

SISTEM INFORMASI PENJUALAN BABYDOLL BERBASIS WEB PADA KONVEKSI BINARS STORE

Muhammad Afid Ilmawan Ilhamsyah¹, Endang Supriyati², Tri Listyorini³

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muria Kudus

Email: 201851078@std.umk.ac.id¹, endang.supriyati@umk.ac.id², trilistyorini@umk.ac.id³

(Naskah masuk: 8 Desember 2022, diterima untuk diterbitkan: 30 Desember 2022)

Abstrak

Sistem Informasi Penjualan *Babydoll* Pada Konveksi *Binars Store* merupakan sistem berbasis web yang digunakan untuk mengelola proses pelayanan pembuatan *website* pada toko tersebut. Sistem Berbasis web ini dirancang untuk mempermudah penjualan *babydoll* pada konveksi *binars store*. Selain itu sistem berbasis web ini memudahkan *owner* dalam melakukan *stock opname*. Sehingga sistem ini sangat efektif, efisien dan mudah digunakan. Dan penjualan baju berbasis *website* ini sangat mudah untuk pembeli. Hasil penelitian ini yaitu Sistem Informasi Penjualan *Babydoll* Berbasis Web Pada Konveksi *Binars Store* yang dirancang menggunakan metode *waterfall* serta bahasa pemrograman PHP, dan MySQL.

Kata kunci: *Sistem Informasi, Penjualan, Konveksi*

WEB-BASED BABYDOLL SALES INFORMATION SYSTEM ON BINARS STORE CONVECTION

Abstract

The Babydoll Sales Information System at Binars Store Convection is a web-based system that is used to manage the service process for creating a website at the store. This web-based system is designed to facilitate the sale of babydolls at the Binars store convection. In addition, this web-based system makes it easier for owners to do stock taking. So this system is very effective, efficient and easy to use. So that selling clothes based on this website is very easy for buyers. The results of this study are a Web-Based Babydoll Sales Information System on Binars Store Convection designed using the waterfall method and PHP programming language, and MySQL.

Keywords: *Information Systems, Sale, Convection*

1. PENDAHULUAN

Teknologi berkembang dengan sangat cepat akhir-akhir ini, kemajuan teknologi informasi memberikan banyak manfaat. Teknologi informasi sekarang memegang peranan penting dalam organisasi, pendidikan, kesehatan, pemerintah, dan bisnis. Sebagai contoh, teknologi informasi digunakan untuk memperbesar ukuran iklan dan mengelola data yang ada sebagai sumber informasi. Misalnya, dengan menggunakan komputer untuk mengolah data, prosesnya lebih cepat dan hasilnya lebih baik daripada tidak menggunakan komputer. Oleh karena itu, dibuatlah aplikasi penjualan berbasis *website* untuk memudahkan pelanggan dalam

membeli produk tanpa harus bertemu langsung dengan penjual.

Binars store adalah salah satu perusahaan konveksi pakaian yang berlokasi di Desa Tlogorejo Kecamatan Tlogowungu RT 05 RW 01. Bisnis konveksi ini banyak diminati oleh masyarakat Indonesia karena tingginya permintaan pasar. Selain itu, para pesaing di industri ini masih rendah sehingga akan sangat menguntungkan jika hendak memulainya. Konveksi *Binars Store* terdapat berbagai jenis pakaian diantaranya *babydoll*, *midi dress* dan masih banyak lagi yang diproduksi dalam jumlah yang cukup banyak. Informasi yang diberikan perusahaan kepada pelanggan tidak sepenuhnya efektif dalam memecahkan masalah seperti

mempromosikan, menjual, dan melayani bisnis yang sudah ada kepada pelanggan dan karyawan. Dengan menggunakan sistem informasi ini, diharapkan klien dan rekan *binars store* dapat dengan cepat, akurat dan efisien memberikan informasi data yang mereka butuhkan. Pelanggan dapat bertukar data serta informasi untuk menyelesaikan transaksi penjualan tanpa harus tatap muka secara langsung.

Berdasarkan pernyataan yang telah diuraikan, inilah konteks dimana dilakukannya penelitian dan kemudian disajikan dalam penelitian berjudul “Sistem Informasi Penjualan *Babydoll* Berbasis Web pada konveksi *Binars Store*.”

2. PENELITIAN TERKAIT

Penelitian terkait merujuk pada penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, beberapa penelitian terakait yang berhubungan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Menurut penelitian (Harminto et al. 2018) yang berjudul “Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis Web Untuk Kemudahan Penjualan Barang di Kota Ternate” dapat mempermudah jual beli di Kota Ternate, karena pembeli tidak perlu mencari barang dan penjual juga memiliki tempat untuk menjual barangnya khususnya di Kota Ternate, tanpa takut akan hal negatif seperti penipuan.

DjamalBachmid (2012) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta Pembuatan *Website* pada toko *Blessing Computer* Tahuna. Sistem penjualan online ini dibuat untuk memberitahukan keberadaan toko *Blessing Computer* bagi masyarakat yang berada diluar kota atau daerah dan memudahkan menawarkan atau menjual produk secara online.

Penelitian dengan judul “Pemesanan *Furniture* Berbasis Web Dengan Menggunakan PHP dan MySQL Pada Toko Triana *Furniture*” bisa mempermudah pembeli yang menginginkan produk dengan kualitas terbaik dengan harga dan waktu terbaik dalam mendapatkannya hanya dengan memesan produk hanya dengan memesan produk yang diinginkan secara online dan menunggu produk tersebut tiba di toko (Tasrif and Jon 2012).

Berdasarkan penelitian sebelumnya, penulis mengembangkan Sistem Informasi Penjualan yang dapat membantu meningkatkan penjualan dan pemasaran serta *website* yang mudah digunakan dan dipahami oleh pengguna.

3. METODE PENELITIAN

Penjualan Baju *Binars Store* merupakan penjualan yang ada di Pati berdiri pada tahun 2014 yang terletak di Desa Tlogorejo Kecamatan Tlogowungu Pati Jawa Tengah 59161. Penjualan Baju *Binars Store* yang sudah lama berdiri merupakan usaha yang bergerak di bidang penjualan online.

3.1. Metode Pengumpulan Data

Dalam hal ini, pengumpulan data digunakan sebagai metode penelitian untuk mendapatkan informasi yang diperlukan agar tercapai tujuan pembuatan sistem. Beberapa teknik pengumpulan data diantaranya:

3.1.1. Sumber Data Primer

Sumber Informasi Primer merupakan informasi yang didapat melalui pengamatan secara langsung atau catatan tentang objek yang diamati.

1. Metode Observasi

Metode *observasi* ialah cara mengumpulkan informasi dengan mengamati secara langsung objek-objek yang ada di lapangan. Peneliti melakukan pengamatan sistematis dan mencatat gejala yang diamati.

Pendekatan ini dilakukan penulis dengan melakukan observasi secara langsung di *Binars Store* dan berhasil mewawancarai *owner* *Binars Store* sehingga mendapatkan informasi yang dapat dikumpulkan menjadi sumber penelitian ini.

2. Metode Wawancara

Metode *interview* ialah cara mengumpulkan informasi melalui proses tanya jawab satu arah. Artinya pertanyaan berasal dari pewawancara dan responden berasal dari narasumber.

Pada metode ini penulis melakukan wawancara kepada *owner* *Binars Store* untuk mengetahui apa saja yang bisa didapatkan di *Binars Store* ini, bagaimana cara penjualan yang dilakukan sebelumnya, dan sejauh mana *Binars Store* bisa memasarkan produknya.

3.1.2. Sumber Data Sekunder

Sumber Informasi Sekunder ialah semua informasi yang didapat melalui buku, jurnal, serta sumber lainnya.

1. Studi Pustaka

Metode Studi Pustaka ialah penelitian yang menggunakan dan mempelajari buku atau jurnal yang berhubungan dengan masalah yang sedang diamati.

Penulis melengkapi bahan pembuatan laporan penelitian dengan mengutip jurnal, *e-book*, dan artikel tentang masalah perencanaan dasar dan konsep awal untuk membuat sistem yang berkaitan dengan penjualan.

2. Studi Dokumentasi

Informasi berdasarkan literatur atau dokumentasi online atau

dokumentasi online serta asal fakta lainnya.

3.2. Metode Pengembangan Sistem

Dalam pengembangan sistem, penulis menggunakan metode *waterfall*. Metode ini merupakan model urutan linier atau kehidupan klasik. Dalam metode ini, prosesnya berurutan. Langkah-langkah untuk menggunakan metode *waterfall* diantaranya adalah :

3.2.1. Requirements Analysis

Sebelum memulai pengembangan perangkat lunak, pengembang harus mengetahui dan memahami informasi apa saja yang dibutuhkan pengguna untuk perangkat lunak tersebut. Metode pengumpulan data ini dapat dilakukan melalui diskusi, *observasi*, *survei*, wawancara, dan lain-lain. Informasi yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisis untuk mendapatkan informasi lengkap atau informasi yang mendefinisikan kebutuhan pengguna perangkat lunak pengembangan.

3.2.2. System and Software Design

Pada tahap ini, data dari tahap Requirement Analysis dianalisis kemudian diterapkan pada proyek pengembangan. Tujuan dari rencana desain adalah untuk memberikan gambaran lengkap tentang apa yang perlu dilakukan. Tahap ini juga membantu pengembang merumuskan persyaratan perangkat keras untuk membentuk arsitektur sistem perangkat lunak yang lengkap.

3.2.3. Implementation and Unit Testing

Langkah ini adalah langkah pemrograman. Implementasi perangkat lunak akan dibagi menjadi modul yang lebih kecil dan dirakit di kemudian hari. Pada fase ini, fungsionalitas dari modul yang dibangun juga diuji dan dicek apakah memenuhi kriteria yang diinginkan atau tidak.

3.2.4. Integration and System Testing

Setelah semua unit atau modul yang dikembangkan melalui pengujian pada langkah sebelumnya telah terintegrasi ke dalam sistem secara keseluruhan. Setelah proses integrasi selesai, penerapan ulang tambahan dan pengujian seluruh sistem dilakukan untuk mengidentifikasi potensi kesalahan dan kegagalan sistem.

3.2.5. Operation and Maintenance

Pada langkah akhir metodologi *waterfall*, perangkat lunak digunakan dan dipelihara oleh pengguna. Servis memungkinkan pengembang untuk memperbaiki bug yang

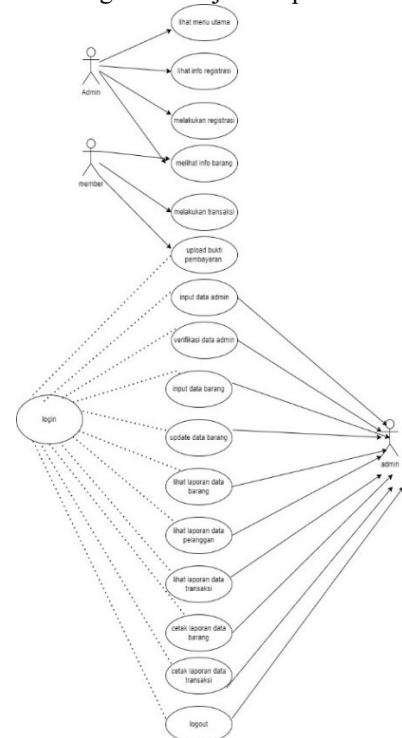
tidak terdeteksi pada tahap awal. Pemeliharaan termasuk memperbaiki kesalahan, meningkatkan implementasi unit sistem, dan memperbarui serta mengoptimalkan sistem sesuai kebutuhan.

3. Metode Perancangan Sistem

Metode perancangan sistem menggunakan berbagai teknik perancangan dengan tujuan untuk mendefinisikan menggunakan *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* serta rancangan *database*.

3.3.1. Usecase Diagram

Usecase Diagram menggambarkan interaksi antara pengguna dan sistem. Pengguna sistem ini adalah pemilik dan pelanggan. Pemilik memiliki hak akses yang lebih luas daripada publik yaitu untuk mengelola data produk, data pelanggan, data transaksi, dan data blog. Pada saat yang sama, masyarakat hanya dapat mengakses web, melihat halaman produk, memesan dan membayar serta melihat halaman *contact us*. *Usecase Diagram* ditunjukkan pada Gambar 1.

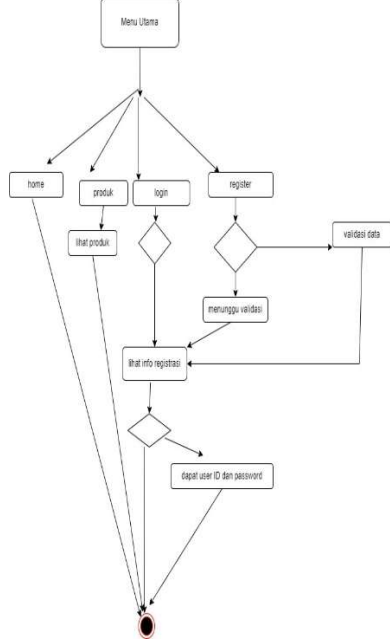


Gambar 1 Usecase Diagram

3.3.2. Activity Diagram Pengunjung

Activity Diagram merupakan diagram dengan penggambaran sifat dinamis dari suatu sistem dalam kaitannya dengan pola aliran dan fungsi kontrol. *Activity diagram* menggambarkan aliran aktivitas yang berbeda dari sistem yang direncanakan, bagaimana setiap aliran dimulai, *decision* yang dapat dibuat, dan bagaimana akhirnya. Aliran

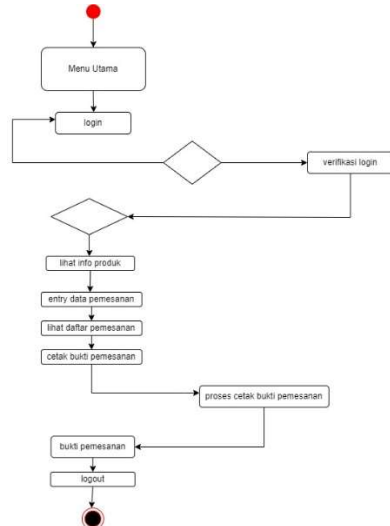
aktivitas dapat dilakukan pengunjung pada sistem yang dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Activity Diagram Pengunjung

3.3.3. Activity Diagram Data Member

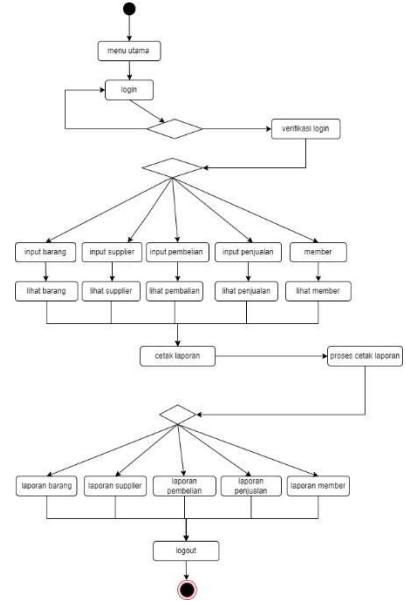
Activity Diagram Data Member menggambarkan aktivitas atau alur kerja yang dilakukan oleh member sistem dari awal aktivitas hingga akhir aktivitas yang dilakuka. Model Activity diagram tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Activity Diagram Data Member

3.3.4. Activity Diagram Admin

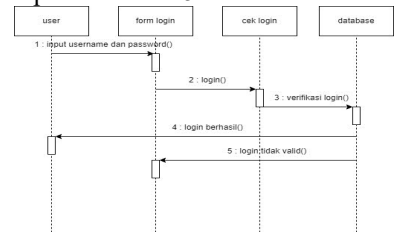
Activity Diagram admin menggambarkan aliran aktivitas atau aliran kerja yang dilakukan administrator sistem. Model Activity diagram tersebut dapat dilihat dari Gambar 4.



Gambar 4 Activity Diagram Admin

3.3.5. Activity Diagram Login

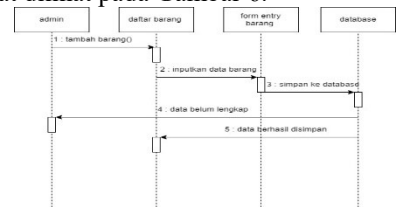
Sequence diagram bisa digunakan untuk mendeskripsikan hubungan objek yang disusun pada urutan kronologis atau peristiwa eksklusif dalam suatu proses. Sequence Diagram pada saat melakukan login dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5 Sequence Diagram Login

3.3.6. Sequence Diagram Entry Data Barang

Saat melakukan operasi input data, komoditas tersusun atas objek serta pesan yang bisa dijelaskan menggunakan sequence diagram. Model sequence diagram tersebut dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6 Sequence Diagram Entry Data Barang

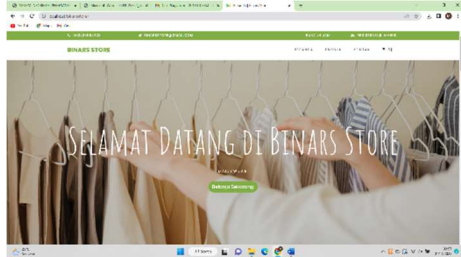
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi sistem pada tahap ini merupakan tahap pengembangan sistem dari hasil perancangan sebelumnya, yang tujuannya dapat melayani pelanggan dengan baik. sebagai. mungkin Proses implementasi dilakukan dengan mengubah hasil desain menjadi sebuah aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP.

4.1. IMPLEMENTASI SISTEM

4.1.1. Halaman *Home*

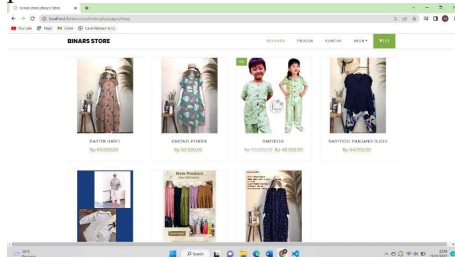
Halaman ini berisi informasi umum tentang apa saja yang ditawarkan pada toko Binars Store. Tampilan halaman *Home* ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Halaman *Home*

4.1.2. Halaman Tampilan Produk

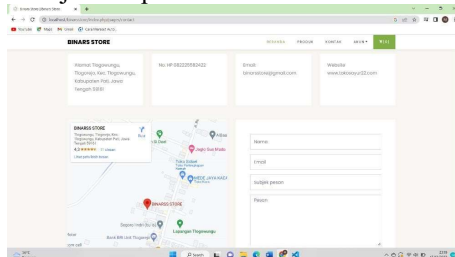
Halaman ini berisi produk yang tersedia pada toko Binars Store. Tampilan halaman produk ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Halaman Tampilan Produk

4.1.3. Halaman *Kontak*

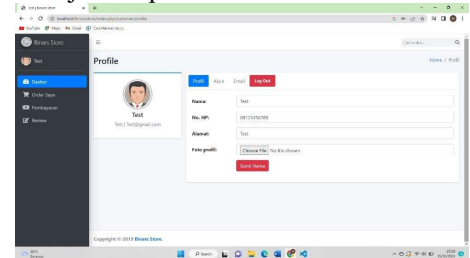
Halaman ini memberikan informasi mengenai kontak beserta alamat toko Binars Store. Tampilan halaman kontak ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Halaman *Kontak*

4.1.4. Halaman Data Customer

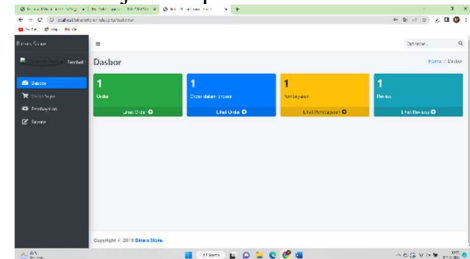
Halaman ini merupakan data diri customer ketika sudah melewati proses login. Tampilan halaman data customer ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Halaman Data *Customer*

4.1.5. Halaman *Dashboard User*

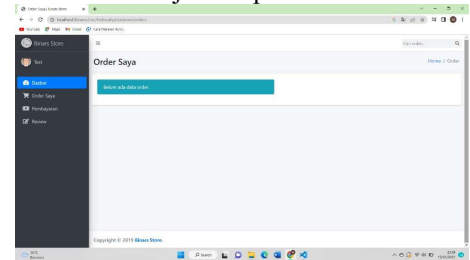
Halaman ini berisi beberapa informasi tentang user. Tampilan halaman *user* ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Halaman *Dashboard User*

4.1.6. Halaman *Order Customer*

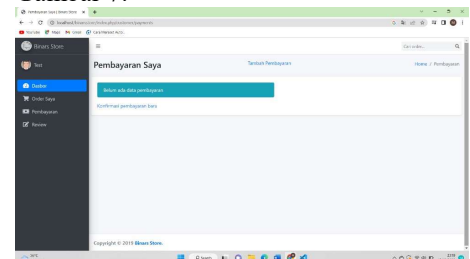
Halaman ini menampilkan riwayat order customer. Tampilan halaman order customer ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Halaman *Order Customer*

4.1.7. Halaman *Pembayaran Customer*

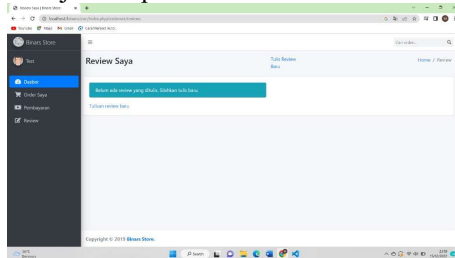
Halaman ini menampilkan riwayat pembayaran customer. Tampilan halaman pembayaran customer ditunjukkan pada Gambar 7.



Gambar 7. Halaman *Pembayaran Customer*

4.1.8. Halaman Review

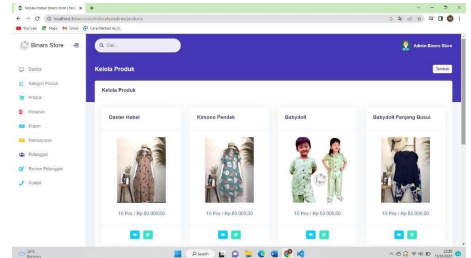
Halaman ini merupakan pemberian rating terhadap produk yang dibeli customer. Tampilan halaman review ditunjukkan pada Gambar 8.



Gambar 8. Halaman Review

4.1.11. Halaman Produk

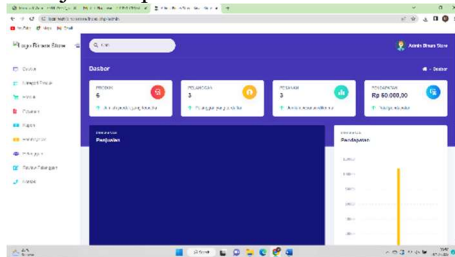
Halaman ini berisi seluruh informasi tentang produk. Tampilan halaman produk ditunjukkan pada Gambar 11.



Gambar 11. Halaman Produk

4.1.9. Halaman Dashboard Admin

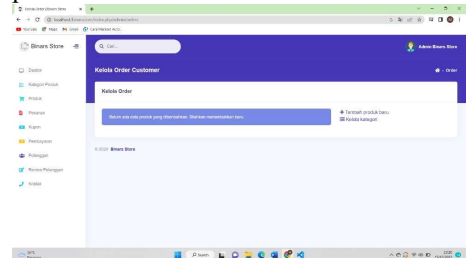
Halaman ini berisi seluruh informasi umum yang bisa memudahkan admin untuk mengelola toko Binars Store. Tampilan halaman dashboard admin ditunjukkan pada Gambar 9.



Gambar 9. Halaman Dashboard Admin

4.1.12. Halaman Pesanan

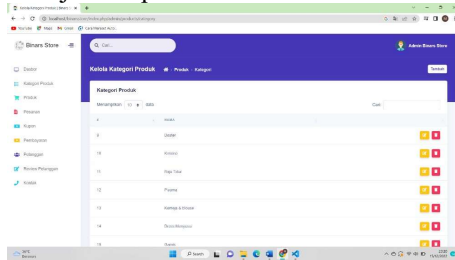
Halaman ini berisi seluruh informasi tentang pesanan pelanggan. Tampilan halaman pesanan ditunjukkan pada Gambar 12.



Gambar 12. Halaman Pesanan

4.1.10. Halaman Kategori Produk

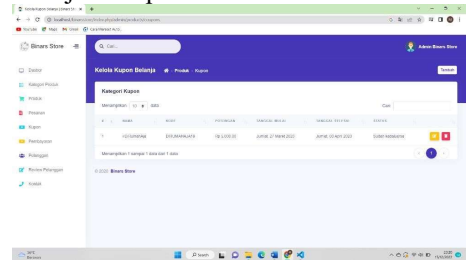
Halaman ini berisi seluruh informasi tentang kategori produk. Tampilan halaman kategori produk ditunjukkan pada Gambar 10.



Gambar 10. Halaman Kategori Produk

4.1.13. Halaman Kupon

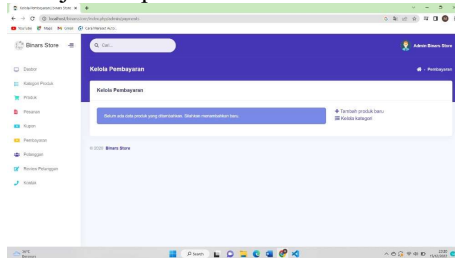
Halaman ini digunakan untuk mengatur kupon promo yang dapat digunakan pelanggan agar mendapatkan potongan harga. Tampilan halaman kupon ditunjukkan pada Gambar 13.



Gambar 13. Halaman Kupon

4.1.14. Halaman Pembayaran

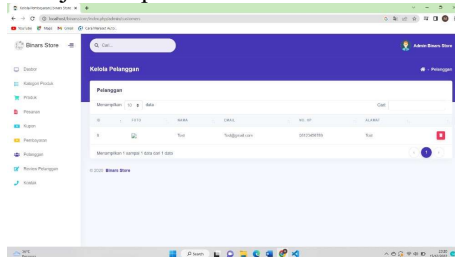
Halaman ini berisi seluruh informasi tentang pembayaran pelanggan. Tampilan halaman pembayaran ditunjukkan pada Gambar 14.



Gambar 14. Halaman Pembayaran

4.1.15. Halaman Kelola Data Pelanggan

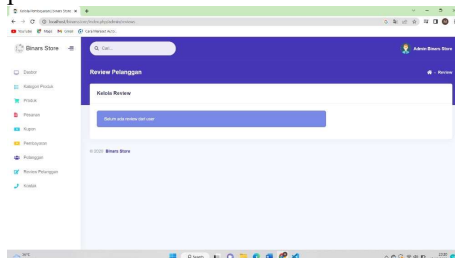
Halaman ini berisi seluruh informasi yang memudahkan admin untuk mengelola data pelanggan. Tampilan halaman kelola data pelanggan ditunjukkan pada Gambar 15.



Gambar 15. Halaman Kelola Data Pelanggan

4.1.16. Halaman Review Pelanggan

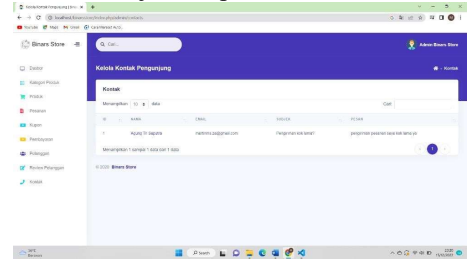
Halaman ini berisi seluruh informasi review pelanggan. Tampilan halaman review pelanggan ditunjukkan pada Gambar 16.



Gambar 16. Halaman *Review* Pelanggan

4.1.17. Halaman Kontak Admin

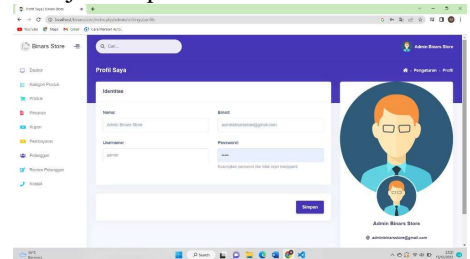
Halaman ini berisi seluruh informasi tentang pesan yang masuk kepada admin. Tampilan halaman kontak admin ditunjukkan pada Gambar 17.



Gambar 17. Halaman Kontak Admin

4.1.18. Halaman Profil Admin

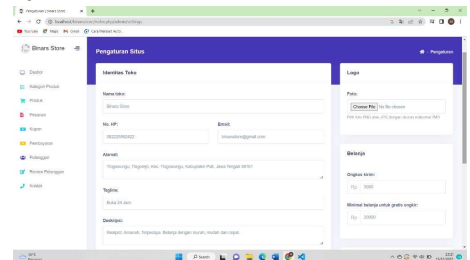
Halaman ini berisi informasi mengenai profil admin. Tampilan halaman profil admin ditunjukkan pada Gambar 18.



Gambar 18. Halaman Profil Admin

4.1.19. Halaman Pengaturan Situs

Halaman ini merupakan kelola situs toko Binaras Store. Tampilan halaman pengaturan situs ditunjukkan pada Gambar 19.



Gambar 19. Halaman Pengaturan Situs

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Dengan menggunakan aplikasi *website* bisa memudahkan *customer* saat melakukan *order* atau membeli produk dari toko dikarenakan lebih efisien dari segi waktu dan jarak.
2. Pengelolaan penjualan barang dipermudah dan disempurnakan, karena tidak menggunakan sistem manual lagi, namun didukung dengan penggunaan database sebagai pendukung data.

3. *Website* juga bisa sebagai sarana iklan untuk berbagi produk terbaru.

5.2. Saran

Sistem yang bekerja sudah cukup baik, namun belum sempurna yang merupakan perbaikan dari sistem yang sudah ada. Oleh lantaran itu, pemugaran dan pengembangan terus menerus dibutuhkan untuk mempertinggi kerja sistem. Maka disimpulkanlah saran sebagai berikut :

1. Penggunaan alat bantu yang dioptimalkan sesuai sistem untuk memastikan keakuratan data yang optimal.
2. Meningkatkan keamanan database, sehingga keamanan data lebih terjaga.
3. Menambahkan layanan konfirmasi pembayaran pelanggan secara *online*.
4. Belum sempurnanya sistem ini sehingga masih ada celah untuk mengembangkannya menjadi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, & Thamrin. (2017). *Manajemen Pemasaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- D. Dan, & S.Perpustakaan. (2010). Desain Dan Standar Perpustakaan Digital. *J.Pustaka Indonesia, 10*, 17-23.
- Harmianto, Fuad, A., & Khairan, A. (2018, Oktober). Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis Web Untuk Kemudahan Penjualan Barang Di Kota Ternate. *JIKO, 02*, 2.
- Indrajani. (2011). *Perancangan Basis Data dalam All in 1*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Jagiyanto. (2009). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Kadir, A. (2003). *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta.
- Kadir, A. (2013). *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Kustyaningsih. (2011). *Pemogramana Basis Data Berbasis Web Menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Nugroho, B. (2009). *Aplikasi Pemograman Web Dinamis Dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Gava Media.
- Offset, A., Adara, & Anwar. (2012). *Pengertian MySQL*.
- Yakub. (2012). *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.