

SISTEM INFORMASI PENJUALAN ONLINE PADA TOKO SILVANA COMPUTER

Rikip Ginanjar¹, Yuliani², R.B. Wahyu³, Eko Syamsuddin Hasrito⁴, Yuyu Wahyu⁵, Budi Sulityo⁶

(1) President University, (Contact : rikipginanjar@president.ac.id)

(2) President University, (Contact : yuliani@president.ac.id)

(3) President University, (Contact : rbw0101@gmail.com)

(4) President University, (Contact : ekosh2515@gmail.com)

(5) President University, (Contact : yuyuwahyusr@yahoo.com)

(6) President University, (Contact : budi241@yahoo.com)

Abstrak

Berkembangnya usaha-usaha perdagangan yang sangat pesat dan persaingan perdagangan yang sangat ketat pada saat ini menjadikan sistem informasi sebagai hal yang sangat penting peranannya untuk mencapai tujuan yang diinginkan oleh perusahaan. Penelitian ini merancang suatu aplikasi penjualan *online* yang bermanfaat untuk menawarkan dan menginformasikan produk dengan cepat dan mudah. Melalui kajian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi kepada pembaca untuk mencoba bisnis secara *online* sehingga membuka lapangan kerja baru dan mendapatkan penghasilan tambahan. Dibangunnya sebuah sistem informasi berbasis *web* sebagai media promosi dan penjualan pada Toko Silvana Computer yang dapat di *update* dengan mudah pada waktu yang diinginkan dan menyediakan *database* produk sebagai media penyimpanannya. Sehingga dapat merubah paradigma penjualan yang biasa secara konvensional menjadi lebih modern dan bisa diakses di mana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja selama ada jaringan *internet*.

Key word : sistem informasi, penjualan online

1. Pendahuluan

Berkembangnya usaha-usaha perdagangan yang sangat pesat dan persaingan perdagangan yang sangat ketat pada saat ini menjadikan sistem informasi sebagai hal yang sangat penting peranannya untuk mencapai tujuan yang diinginkan oleh perusahaan.

Teknologi *internet* sudah terbukti merupakan salah satu media informasi yang efektif dan efisien dalam penyebaran informasi yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja selama ada jaringan *internet*. Teknologi *internet* mempunyai efek yang sangat besar pada perdagangan atau bisnis. Hanya dari rumah atau ruang kantor, calon pembeli dapat melihat produk-produk pada layar komputer, mengakses informasinya, memesan dan membayar dengan pilihan yang tersedia. Calon pembeli dapat menghemat waktu dan biaya karena tidak perlu datang ke toko atau tempat transaksi sehingga dari tempat duduk saja mereka dapat mengambil keputusan dengan cepat. Transaksi secara *online* juga dapat menghubungkan antara penjual dan calon pembeli secara langsung tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

Silvana Computer merupakan sebuah toko komputer yang sedang berkembang dan bergerak dalam bidang penjualan komputer, *spare-part* dan *accessories* pendukungnya serta menyediakan pelayanan lisensi

software. Toko Silvana Computer beralamat di Jalan Kedadiah Raya A1/16, Jababeka 2 Cikarang Baru Bekasi. Cara promosi dan penjualan produk, ternyata masih melakukan penjualan langsung kepada konsumen yang datang ke toko, sehingga konsumen yang berada di luar kota atau jauh dari lokasi tempat penjualan akan merasa kesulitan untuk memesan atau hanya sekedar mengetahui produk yang dijual. Disamping itu proses promosi yang dilakukan juga masih menggunakan brosur sehingga masih belum seluas jika menggunakan media *internet* yang terbukti lebih mudah dan efektif.

E-Commerce atau yang biasa disebut juga dengan istilah *Ecom* atau *Emmerce* atau *EC* merupakan *Electronic Commerce* merupakan aplikasi pendukung interaksi antara berbagai pihak yang berpartisipasi dalam transaksi perdagangan melalui jaringan, serta pengelolaan data yang terlibat dalam proses [1]. Faktor penting dalam desain situs *e-commerce* adalah umpan balik [2]. Siklus interaktif antara pengguna dan situs *web* tidak lengkap sampai situs *web* merespon masukkan yang diberikan oleh pengguna.

Dengan dibangunnya sistem ini, tujuannya adalah :

- Dibangun sebuah *website* yang dapat digunakan sebagai media promosi dan penjualan untuk memudahkan penjual dan pembeli bertransaksi.
- Merubah paradigma penjualan yang biasa secara konvensional menjadi lebih modern dan bisa diakses

dimana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja selama ada jaringan *internet*.

2. Metodologi

Metodologi yang digunakan untuk membangun aplikasi sistem informasi penjualan *online* pada toko Silvana Computer ini adalah metode RAD (*Rapid Application Development*) yang terdiri dari 5 (lima) fase sebagai berikut:

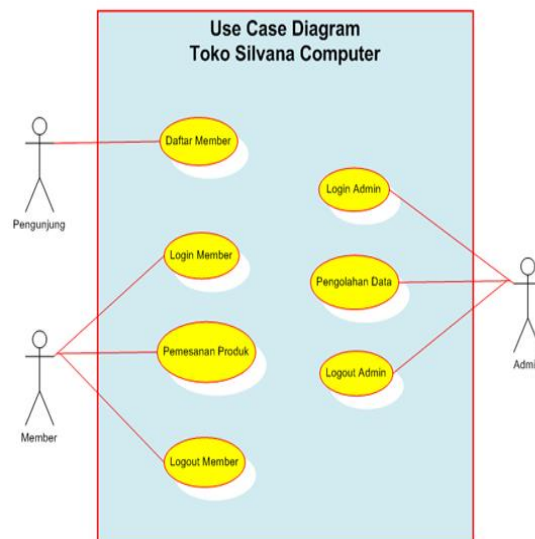
- a. **Pemodelan Bisnis**
Aliran informasi di antara fungsi-fungsi bisnis dimodelkan dengan suatu cara untuk memberikan informasi produk-produk seperti berikut : informasi apa yang mengendalikan proses bisnis ? Informasi apa yang ditampilkan ? Siapa yang menampilkannya? Ke mana informasi itu pergi? dan siapa yang memprosesnya?
- b. **Pemodelan Data.**
Aliran informasi yang didefinisikan sebagai bagian dari fase pemodelan bisnis disaring ke dalam serangkaian objek data yang dibutuhkan untuk menopang bisnis tersebut. Karakteristik (disebut atribut) masing-masing objek diidentifikasi dan hubungan antara objek – objek tersebut didefinisikan.
- c. **Pemodelan Proses.**
Aliran informasi yang didefinisikan di dalam fase data modeling ditransformasikan untuk mencapai aliran informasi yang perlu bagi implementasi sebuah fungsi bisnis. Gambaran pemrosesan diciptakan untuk menambah, memodifikasi, menghapus, atau mendapatkan kembali sebuah objek data.
- d. **Pembentukan Aplikasi.**
RAD mengasumsikan pemakaian teknik generasi ke empat. Selain menciptakan perangkat lunak dengan menggunakan bahasa pemrograman generasi ketiga yang konvensional, RAD lebih banyak memproses kerja untuk memakai lagi komponen program yang ada (pada saat memungkinkan) atau menciptakan komponen yang bisa dipakai lagi (bila perlu). Pada semua kasus, alat – alat bantu otomatis dipakai untuk memfasilitasi konstruksi perangkat lunak.
- e. **Pengujian dan turnover**
Karena proses RAD menekankan pada pemakaian kembali, banyak komponen program telah diuji. Hal ini mengurangi keseluruhan waktu pengujian. Tetapi komponen baru harus diuji dan semua interface harus dipresentasikan secara penuh.

3. Pembahasan

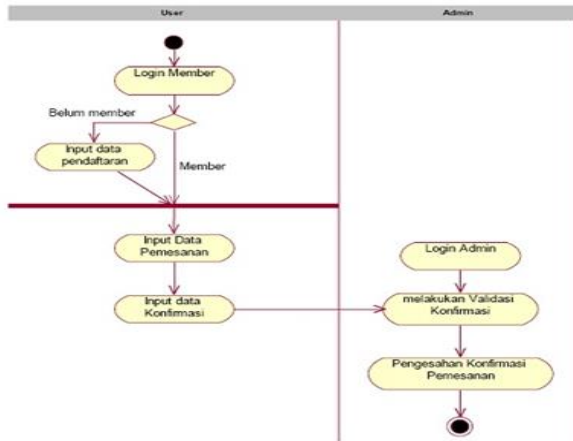
Sistem penjualan yang digunakan pada Silvana Computer masih mempergunakan sistem *offline*. Sehingga dalam melakukan suatu transaksi pembelian pelanggan harus datang ke toko tersebut. Cara ini

dipandang sebagai sesuatu yang tidak efisien, karena amat menyulitkan bagi pembeli yang berada di lokasi yang jauh dari toko tersebut. Dengan demikian untuk lebih meningkatkan pelayanan kepada pelanggan maka dibutuhkan suatu sistem yang mendukung penjualan secara elektronik (*e-commerce*).

Untuk mengatasi persoalan tersebut maka dibuatlah sebuah sistem baru dengan sebuah alur sistem yang ditampilkan dalam bentuk diagram *Use Case*, diagram *Activity*, dan diagram *Class* dalam model *Unified Modelling Language* (UML). *Unified Modelling Language* (UML) adalah sebuah bahasa pemodelan standar yang digunakan untuk menspesifikasikan, memvisualisasikan, membangun dan mendokumentasikan *object* dari sistem *software*, untuk urusan pemodelan dan sistem *non-software*. Adapun diagram *Use Case* untuk sistem informasi penjualan *online* pada Toko Silvana Computer dapat dilihat pada Gambar 3.1. dan diagram *activity* terlihat pada Gambar 3.2.

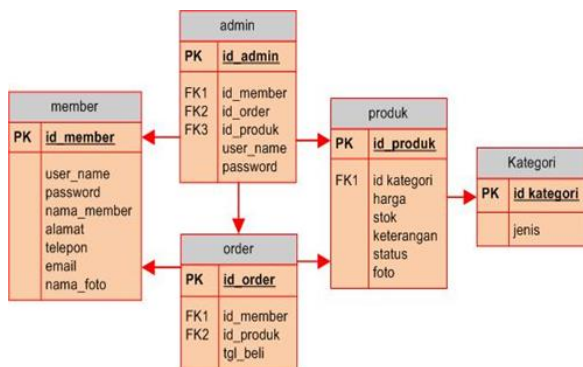


Gambar 3.1. Use Case Diagram Sistem Informasi Penjualan Online di Toko Silvana Computer



Gambar 3.2. Activity Diagram Sistem Informasi Penjualan Online di Silvana Computer

Adapun perancangan *database* dapat terlihat pada Gambar 3.3. *Database* adalah kumpulan dari data yang berhubungan antara yang satu dengan yang lainnya, tersimpan diperangkat keras komputer dan menggunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. *Database* merupakan salah satu komponen yang penting dalam sistem komputerisasi, karena *database* merupakan kumpulan dari beberapa *file*, dalam hal ini *file-file* tersebut dikelompokkan secara terstruktur dalam beberapa table sesuai dengan informasi yang terkandung di dalamnya. Dalam perancangan *web* Silvana Computer dibuat 4 (empat) tabel dalam *database*.



Gambar 3.3. Perancangan Database

Gambaran mengenai aplikasi sistem pada situs ini dibagi menjadi tiga bagian yang saling berhubungan :

- a. Administrator
Administrator mempunyai hak yang paling besar yaitu dapat memasukkan informasi maupun merubah ke dalam sistem. Seorang administrator juga dapat menghapus user yang melakukan penipuan di dalam sistem informasi pada situs ini.
- b. Member

Member dapat melakukan pembelian, merubah data pribadinya jika ada perubahan yang diperlukan.

- c. Pengunjung
Pengunjung hanya dapat melihat informasi pada situs ini dan dapat melakukan pembelian apabila telah mendaftarkan diri sebagai member.

Pada Gambar 3.4 memperlihatkan tampilan awal pada saat pengunjung masuk dalam alamat *website* Toko Silvana Computer.



Gambar 3.4. Halaman Utama

Pada Gambar 3.5 memperlihatkan tampilan petunjuk cara pembelian *online* melalui *website* kepada pengunjung / Member.



Gambar 3.5. Tampilan Halaman Petunjuk

Pada Gambar 3.6 memperlihatkan tampilan informasi alamat toko, jam kerja, nomor telepon yang dapat dihubungi dan informasi yang berkaitan dengan toko Silvana Computer.



Gambar 3.6. Tampilan Halaman Contact Us

Pada Gambar 3.7 , memperlihatkan Tampilan daftar member merupakan tampilan registrasi sebagai member supaya dapat melakukan transaksi pemesanan produk.



Gambar 3.7. Tampilan Halaman Pendaftaran Member

Pada Gambar 3.8 memperlihatkan Tampilan ini member dapat memilih produk dan memesannya. Sedangkan Pada Gambar 3.9 memperlihatkan tampilan pada saat member memasukkan pemesanan produk yang disimpan ke dalam keranjang belanja.



Gambar 3.8. Tampilan halaman pemesanan produk



Gambar 3.9. Tampilan Halaman Keranjang Belanja

Berdasarkan hasil pengujian sistem yang telah dilakukan secara keseluruhan memberikan simpulan bahwa pada proses sistem informasi penjualan dan pembelian barang dagangan ini, kesalahan-kesalahan pada sintaks sudah

melalui tahap perbaikan dan sudah dimaksimalkan terhadap proses-proses tersebut dan secara fungsional sistem sudah dapat digunakan dan menghasilkan output yang diharapkan.

4. Kesimpulan

Dalam penelitian ini telah diuraikan bagaimana perancangan sistem dalam membangun website penjualan komputer dan dapat disimpulkan sebagai berikut :

- Dibangunnya website ini maka dapat digunakan oleh para user yang suka dengan perkembangan perangkat komputer tetapi kurang mempunyai waktu untuk selalu datang ke toko sebagai media promosi dan penjualan sehingga memudahkan penjual dan pembeli bertransaksi.
- Dengan adanya sistem online maka sistem informasi penjualan pada toko Silvana komputer dapat diakses dengan cepat dan akurat secara detail sehingga merubah paradigma penjualan yang biasa secara konvensional menjadi lebih modern dan bisa diakses dimana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja selama ada jaringan internet.

Daftar Pustaka

[1] Diwakar, H., Marathe, M. (2000). *The architecture of a one-stop web-windowshop*. December, ACM SIGecom Exchanges, Volume 2 Issue 1.

[2] Kubilus, N. J. (2000). *Designing an e-commerce site for users*. September 2000, Crossroads, Volume 7 Issue 1.