang pengaturan penjualan batik kepada pemilik Charamel Shop yaitu meminta tentang proses transaksi secara online setiap bulan, data produk dan data profil, data sejarah serta data yang mendukung proses penelitian.

b. Metode Kepustakaan

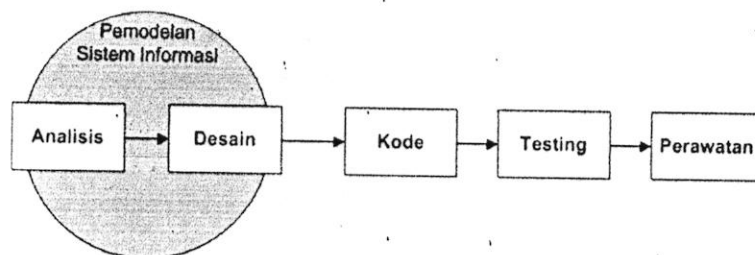
Metode ini merupakan metode penelitian dengan cara mencari, membaca dan mempelajari intisari buku-buku yang tersedia dari perpustakaan dan toko buku yang digunakan sebagai literatur atau sumber lain yang dapat mendukung di dalam penyusunan dan penulisan skripsi.

c. Dokumentasi (Kearsipan)

Metode ini merupakan metode penelitian dengan cara mempelajari data-data dari arsip-arsip yang berhubungan dengan penelitian yang akan diteliti. Mengolah data arsip-arsip yang didapat untuk dijadikan sebagai proses awal pembuatan skripsi dan rancang bangun dari program yang akan dibuat.

3. Teknik Pengembangan Sistem

Metode implementasi sistem yang digunakan dalam pengembangan sistem informasi ini menggunakan "*Model Sekuensial Linier*" atau "*Siklus Kehidupan Klasik*" atau "*Model Air Terjun*" atau "*Waterfall*." Sekuensial linier mengusulkan sebuah pendekatan kepada pengembangan perangkat lunak yang sistematis dan sekuensial yang mulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, *testing*, dan *maintenance*. Model sekuensial linier melingkupi aktivitas-aktivitas berikut:

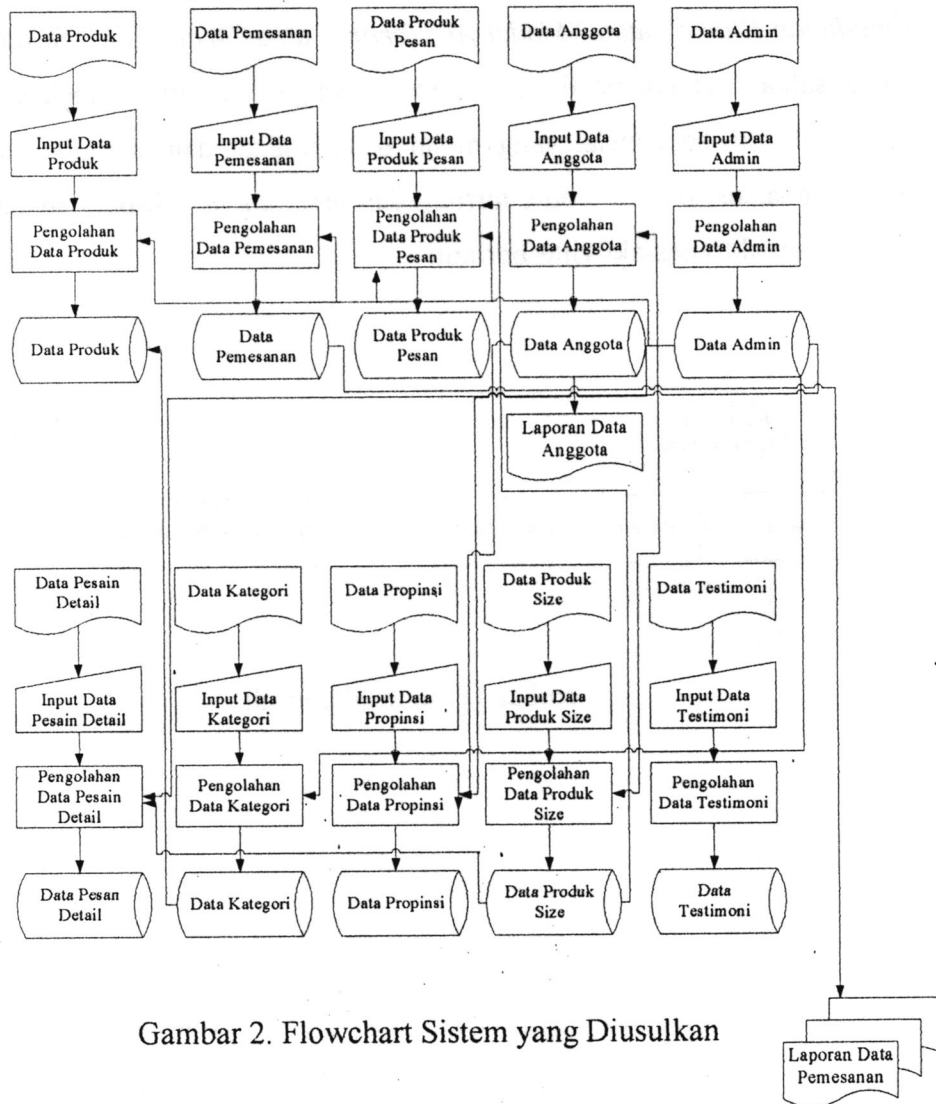


Gambar 1. Model Waterfall

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

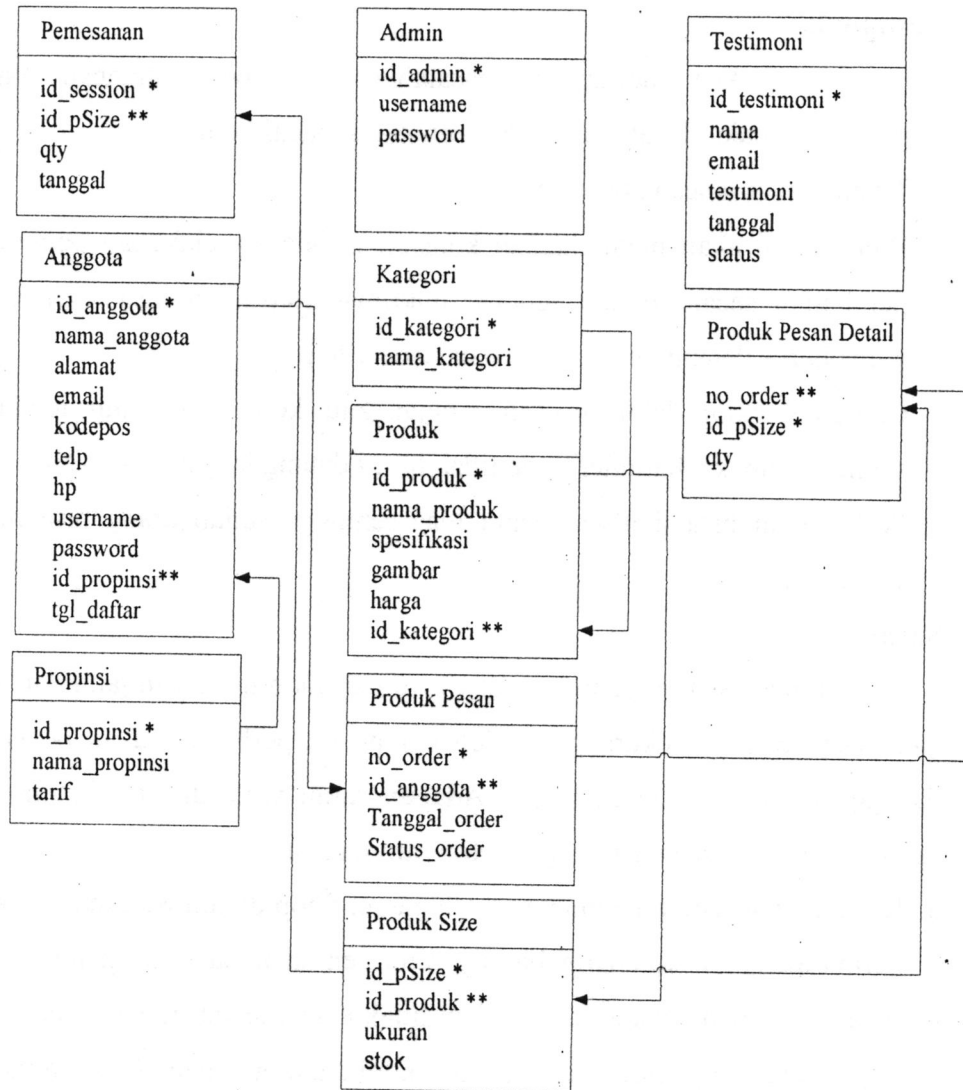
Perancangan Sistem

1. Data Flow Diagram



Gambar 2. Flowchart Sistem yang Diusulkan

2. Hubungan Kardinalitas Antar Tabel



Gambar 3. Kardinalitas Hubungan Antar Tabel

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan.

Berdasarkan uraian permasalahan dan pemecahannya pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- a. Telah dibuat rancang bangun Web.
- b. Website ini akan memudahkan konsumen dalam melakukan pemesanan dan pembelian secara *online* sebagai buktinya konsumen bisa membeli barang tanpa harus datang langsung ke Charamel Shop.
- c. Charamel Shop lebih mudah menjangkau konsumen yang letaknya jauh sehingga pihak Charamel Shop tidak harus datang langsung ke konsumen.
- d. Website ini bisa diakses secara luas sehingga setiap orang bisa mengakses website ini.

2. Saran

Aplikasi sistem penjualan di Charamel Shop ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu perlu dilakukan pengembangan dan penyempurnaan lebih lanjut. Adapun saran yang dapat dikemukakan agar aplikasi ini bisa berfungsi dengan lebih optimal, yaitu:

- a. Kedepannya sistem penjualan di Charamel Shop diharapkan mampu mengatasi permasalahan diskon harga barang, retur penjualan dan retur pembelian .
- b. Dalam hal pembayaran diharapkan tidak hanya lewat transfer, melainkan bisa juga melayani pembayaran via kartu kredit ataupun menggunakan Pay Pal.
- c. Diharapkan untuk kedepannya keamanan sistem penjualan di Charamel Shop bisa lebih optimal.
- d. Webset ini bisa dioptimalkan ketika Search di internet dengan menggunakan SEO (*Search Engine Optimazaition*).

DAFTAR PUSTAKA

- Bennydolo. 2009. *Sejarah Internet*. http://id.wikipedia.org/wiki/Sejarah_Internet. 17 November 2009.
- Cokroaminoto. 2008. *Meningkatkan Kinerja Karyawan*. <http://cokroaminoto.wordpress.com/2007/05/23/meningkatkan-kinerja-karyawan-1.30> Maret 2010.
- Cokroaminoto. 2007. *Membangun Kinerja Melalui Perbaikan Lingkungan Kerja Pola Kerjasama*. <http://cokroaminoto.blogetery.com/2007/06/02/membangun-kinerja-melalui-perbaikan-lingkungan-kerja-pola-kerjasama/> 30 Maret 2010.
- Deddy K. 2008. *Bahasa Programming PHP (Personal Home Page) Situs Personal*. http://www.greenthsky.com/artikel/programming/13/bahasa_programming_php/708/. 17 November 2009.
- Fathansyah. 1999. *Basis Data Menggunakan MySQL*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Jogiyanto. 1995. *Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi Offset.
- _____. 2003. *Sistem Teknologi Informasi: Pendekatan Terintegrasi Konsep Dasar, Teknologi, Aplikasi, Pengembangan dan Pengelolaan*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Kadir, Abdul. 2003. *Membuat Web Dengan PHP Yang Dinamis*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Nugroho, Bunafit. 2004. *PHP & MySQL Dengan Editor Dreamweaver*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Nugroho, Bunafit. 2008. *Aplikasi Pemrograman Web Dinamis dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Gava Media.
- Rahardja, B., 2001. *Internet untuk Pendidikan*. <http://budi.insan.co.id/internet-pendidikan.doc>, 17 Juni 2009.
- Suprihatin, Y.Sukarno. 1996. *Teknik Pemrograman, Flowchart dan Manajemen Database*. Yogyakarta: IMKI.
- Sutarman. 2002. *Pemrograman HTML 4.1*. Yogyakarta : Andi Offset..
- Tanenbaum. 1997. *Pemrograman HTML dan PHP*. Yogyakarta : Andi Offset.