

APLIKASI SISTEM PENJUALAN ONLINE PADA TOKO STARS BERBASIS WEB

Hardiyanti^{*1}, Astri Yayuk Abriyani Gani², Zainuddin³

^{1,2,3}Program Studi Sistem Informasi, STMIK Catur Sakti Kendari

e-mail : ^{*1}anti.kdi133@gmail.com, ²yayuastri88@gmail.com, ³udink005@gmail.com

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah Aplikasi Penjualan Online untuk Toko Stars menggunakan platform web. Untuk mencapai tujuan ini, diperlukan teknik perancangan sistem yang digunakan untuk menggambarkan proses yang akan diimplementasikan dalam aplikasi. Metode perancangan sistem yang diterapkan meliputi Data Flow Diagram (DFD), Flowchart sistem yang berjalan, serta Flowchart sistem yang diusulkan. Selain itu, perancangan basis data juga dilakukan dengan menggunakan Entity Relationship Diagram (ERD) dan merancang relasi tabel yang sesuai. Hasil dari pembuatan aplikasi penjualan online ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mempermudah proses transaksi jual beli secara online di Toko Stars, meningkatkan efisiensi, dan memperluas jangkauan pasar bagi Toko Stars dalam industri perdagangan elektronik.

Kata Kunci : Aplikasi, Data Flow Diagram, Relasi Tabel, Flowchart, MySQL

I. PENDAHULUAN

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, banyak perusahaan dalam berbagai skala, termasuk industri kecil dan besar, yang mendapati kebutuhan untuk memanfaatkan teknologi sebagai alat untuk bertahan dan berkembang dalam persaingan ekonomi yang semakin ketat. Model bisnis Business to Customer (B2C) menjadi salah satu pendekatan yang semakin populer, di mana produsen atau penjual berinteraksi langsung dengan konsumen melalui platform online. Dalam model ini, akses terbuka bagi masyarakat umum untuk melakukan transaksi melalui website yang disediakan oleh penjual.[1]

Perkembangan teknologi informasi juga memberikan dampak signifikan dalam bidang perdagangan, mengubah cara manusia melakukan transaksi jual beli. Media e-commerce, yang memungkinkan transaksi tanpa pertemuan langsung antara penjual dan pembeli, telah menjadi tren yang semakin dominan. Toko Stars, sebagai salah satu toko yang menjual sepatu dan sandal, merasakan kebutuhan untuk beradaptasi dengan tren ini. Saat ini, sistem penjualan di Toko Stars masih dilakukan secara konvensional, dengan konsumen harus datang langsung ke

toko untuk membeli dan membayar produk. Namun, kurangnya media promosi dan informasi yang efektif mengenai produk menjadi kendala dalam mencapai potensi penjualan maksimal.[2]

Berdasarkan tantangan tersebut, Tugas Akhir ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi sistem penjualan online dengan judul "Aplikasi Sistem Penjualan Online Pada Toko Stars Berbasis Web", sebagai langkah untuk mengatasi kendala dalam pemasaran dan penjualan produk serta meningkatkan kenyamanan dan kemudahan akses bagi konsumen dalam melakukan transaksi.[3]

II. LANDASAN TEORI

2.1 Aplikasi

Aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang dirancang untuk memenuhi berbagai kebutuhan tertentu pengguna, seperti pengolahan dokumen, pengaturan jendela, permainan (game), dan lain sebagainya. Aplikasi merupakan unit perangkat lunak yang diciptakan dengan tujuan untuk memenuhi berbagai kebutuhan aktivitas, seperti kegiatan bisnis, hiburan, layanan masyarakat, periklanan, atau proses lain yang sebelumnya dilakukan secara manual oleh manusia (Guntari, Reksa, & Riswan Setiawan).[4]

2.2 Sistem

Abdul Kadir menjelaskan bahwa "Sistem adalah kumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang bertujuan untuk mencapai satu tujuan". Sutabari mendefinisikan sistem sebagai "sebuah kumpulan elemen yang saling terhubung dan berinteraksi dalam suatu kesatuan untuk melaksanakan proses menuju pencapaian suatu tujuan utama".[5]

2.3 Penjualan

Menurut Francis Tantri dan Thamrin "penjualan adalah bagian dari promosi dan promosi adalah salah satu bagian dari keseluruhan sistem pemasaran". Dari definisi para ahli di atas sudah jelas bahwa penjualan bukan hanya perihal kegiatan menjual barang maupun jasa tapi lebih jauh dari hal itu, bahwa penjualan menyangkut bagaimana kegiatan sebelum dan sesudah kegiatan itu berjalan. Dengan demikian, disimpulkan bahwa penjualan adalah aktivitas maupun kegiatan yang dilakukan manusia yang saling menguntungkan satu sama lain, dimana penjual menawarkan produk yang

dimiliki pada konsumen tersebut untuk sedia mengeluarkan uang guna membeli suatu produk yang ditawarkan oleh penjual.[6]

2.4 Ecommerce

E-Commerce merupakan proses jual beli jasa atau produk antara konsumen dan produsen melalui internet dan sejenis mekanisme bisnis elektronik yang fokus pada transaksi bisnis berbasis individu dengan menggunakan internet sebagai media pertukaran barang atau jasa baik antar instansi atau individu dengan instansi.

E-commerce adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet, televisi, www atau jaringan komputer lainnya

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa "E-commerce adalah kegiatan jual beli, pemasaran, dan distribusi barang atau produk yang dilakukan secara online melalui sistem elektronik".[7]

2.5 Database

Menurut Budi Raharjo, "Database adalah koleksi data yang terintegrasi dan terorganisir dengan baik sehingga memungkinkan manipulasi, pengambilan, dan pencarian data dengan cepat." Pamungkas, mendefinisikan basis data sebagai "sebuah kumpulan data yang saling terhubung yang disimpan secara bersama-sama pada media tertentu, diatur berdasarkan skema atau struktur tertentu, dan dikelola menggunakan perangkat lunak tertentu untuk tujuan manipulasi dan penggunaan yang spesifik".[8]

2.6 **flowchart** adalah ambaran simbolik dari algoritma atau prosedur yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah. Menurut Iswandy dan Eka (2015), flowchart merupakan representasi visual dari urutan langkah-langkah kerja dalam suatu proses, yang disajikan dengan menggunakan simbol-simbol yang tersusun secara sistematis.[9]

2.7 Data Flow Diagram

Menurut Wahana dan Purliansyah (2012), Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu model sistem yang digunakan untuk mengilustrasikan pembagian sistem ke dalam modul yang lebih kecil.[10]

2.8 PHP

Menurut .[11], PHP adalah singkatan dari Hypertext Preprocessor, merupakan bahasa pemrograman webserver-side yang bersifat open source. PHP merupakan script yang terintegrasi dengan HTML dan berjalan di sisi server (server side HTML embedded scripting). Menurut Susilo, PHP adalah bahasa pemrograman yang secara luas digunakan untuk pembuatan dan pengembangan situs web, serta dapat digunakan dalam kode HTML.[11]

2.9 Xampp

Xampp Menurut Madcoms "Xampp adalah sebuah paket kumpulan *software* yang terdiri dari Apache, MySQL, phpMyAdmin, PHP, Perl, Filezilla dan lain-lain yang berfungsi untuk memudahkan instalasi lingkungan PHP, dimana biasanya lingkungan pengembangan web memerlukan PHP, Apache, MySQL, dan phpMyAdmin serta *software* lainnya yang terkait dengan pengembangan web.[12]

2.10 Sublime text

Menurut Supono & Putratama (2016:14), Sublime Text adalah perangkat lunak editor teks yang digunakan untuk membuat atau mengedit aplikasi. Sublime Text merupakan editor teks yang menawarkan beragam fitur pendukung bagi para programmer [13]

2.11 Relasi Tabel

Menurut (Gintara, Ni Luh Wiwik Sri Rahayu, 2010) relasi tabel merupakan relasi atau hubungan antara tabel yang satu dengan yang lain pada database.[14]

2.12 Website

Menurut (Josi, Ahmat, 2016) *Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*).[15]

III METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi Penelitian

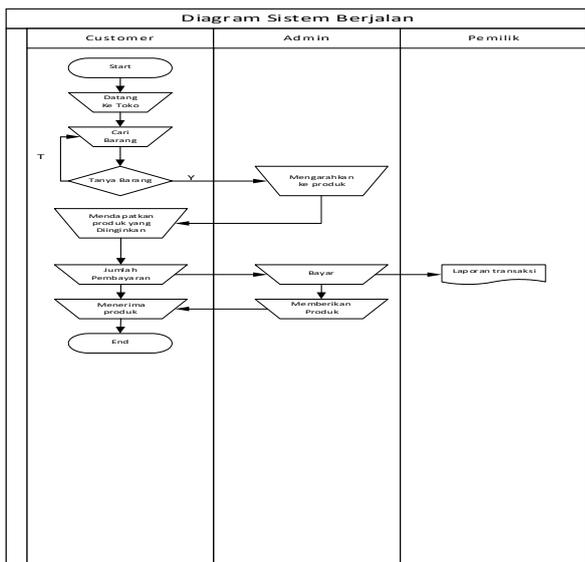
Toko Stars merupakan perusahaan yang bergerak dibidang penjualan sepatu dan sandal. Lokasinya berada di jalan MT. Haryono No 6, Kendari, wu-wua, Sulawesi Tenggara 93117

3.2 Analisis Sistem

Analisis sistem yang diterapkan sistem yang saat ini sedang digunakan pada objek penelitian, tujuan dari perancangan sistem yang diterapkan yaitu untuk memberikan gambaran terhadap proses sistem yang sedang digunakan pada Toko Stars sehingga dapat memberikan gambaran dan bisa dijadikan sebagai bahan dalam evaluasi sistem yang berjalan sebelum ada program secara efektif.

A. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

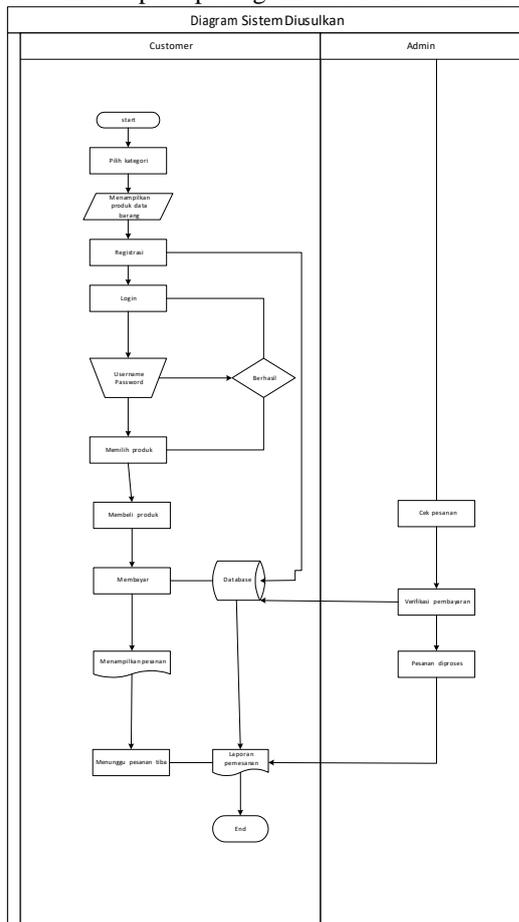
Analisis sistem yang sedang berjalan yaitu saat ini sedang digunakan pada objek penelitian, tujuan dari perancangan sistem yang diterapkan yaitu untuk memberikan gambaran terhadap proses sistem yang sedang digunakan pada Toko stars. Alur sistem berjalan tampak pada Gambar 3.2 dibawah ini.



Gambar 1. Diagram Sistem Berjalan

B. Analisis Sistem Yang Diusulkan

Analisa sistem yang diusulkan bertujuan untuk menggambarkan sebuah proses dimana dari sistem yang berjalan, pengolahan data tersebut terdiri dari input, process dan output. Sistem yang dirancang ini menggunakan media komputer sebagai bagian dari sistem dan diaplikasikan ke dalam satu program aplikasi. Sistem yang diusulkan seperti pada gambar 3.2 dibawah ini :



Gambar 2. Diagram Sistem diusulkan

3.3 Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan gambaran secara

umum proses sistem yang terjadi antara user dan program. Tujuan perancangan ini akan memberikan gambaran penjelasan alur-alur data yang terjadi dalam sistem yang akan pada Toko Stars. Metode perancangan yang digunakan yaitu metode Data Flow Diagram (DFD) yang terdiri dari diagram konteks dan level 0.

A. Diagram Konteks

Diagram konteks akan menggambarkan secara umum hubungan proses yang terjadi antara admin, customer dan program. Seperti pada gambar 3.4 dibawah ini.

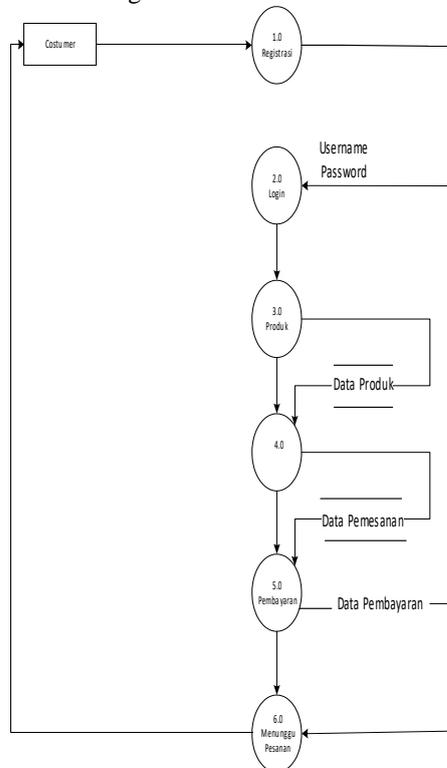


Gambar 3. Diagram Konteks

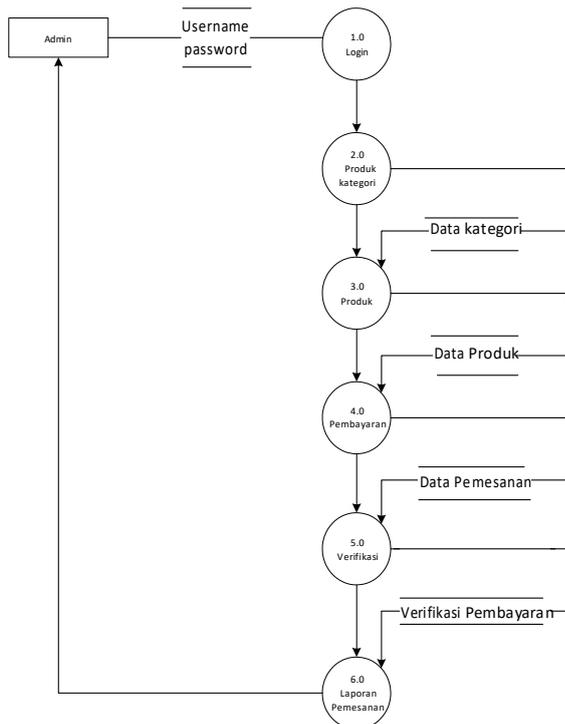
B. Diagram Level 0

Diagram level nol merupakan diagram alur proses yang menjelaskan secara detail yang terjadi antara user dan bagian-bagian proses yang terdapat dalam program.

Diagram Level 0 Customer



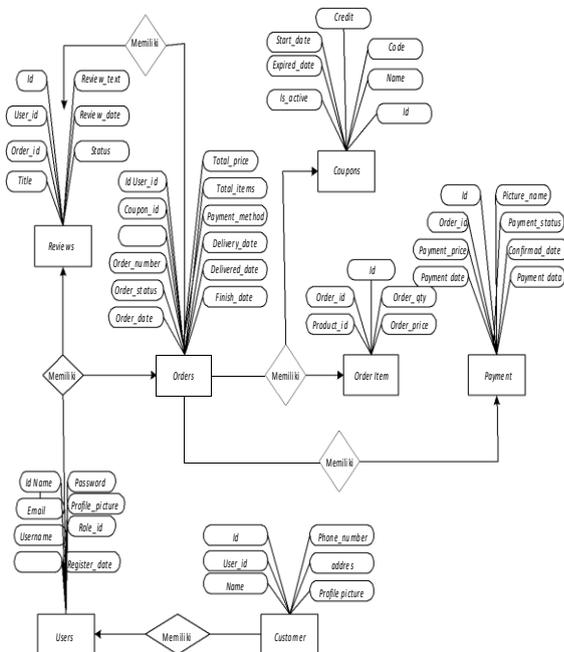
Gambar 4. Diagram Level 0 Customer



Gambar 4. Diagram Level 0 Admin

3.4 Perancangan Database

Perancangan *database* diperlukan untuk memberikan keterangan tentang hubungan antara tabel ketabel lainnya yang digunakan dalam *database* yang digunakan yaitu metode *Entity Relationship Diagram* (ERD). Adapun desain database menggunakan metode *Entity Relationship Diagram* dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

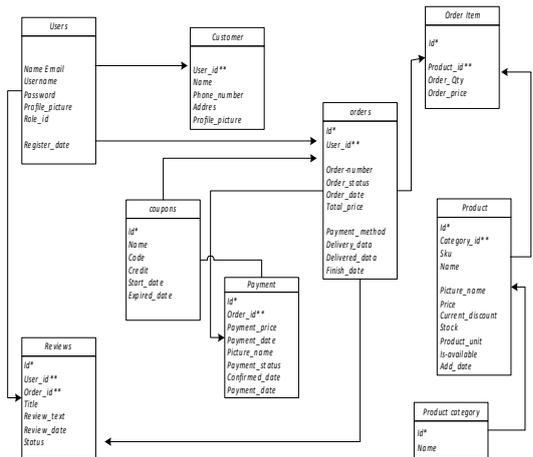


Gambar 5. Perancangan database

3.5 Relasi Tabel

Relasi menunjukkan adanya hubungan antara tabel dengan tabel yang lain pada *database*. Adapun relasi tabel aplikasi penjualan online pada toko stars berbasis web dapat dilihat seperti Gambar 3.7

dibawah ini.



Gambar 6. Relasi Tabel

3.6 Perancangan Interface

Perancangan interface atau tahap tata muka diperlukan untuk melakukan setiap petunjuk atau kode program yang akan dijalankan baik itu untuk input ataupun output. Pada prinsipnya *interface* yang akan dibuat harus mudah agar dapat dioperasikan oleh pengguna dan dapat dimengerti tujuan dari perintah program.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

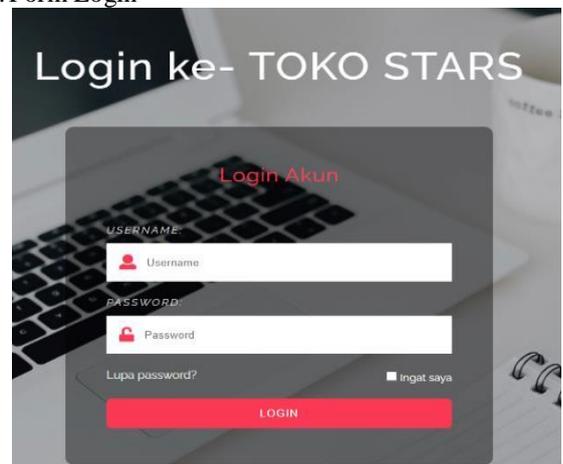
4.1 Implementasi Sistem

Aplikasi ini dapat dioperasikan pada PC (Personal Computer), laptop yang menggunakan sistem operasi Windows 7, Windows 8, dan Windows 10. Dibutuhkan juga perangkat lunak (software) XAMPP versi 3.2.2 untuk mengaktifkan database server, serta Google Chrome atau Mozilla Firefox sebagai peramban web, dan Sublime Text 3 sebagai editor teks.

4.2 Hasil Implementasi

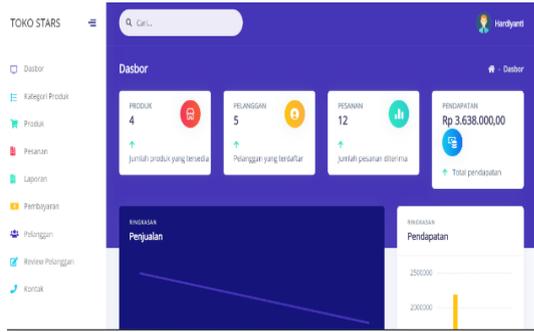
Hasil implementasi perangkat lunak adalah dari program Aplikasi Sistem Penjualan Online Pada Toko Stars yang telah dibuat. Berikut adalah beberapa antarmuka perangkat lunak yang telah dikembangkan dalam aplikasi ini:

1. Form Login



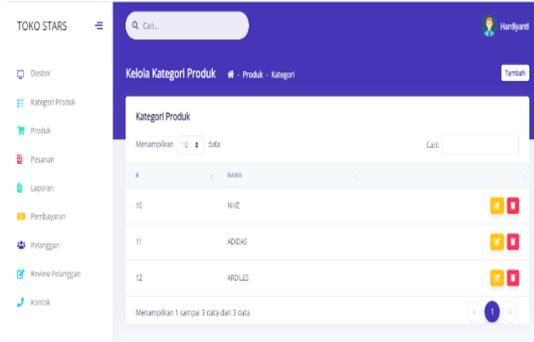
Gambar 7. Form Login

2. Form Halaman Utama Admin



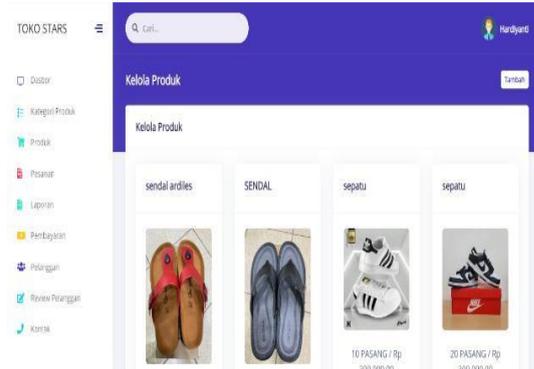
Gambar 8. Halaman Utama Admin

3. Form Kategori Produk



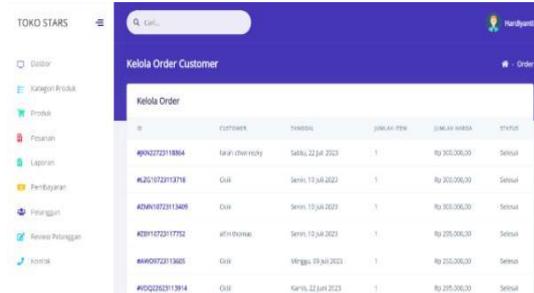
Gambar 9. Kategori Produk

4. Form Produk



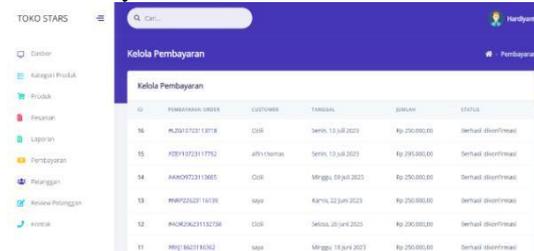
Gambar 10. From Produk

5. Form Pesanan Admin



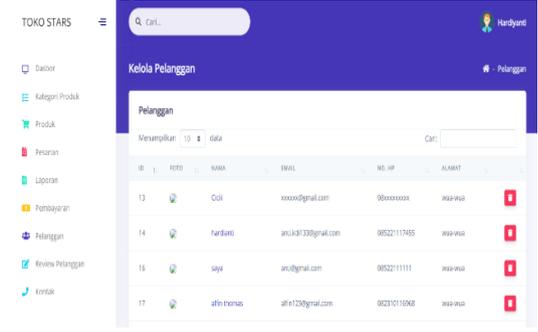
Gambar 11. From Pesana Admin

6. Form Pembayaran Admin



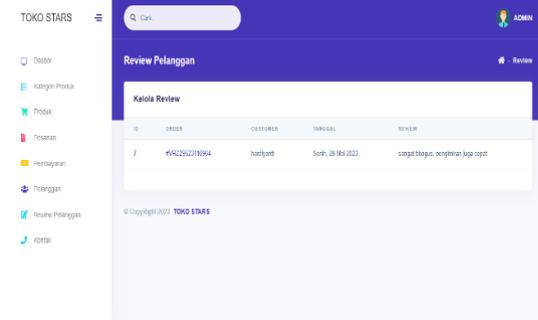
Gambar 11. From Pembayaran Admin

7. Form Pelanggan



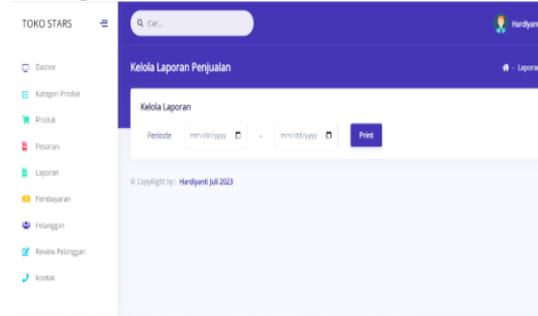
Gambar 12. From Pelanggan

8. Form Review Pelanggan



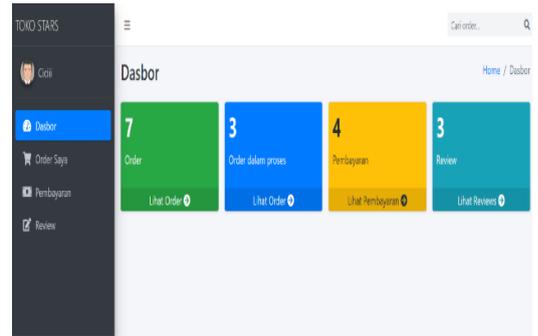
Gambar 13. Form Review Pelanggan

9. Form Laporan



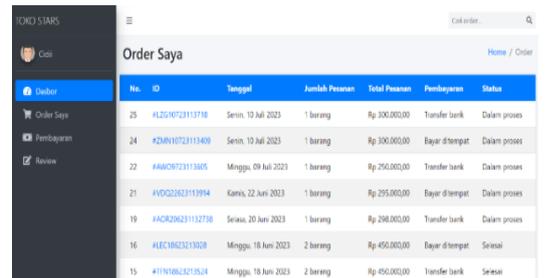
Gambar 14. From Laporan

10. Form Menu Utama Customer



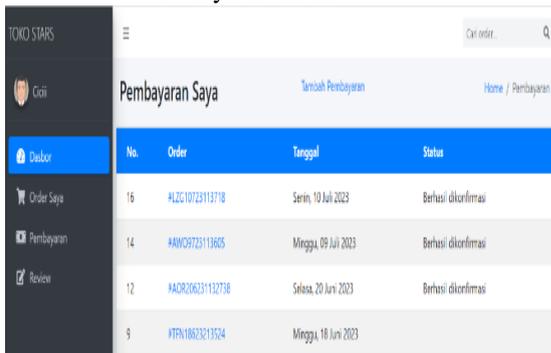
Gambar 15. Form Menu Utama Customer

11. Form Menu order Customer



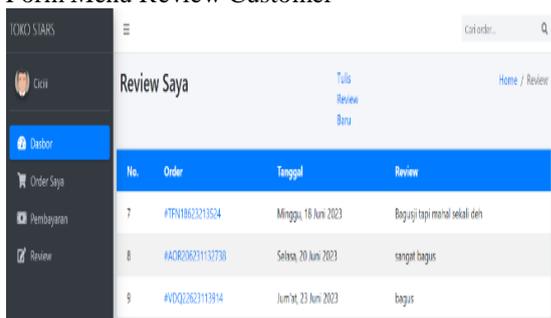
Gambar 16. Form Menu order Customer

12. Form Menu Pembayaran Customer



Gambar 17. Form Menu Pembayaran Customer

13. Form Menu Review Customer



Gambar 18. Form Menu Review Customer

V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Beberapa kesimpulan yang dapat diberikan berdasarkan penelitian ini adalah:

1. Aplikasi penjualan online pada Toko Stars dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman web dan MySQL sebagai basis data.
2. Penerapan sistem E-commerce untuk sistem penjualan ini diharapkan mampu menjalankan fungsinya dengan baik, yakni membantu Toko Stars dalam menjual produknya secara online.
3. Aplikasi ini diharapkan mampu memberikan informasi yang akurat kepada pelanggan mengenai produk yang ditawarkan.

5.2 Saran

Aplikasi yang telah dibuat adalah langkah yang realistis dan sangat baik. Setiap aplikasi yang dikembangkan pasti memiliki potensi untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut. Dengan menyadari kekurangan tersebut, aplikasi dapat terus ditingkatkan agar lebih sesuai dengan porsi dan kebutuhan yang diinginkan. Referensi yang disediakan oleh aplikasi yang telah dibuat menjadi nilai tambah bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan sistem aplikasi serupa. Peneliti dapat menggunakan aplikasi sebagai contoh, melihat bagaimana struktur dan alur data diimplementasikan, dan belajar dari solusi yang telah diberikan untuk mengatasi masalah-masalah yang mungkin muncul.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Kadir, *Pengenalan sistem informasi edisi revisi*. Andi, 2017.
- [2] A. Adelia and J. Setiawan, "Implementasi Customer Relationship Management (CRM) pada Sistem Reservasi Hotel berbasis Website dan Desktop," *J. Tek. Inform. Dan Sist. Inf.*, vol. 6, no. 2, p. 219482, 2011.
- [3] L. Puad, R. L. Budiarti, and Y. Prisdawarti, "SISTEM INFORMASI MONITORING EKSTRA KURIKULER SMP NEGERI 7 KOTA JAMBI BERBASIS WEB," *J. Akad.*, vol. 15, no. 1, pp. 1–6, 2022.
- [4] R. S. Afandi and E. H. Saputra, "Aplikasi Mobile Informasi Kafe 24 Jam Di Yogyakarta Berbasis Android," *Data Manaj. dan Teknol. Inf.*, vol. 14, no. 3, p. 49, 2013.
- [5] A. R. Tanaamah and A. F. Wijaya, "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berdasarkan Stok Gudang Berbasis Client Server: Studi Kasus Toko Grosir 'Restu Anda.'" Program Studi Sistem Informasi FTI-UKSW, 2017.
- [6] A. Anthony, A. R. Tanaamah, and A. F. Wijaya, "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berdasarkan Stok Gudang Berbasis Client Server (Studi Kasus Toko Grosir 'Restu Anda')." *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. p-ISSN*, vol. 2355, p. 7699, 2017.
- [7] B. C. Neyfa and G. s Salsabila, "Perancangan Aplikasi E-Canteen Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Object Oriented Analysis & Design (OOAD)," *J. Penelit. Komun. dan Opini Publik*, vol. 20, no. 1, 2016.
- [8] B. Raharjo, "Belajar otodidak membuat database menggunakan MySQL," *Bandung Inform.*, pp. 21–22, 2011.
- [9] K. Charntaweekhun and S. Wangsiripitak, "Visual programming using flowchart," in *2006 International Symposium on Communications and Information Technologies*, IEEE, 2006, pp. 1062–1065.
- [10] Q. Li and Y.-L. Chen, "Data flow diagram," in *Modeling and Analysis of Enterprise and Information Systems*, Springer, 2009, pp. 85–97.
- [11] A. Solichin, *Pemrograman web dengan PHP dan MySQL*. Penerbit Budi Luhur, 2016.
- [12] P. Kumari and R. Nandal, "A Research Paper On Website Development Optimization Using Xampp/PHP.," *Int. J. Adv. Res. Comput. Sci.*, vol. 8, no. 5, 2017.
- [13] B. Itsnania and I. N. Suputra, "Mobile learning application berbasis sublime text pada mata pelajaran kearsipan,"