

Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Usaha Roti Dapoer Yuri

Evan Rosiska^{a,*}, Rahmat Fauzi^b

^{ab}Universitas Putera Batam, Batam

*evanrosiska2909@gmail.com

Abstract

Online sales are one of the most important parts of the internet today. The rapid development of technology and the internet in Indonesia has the impact of changes in business change, one of which is the way to buy and sell done online. In the business of Roti Dapoer Yuri still implements the system conventionally, the sales strategy is done directly by delivering products to pt canteens, stalls and shops. When viewed from the development of information system technology that is developing today Dapoer Yuri Bread Business desperately needs a technology to increase sales can be accessed online and accessible anywhere and anytime. The research method used is waterfall model that is through several stages such as needs analysis, system design to be used, program code generation and system testing created. In completing the data so that the goal can be achieved, the data collection technique uses observation and study techniques. With the online sales system has changed the sales system made, where shoppers can make purchases by selecting several types of bread then making the ordering process and continued with the payment process made by transfer through the specified account. Meanwhile, the results of the design of this information system were able to impact the increase in product sales on Dapoer Yuri's bread business effectively.

Keywords: Design; Online Sales; Website; Home Business.

Abstrak

Penjualan yang dilakukan secara *online* merupakan salah satu bagian terpenting dari internet pada saat ini. Pesatnya perkembangan teknologi dan internet di Indonesia memberikan dampak perubahan pada perubahan bisnis, salah satunya adalah cara membeli dan menjual yang dilakukan secara online. Pada usaha Roti Dapoer Yuri masih menerapkan sistem secara konvensional, strategi penjualannya pun dilakukan secara langsung dengan cara melakukan pengantaran produk ke kantin-kantin PT, warung-warung serta toko-toko. Jika dilihat dari perkembangan teknologi sistem informasi yang berkembang saat ini Usaha Roti Dapoer Yuri sangat membutuhkan sebuah teknologi untuk meningkatkan penjualan bisa diakses secara *online* dan dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah model *waterfall* yaitu melalui beberapa tahapan seperti analisis kebutuhan, desain sistem yang akan digunakan, pembuatan kode program dan pengujian sistem yang dibuat. Dalam melengkapi data agar tujuan bisa dicapai maka teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan studi. Dengan adanya sistem penjualan yang dilakukan secara online telah mengubah sistem penjualan yang dilakukan, dimana pembeli bisa melakukan pembelian dengan memilih beberapa jenis roti kemudian melakukan proses pemesanan dan dilanjutkan dengan proses pembayaran yang dilakukan secara transfer melalui rekening yang telah ditentukan. Sementara itu hasil dari perancangan sistem informasi ini mampu memberikan dampak peningkatan penjualan produk pada usaha roti Roti Dapoer Yuri yang efektif.

Kata Kunci: Desain; Penjualan Online; Website; Bisnis Rumahan.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang ada saat ini telah mengubah gaya hidup manusia menjadi jauh lebih mudah. Seperti yang terjadi sejak dikembangkannya internet, membuat komunikasi menjadi semakin lebih mudah tanpa adanya hambatan yang berarti, hambatan itu bisa terjadi dari hambatan secara geografis dan hambatan jarak. Manfaatnya juga dapat dirasakan dari perkembangan sistem informasi ini sangat menguntungkan

berbagai macam pihak seperti sebuah usaha dan bisnis berskala kecil maupun besar yang memanfaatkan sistem informasi dalam menunjang aktifitas mereka.

Dalam menjalankan usahanya, Usaha Roti Dapoer Yuri mampu memproduksi sekitar 500-600 roti setiap harinya dengan beberapa varian rasa yang berbeda, saat ini Usaha Roti Dapoer Yuri telah memiliki satu karyawan tetap dalam melakukan produksi tersebut. Untuk proses pembuatan roti tidak hanya dilakukan oleh

karyawan tersebut, pemilik juga ikut serta dalam proses pembuatannya. Sementara itu, pemilik juga melakukan penjualan produk dengan cara melakukan pengantaran produk roti tersebut secara langsung ke kantin-kantin pada beberapa perusahaan yang ada dikota Batam, target utama penjualannya adalah para pekerja pada perusahaan tersebut. Dengan proses penjualan seperti yang dijelaskan diatas tentunya akan menjadi permasalahan utama dalam menjalankan usahanya, yaitu rendahnya jaringan penyebaran informasi tentang usaha yang dijalankan serta lemahnya dalam meningkatkan pangsa pasar sehingga kemampuan dalam pengembangan bisnis menjadi lambat.

Secara khusus penelitian ini memiliki target utama yang ingin dicapai agar dalam pengembangan sistem penjualan pada usaha roti saat ini mampu meningkatkan penjualan dan memberikan dampak peningkatan penghasilan. Dengan adanya perancangan sebuah *website* sebagai media penjualan yang dilakukan secara *online*, maka diharapkan dapat membantu dalam penjualan produk roti pada Usaha Roti Dapoer Yuri yang lebih efisien jika dari segi biaya, tenaga dan waktu, sehingga efektif dalam mencapai tujuan untuk mengembangkan usaha roti lebih besar lagi.

Agar penelitian ini terlaksana dengan baik, maka peneliti menggunakan metode *waterfall* dalam melakukan penelitian ini, untuk setiap tahapan yang aada pada metode ini akan memberikan rincian yang hendak dilakukan sehingga setiap kegiatan yang akan dilakukan sudah tersusun dengan baik dan dikerjakan dengan mudah.

2. Kajian Literatur

2.1 Home Industri

Home industri adalah sistem produksi yang menghasilkan nilai tambah yang dilakukan di lokasi rumah perorangan, dan bukan di suatu pabrik. Dari skala usaha, industri rumahan termasuk usaha mikro. Umumnya industri rumahan tergolong sector informal yang memproduksi secara unik, terkait dengan kearifan local, sumber daya setempat dan mengedepankan buatan tangan. *Home* industri bergerak dalam skala kecil, dari tenaga kerja yang bukan profesional, modal yang kecil. Seperti yang terjadi di kelurahan kubu gadang yang masyarakatnya sangat bergantung dengan *home* industri (Ananda, 2016).

2.2 Promosi

Promosi berasal dari kata *promote* dalam bahasa Inggris yang diartikan sebagai mengembangkan atau meningkatkan. Promosi merupakan salah satu komponen dari bauran pemasaran (*marketing mix*). Promosi dapat

juga diartikan sebagai upaya untuk memberitahukan atau menawarkan produk atau jasa pada dengan tujuan menarik calon konsumen untuk membeli atau mengkonsumsinya. Dengan adanya promosi produsen atau distributor mengharapkan kenaikannya angka penjualan. Fungsi promosi dalam bauran pemasaran adalah untuk mencapai berbagai tujuan komunikasi dengan konsumen (Hasugian, Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi, 2018).

Promosi berasal dari kata *promote* dalam bahasa Inggris yang diartikan sebagai mengembangkan atau meningkatkan. Promosi merupakan salah satu komponen dari bauran pemasaran (*marketing mix*). Promosi dapat juga diartikan sebagai upaya untuk memberitahukan atau menawarkan produk atau jasa pada dengan tujuan menarik calon konsumen untuk membeli atau mengkonsumsinya. Dengan adanya promosi produsen atau distributor mengharapkan kenaikannya angka penjualan. Fungsi promosi dalam bauran pemasaran adalah untuk mencapai berbagai tujuan komunikasi dengan konsumen (Hasugian, Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi, 2018).

2.3 Penjualan

Penjualan adalah semua kegiatan pemasaran yang mencoba merangsang terjadinya aksi pembelian suatu produk yang cepat atau terjadinya pembelian dalam waktu singkat. Kegiatan ini mencakup pengertian bagaimana sebuah situs dapat membuat pengunjung kembali. Banyaknya kunjungan ulang yang dilakukan konsumen pada sebuah situs adalah salah satu ukuran untuk melihat seberapa baik situs perusahaan untuk dijadikan media penjualan. Perusahaan menggunakan alat-alat promosi penjualan untuk menciptakan tanggapan yang lebih kuat dan cepat. Promosi penjualan dapat digunakan untuk menarik perhatian dan biasanya memberikan informasi yang dapat mengarahkan konsumen agar melakukan transaksi pembelian (Reza, 2016).

2.4 Pengertian Informasi

Sumber dari informasi adalah data. Data adalah fakta atau kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang mempunyai arti tersendiri. Informasi adalah data yang telah diproses sedemikian rupa, sehingga memiliki arti yang lebih bermanfaat bagi penggunaannya (Andrianof, 2018).

Sistem informasi adalah suatu alat untuk menyajikan informasi sedemikian rupa sehingga bermanfaat bagi penerimanya (Siregar, 2018).

2.5 Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan suatu hubungan dari data, orang dan metode yang didukung oleh perangkat lunak dan perangkat keras demi menyampaikan suatu penuntasan bersifat informasi sehingga dalam menjalankan sebuah aktivitas dari suatu pertimbangan berikutnya baik dalam jangka pendek, menengah maupun panjang dalam suatu organisasi semua elemen-elemen yang saling berhubungan dapat membantu dalam aktivitas bisnis organisasi (Anjelita, 2019).

2.6 Website

Web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen–dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protokol HTTP (hypertext transfer protokol) dan untuk mengakses menggunakan perangkat lunak yang disebut browser (Hasugian, Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi, 2018). Fungsi website diantaranya sebagai Media Promosi, Media Pemasaran, Media Informasi, Media Pendidikan, Media Komunikasi.

2.7 HTML

HyperText Markup Language (HTML) sebuah bahasa markup yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah Penjelajah web Internet dan formatting hypertext sederhana yang ditulis kedalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujudyang terintegrasi. Dengan kata lain, berkas yang dibuat dalam perangkat lunakpengolah kata dan disimpan kedalam format ASCII normal sehingga menjadi home page dengan perintah- perintah *HTML* (Harison, 2016).

2.8 PHP

PHP adalah bahasa pemrograman skrip sederhana yang digunakan untuk pemrosesan HTML Form di dalam halaman web. Strukturnya sangat sederhana sehingga PHP dapat dengan mudah dipelajari programmer pemula bahkan orang tanpa latar belakang Teknologi Informasi. Hal inilah yang menyebabkan PHP sangat cepat populer di kalangan pengembang aplikasi web. Membuat program menggunakan PHP itu mudah, cukup sediakan saja sebuah program editor teks sederhana untuk menuliskan programnya, seperti Notepad (Windows) dan vi editor (Linux), atau program editor yang lebih advance, seperti EditPlus, Notepad++, atau Dreamweaver. Ekstensi file PHP yang umum digunakan adalah .php (selain .php3 dan .phtml) (Hastanti, 2015).

2.9 MySQL

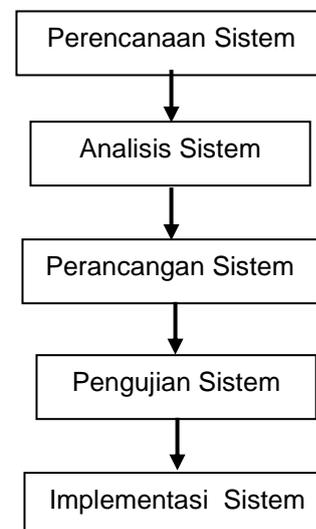
MySQL (My Structure Query Language) adalah adalah aplikasi atau sistem untuk mengelola database atau manajemen data. Untuk menyimpan segala informasi kekomputer menggunakan data. MYSQL bertugas mengatur dan mengelola data-data pada database, selain itu MYSQL dikenal sebagai sistem yang efisien dan reliable, proses query cepat dan mudah, sehingga cocok digunakan untuk aplikasi berbasis web (Hasugian, Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi, 2018).

2.10 XAMPP

XAMPP merupakan software web server yang berguna dalam pengembangan website yang didalamnya sudah tersedia database server MySQL dan dapat mendukung pemrograman PHP. XAMPP merupakan software gratis, dapat dijalankan di sistem operasi Windows, Linux maupun Mac OS. Software XAMPP bisa didapatkan gratis pada <http://www.apachefriends.org/en/xampp.html> sesuai dengan operating system yang digunakan (Maulana, 2015).

3. Metode Penelitian

Pada penelitian ini, adapun bentuk metode penelitian adalah *Software Development Life Cycle* yang digunakan merupakan model *waterfall* dan menggunakan beberapa teknik dalam melakukan pengumpulan data-data yang dibutuhkan. Pada tahap ini sistem akan dikerjakan secara berurutan. Tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya, dimulai dari analisis, desain, pengkodean dan pengujian sehingga sesuai untuk peneliti dalam merancang sebuah sistem.



Gambar 1. Kerangka Kerja

1. Perencanaan Sistem
Perencanaan sistem ini meyangkut studi tentang apa saja kebutuhan dari pengguna, studi-studi kelayakan baik secara teknis maupun secara teknologi.
2. Analisis Sistem
Dalam perancangan sistem ini peneliti menggunakan *use case diagram* dan *activity diagram* untuk menjelaskan apa yang akan dilakukan oleh sistem serta hubungan dengan proses-proses yang ada pada sistem agar dapat diimplementasikan menjadi program yang berkualitas.
3. Desain Sistem
Tahap ini dilakukan untuk pencarian solusi dari permasalahan yang didapat dari tahap sebelumnya. Tahap perancangan menekankan pada *platform* apa hasil dari tahap analisis yang nantinya akan dilakukan pengujian serta melakukan modifikasi pada kelas-kelas yang akan lebih mengefisienkan sistem.
4. Pengujian Sistem
Tahap dilakukan untuk menentukan apakah sistem yang telah dibuat sudah memenuhi dan sesuai dengan pengguna butuhkan. Jika terdapat ketidaksesuaian maka akan kembali pada tahap sebelumnya.
5. Implementasi Sistem
Setelah pengkodean selesai, maka akan dilakukan *testing* atau pengujian terhadap sistem yang telah dibuat. Program yang sudah dilakukan pengkodean kemudian diuji cobakan agar bebas dari *error* dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

3.1 Metode Penumpulan Data

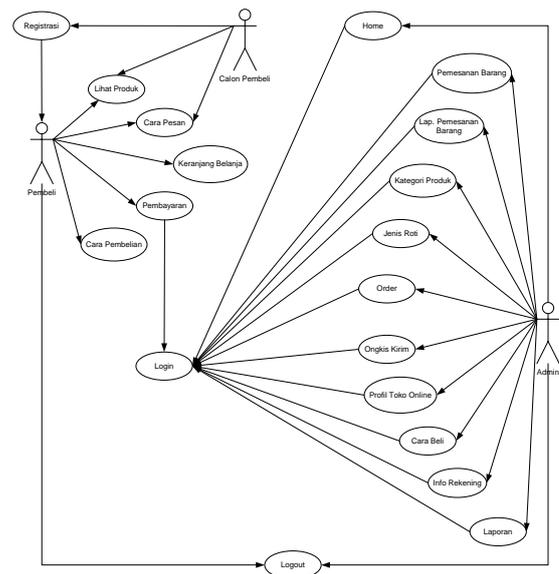
Sesuai dengan target capaian yang ingin dicapai dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengumpulan data pada mitra untuk dijadikan sebagai bahan dalam pembuatan laporan. Dalam penelitian ini dilakukan dua teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi
Metode observasi dilakukan untuk mengambil data secara langsung pada mitra dengan menganalisis masalah yang dihadapi dan mencari solusi yang tepat agar memberikan dampak peningkatan dari segi penjualan dan media promosi produk yang tepat untuk mitra.
2. Studi Literatur
Untuk menggali informasi-informasi yang akan dijadikan sebagai bahan acuan

dalam pembuatan sistem informasi *website* untuk promosi dan penjualan.

3.2 Perilaku Sistem

Untuk mengetahui apa saja yang bisa dilakukan oleh user maka peneliti menggunakan *usecase diagram* untuk memvisualisasikan secara ringkas. Pada *usecase diagram* ini akan nampak dengan jelas mengenai hubungan antara *usecase*, aktor, dan sistem. Berikut akan digambarkan perilaku sistem:



Gambar 2. Perilaku Sistem

Gambar diatas merupakan *usecase diagram* dari sistem dimana terdiri dari 3 aktor yang berperan dalam sistem, yaitu admin, pembeli dan calon pembeli.

1. Admin
Admin memegang hak akses penuh dalam memanfaatkan semua fitur yang ada pada sistem sistem.
2. Pembeli
Pembeli hanya bisa melakukan pemesanan barang melalui orderan yang akan disetujui oleh admin untuk diproses ke tahap berikutnya.
3. Calon Pembeli
Calon Pembeli hanya bisa melihat semua produk yang dijual, untuk melakukan pemesanan, maka calon pembeli harus melakukan registrasi terlebih dahulu.

4. Hasil dan Pembahasan

Website yang telah dibuat mampu mempermudah pihak *management* Toko Roti Dapoer Yuri dalam menjual produk roti mereka dan juga memberi kemudahan pada konsumen

dalam melakukan pemesanan produk tanpa harus datang ke toko.

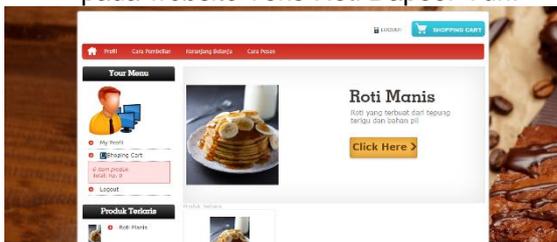
Dalam perancangan *Website* ini, membutuhkan perangkat keras yang dengan spesifikasi yaitu: komputer dengan spesifikasi *Pentium (R) Dual-Core*, RAM (*Random Access Memory*) 896 Mb, *Harddisk* 320GB.

4.1 *Tampilan Halaman Web*

Website ini dirancang menggunakan tampilan yang mampu memberikan kesan menarik kepada konsumen. Dalam halaman *web* ini terdiri dari beberapa halaman, yaitu: halaman beranda, halaman profil, halaman register, keranjang belanja dan cara pesan.

1. *Halaman Beranda*

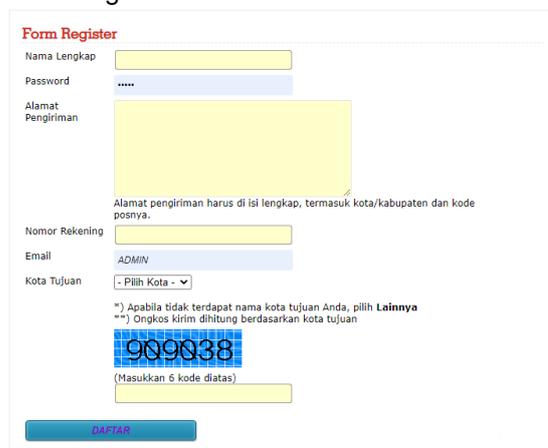
Halaman beranda adalah halaman yang pertama kali muncul, ketika calon pembeli akan melakukan pembelian pada *website* Toko Roti Dapoer Yuri.



Gambar 3. Halaman Utama

2. *Halaman Register*

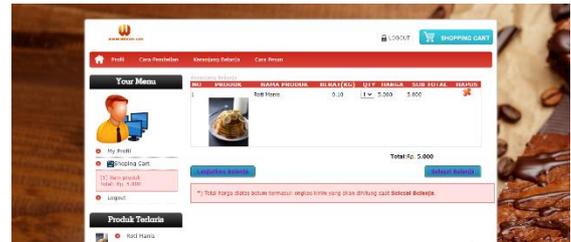
Jika konsumen belum pernah melakukan pembelian sebelumnya, maka disaat melakukan pemesanan konsumen harus melakukan pengisian data pada halaman register.



Gambar 4. Halaman Register

3. *Halaman List Pembelian*

Halaman ini berfungsi ketika konsumen telah melakukan pemesanan produk, kemudian pada halaman list pembelian ini konsumen bisa melakukan penambahan ataupun pengurangan produk yang akan dibeli kemudian melakukan pemesanan.



Gambar 5. List Pembelian

4. *Halaman Admin*

Halaman ini digunakan oleh admin untuk melakukan penambahan, pengurangan dan penghapusan daftar produk dan dijual serta melakukan perubahan pada harga setiap produk roti yang dijual.



Gambar 6. Halaman Admin

5. *Halaman Login*

Halaman ini berfungsi ketika konsumen maupun admin akan melakukan transaksi pada halaman *web* Toko Roti Dapoer Yuri.



Gambar 7. Halaman Login

5. *Kesimpulan dan Saran*

5.1 *Kesimpulan*

Berdasarkan dari uraian yang telah dikaukan pada bab-bab sebelumnya dan setelah melakukan proses analisis, pembahasan, perancangan dan implementasi maka penulis dapat menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan Sistem informasi ini menggunakan bahasa pemrograman berbasis *web* dan data disimpan dalam sebuah sistem *database*, sehingga pengolahan data produk yang akan dijual menjadi lebih baik dari sistem sebelumnya.
2. Dengan adanya Perancangan sistem informasi sebagai media penjualan ini mampu meningkatkan penjualan, sehingga memberikan dampak peningkatan dalam penjualan produk.

5.2 *Saran*

Adapun saran yang bisa penulis berikan setelah melakukan penelitian ini adalah:

1. Sistem yang dibangun penulis pada intinya hanya sebatas informasi mengenai perusahaan, produk yang tersedia pada perusahaan, serta informasi lainnya di Toko Sahabat ternak. Sehingga diharapkan adanya pengembangan lagi untuk sistem yang lebih luas cakupannya.
2. Diharapkan ada pengembangan lainnya pada aplikasi ini sehingga nantinya dapat meningkatkan nilai perusahaan di mata pelanggan.
3. Diperlukan *maintenace* terhadap aplikasi yang telah dibuat, agar dapat digunakan secara berkelanjutan selama kebutuhan terhadap informasi yang ada di Toko Sahabat ternak.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih merupakan bentuk apresiasi terhadap kontribusi pihak-pihak yang tidak bisa dijadikan sebagai *author*. Misalnya pemberi dana (sponsor) penelitian yang terkait dengan publikasi ini.

Daftar Pustaka

- Ananda, R. (2016). Peran Home Industri Dalam Meningkatkan Ekonomi Keluarga (Studi Kasus Home Industry Keripik Di Kelurahan Kubu Gadang). *JPM FISIP*, 3(2), 1-15.
- Andrianof, H. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Promosi Dan Penjualan Pada Toko Ruminansia Berbasis Web. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 5(1), 11-19.
- Anjelita, P. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi E-Learning Pada SMK Negeri 3 Batam. *Comasie Journal*, 1(1).
- Harison. (2016). Sistem Informasi Geografis Sarana Pada Kabupaten Pasaman Barat. *TEKNOIF*, 4(2), 40-50.
- Hastanti, R. P. (2015). Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan. *Jurnal Bianglala Informatika*, 3(2).
- Hasugian, P. S. (2018). Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 3(1), 82-86.
- Hasugian, P. S. (2018). Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 3(1), 82-86.
- Hasugian, P. S. (2018). Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 3(1).
- Maulana, S. M. (2015). Implementasi E-Commerce Sebagai Media Penjualan Online (Studi Kasus Pada Toko Pastbrik Kota Malang). *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, 29(1).
- Reza, F. (2016). Strategi Promosi Penjualan Online Lazada.co.id. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 4(1), 64-74.
- Siregar, V. M. (2018). Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Penjualan Produk. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 9(1), 15-21.