

## **APLIKASI PENJUALAN OLEH-OLEH KHAS INDRAGIRI HILIR BERBASIS WEB PADA HOME INDUSTRI YANTI ACAI**

**Satri, Abdullah**

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Universitas Islam Indragiri (UNISI)

Jl. Parit 1 Tembilahan Hulu, Tembilahan Riau

Email: [satrid64@gmail.com](mailto:satrid64@gmail.com), [abdialam@gmail.com](mailto:abdialam@gmail.com)

### **ABSTRACT**

Penjualan oleh-oleh khas menjadi peluang yang sangat baik dalam dunia *E-commerce*. Bagaimana tidak, produk oleh-oleh yang dijual merupakan produk asli dari Indragiri Hilir dan diproduksi sendiri oleh orang daerah. Produk yang dijual jarang ditemukan bahkan sulit ditemukan pada toko online yang berasal dari daerah lain. 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*

### **1. PENDAHULUAN**

Perkembangan Teknologi yang sangat pesat telah membawa kita memasuki dunia baru, dunia dimana alat elektronik bisa merubah sesuatu yang tidak mungkin menjadi mungkin. Bagaimana tidak, berbagai alat elektronik bisa melakukan sebuah pekerjaan yang seharusnya tidak bisa dikerjakan oleh tangan manusia secara cepat dan tepat, namun dengan bantuan alat elektronik manusia mampu melakukan pekerjaan tersebut dengan tingkat akurasi yang tinggi dan tingkat kecepatan yang jauh melebihi pekerjaan yang hanya dikerjakan secara manual tanpa bantuan alat elektronik.

Dalam kehidupan sehari-hari kita sering menggunakan berbagai macam peralatan elektronik untuk membantu berbagai macam pekerjaan, seperti penggunaan *gadget*, laptop atau komputer dan lain-lain. Alat elektronik seperti komputer menjadi sebuah perangkat yang sangat penting dalam membantu manusia untuk mengerjakan berbagai macam pekerjaan.

Penggunaan Komputer juga tidak luput pada sebuah tempat usaha seperti toko. Penggunaan komputer pada toko bertujuan untuk mempermudah dalam memasarkan produk yang dijual, manajemen toko dan lain-lain.

### **2. TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Konsep Dasar Sistem**

Secara sederhana sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang terorganisasi, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain dan terpadu. Teori sistem secara umum pertama kali diuraikan oleh Kenneth Boulding, terutama menekankan pentingnya perhatian terhadap setiap bagian yang membentuk sebuah sistem (Sutabri, 2012). Sistem merupakan kumpulan elemen-elemen yang saling terkait dan bekerja sama untuk memproses masukan (*input*) yang ditujukan kepada sistem tersebut dan mengolah masukan tersebut sampai menghasilkan keluaran (*output*) yang diinginkan (Kristanto, 2008). Sistem menurut Mulyadi (2008) adalah sebagai berikut : “Sekelompok dua atau lebih komponen-komponen yang saling berkaitan (subsistem-subsistem yang bersatu untuk mencapai tujuan yang sama)” (Machmud, 2013).

#### **2.1 Systems Development Life Cycle**

SDLC (*Systems Development Life Cycle*) adalah proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem-sistem tersebut. Konsep ini umumnya merujuk pada sistem komputer atau informasi. SDLC juga merupakan pola yang diambil

untuk mengembangkan sistem perangkat lunak, yang terdiri dari tahap-tahap: rencana, analisa, desain, implementasi, uji coba dan pengelolaan (Mirza, 2012). Pendekatan ini dirasa cukup baik dalam hal ini mengingat kebutuhan user yang berubah-ubah sesuai kenyataan yang ada di lapangan. Sistem dapat sewaktu-waktu berubah seiring perubahan bisnis proses atau adanya kebijakan baru dalam implementasi kedepannya. Tahapan-tahapan pengembangannya adalah: (1) *Feasibility* atau *Requirement*, Tahapan ini mencoba mengumpulkan permasalahan-permasalahan yang timbul dari sistem lama. Kemudian mengelompokkan menjadi sebuah atribut yang bisa disusun untuk memperjelas alur atau aliran datanya, (2) *Analisis*, Tahapan ini merupakan tahapan kedua setelah semua kebutuhan atau permintaan dari *user/pengguna* dikumpulkan. Data-data atau informasi tersebut nantinya disusun menjadi sebuah *flowchart* atau alur data dari mulai proses awal hingga selesai, (3) *Design, Design* atau Desain disini sangat luas artinya bisa desain *interface* ataupun bisa desain *database*. Desain ini bisa dilakukan secara *pararel* atau *estafet* dengan tahapan analisis, (4) *Development*, tahapan pengembangan atau *coding*. *Flowchart* yang telah dinyatakan bagus kemudian di konversi menjadi sebuah program dengan landasan desain dan *analisis* yang telah dilakukan terlebih dahulu, (5) *Testing*, Tahapan ini merupakan bentuk uji coba sistem untuk mendapatkan sistem yang bebas dari “*Bug*” dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, (6) *Implementasi*, Tahapan ini merupakan kelanjutan dari *testing*. Jika *testing* sudah dinyatakan tidak bermasalah selama beberapa waktu maka sistem bisa di implementasikan secara nyata, (7) *Maintenance*, *Maintenance* atau Perawatan atau pengelolaan sistem pasca implementasi sangat diperlukan untuk kelangsungan hidup sistem informasi kedepannya.

### 2.3 Database

Database atau basis data adalah suatu aplikasi terpisah yang menyimpan suatu koleksi data. Masing-masing basis data memiliki satu API atau lebih yang berbeda untuk menciptakan, mengakses, mengelola, mencari, dan mereplikasi data. Sebuah basis data adalah tempat penyimpanan *file* data. Sebagai *file* data, suatu basis data tidak menyajikan informasi secara langsung kepada pengguna. Pengguna harus menjalankan aplikasi untuk mengakses data dari basis data dan menyajikannya dalam bentuk yang bisa dimengerti. Ketika bekerja dengan *file-file* data, suatu aplikasi harus dikodekan agar bekerja dengan struktur masing-masing *file* data. Biasanya, suatu basis data berisi suatu katalog yang menggunakan aplikasi untuk menentukan cara data diorganisir. Aplikasi basis data umum bisa menggunakan katalog tersebut untuk menampilkan data dengan pengguna dari basis data yang berbeda secara dinamis, tanpa terikat pada format tertentu (Simarmata, 2007)

### 2.4 E-Commerce

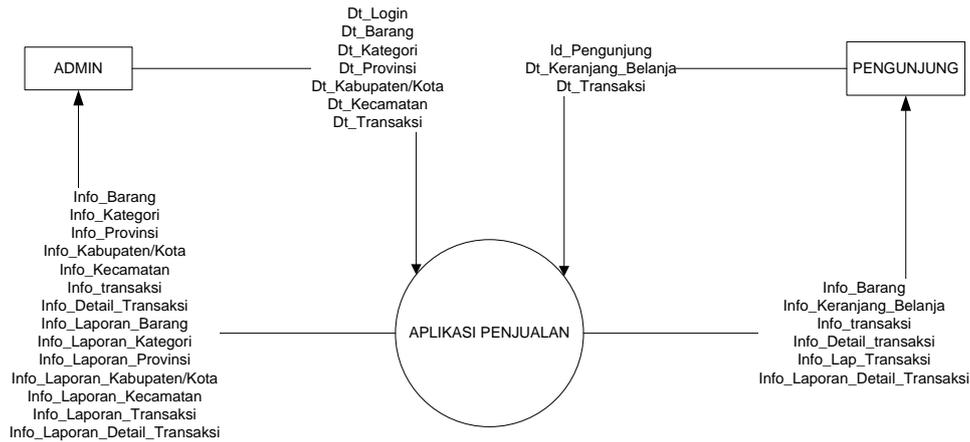
*E-Commerce* merupakan aktivitas pembelian dan penjualan melalui jaringan internet dimana pembeli dan penjual tidak bertemu secara langsung, melainkan berkomunikasi melalui media internet. *E-Commerce* memiliki berbagai macam jenis transaksi dalam menerapkan sistemnya (Ahmadi dan Hermawan, 2013).

## 3. METODOLOGI PENELITIAN

Analisa sistem yang akan digunakan dalam perancangan disini adalah dengan menggunakan *Context Diagram*, *Data Flow Diagram* (DFD) dan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

### 3.1 Diagram Context

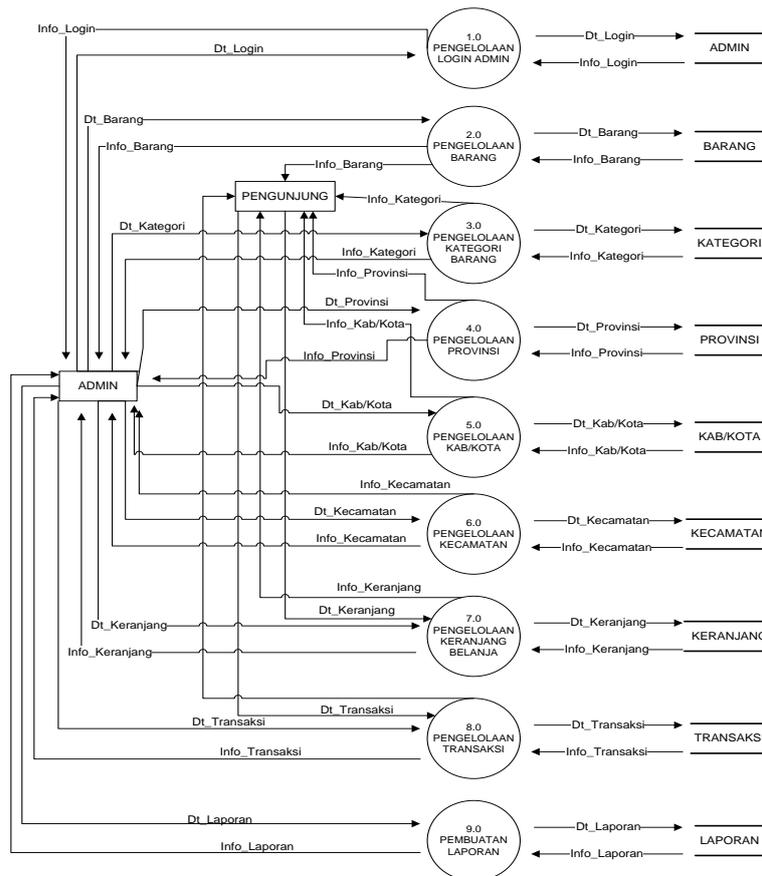
Berikut adalah gambar Diagram *context* Aplikasi Penjualan berbasis *web* pada Home Industri Yanti Acai :



Gambar 1 Diagram Context

Gambar diatas secara umum menggambarkan bagaimana sistem terhubung dengan admin dan pengunjung. Pada gambar 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 Barang	Proses yang mengelola segala sesuatu yang berkaitan dengan data Data Barang
Pengelolaan Kategori Barang	Proses yang mengelola segala sesuatu yang berkaitan dengan data Kategori barang
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 Kecamatan	Proses yang mengelola segala sesuatu yang berkaitan dengan data Kabupaten/Kota
Pengelolaan Keranjang Belanja	Proses yang mengelola segala sesuatu yang berkaitan dengan data Kabupaten/Kota
Pengelolaan Transaksi	Proses yang mengelola segala sesuatu yang berkaitan dengan data Kabupaten/Kota
Pembuatan Laporan	Proses yang berfungsi untuk pembuatan laporan

**Tabel 2 Aliran Data DFD Level 1**

<b>Nama</b>	<b>Deskripsi</b>
Dt_Login	Data mengenai pengelola sistem
Dt_Barang	Data mengenai barang (Produk)
Dt_Kategori	Data mengenai kategori barang
Dt_Provinsi	Data mengenai provinsi
Dt_Kab/Kota	Data mengenai kabupaten/kota
Dt_Kecamatan	Data mengenai kecamatan
Dt_Keranjang	Data mengenai keranjang belanja
Dt_Transaksi	Data mengenai transaksi
Dt_Laporan	Data mengenai Laporan
Info_Login	Informasi mengenai pengelola sistem
Info_Barang	Informasi mengenai barang (Produk)

Info_Kategori	Informasi mengenai kategori barang
Info_Provinsi	Informasi mengenai provinsi
Info_Kab/Kota	Informasi mengenai kabupaten/kota
Info_Kecamatan	Informasi mengenai kecamatan
Info_Keranjang	Informasi mengenai keranjang belanja
Info_Transaksi	Informasi mengenai transaksi
Info_Laporan	Informasi mengenai laporan

#### 4. IMPLEMENTASI SISTEM

##### 1. Form Input Data Transaksi

**Gambar 3 Input data transaksi**

Form diatas merupakan form input transaksi, form ini berfungsi sebagai informasi tentang kelanjutan keranjang belanja. Dalam form ini pengunjung mengisi data diri serta alamat untuk pengiriman barang.

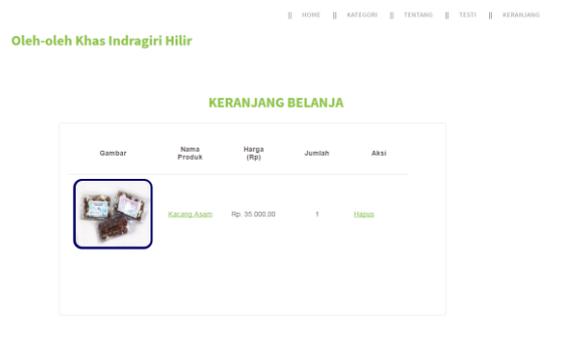
##### 2. Form Cek Status Transaksi



**Gambar 4 Cek status transaksi**

Setelah melakukan transaksi maka pengunjung akan mendapatkan kode transaksi untuk melacak status transaksi. Kode transaksi dikirim melalui e-mail dan diinputkan pada form diatas.

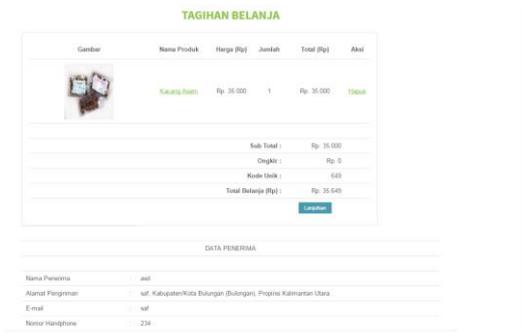
### 3. Tampilan Keranjang Belanja



**Gambar 5 Keranjang belanja**

Keranjang belanja merupakan data sementara yang akan terhapus secara otomatis apabila pengunjung tidak melanjutkan ke proses selanjutnya. Data keranjang juga akan terhapus jika pengunjung telah melakukan transaksi

### 4. Tampilan Informasi Pembayaran



**Gambar 6 Informasi pembayaran**

Gambar diatas adalah informasi pembayaran yang muncul setelah mengisi keranjang belanja dan melengkapi data pengiriman. Informasi pembayaran ini juga dikirim ke alamat e-mail yang telah diinputkan oleh pengunjung.

## 5. KESIMPULAN

1. Aplikasi Penjualan Oleh-oleh Khas Indragiri Hilir Berbasis Web Pada Home Industri Yanti Acai membantu memperluas pemasaran produk
2. Dengan adanya Aplikasi Penjualan Oleh-oleh Khas Indragiri Hilir Berbasis Web Pada Home Industri Yanti Acai pembuatan laporan keuangan dapat dilakukan dengan mudah
3. Aplikasi Penjualan Oleh-oleh Khas Indragiri Hilir Berbasis Web Pada Home Industri Yanti Acai diterapkan secara *online*

## REFERENSI

- Ahmadi, C., & Hermawan, D. (2013). *E-Business & E-Commerce*. Yogyakarta: Andi.
- Hismendi. (2016). *E-commerce : Model Interaksi Jual Beli (Studi Pada Pelaku Interaksi Jual Beli Melalui Internet)*.
- Kristanto, A. (2008). *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Gava Media.
- Kurniawan, S., & Iriani, S. (2015). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Helm Pada Toko Helm Swaka Pacitan*.
- Machmud, R. (2013). *Peranan Penerapan Sistem Informasi Manajemen Terhadap Efektivitas Kerja Pegawai Lembaga Pemasyarakatan Narkotika (LAPASTIKA) Bollangi Kabupaten Gowa*.
- Maslahah, K. (2011). *Analisis Sistem Informasi perpustakaan IAIN Surakarta dengan PIECES*.
- Mirza, A. (2012). *Desain dan implementasi sistem informasi manajemen pelayanan perizinan satu pintu (SIMTU) berbasis web (studi kasus kabupaten ogan komering ilir)*.
- Mustaqbal, M., Firdaus, R., & Rahmadi, H. (2015). *Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis (STudi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN)*.
- Novita, R., & Sari, N. (2015). *Sistem Informasi Penjualan Pupuk Berbasis E-commerce*.
- Nurhayani. (2014). *Sistem Informasi Pendaftaran Mahasiswa Baru (PMB) di Amik Sigma Palembang*.
- Sianipar. (2015). *Pemrograman Database Menggunakan MySQL*. Yogyakarta: Andi.
- Sidik, B. (2014). *Pemrograman Web dengan PHP*. Bandung: Informatika.
- Simarmata, J. (2007). *Perancangan Basis Data*. Yogyakarta: Andi.
- Sutabri. (2012). *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Syahrizal, M. (2012). *Perancangan Sistem Aplikasi Pembuatan Roster Mata Kuliah Pada Perguruan Tinggi*.
- Utama, Y. (2011). *Sistem Informasi Berbasis Web Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya*.