

RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEBSITE PADA TINA MITRA

Oleh :

Ahmad Louis, M.Kom, Syayang Kirana

Program Studi Sistem Informasi STMIK Nurdin Hamzah Jambi

e-mail : Schumacher_124@yahoo.com

ABSTRAK - Perkembangan informasi dan teknologi yang sangat pesat menuntut untuk dapat merespon dan menyesuaikan perkembangan yang terjadi. Banyak aspek atau ilmu pengetahuan yang harus dikuasai oleh seseorang bila ingin terjun berkarya dibidang pembuatan sistem informasi dengan komputer. Selain pemrogramannya sendiri kita masih perlu menguasai berbagai ilmu pengetahuan lain yang mendukung mencakup Analisa dan Desain Sistem Informasi, perangkat lunak, hingga ke data yang akan diolah. Tina Mitra adalah industri Tas yang dalam penyampaian informasinya masih menggunakan cara lama seperti informasi melalui brosur, media cetak, serta informasi dari orang lain yang mempunyai ruang lingkup yang masih terbatas, sebatas kemampuan menyebarkan berita dan informasi yang hendak disampaikan. Untuk itu Peneliti mencoba merancang website yang diharapkan akan sangat membantu pihak Tina Mitra dalam mempromosikan dan menjual produk-produknya, agar Tina Mitra lebih dikenal oleh masyarakat dan mendapatkan keuntungan dari website ini.

Kata Kunci : Rancangan system informasi penjualan berbasis website pada Tina Mitra.

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Dengan semakin majunya Teknologi Informasi saat ini maka mempermudah kita dalam memperoleh sebuah informasi secara cepat. Kita dapat menggunakan internet untuk mencari informasi yang di inginkan. Dengan menggunakan internet dapat mempersingkat waktu, seseorang dapat mengakses suatu informasi yang dibutuhkan tanpa harus mendatangi instansi tersebut. Semakin berkembangnya teknologi informasi membuat banyak masyarakat menggunakan internet untuk memperoleh informasi. Dengan berkembangnya teknologi informasi maka banyak perusahaan besar maupun perusahaan kecil yang memanfaatkan hal ini untuk mempromosikan produk-produknya atau jasa yang mereka tawarkan melalui internet yaitu dengan menggunakan website

Tina Mitra adalah suatu industri kerajinan Tas dan penjualan Tas dengan berbahan reptile yang lumayan berkembang belum memiliki sistem pemasaran yang luas dan belum menggunakan internet untuk pemasaran maupun penjualan. Tina Mitra memiliki permasalahan dan kendala dalam pemasaran dan penjualan, karena sistem pemasaran dan penjualannya masih minim dan kurang di kenali oleh masyarakat, pemasarannya

pun hanya sebatas kota Jambi sehingga sulit menghadapi banyak persaingan yang ada. Dari penelitian yang dilakukan oleh penulis pada Tina Mitra, maka dapat diketahui bahwa Industri ini menjual dan menerima pemesanan pembuatan berbagai jenis Tas dari berbagai jenis bahan. Jenis bahannya

Untuk itu maka penulis berusaha mempromosikan dan menjual Tas-tas yang di produksi oleh Tina Mitra melalui internet dengan membuat website. Dari permasalahan dan kendala-kendala yang ada pada Tina Mitra maka penulis memberikan masukan kepada pimpinan Tina Mitra untuk membuat website sendiri sehingga mengembangkan usaha pembuatan dan pemasaran Tas agar lebih dikenal dan lebih maju perkembangannya tidak hanya sebatas kota Jambi saja tapi diharapkan mampu sampai keluar kota Jambi. Sehingga nantinya mampu memberikan keuntungan yang lebih bagi Tina Mitra.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan Penelitian yang telah dilakukan oleh penulis maka perumusan masalah yang dapat di ambil adalah :

“Bagaimana membangun sebuah sistem pemasaran dan penjualan online pada Tina Mitra?”

1.3. Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup yang dibuat untuk pembahasan masalah dalam penelitian ini adalah membuat sebuah rancangan sistem informasi berbasis website dengan menggunakan Adobe Dreamweaver CS3, yang berisi tentang informasi pemasaran dan penjualan secara online pada Tina Mitra. Penentuan ruang lingkup penelitian dimaksudkan agar pengembangan sistem yang baru tidak menyimpang dari tujuan penelitian ini. Agar permasalahan yang akan diangkat oleh penulis nantinya tidak meluas serta sesuai dengan tujuan dari penelitian.

1.4. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a) Untuk mengetahui gambaran sistem penjualan yang sedang berjalan pada Industri Kerajinan Tas Tina Mitra.
- b) Merancang sistem pemasaran dan penjualan online yang diusulkan pada Industri Kerajinan Tas Tina Mitra.

1.4.2. Manfaat Penelitian

- a) Adapun Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :
- b) Menjadi sarana informasi yang dapat meningkatkan omset penjualan bagi Tina Mitra.
- c) Dengan adanya website ini dapat mempermudah dalam proses pembelian tas pada Tina Mitra.
- d) Penjualan tas dapat dilakukan dengan sistem online.
- e) Hasil penelitian dapat membantu memperluas jangkauan pemasaran tas pada Tina Mitra kepada masyarakat.

1.5. Metodologi Penelitian

Untuk memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini, penulis menggunakan metodologi sebagai berikut :

- a) Penelitian Lapangan
- b) Penelitian Pustaka

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Sistem

Dalam kehidupan sehari-hari tanpa disadari, kita selalu berada didalam sebuah sistem. Istilah “Sistem” sekarang ini banyak diterapkan dalam segala bidang, konsep-konsep yang berhubungan dengan sistem telah diterapkan dalam berbagai rancangan sistem terhadap pemecahan masalah. Model dasarnya adalah masukan, pengolahan, dan keluaran data-data yang ada.

Menurut Tata Sutabri (2005 : 2) “Secara sederhana, suatu sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain, dan terpadu”.

2.2. Pengertian Informasi

Menurut Jogiyanto H.M (2001 : 8) “Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya, informasi yang akurat akan memudahkan pihak manajerial untuk dapat melakukan analisa, evaluasi dan perencanaan”.

2.3. Pengertian Sistem Informasi

Menurut John F Nash “Sistem informasi adalah kombinasi dari manusia, fasilitas atau alat teknologi, media, prosedur dan pengendalian yang bermaksud menata jaringan komunikasi yang penting, proses atas transaksi-transaksi tertentu dan rutin, membantu manajemen dan pemakai intern dan ekstern dan menyediakan dasar pengambilan keputusan yang tepat”.

Menurut Tata Sutabri (2005 : 42) :“Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan”.

2.4. Pengertian Internet

Menurut Lani Sidharta, “*Internet* adalah suatu interkoneksi sebuah jaringan komputer yang dapat memberikan layanan informasi secara lengkap. Dan terbukti bahwa *internet* dilihat sebagai media maya yang dapat menjadi bisnis, politik, sampai hiburan. Semuanya tersaji lengkap di dalam media ini). (<http://www.anneahira.com/pengertian-internet-menurut-para-ahli.htm>) 13-05-2014

2.4.1 . Sejarah Internet

Pada awalnya *internet* merupakan jaringan komputer yang dibentuk oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat di tahun 1969, melalui proyek ARPA yang disebut ARPANET (*Advanced Research Project Agency Net*), dimana mereka mendemonstrasikan bagaimana dengan *hardware* dan *software* komputer yang berbasis UNIX, kita bias melakukan komunikasi dalam jarak yang tidak terhingga melalui saluran telepon. Proyek ARPANET merancang bentuk jaringan, kehandalan, seberapa besar informasi dapat dipindahkan, dan akhirnya semua standar yang mereka tentukan menjadi cikal bakal untuk pembangunan *protocol* baru yang sekarang dikenal sebagai TCP / IP (*Transfer Control Protocol / Internet Protocol*).

2.5. Pengertian Website

Menurut Mico Pardosi (2002 : 10) “*Website* adalah kumpulan semua dokumen-dokumen didalam *internet* dan dokumen tersebut tersimpan dalam berbagai komputer yang disebut *server*”.

2.5.1. Jenis - Jenis Web

Web Statis

Web Statis merupakan jenis *website* yang mana penggunanya tidak bisa merubah kontent dari web tersebut secara langsung menggunakan *Browser*. Interaksi yang terjadi antara pengguna (*client*) dan *server* hanyalah seputar pemrosesan *link* saja.

Web Dinamis Web Dinamis merupakan jenis *website* dengan interaksi yang terjadi antara pengguna dan *server* sangat kompleks. Dimana seseorang (*Client*) dapat mengubah Content dari halaman tertentu dengan menggunakan *Browser*. Request yang dikirimkan oleh pengguna dapat diproses oleh *server* untuk kemudian ditampilkan dalam isi yang berbeda-beda menurut alur programnya.

2.6. Sekilas Tentang Dreamweaver CS3

Dreamweaver adalah sebuah HTML editor profesional untuk mendesain web secara visual dan mengelola situs atau halaman web. Dreamweaver CS3 memiliki kemampuan untuk mendesain web, menyunting kode, serta pembuatan aplikasi web dengan menggunakan berbagai bahasa pemrograman web, antara lain : JPS, PHP, ASP dan ColdFusion
Kehandalan dari Dreamweaver CS3 sendiri yaitu kemudahan dalam membuat dan mendesain *website* tanpa harus menulis tag-tag HTML satu

persatu walalupun program ini tetap bisa digunakan untuk mendesain *website* menggunakan kode-kode tersebut karena pada saat membuat program dapat dibagi mejadi tampilan design, tampilan, kode, atau dua-duanya. Disamping itu Dreamweaver CS3 dapat melakukan pengecekan *spelling* dan *check* vaidator kode-kode agar sesuai dengan standar. Salah satu metode yang digunaan saat pembuatan *website* adalah dengan *klik* dan *drag* yang dapat mempermudah Anda dalam membuat *website* dengan cepat, mudah, menarik, dan interaktif.

2.7. Konsep Dasar Pemograman Dreamweaver CS3

Dreamweaver CS3 merupakan *web editor* untuk membuat dan mendesain *website* dengan mudah dan cepat. Kemampuannya dalam membuat *website* tanpa menuliskan tag-tag HTML satu-persatu, menjadikan program ini merupakan salah satu *web editor* favorit banyak pengguna *web*. Metode klik dan drag digunakan dan menjadi andalan untuk mempermudah dalam membuat *website* dengan cepat, menarik, dan interaktif.

Selain mudah digunakan dalam membuat dan mendesain *web*, Dreamweaver CS3 juga telah menambah fleksibilitasnya terhadap bahasa pemrograman *web* dan dapat berintegrasi pada beberapa *software* lainnya. Dreamweaver CS3 juga dapat digunakan pada sistem operasi Windows Xp (SP2, SP3, dan SP4), Vista, dan Seven.

2.8. Pengenalan MySQL

MySQL merupakan aplikasi untuk membuat suatu DBMS (*Database Management System*) yang berbasis SQL (*Structured Query Language*). Pada sebuah *database* yang dibuat oleh MySQL mengandung satu atau beberapa tabel, tabel tersebut terdiri dari sejumlah baris dan kolom. MySQL mempunyai beberapa kelebihan dibandingkan dengan yang lainnya misalnya PostgreSQL, Microsoft SQL Server, dan Oracle. Kelebihan MySQL adalah pada kecepatan akses, biaya, konfigurasi, tersedia *source code* karena MySQL berada di bawah *Open Source License*.

2.9. Pengenalan PHP

PHP yang merupakan singkatan dari *Hypertext Preprocessor*, adalah bahasa pemrograman yang mana *file*-nya diletakkan di *server* dan seluruh prosesnya dikerjakan di *server*, kemudian hasilnya yang dikirimkan ke klien, tempat pemakai menggunakan *browser* (lebih dikenal dengan istilah *server-side scripting*). PHP bekerja

didalam sebuah dokumen HTML untuk dapat menghasilkan isi dari sebuah halaman *web* sesuai permintaan.

III. ANALISIS KEBUTUHAN

3.1. Sistem Yang Diusulkan

Dari sistem informasi yang digunakan oleh Tina Mitra selama ini penulis merasa informasi yang di dapat kurang memuaskan, maka penulis mencoba memberikan solusi yang tepat bagi Tina Mitra yaitu merancang sebuah *website* dengan menggunakan aplikasi Dreamweaver cs3 yang bisa diakses di internet secara global.

Tanpa adanya suatu perencanaan, rancangan *website* dapat mengakibatkan hasil yang tidak memuaskan, jadi dalam merencanakan sebuah *website* khususnya dengan aplikasi Intype, yaitu kita harus menentukan *web host*, apakah ingin memakai menu *frame* atau menu *drop down*, sehingga pengunjung dapat memilih menu *hyperlink* yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya, setelah itu barulah memikirkan apa yang akan ditampilkan dalam sebuah *website* yang akan kita buat, serta pesan-pesan yang akan disampaikan dan dalam *website* ini juga disediakan penjualan

Rancangan Tabel Produk

secara online yang akan membantu mempermudah dalam melakukan penjualan tanpa harus jauh-jauh mendatangi tempat tersebut untuk melakukan pembelian.

Dengan menambah sistem pembelian yaitu sitem pembelian online dimana pembeli dapat memilih dan membeli barang yang di inginkan melalui website dengan menggunakan media penghubung internet, Transaksi pembayaran menggunakan Transfer antar Bank dan menggunakan jasa pengiriman.

3.2. Rancangan Aplikasi Program

Pada bagian ini menjelaskan rancangan output dan rancangan input dengan menggunakan PHP dan MySQL, sebagai berikut:

3.2.1. Rancangan Tabel

Dalam *website* Tina Mitra, penulis merancang tabel yang digunakan untuk menyimpan informasi yang dibutuhkan. Berikut ini beberapa rancangan tabel yang digunakan dalam *webiste* ini :

Field	Type	Length	Extra	Primary
Id_Produk	Int	5	Auto_Increment	Yes
Nama_Barang	Varchar	100		
Kategori	Varchar	100		
Deskripsi	Text			
Harga	Int	20		
Stok	Int	5		
Tgl_Masuk	Varchar	20		
Gambar	Varchar	100		

Rancangan Tabel Data Berita

Rancangan file pada tabel data berita digunakan untuk menginputkan data – data tentang id berita,

Tabel 3.2 : Tabel Data Berita

Field	Type	Length	Extra	Primary
Id_Berita	Int	20	Auto_Increment	Ya
Judul	Varchar	50		
Gambar	Text			
Isi	Text			
Waktu	Varchar	50		

judul, gambar, isi dan waktu yang akan disimpan pada sebuah tabel data berita

Field	Type	Length	Extra	Primary
Id_Produk	Int	5	Auto_Increment	Yes
Nama	Varchar	50		
Harga	Int			
Jumlah				
Total	Int			

Rancangan Tabel Data Transaksi

Rancangan file pada tabel data transaksi digunakan untuk menginputkan data – data tentang id produk, nama barang, harga, jumlah dan total harga yang akan disimpan pada sebuah tabel data.

Tabel 3.3 : Tabel Data Transaksi

Rancangan Tabel Data Buku Tamu

Rancangan file pada tabel data buku tamu digunakan untuk menginputkan data – data tentang buku tamu, yang akan disimpan pada sebuah tabel data.

Tabel 3.4 : Tabel Data Buku Tamu

Field	Type	Length	Extra	Primary
Id_Tamu	Int	5	Auto_increment	Ya
Nama	Varchar	30		
Email	Varchar	30		
Isi	Varchar	30		

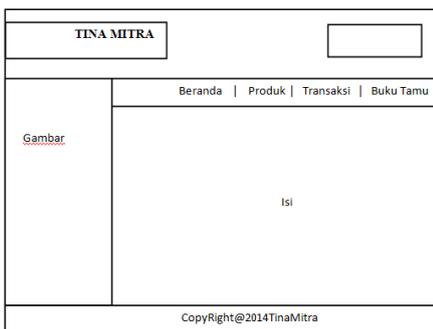
3.2.2 Rancangan Output

Rancangan output pada Tina Mitra adalah semua halaman-halaman yang dapat di akses mulai dari *homepage* dan *link-link* ke beberapa halaman lainnya. File tersebut dibebaskan untuk di ambil setiap orang tanpa ada batasan – batasan tertentu atau memiliki akses untuk mengambil file tersebut.

Berikut ini merupakan beberapa rancangan output yang terdapat dalam *website* ini :

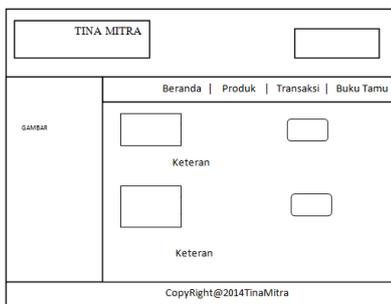
Menu Utama

Menu utama adalah untuk proses dalam menjalankan aplikasi untuk pemilihan menu-menu pencarian data yang diinginkan user. Serta merupakan halaman yang akan ditampilkan apabila pengunjung memasukkan alamat *website* Tina Mitra pada *web hosting*, halaman ini memuat salam pembuka, dan memulai penjelajahan pada Tina Mitra.



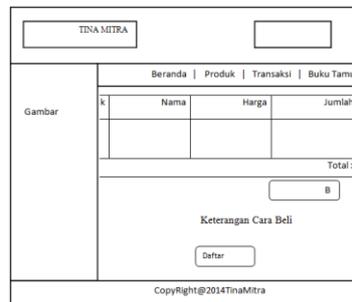
Produk

Rancangan produk digunakan untuk menampilkan produk yang di jual pada Tina Mitra. Rancangan data produk dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Transaksi

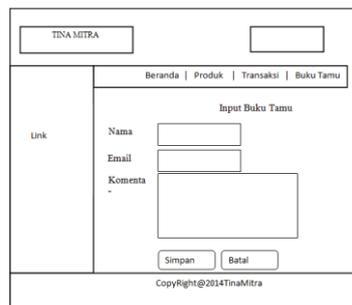
Rancangan Transaksi adalah untuk melihat jumlah, harga dan total barang yang dibeli. Rancangan transaksi pada setiap pembelian tas dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Rancangan Input

Input Buku Tamu

Rancangan input data Buku Tamu digunakan untuk menginputkan data Buku Tamu barang pada Tina Mitra. Rancangan input data Buku Tamu dapat dilihat pada gambar berikut ini.



3.2.3 Rancangan Laporan Transaksi

No	Kode Transaksi	Nama Barang	Harga	Jumlah	Total
1	111	Xxx	999,999	999,999	999,999
2	222	Xxx	999,999	999,999	999,999
3	333	Xxx	999,999	999,999	999,999
4	444	Xxx	999,999	999,999	999,999

Sub Total :

V. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

1. Website Tina Mitra memiliki beberapa keuntungan yaitu mempromosikan Tina Mitra sehingga masyarakat mengetahui informasi-informasi tentang industri tersebut. Banyak informasi yang bisa ditampilkan dan banyak pula manfaatnya
2. Dengan website ini dapat memberikan informasi penjualan Tas kepada masyarakat juga dapat memberikan komentar, kritik, maupun saran yang terkait

mengenai penjualan. Sehingga nantinya akan memberikan masukan bagi Tina Mitra.

4.2 Saran

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan maka penulis mencoba untuk memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi sistem penjualan online pada Tina Mitra, antara lain sebagai berikut :

Diharapkan kepada Tina Mitra dapat langsung menerapkan sistem informasi berbasis *website* tersebut untuk dapat mempercepat proses khususnya dalam hal promosi dan penjualan dengan secara *online* pada Tina Mitra.

Untuk dapat menjalankan program yang baru sebaiknya Tina Mitra memberikan suatu training atau latihan kepada bagian yang terkait dalam hal promosi dan penjualan dengan secara *online*

Menerapkan sistem yang baru sebaiknya dilakukan secara bertahap dan untuk sementara waktu sistem yang lama dan sistem yang baru dapat dijalankan secara bersama - sama sampai sistem yang baru benar – benar dapat dioperasikan.

V. DAFTAR PUSTAKA

Sutanta, Edhy. 2002. Arti Perancangan-Sistem. [Online] Tersedia: <http://www.scribd.com/doc/58725905/11>.

Sutabri, Tata. 2005. *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta : Andi.

H.M, Jogiyanto. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta : Andi.

Taufiq, Rohmad. 2013. *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta : GRAHA ILMU.

Husein, Muhammad Fakhri dan Wibowo, Amin. 2006. *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta : UPP STIM YKPN.

Kirana, Dila Chandra. 2013. *Membuat Website Gratis Tanpa Guru*. Jakarta Selatan : DAN Idea

Madcoms. 2008. *Desain Web dengan Adobe Dreamweaver CS3 dan Fireworks CS3*. Yogyakarta : Andi.