

SISTEM INFORMASI PENJUALAN *ONLINE* PADA PUSAT OLEH-OLEH DESA GIRI PURNO

Sinta Nur Aisyah¹, Heri Sudiby², Efri Yandani S³

^{1,2,3}Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Dharmas Indonesia

Email: ¹ shinta.aisyah14@gmail.com, ² heridiby@gmail.com, ³ efriyandani@gmail.com

Abstrak

UKM Sido Makmur merupakan kelompok usaha bersama yang bergerak dibidang makanan terutama camilan kue kering yang berlokasi di Kecamatan Rimbo Ilir, Kabupaten Tebo. Saat ini sistem penjualan pada UKM Sido Makmur masih dilakukan secara konvensional dan pemasaran yang dilakukan dari mulut ke mulut. Kurangnya jangkauan penjualan membuat penjualan yang kurang maksimal. Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di UKM Sido Makmur diperlukan solusi yaitu dengan membuat suatu sistem informasi dengan menggunakan teknologi yang sedang berkembang serta menggunakan metode yang disebut dengan metode waterfall. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan MySQL sebagai databse. Hasil dari penelitian ini adalah sistem informasi yang dapat membantu penjualan dan pemasaran dari UKM Sido Makmur sehingga dapat meningkatkan keunggulan bersaing.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Penjualan, Toko Online, E-Commerce

1. Pendahuluan

Pusat oleh-oleh desa Giri Purno atau UKM Sido Makmur merupakan salah satu usaha yang melayani penjualan produk yang berupa makanan ringan atau camilan yang dibuat oleh kelompok ibu-ibu PKK (Pembinaan dan Kesejahteraan Keluarga) desa Giri Purno. Selama ini UKM Sido Makmur melakukan promosi produknya dari mulut ke mulut sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama agar UKM Sido Makmur dapat dikenal oleh seluruh masyarakat. Selain dari segi promosi UKM Sido Makmur dalam melakukan proses penjualan produknya masih bersifat konvensional dimana pembeli harus datang ke toko sehingga pembeli membutuhkan biaya yang lebih besar dan waktu yang cukup lama untuk membeli produk yang diinginkan serta dengan cara menitipkan produk pada warung-warung terdekat. Untuk itu UKM Sido Makmur ingin mengembangkan proses penjualan produknya melalui media *online* berbasis web sehingga dapat membantu pembeli serta mempermudah promosi dan penjualan produk.

Berdasarkan kondisi yang ada, maka penulis mengambil judul penelitian “Sistem Informasi Penjualan *Online* Pada Pusat Oleh-Oleh Desa Giri Purno”.

2. Metode Penelitian

a. Kerangka Kerja Penelitian

Untuk membantu penelitian, diperlukan susunan kerangka kerja (*framework*) yang jelas tahap-tahapannya. Maka peneliti merancang kerangka kerja yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini. Adapun tahapan kerangka kerjanya adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan langkah awal yang dilakukan dalam penelitian ini. Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi masalah pada sistem yang sedang berjalan guna mengetahui kebutuhan yang harus dipenuhi, sehingga pada tahap

analisis dan perancangan tidak keluar dari permasalahan yang diteliti. Dengan cara melihat atau mengamati, meneliti dan mengkaji lebih dalam masalah apa yang dihadapi pada saat membangun dan merancang sistem informasi penjualan *online* pada pusat oleh-oleh desa Giri Purno.

2. Analisis Masalah

Pada tahap ini peneliti menganalisis permasalahan yang terjadi pada sistem informasi penjualan online pada pusat oleh-oleh desa Giri Purno sehingga peneliti dapat merancang dan membangun sebuah aplikasi yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut dengan terstruktur.

3. Menentukan Tujuan

Dalam penelitian ini penulis membuat sistem informasi penjualan *online* pada pusat oleh-oleh desa Giri Purno menggunakan *framework laravel* dan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *MySQL* sebagai *databasenya*.

4. Mempelajari Literatur

Tahap ini peneliti harus mempelajari literatur sebelum membuat karya tulis, karna literatur merupakan bahan atau sumber ilmiah yang bisa digunakan untuk membuat suatu karya tulis ataupun kegiatan ilmiah..

5. Pengumpulan Data

Tahap ini penulis melakukan pengumpulan data dengan metode pengamatan (*observasi*), wawancara (*interview*) dan studi pustaka.

a. Pengamatan (*Observasi*)

Kegiatan observasi ini dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti untuk mengetahui secara langsung mengenai sistem informasi penjualan *online* pada pusat oleh-oleh desa Giri Purno.

b. Wawancara (*Interview*)

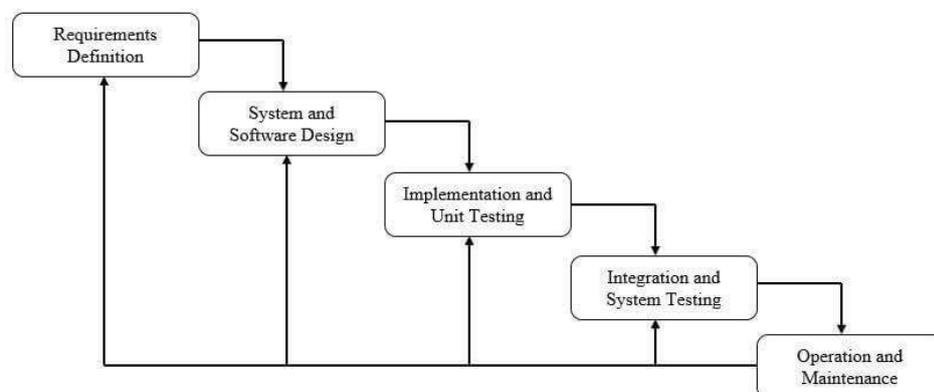
Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi, maka dilakukan tanya jawab mengenai semua yang berhubungan dengan data yang diperlukan untuk website pada pusat oleh-oleh desa Giri Purno.

c. Studi *Pustaka*

Studi pustaka bertujuan untuk mengumpulkan dan melengkapi data serta mencari informasi yang diperlukan yang berkaitan dengan penyusunan karya ilmiah ini.

6. Desain Sistem

Tahap ini berupa gambaran, perancangan dan pembuatan dengan menyatukan beberapa elemen terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh untuk memperjelas bentuk sebuah sistem. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *waterfall*. Metode *waterfall* merupakan pendekatan SDLC paling awal yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak. Metode ini dilakukan secara bertahap. Berikut ini gambar metode *waterfall* :



Gambar 3. 1 Metode Waterfall

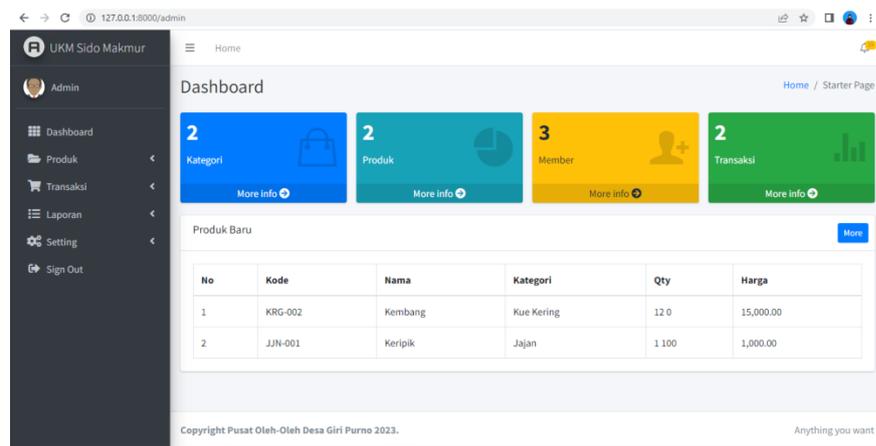
3. Hasil dan Pembahasan

Aplikasi ini dibangun untuk mempermudah penjualan dan pemasaran di Pusat oleh-oleh Desa Giri Purno. Aplikasi ini dapat digunakan untuk antara lain : input barang, kontrol stock, penjualan, serta laporan.

Adapun tampilan masing masing fitur dari aplikasi ini adalah sebagai berikut :

A. Tampilan Menu Utama

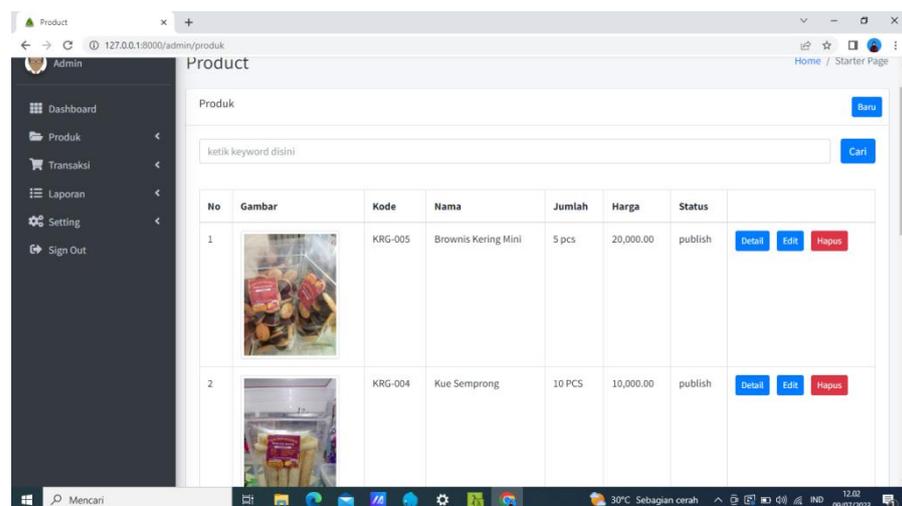
Pada Menu Utama terdapat beberapa menu item yaitu menu Produk, Transaksi Laporan, Setting, Sign Out, dimana setiap menu memiliki sub menu. Berikut Tampilan Menu Utama seperti ditunjukkan pada Gambar 3.1



Gambar 3. 1 Tampilan Menu Utama

B. Tampilan Menu Produk

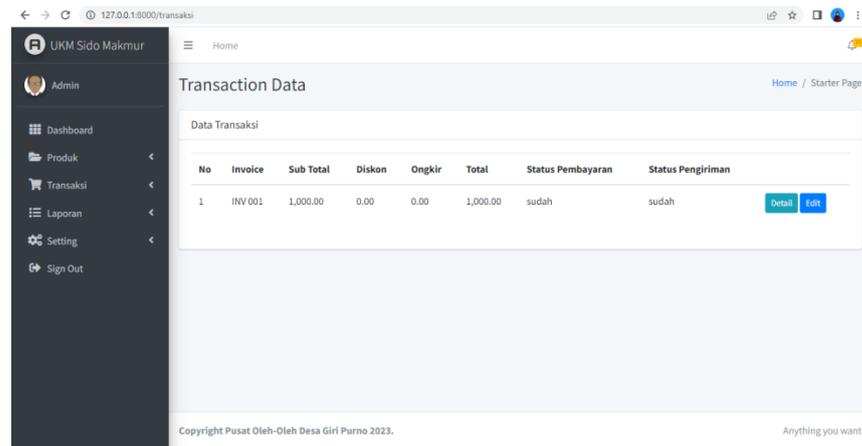
Tampilan menu produk berfungsi untuk menambah mengubah dan menghapus data produk di sistem informasi penjualan pada UKM Sido Makmur, seperti ditunjukkan pada Gambar 3.2



Gambar 3. 2 Tampilan Menu Produk

C. Tampilan Menu Transaksi

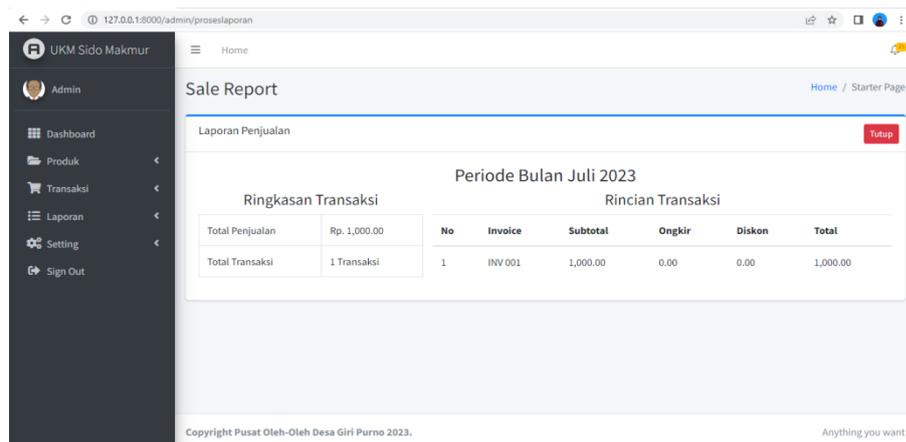
Pada tampilan menu transaksi berfungsi untuk mengkonfirmasi pesanan, mengupdate status pembayaran dan status pengiriman. Menu transaksi dapat dilihat pada gambar 3.3



Gambar 3.3 Tampilan Menu Transaksi

D. Laporan

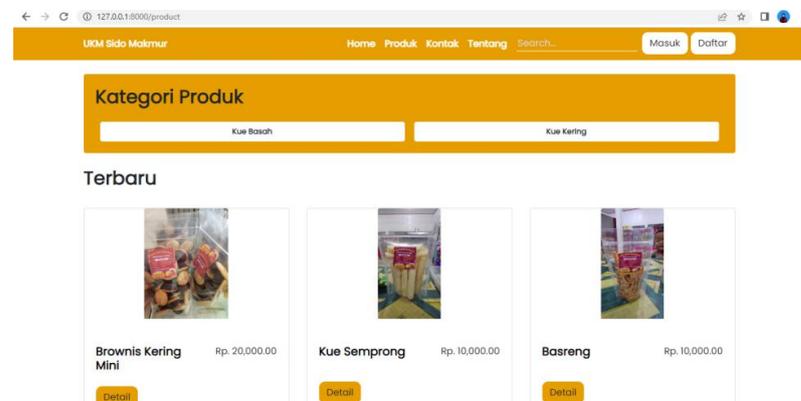
Tampilan halaman laporan berfungsi untuk melihat produk yang telah terjual serta berfungsi untuk mencetak laporan, seperti ditunjukkan pada Gambar 3.4



Gambar 3.4 Tampilan Laporan

E. Halaman Home *E-Commerce*

Tampilan home *E-Commerce* berfungsi untuk menampilkan produk yang dijual di UKM Sido Makmur, seperti ditunjukkan pada gambar 3.5



Gambar 3.5 Tampilan Home *E-Commerce*

4. Kesimpulan

Dengan adanya website ini maka UKM Sido Makmur dapat memperluas pemasaran dan konsumen menjadi lebih mudah mendapatkan informasi tentang produk tanpa harus datang ke Pusat Oleh-oleh Desa Giri Purno serta dengan adanya sistem penjualan online (*e-commerce*) maka UKM Sido Makmur dapat memudahkan proses transaksi yang selama ini sifatnya konvensional menjadi lebih modern.

Daftar Pustaka

- [1] Ahmadar, M., Perwito, P., & Taufik, C. (2021). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA RAHAYU PHOTO COPY DENGAN DATABASE MySQL. *Dharmakarya*, 10(4), 284. <https://doi.org/10.24198/dharmakarya.v10i4.35873>
- [2] Anggraini, Y., Pasha, D., & Setiawan, A. (2020). Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus □: Orbit Station). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 1(2), 64–70. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [3] Dr. Priyanto Hidayatullah, S.T., M. S. (2021). *Pemrograman Web (Edisi 3)*. Informatika Bandung.
- [4] Euaggelion, Y. V., & Somya, R. (2022). *Analisis Dan Implementasi Aplikasi Penjualan Kosmetik Di BMC Berbasis Website Menggunakan Framework Laravel*. 37–49.
- [5] Mulyanto, Y., Hamdani, F., & Hasmawati. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Omg Berbasis Web Di Kecamatan Empang Kabupaten Sumbawa. *Jurnal Informatika, Teknologi Dan Sains*, 2(1), 69–77. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v2i1.560>
- [6] Noviana, R., Teknologi, F., Jurusan, I., & Informatika, T. (2022). *PEMBUATAN APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB MONJA STORE MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL*. 1(2), 112–124.
- [7] Pengabdian, J., Informatika, M., Covid-, P., Maharani, D., Helmiyah, F., & Rahmadani, N. (2021). *Penyuluhan Manfaat Menggunakan Internet dan Website Pada Masa*. 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.25008/abdiformatika.v1i1.130>
- [8] Pratama, D. K., & Paramita, A. S. (2020). *RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI AFILIASI PENJUALAN TIKET BUILDING WORKSHOP TICKET SALES AFFILIATION INFORMATION SYSTEM*. 7(1), 109–124. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202071466>
- [9] Romindo; Muttaqin; Saputra, Didin Hadi; Purba, Deddy Wahyudin; Iswahyudi, M; Banjamohar, A. R. (2019). *E-commerce □: Implementasi, Strategi dan Inovasinya*. Yayasan Kita Menulis.
- [10] Rosa A. S. M. Shalahuddin. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Informatika.
- [11] Sucipto, A. (2020). Sistem Informasi Penjualan Oleh Sales Marketing Pada Pt Erlangga Mahameru. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 1(1), 105–110.
- [12] Tata Sutabri. (2018). *Analisis Sistem Informasi* (Christian Putri (ed.)). CV Andi Offset.
- [13] Tirtana, A., Zulkarnain, A., Kristanto, B. K., Suhendra, S., & Hamzah, M. A. (2020). Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Untuk Meningkatkan Pendapatan UMKM. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 14(2), 101. <https://doi.org/10.32815/jitika.v14i2.473>
- [14] Wijaya, D. I., Najih, G. A., Julianti, M. R., & Amri, M. (2022). Penjualan Makanan Berbasis Web pada Toko Ngemil_Santuy. *Jurnal Teknologi, Pendidikan Dan Manajemen Global*, 1(1). <https://journal.global.ac.id/index.php/JTOPIKGLOBAL/article/view/514>
- [15] Wirhan Fahrozi, Samsir, & Gunawan HTS, D. I. (2020). Penerapan Crm (Customer Relationship Management) Pada Aplikasi Perusahaan Dagang. *U-NET Jurnal Teknik Informatika*, 4(1), 19–24.