

RANCANG BANGUN PENJUALAN *LISENCE KEY* BERBASIS WEB PADA PT. GFSOFT INDONESIA

**Delson Angelo¹,
Muhammad Rasid Ridho²**

¹Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi, Universitas Putera Batam

²Dosen Program Studi Sistem Informasi, Universitas Putera Batam

email: pb181510005@upbatam.ac.id

ABSTRACT

Selling with the help of the internet and software is one of the used of technological development, selling with the help of the internet is easier to do for the general public because is can be accessed anywhere and anytime. PT Gfsoft Indonesia is a company that does business in the sale of software and services, and already exists in several big cities. Since 2008 until now Gfsoft application has helped many types of businesses. In order to meet the needs of different users, the application is sold with different packages that the user can choose according to his needs. It's just that the sales system still doesn't use software or database. Therefore PT Gfsoft Indonesia requires a web sales information system so that customers or consumers can easily get information about products and can order products directly sold through the website. The method used in making software is using the SDLC waterfall model method. With the help of the online sales system, the sales system has be changed to be available for purchase if the customer wants to place an order and can place an order via online or the internet. One of the goals of making this information system is also to increase sales at PT Gfsoft Indonesia so that it continues to grow.

Keywords: System; Online sales; Website; Waterfall

PENDAHULUAN

Dalam sistem informasi utamanya di bagian perkembangan teknologi berkembang dengan sangat pesat. Sistem informasi dapat mengalami perkembangan teknologi yang pesat, terutama di masa yang akan datang. Selain itu, seiring perkembangan sistem informasi terkini, kita sering mendengar teknologi berupa internet. Kemudahan penggunaan dilengkapi dengan teknologi Internet masa depan dan sangat penting untuk memudahkan pengguna memanfaatkan karakteristik dan fitur

Internet di dunia bisnis, terutama di media pemasaran global seperti pemasaran dan Internet. Hampir semua tindakan dapat dilakukan dengan menggunakan fasilitas komputer dan operasi internet, dan dalam pembahasan ini internet digunakan sebagai fungsi penjualan atau perdagangan online bagi orang-orang yang membutuhkan koneksi internet. PT Gfsoft indonesia adalah perusahaan yang berbisnis di bidang penjualan software dan jasa, dan sudah ada di beberapa kota besar. Sejak tahun 2008 hingga saat ini aplikasi gfsoft sudah membantu banyak

jenis usaha dimulai dari usaha supplier, Distributor, MiniMarket, dan jenis usaha lain nya. Untuk memenuhi kebutuhan user yang berbeda, aplikasi dijual dengan paket yang berbeda yang dapat dipilih oleh user sesuai dengan kebutuhannya. Hanya saja untuk sistem kerja penjualan masih belum menggunakan perangkat lunak atau database. Oleh karena itu PT Gsoft indonesia memerlukan sistem informasi penjualan web agar pelanggan atau konsumen bisa dengan gampang untuk memperoleh data produk detail tentang barang yang dibutuhkan dan dapat memesan langsung produk yang dijual melalui website. Untuk metode yang digunakan dalam pembuatan perangkat lunak yaitu menggunakan metode air terjun SDLC.

KAJIAN TEORI

2.1 Sistem

Berdasarkan penelitian (Maydianto & Ridho, 2021) Sistem yaitu sekumpulan unsur saling bergantung dan bersatu untuk bekerja sama dalam mencapai sebuah tujuan. Menurut (Anggraini et al., 2020) Sistem adalah elemen yang memiliki satu tujuan dan menggabungkannya bersama-sama untuk mencapai suatu tujuan. Menurut (Tukino, 2018) Sistem adalah sekumpulan elemen yang berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu. Sistem unsur adalah suatu sistem yang terdiri dari beberapa unsur yang saling berinteraksi, artinya merupakan satu kesatuan yang padu melalui kerja sama.

2.2 Informasi

Menurut (Maydianto & Ridho, 2021) Informasi merupakan sekumpulan fakta yang telah diolah sehingga data tersebut mempunyai makna bagi penganut dan biasanya digunakan untuk pengambilan keputusan. Pengertian Informasi menurut

(Mulia, 2020) Informasi adalah sebuah data olahan yang mempunyai nilai guna karena sumber informasinya adalah data dan data diwakili suatu keadaan tertentu. Menurut (Tukino, 2018) Informasi adalah data yang diubah menjadi format yang lebih bermakna dan berguna atau informasi yang menggambarkan kejadian bagi penerimanya untuk membuat keputusan saat ini dan masa depan.

2.3 Sistem Informasi

Menurut (Praguna & Nugroho, 2021) Sistem informasi adalah sistem di dalam perancangan yang mengumpulkan keperluan pemrosesan transaksi sehari-hari, membantu operasi, menyusun kegiatan strategis dan manajemen organisasi, dan menyediakan laporan pihak ketiga yang dibutuhkan. Menurut (Ahmadi, 2018) Sistem informasi adalah sebuah sistem yang termasuk dalam sebuah organisasi dan menangani transaksi sehari-hari, mendukung kegiatan operasional, administratif, dan strategis organisasi yang bisa memberikan laporan yang diperlukan kepada pihak luar.

2.4 DATABASE

Menurut (Fauzi & Sardiko, 2020) Database adalah gabungan informasi dasar yang diorganisasikan secara masuk akal dan diatur menurut tujuannya. Sedangkan menurut (Praguna & Nugroho, 2021) Database dapat digambarkan sebagai sebuah rumah atau tempat yang dijadikan untuk menyimpan berbagai macam data. Database diartikan juga sebuah software yang dibangun dan digunakan sebagai media untuk menyimpan data transaksi yang dihasilkan dari transaksi.

2.5 PHP

Menurut (Manuhutu & Otniel, 2021) PHP adalah bahasa perancangan yang bisa ditempatkan untuk membangun

perangkat lunak. PHP merupakan salah satu bahasa pemrograman yang dapat dijalankan baik di bagian server maupun side server. Sedangkan menurut (Hermiati et al., 2021) Bahasa HTML memungkinkan pembuatan aplikasi yang membolehkan pemrosesan data dan manipulasi data. Program PHP sangat efisien dan mudah digunakan karena dapat merubah tampilan dalam kondisi yang terus-menerus berubah. Bahasa PHP juga cenderung mudah dipelajari dan sangat fleksibel.

2.6 Website

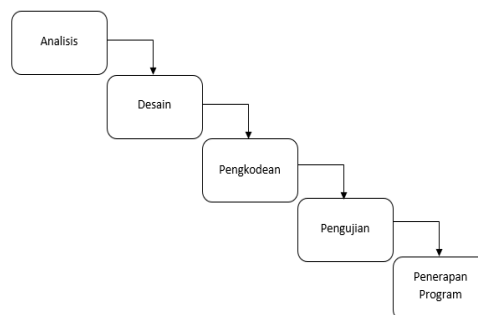
Menurut (Riko Rivanthio, 2020) Halaman web adalah lembaran yang digunakan untuk menunjukkan informasi seperti tulisan, ilustrasi, atau bunyi kartun yang masing-masing dihubungkan oleh tautan ke setiap halaman. Menurut (Syelfiyanda & Tukino, 2021) WWW atau World Wide Web dikenal sebagai jaringan petunjuk, menggunakan penyebutan ke halaman web (tautan) untuk memudahkan pengguna dalam menggunakannya.

2.7 Bootstrap

Bootstrap adalah kerangka kerja yang berfokus pada tampilan dan nuansa antarmuka, biasanya digunakan untuk membentuk representasi visual dari aplikasi web atau desain perangkat lunak. Sebagai pengguna kita hanya perlu memanggil setiap kelas yang digunakan untuk menghemat waktu dan mempermudah mengupdate website kita. Menurut (Maydianto & Ridho, 2021) Bootstrap adalah front-end framework yang mengutamakan tampilan pada mobile atau website. Bootstrap diimplementasikan menggunakan Less, teknologi css yang sederhana untuk dijalankan. Dengan adanya Less maka pembuatan tampilan design bisa mudah untuk dirubah.

METODE PENELITIAN

Untuk model desain yang penulis gunakan dalam penelitian ini model air terjun SDLC.



Gambar 1. Model Air Terjun

1. Analisis
Pengembang perlu mengetahui dan memahami perangkat lunak yang diinginkan penggunanya sebelum mereka memulai mengembangkan aplikasi. Oleh karena itu, pada langkah ini kami mengumpulkan ide untuk membuat aplikasi yang dikembangkan lebih mudah digunakan oleh pengguna.
2. Desain
Langkah ini dilakukan untuk membantu perancang mendefinisikan keseluruhan struktur perangkat lunak, antarmuka dan sistem.
3. Pengkodean
Setelah menerima hasil desain yang sesuai, hasil desain tersebut dimasukkan ke dalam aplikasi perangkat lunak. Langkah pengkodean ini menghasilkan perangkat lunak yang mirip dengan desain yang dikembangkan sebelumnya.

4. Pengujian
Bagian ini menjelaskan proses verifikasi dan pengujian sistem secara keseluruhan dan memastikan bahwa semua komponen telah diuji untuk menghindari crash atau kesalahan pada sistem.

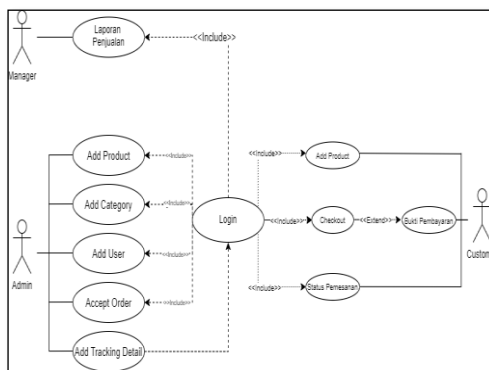
3.1 Metode Pengumpulan Data

Berdasarkan pencapaian tujuan pencapaian penelitian ini maka peneliti mengumpulkan data dari pihak perusahaan dan menggunakannya sebagai data pelaporan. Penelitian ini menggunakan Dua metode pengumpulan data.

1. Observasi
Metode observasi digunakan untuk menganalisis masalah yang muncul dan menemukan solusi yang sesuai untuk mengumpulkan data langsung dari mitra untuk meningkatkan dampaknya pada sisi penjualan dan menyediakan sarana yang tepat untuk mempromosikan produk untuk mitra.
2. Studi Literatur
Agar mendapatkan informasi sebagai bahan yang bisa dijadikan referensi dalam pembuatan perangkat lunak berbasis website untuk penjualan.

3.2 Use Case Diagram

Diagram Dibawah ini adalah diagram untuk mengidentifikasi atau menjelaskan orang-orang yang bisa berinteraksi dengan sistem, peran yang dikerjakan dan akan digambarkan berbagai proses yang terjadi di sistem dengan gambar use case.



Gambar 2. Usecase Diagram

Gambar diatas menunjukkan diagram usecase sistem yang terdiri dari tiga partisipan yang bertindak dalam sistem yaitu admin, customer, dan manager.

1. Admin
Admin memiliki akses dalam menggunakan semua fungsi yang tersedia pada perangkat lunak.
2. Customer
Customer hanya bisa memesan barang melalui pesanan yang dibenarkan oleh bagian admin untuk diproses pada langkah selanjutnya.
3. Manager
Manager bisa melihat total hasil laporan atau melihat hasil transaksi yang terjadi.

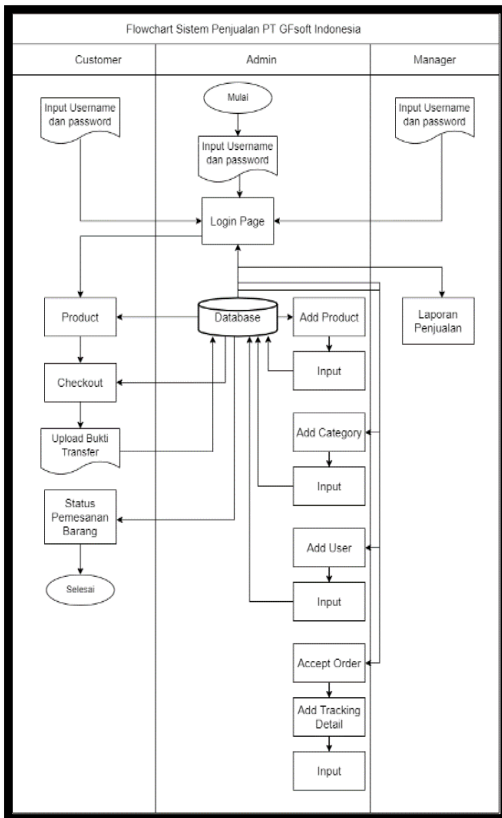
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang sudah dibuat dapat membantu pihak perusahaan dalam penjualan produk serta dapat membantu pengguna dalam mendapatkan informasi tentang produk yang dijual.

4.1 Flowchart Sistem Baru

Untuk lebih memahami struktur sistem baru pada PT.Gfsoft Indonesia, kami

menjelaskan dengan bantuan diagram flowchart.



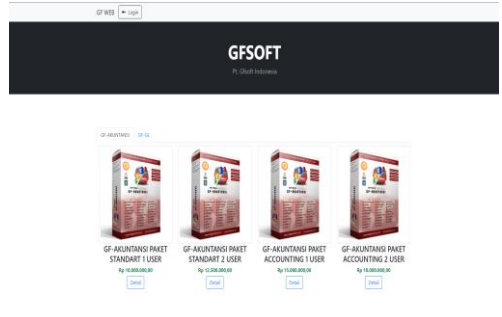
Gambar 3. Flowchart Sistem Baru

4.2 Tampilan Halaman Website

Tampilan website ini dirancang dengan tampilan yang mudah dimengerti agar bisa mendapatkan daya tarik dari pelanggan, halaman website ini terdiri dari beberapa halaman yaitu:

1. Halaman Utama

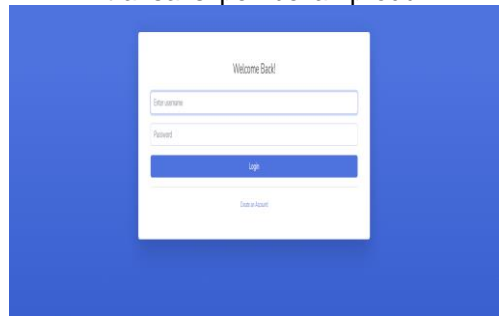
Halaman utama adalah tampilan yang muncul saat pelanggan membuka website pembelian online.



Gambar 4. Halaman Utama

2. Halaman Login

Halaman login digunakan pelanggan untuk memasukkan akun agar bisa melanjutkan transaksi pembelian produk.



Gambar 5. Halaman Login

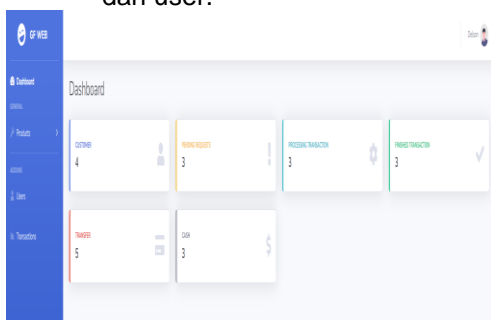
3. Halaman Register

Halaman Register digunakan pelanggan untuk mendaftarkan akun agar bisa login ke dalam website dan melanjutkan transaksi pembelian produk.



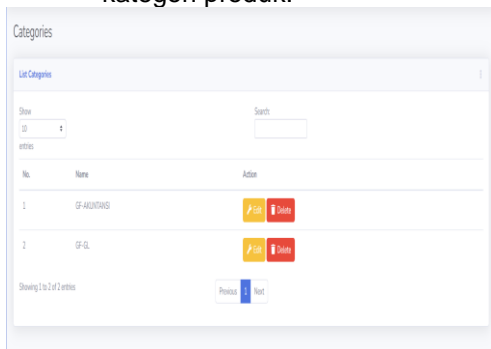
Gambar 6. Halaman Register

- Halaman Dashboard
Halaman *Dashboard* digunakan admin untuk melihat transaksi, menambahkan, merubah, dan menghapus produk serta kategori dan user.



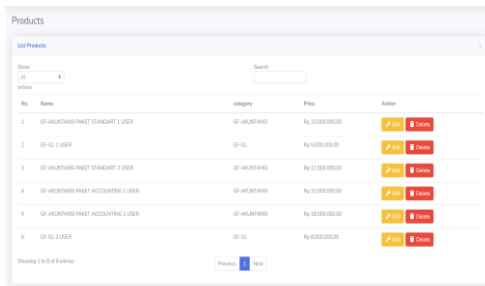
Gambar 7. Halaman Dashboard

- Halaman Category
Halaman *Category* digunakan admin untuk menambahkan, merubah, dan menghapus kategori produk.



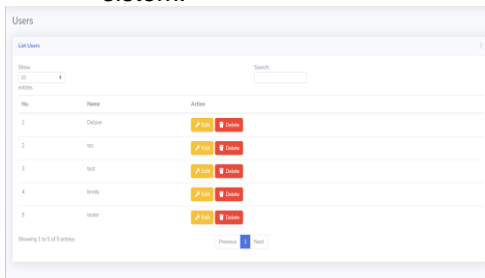
Gambar 8. Halaman Category

- Halaman Product
Halaman *Product* digunakan admin untuk menambahkan, merubah, dan menghapus produk.



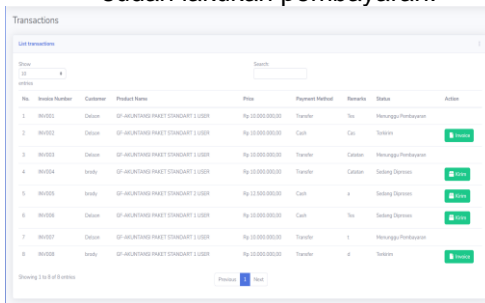
Gambar 9. Halaman Product

- Halaman Users
Halaman *Users* digunakan admin untuk menambahkan, merubah, dan menghapus user di dalam sistem.



Gambar 10. Halaman Users

- Halaman Transaction
Halaman *Transaction* digunakan admin untuk melihat transaksi yang terjadi dan digunakan untuk cetak invoice transaksi yang sudah lakukan pembayaran.



Gambar 11. Halaman Transaction

SIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Setelah menguraikan, membahas, mengatur, dan mengimplementasikan apa yang sudah diterangkan pada bab sebelumnya, penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam perancangan sistem informasi dibuat dalam basis website guna untuk mempermudah pelanggan memesan dan mencari informasi tentang produk dimanapun dan kapanpun.
2. Dengan merancang sebuah perangkat lunak sebagai penjualan online dapat memperbanyak penjualan sehingga dapat meningkatkan pengaruh terhadap penjualan produk

5.2 Saran

Saran yang dapat penulis berikan setelah melakukan penelitian ini adalah:

1. Sistem yang dibuat penulis pada dasarnya hanyalah sebatas informasi produk pada perusahaan, informasi perusahaan, serta informasi lainnya pada PT Gsoft Indonesia. Sehingga berharap bisa dilakukan pengembangan sistem dengan cakupan yang lebih luas lagi.
2. Diperlukan untuk melakukan pengontrolan dan peningkatan terhadap sistem informasi yang telah dibuat, agar bisa digunakan dalam jangka waktu yang lama.



Dari hasil penelitian berjudul Rancang Bangun Penjualan Lisence Key Berbasis Web Pada PT GFSOFT INDONESIA disusun dalam penelitian ini, kesimpulan yang dapat diambil adalah :

1. Untuk merancang sistem informasi penjualan berbasis web menggunakan metode model air terjun SDLC dan mendapat beberapa tabel seperti : tabel pelanggan, tabel admin, tabel produk, tabel kategori, tabel invoice untuk mendapatkan hasil laporan.
2. Mengimplementasikan sistem informasi penjualan dengan menggunakan Bootstrap dan bantuan xampp, database, browser, komputer, dan jaringan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, S. (2018). Sistem Informasi Penjualan Jam Pada Toko Permata Indah Tigo Kabupaten Indragiri Hilir Berbasis Web. *Sistemasi*, 7(3), 259. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v7i3.250>
- Anggraini, Y., Pasha, D., & Damayanti 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.
- Fauzi, M., & Sardiko, O. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Faq Departement Reward Management & Hris Pada Pt Mf Berbasis Web. *Jurnal Instrumentasi Dan Teknologi Informatika (JITI)*, 2(1), 8–14.
- Hermiati, R., Asnawati, A., & Kanedi, I. (2021). Pembuatan E-Commerce Pada Raja Komputer Menggunakan

- Bahasa Pemrograman Php Dan Database Mysql. *Jurnal Media Infotama*, 17(1), 54–66.
<https://doi.org/10.37676/jmi.v17i1.1317>
- Manuhutu, M. A., & Otniel. (2021). Sistem Informasi Promosi Tempat Wisata Di Kota Sorong Berbasis Website (Kasus : Kawasan Wisata Mangrove Klawalu). *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 5(1), 304–317.
- Maydianto, & Ridho, M. R. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Point Of Sale Dengan Framework Codeigniter Pada Cv Powershop. *Jurnal Comasie*, 4(2), 50–59.
<http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal/article/view/3173>
- Mulia, A. G. (2020). Sistem Informasi Absensi berbasis WEB di Politeknik Negeri Padang. *Jurnal Teknologi Informasi Indonesia (JTII)*, 5(1), 11–17.
<https://doi.org/10.30869/jtii.v5i1.519>
- Praguna, A. A., & Nugroho, A. C. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Persediaan Obat Pada Apotik Anugerah Medika Kotabumi Lampung Utara. *Jurnal Teknologi Terkini*, 1(2), 1–14.
<http://teknologiterkini.org/index.php/terkini/article/view/34>
- Riko Rivanthio, T. (2020). Perancangan Pengajuan Sidang Laporan Praktek Kerja Lapangan Mahasiswa Berbasis Website Pada Sekolah Tinggi Analis Bakti Asih Bandung. *Tematik*, 7(1), 108–119.
<https://doi.org/10.38204/tematik.v7i1.376>
- Syelfiyananda, S., & Tukino, T. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Pelayanan Pada Kelurahan Baloi Permai. *Jurnal Comasie*, 04(05).
<http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal/article/view/3494>
- Tukino. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Customer Relationship Management (Crm) Berbasis Web. *Computer Based Information System Journal*, 06(01), 12–22.

	<p>Biodata, Penulis pertama, Delson Angelo, merupakan mahasiswa Prodi Sistem Informasi Universitas Putera Batam</p>
	<p>Biodata, Penulis kedua, Muhammad Rased Ridho, S.Kom., M.St. , merupakan Dosen Prodi Sistem Informasi Universitas Putera Batam. Penulis banyak berkecimpung di bidang sistem informasi</p>