

IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PENJUALAN WALLPAPER BERBASIS ONLINE STUDI KASUS: KEYLA WALLPAPER

Yulindah Nur Yastin¹⁾, Joko Sutrisno²⁾

¹⁾Program studi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur

^{1,2)}Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan 12260

E-mail : yulindah1996.ny@gmail.com¹⁾, Joko.Sutrisno@budiluhur.ac.id²⁾

Abstrak

Keyla Wallpaper adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan, didirikan pada tahun 2016 di Jakarta Barat mengkoordinasikan penyelenggaraan acara, yang dipimpin Vicky Azhari. Permasalahan yang dihadapi sekarang, stok lama yang sulit di pasarkan, informasi tentang produk sulit di ketahui, informasi promosi lambat tersebar, dan belum adanya informasi tentang stok produk yang akan atau sudah habis. Dengan adanya permasalahan tersebut, maka dibutuhkan sistem yang terkomputerisasi sehingga dapat meminimalisir terjadinya kesalahan informasi dalam pengambilan keputusan yang memudahkan berjalannya aktivitas transaksi dan pembuatan laporan. Metode penelitian yang di gunakan: pengumpulan data, kerangka penelitian, teknik analisa dan juga studi literatur. Lalu hasil yg di capai dapat diterapkannya sistem ke dalam penjualan dan dapat membantu pihak instansi dalam memasarkan produk-produknya secara online dan memudahkan dalam pembuatan laporan bulanan. Dengan menggunakan bahasa pemrograman Framework dari PHP: Hypertext Preprocessor, yaitu Laravel dan menggunakan database phpmyadmin. Dengan sistem yang sudah terkomputerisasi agar dapat membantu proses pengolahan dan mengontrol data transaksi. Sistem komputerisasi dapat menghasilkan data lebih tepat, akurat dan tepat waktu yang dibutuhkan dalam pengambilan keputusan. Dengan sistem komputerisasi dapat mempermudah pekerjaan didalam Keyla Wallpaper

Kata kunci: penjualan, *wallpaper*, berbasis online

1. PENDAHULUAN

Toko Online di sebut perdagangan online via internet adalah pembelian atau penjualan barang atau jasa melalui internet dan jaringan komputer. Beberapa komponen yang ada dalam perdagangan diterapkan ke dalam sebuah aplikasi, layanan produk, cara pembayaran dan cara promosi. Perkembangan menjadi salah satu pendorong berkembangnya suatu toko, Internet adalah salah satu jaringan global yang menghubungkan jaringan komputer diseluruh dunia, sehingga interaksi antar satu instansi dengan konsumen dan komunikasi, permasalahan yang ada di perusahaan sendiri seperti: stok lama yang sulit di pasarkan, informasi tentang produk sulit di ketahui, informasi promosi lambat tersebar, dan belum adanya informasi tentang stok produk yang akan atau sudah habis.

Untuk menyelesaikan permasalahan di atas, maka sangat diperlukan suatu Metode berbasis website yang dapat menghasilkan informasi akurat dan efisien untuk mempermudah informasi promosi dan produk terbaru yang tidak terbatas tempat dan waktu serta dapat mendukung secara penuh komunikasi antara pelanggan dan Keyla Wallpaper.

Rancangan ini juga harus interaktif sehingga pelanggan dapat berperan secara aktif dalam proses bisnis penjualannya. Oleh karena itu, pada penelitian ini penulis memberikan judul “Sistem Informasi Penjualan Wallpaper Berbasis Online”.

[1] Mengungkapkan: “Sistem adalah sebuah susunan (keterpaduan) yang terdiri atas sejumlah komponen fungsional (dengan satuan fungsi dan tugas khusus) yang saling berhubungan dan secara bersama-sama bertujuan untuk memenuhi suatu

proses tertentu”. Sistem informasi mempunyai 8 (delapan) komponen atau disebut juga dengan blok bangunan (*building block*).

[2] Sistem informasi adalah cara-cara yang disusun untuk mengumpulkan, memasukkan, dan mengolah serta menyimpan data, dan cara-cara yang disusun untuk menyimpan, mengelola, mengendalikan, dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

[3] Analisa sistem dapat diartikan sebagai “teknik penyelesaian masalah yang menjabarkan bagian-bagian komponen dengan mempelajari seberapa bagus bagian-bagian komponen tersebut bekerja dan berinteraksi untuk mencapai tujuan mereka”

Penjualan adalah kegiatan yang terstruktur untuk mengembangkan rencana-rencana strategis yang diarahkan kepada usaha pemuasan kebutuhan serta keinginan pembeli atau konsumen, guna untuk mendapatkan penjualan yang menghasilkan laba atau keuntungan.

Mulai dengan berkembangnya teknologi sekarang ini wedding organizer sudah mulai berpindah dari proses manual ke dalam proses online yaitu dengan pembuatan *wedding organizer* berbasis web.

Menurut [4] *Online Shop* atau toko online merupakan proses pembelian barang atau jasa oleh konsumen kepenjual realtime, tanpa pelayanan dan melalui internet. Toko virtual ini mengubah paradigm proses membeli barang/jasa di batasi oleh tembok, pengecer, atau mall.

Pada Penelitian terdahulu dengan topik Analisa dan Perancangan *E-Commerce* Pada Distro dan Eiger Centre Ulak Karang Kota Padang Berbasis Web dan Database Mysql. Tujuan dari penelitian ini adalah menyediakan fitur untuk kegiatan transaksi Register, Login, Daftar Produk, dan Kantong Belanja [5].

Kemudian Pada Penelitian yang lain yang berjudul Perancangan Sistem Pemasangan Iklan Online Pada Aplikasi E-Commerce (E-Gemanusa) Menggunakan Metode Restful Api Dan Framework Laravel, tujuan dari penelitian ini menyediakan jasa pemasangan iklan secara online dan Pembagian sistem e-gemanusa menjadi beberapa microservice memudahkan dalam proses developer dan proses pengembangan. Karena dengan menggunakan metode microservice tidak akan dibatasi oleh bahasa pemrograman apa yang digunakan [6].

Penelitian lainnya dengan judul Pembangunan Sistem Penjualan Online Pada Toko Indah Jaya Furniture Surakarta, Berbasis Web menggunakan program PHP dan Database Mysql tujuan dari membangun sistem *e-Commerce* penjualan furniture ini agar pelanggan dapat melakukan pemesanan produk tanpa harus datang ke toko Indah Jaya Furniture ,pihak perusahaan pun dapat mengatasi masalah pengolahan produk ,pengolahan pemesanan sehingga memberikan kemudahan kepada konsumen untuk mendapatkan informasi tentang produk toko Indah Jaya Furniture [7].

2. METODE PENELITIAN

2.1. Metode Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara adalah suatu kegiatan mengumpulkan data atau informasi dengan langsung bertatap muka dengan informan agar dapat mendapatkan data lengkap. Dalam penelitian yang dilakukan ialah wawancara semi terstruktur. Pada wawancara semi terstruktur ini peneliti hanya menyiapkan beberapa pertanyaan untuk memandu jalannya proses tanya jawab wawancara. Pertanyaan itu sendiri di tanyakan kepada Bapak Vicky selaku pemimpin pada perusahaan tersebut.

b. Observasi

Observasi adalah sebuah teknik pengumpulan data yang efektif untuk mempelajari sistem, dengan cara mengamati langsung objek penelitian. Lokasinya di kediaman Bapak vicky Sendiri di Jakarta barat

c. Teknik Dokumentasi

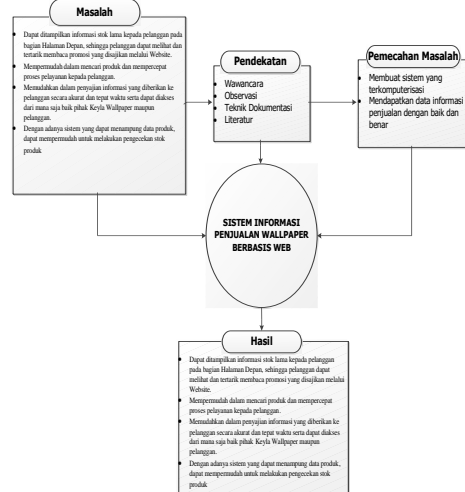
Dokumentasi adalah suatu metode pengumpulan dan kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau orang lain tentang subjek. Sebagian besar data yang tersedia adalah dalam bentuk surat-surat, catatan, cinderamata, laporan, foto dan sebagainya. Sifat utama data ini tak terbatas pada ruang dan waktu.

d. Literatur

Literatur adalah pengumpulan data dengan membaca buku-buku pustaka buku-buku pustaka yang merupakan penunjang dalam memperoleh data untuk melengkapi dalam penyusunan laporan yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

2.2. Kerangka Pemikiran

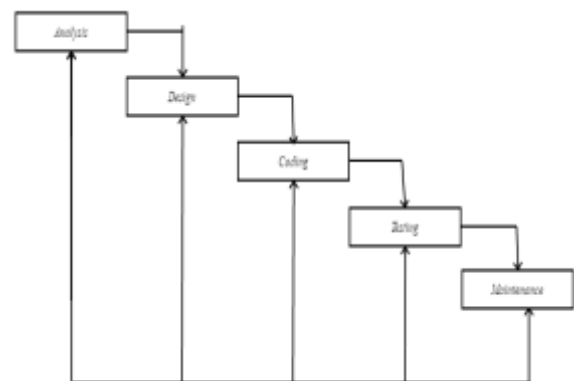
Kerangka pemikiran adalah suatu diagram atau gambaran yang menjelaskan secara lengkap alur logika penelitian pada Keyla Wallpaper



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

2.3. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem mengacu pada model *waterfall* atau yang sering disebut juga dengan model air terjun. Model ini mengusulkan sebuah pendekatan perangkat lunak yang sistematis dalam sekuensial yang diawali pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian dan pemeliharaan



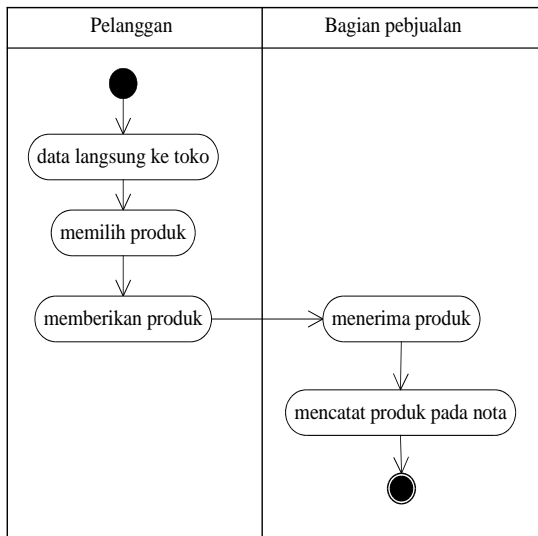
Gambar 2. Waterfall Diagram.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa Sistem

a. Proses Pemesanan Secara Langsung

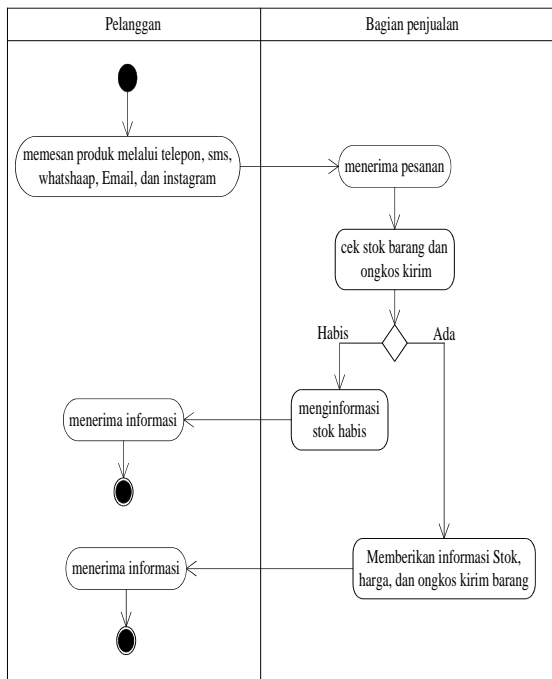
Pelanggan datang secara langsung ke toko, lalu pelanggan memilih produk/motif yang akan dibeli. Setelah melakukan pemilihan pelanggan memberikan produk yang ingin dibeli kepada bagian penjualan, bagian penjualan akan mencatat produk yang akan dibeli tersebut pada nota.



Gambar 3. Proses Pemesanan Secara Langsung

b. Proses Secara Tidak Langsung

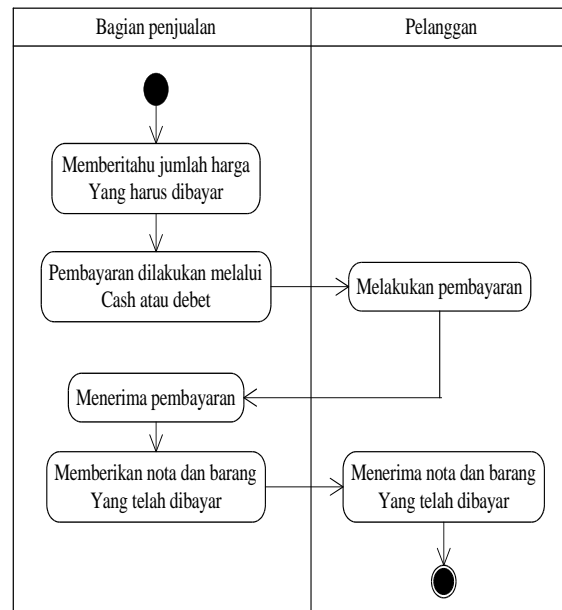
Pelanggan datang secara langsung ke toko, lalu pelanggan memilih produk/motif yang akan di beli. Setelah melakukan pemilihan selesai pelanggan memberikan produk yang ingin dibeli kepada bagian penjualan, bagian penjualan akan mencatat produk yang akan dibeli tersebut pada nota



Gambar 4. Proses Pemesanan Secara Tidak Langsung

c. Proses Pembayaran Secara Langsung

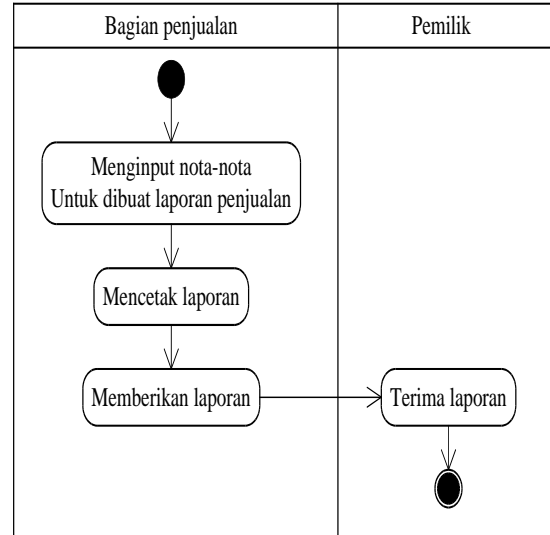
Setelah mencatat barang yang dipesan pelanggan pada nota, bagian penjualan akan memberitahu jumlah harga yang harus dibayar, pelanggan dapat membayar secara cash atau debit, bagian penjualan akan menerima pembayaran dan pelanggan akan mendapatkan nota dan barang yang telah dibayar. Terlihat pada gambar 5 berikut:



Gambar 5. Proses Pembayaran Secara Langsung

d. Proses Laporan

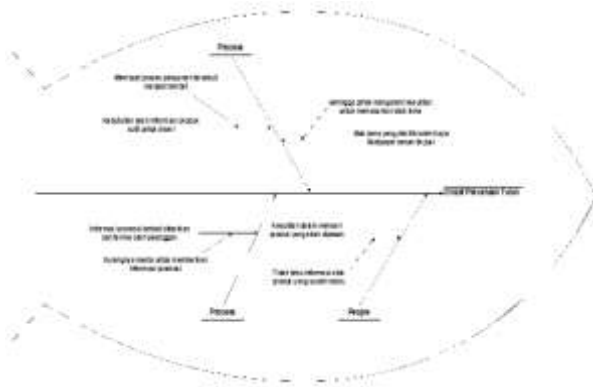
Setelah mencatat barang yang dipesan pelanggan pada nota, bagian penjualan akan menginformasikan jumlah harga yang harus dibayar, pelanggan dapat membayar melalui cash atau debit, bagian penjualan akan menerima pembayaran dan pelanggan akan mendapatkan nota dan barang yang telah dibayar.



Gambar 6. Proses Laporan

3.2 Analisa Masalah

Diagram Ishikawa disebut juga diagram tulang ikan (Fishbone Diagram), atau cause-and-effect matrix adalah diagram yang menunjukkan penyebab-penyebab dari sebuah yang spesifik. Diagram ini pertama kali diperkenalkan oleh seorang Ilmuwan Jepang bernama Kaoru Ishikawa (1968). Pemakaian diagram Ishikawa yang paling umum adalah untuk mencegah defek serta mengembangkan kualitas produk.



Gambar 7. Fishbone

Pada gambar 7 dijelaskan masalah yang ada di antaranya:

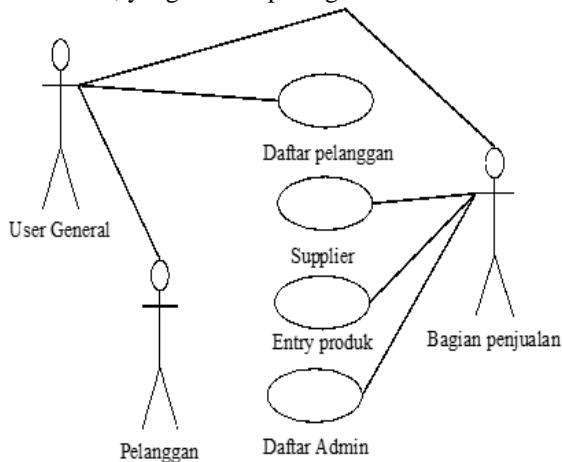
- Stok lama yang dimiliki oleh Keyla Wallpaper belum terjual, sehingga pihak Keyla Wallpaper mengalami kesulitan untuk memasarkan stok lama.
- Kebutuhan akan informasi produk Keyla Wallpaper sulit untuk dicari, membuat proses pelayanan tersebut menjadi lambat.
- Informasi promosi lambat di berikan oleh pihak management dan terima oleh pelanggan.
- Kesulitan dalam mencari produk yang akan dipesan, dan tidak dapat mengetahui informasi stok produk yang sudah habis.

3.3 Diagram Use Case

Use Case digambarkan dengan elips horizontal. Use Case biasanya menggunakan kata kerja. Use Case menggambarkan “apa” yang dapat dikerjakan oleh sistem.

1) Use Case Diagram File Master

Use Case diagram file master berisikan beberapa aktor, usecase dan interaksi yang memperkanakan suatu sistem yang berjalan pada file master, yang terlihat pada gambar 8:

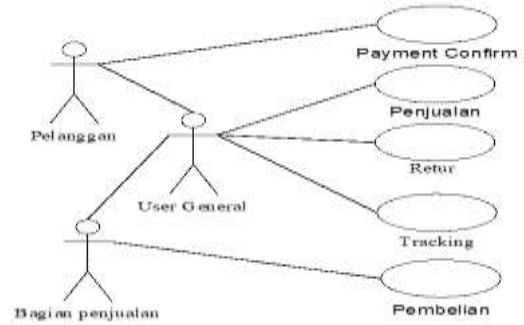


Gambar 8. Use case Diagram File Master

2) Use Case Diagram File Transaksi

Use Case diagram file transaksi berisikan beberapa aktor, usecase dan interaksi yang

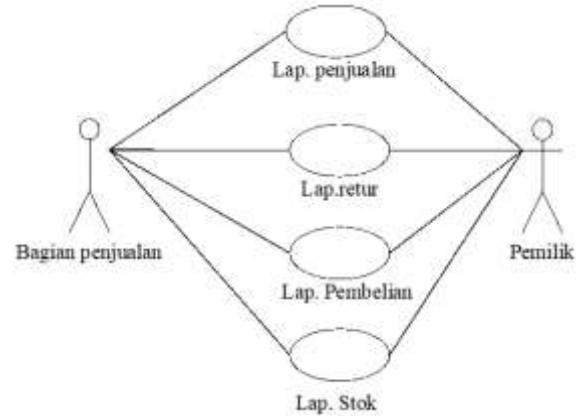
memperkanakan suatu sistem yang berjalan pada file transaksi, yang terlihat pada gambar 9:



Gambar 9. Use Case Diagram File Transaksi

3) Use Case Diagram Laporan

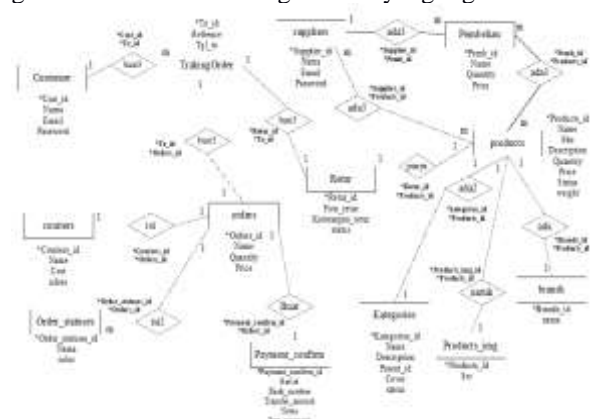
Use Case diagram laporan berisikan beberapa aktor, usecase dan interaksi yang memperkanakan suatu sistem yang berjalan pada diagram laporan, yang terlihat pada gambar 10;



Gambar 10. Use Case Diagram Laporan

3.4 Entity Relationship Diagram (ERD)

Digunakan untuk menggambarkan interaksi dari suatu data secara sistematis dalam konteks entitas dan hubungannya dalam suatu database. ERD adalah suatu model teknik pendekatan, pada gambar 11 adalah rancangan ERD yang digunakan:

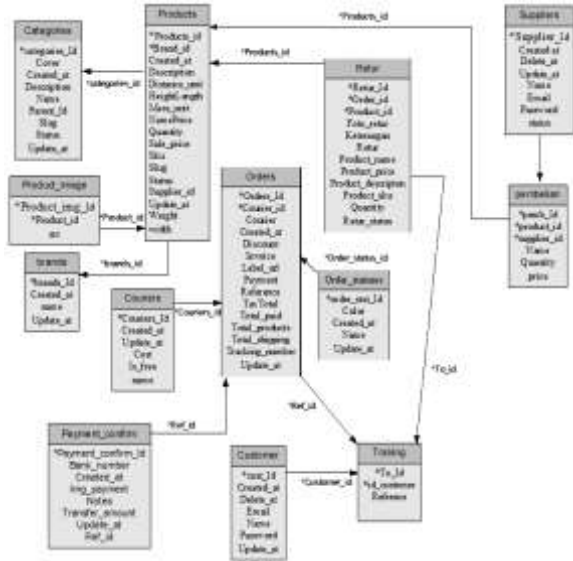


Gambar 11: Entity Relationship Diagram

3.5 Logical Record Structure (LRS)

Transformasi diagram hubungan entitas ke dalam logical record structure merupakan kegiatan untuk membentuk data-data di ERD kedalam LRS.

Pada sebuah ERD nama field ditulis diluar kotak (entitas), sedangkan pada sebuah LRS setiap field ditulis didalam kotak, dan memiliki sebuah nama unik, yang terlihat pada gambar 12:



Gambar 12. Logical Record Structure (Lrs)

3.6 Rancangan Layar

Ini salah satu contoh dari rancangan layar yang di buat merupakan rancangan layar Penjualan, mengklik tombol add akan tampil ke menu entry penjualan, lalu bisa melihat data penjualan yang telah masuk, dan bisa untuk mengeprint,edit, delete, yang terlihat pada gambar 13:

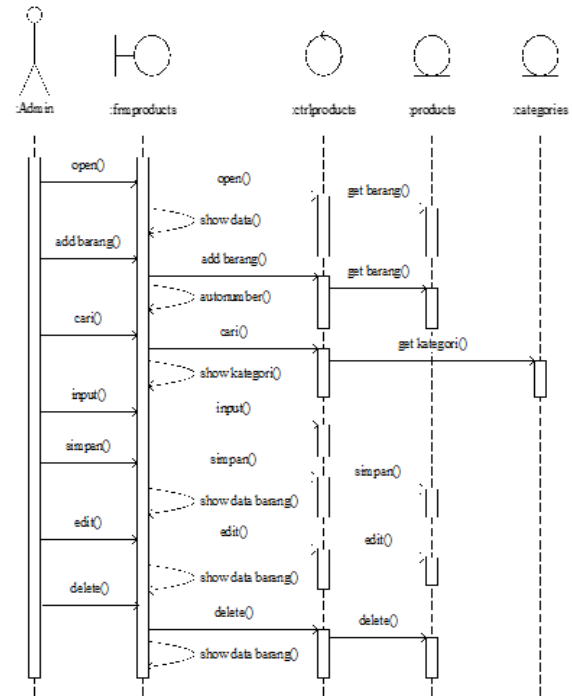


Gambar 13. Rancangan Layar Products

3.7 Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi antara obyek di dalam sistem yang telah disusun berdasarkan suatu susunan atau rentang waktu tertentu. Pada gambar 14 ini menjelaskan sistem

yang di pakai oleh marketing yang mempunyai 2 entitas Products dan categories saja



Gambar 14. Sequence Diagram Products

4. KESIMPULAN

Menghadapi persoalan yang dihadapi dan juga solusi pemecahan yang ditawarkan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan seperti dibawah ini:

- a) Dengan adanya fitur entry data barang dan layanan stok barang, dapat mempermudah dalam mencari stok barang.
- b) Mempermudahkan pencarian produk oleh pelanggan dari pihak keyla.
- c) Mempermudah dalam menyampaikan suatu promosi dan dapat di terima oleh pelanggan dengan fitur sistem informasi yang di sediakan agar dapat meningkatkan penjualan dan mempermudah pelanggan melakukan pemesanan.
- d) Sistem dapat mencatat dan melakukan pengarsipan secara online, agar pihak instansi dapat

DAFTAR PUSTAKA

[1] D. Priyanti and S. Iriani. "Sistem Informasi Data Penduduk Pada Desa Bogoharjo Kecamatan Ngadirojo Kabupaten Pacitan," *IJNS - Indonesian Journal Networking Security* - Vol. 2, No. 4, Pp. 55–61. 2013.

[2] Krismaji. *Sistem Informasi Akuntansi*, Yogyakarta: Unit Penerbit. 2015.

[3] Muslihudin, Muhamad, Oktafianto. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML*. Perpustakaan Nasional: Andi. 2016.

[4] Loekamto, Andry. *Implementasi Technology Acceptance Model (TAM) Dalam Online Shopping*.

- Kajian Ilmiah Mahasiswa Manajemen (KAMNA)*, Fakultas Bisnis, Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya, Vol 1, No 3. ISSN 2303-1611. 2012.
- [5] Ronaldo. Analisa dan Perancangan E-Commerce Pada Distro dan Eiger Centre Ulak Karang Kota Padang Berbasis Web dan Database Mysql, Padang, *Majalah Ilmiah LPPM UPI YPTK Padang*, Vol. 25, No. 1, Maret 2018, Hal.18-23. E-ISSN 2502-8774 P-ISSN 1412-5854. 2018.
- [6] Sutrisno, Mursalat Asyidiq, Sugeng Santoso. Perancangan Sistem Pemasangan Iklan Online Aplikasi E-Commerce (E-Gemanusa) Menggunakan Metode Restful API dan Framework Laravel, *Jurnal Sains & Teknologi*. Vol 2 No 2 Agustus 2018. P-ISSN: 1907-1205, E-ISSN: 2622-6391.
- [7] Irianto, Tri Tjendrowaseno, Arip Aryanto. Pembangunan Sistem Penjualan Online Pada Toko Indah Jaya Furniture, *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*. Surakarta. Vol 4 No 4. 2012.