SISTEM INFORMASI BERBASIS *WEBSITE* PADA PENJUALAN *SEAFOOD* KECAMATAN KARANG AGUNG ILIR

[1]Marlindawati, [2]Rizqi Dwi Ramadhan
[1]Manajemen Informatika, Fakultas Vokasi, Universitas Bina Darma, marlindawati@binadarma.ac.id
[2]Manajemen Informatika, Fakultas Vokasi, Universitas Bina Darma, rizqir35@gmail.com

Abstract *- Internet technology is a medium of information that is very useful in disseminating information. The internet can be accessed 24 hours a day, 7 days a week and can be accessed by anyone and anywhere as long as there is a connection. Internet technology has a significant impact on the business world (e-commerce) with the opening of online trading channels making it very easy for prospective customers to view information on goods, order or make payments. That means online sales transactions have potential customers from all over the world. Seafood District of Karang Agung Ilir is a UKM (Small and Medium Enterprises) engaged in the sale of Seafood such as shrimp, crabs, and squid. The current sales system still uses traditional village activities or what is commonly referred to as market circles. If you only rely on the sales system in the traditional way of the village or commonly referred to as the community market, the customers who come are from the local area. Therefore, it is necessary to study the condition of UKM to develop systems in terms of information and sales services to customers. By providing an online-based sales information system media. Designed to use web or internet media to minimize sales transportation time and costs with the aim of improving service for customers. So as to increase sales volume and attractiveness of goods offered by these UKM.*

Keywords: Information systems, Seafood sales, PHP, Mysql.

Abstrak - Teknologi internet merupakan media informasi yang sangat bermanfaat dalam penyebaran informasi. Internet mampu diakses 24 jam dalam sehari, 7 hari dalam seminggu dan dapat diakses siapa saja dan dimana saja selama ada koneksi. Teknologi internet berdampak cukup besar pada dunia bisnis *(e-commerce)* dengan dibukanya jalur perdagangan *online* sangat memudahkan bagi calon *customer* untuk melihat informasi barang, memesan ataupun melakukan pembayaran. Itu berarti transaksi penjualan secara *online* mempunyai calón customers yang potensial dari seluruh dunia. *Seafood* Kecamatan Karang Agung Ilir adalah sebuah UKM (Usaha Kecil Menengah) yang bergerak dibidang penjualan *Seafood* seperti udang, kepiting, dan cumi. Sistem penjualan saat ini masih menggunakan kegiatan tradisional desa atau biasa yang disebut dengan pasar kalangan . Jika hanya mengandalkan sistem penjualan dengan cara tradisional desa atau yang biasa disebut dengan pasar kalangan maka pelanggan yang datang adalah yang berasal dari daerah setempat. Oleh karena itu, perlu adanya kajian terhadap kondisi UKM untuk mengembangkan sistem dari segi informasi dan pelayanan penjualan terhadap *customers.* Dengan menyediakan media sistem informasi penjualan berbasis *online.* Dirancang menggunakan media web atau internet untuk meminimalisir waktu dan biaya transportasi penjualan dengan tujuan meningkatkan pelayanan bagi customers. Sehingga dapat meningkatkan volume penjualan dan daya tarik barang yang ditawarkan oleh UKM tersebut.

Kata kunci: Sistem informasi, penjualan *Seafood,* PHP,Mysql.

1. Pendahuluan

Teknologi internet merupakan media informasi yang sangat bermanfaat dalam penyebaran informasi. Internet mampu diakses 24 jam dalam sehari, 7 hari dalam seminggu dan dapat diakses siapa saja dan dimana saja selama ada koneksi. *Seafood* Kecamatan Karang Agung Ilir adalah sebuah UKM (Usaha Kecil Menengah) yang bergerak dibidang penjualan *Seafood* seperti udang, kepiting, dan cumi. Sistem penjualan saat ini masih menggunakan kegiatan tradisional desa atau biasa yang disebut dengan pasar kalangan .

Jika hanya mengandalkan sistem penjualan dengan cara tradisional desa atau yang biasa disebut dengan pasar kalangan maka pelanggan yang datang adalah yang berasal dari daerah

setempat. mengingat keberadaan desa kecamatan karang agung ilir terlalu jauh membuat *customer* yang bukan berasal dari desa setempat jadi terlalu banyak mengeluarkan biaya hanya untuk mensurvei *seafood* yang akan dibeli. Oleh karena itu, perlu adanya kajian terhadap kondisi UKM untuk mengembangkan sistem dari segi informasi dan pelayanan penjualan terhadap *customers.*

Dengan menyediakan media sistem informasi penjualan berbasis *online.* Dirancang menggunakan media web atau internet untuk meminimalisir waktu dan biaya transportasi penjualan dengan tujuan meningkatkan pelayanan bagi customers. Sehingga dapat meningkatkan volume penjualan dan daya tarik barang yang ditawarkan oleh UKM tersebut.

2. Tinjauan Pustaka

Dalam proses perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web diperlukan penjelasan atau teori yang dapat mendukung dan menunjang keberhasilan dalam pembuatan sistem informasi tersebut serta untuk menjelaskan kepada user bagaimana fungsi dan manfaat dari Sistem Informasi Penjualan Berbasis web Pada *Seafood* kecamatan Karang Agung Ilir.

2.1 Definisi Sistem Informasi

"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 laporan-laporan yang diperlukan oleh pihak luar tertentu" [1].

2.2 Pengertian UML (*Unified Modelling Language)*

"UML (*Unified Modelling Language*) adalah bahasa pemodelan sistem atau perangkat lunak yang berparadigma berorientasi objek" [2]. Pengembangan UML dimulai dari kerjasama Grady Booch dan James Rumbaugh pada tahun 1994 untuk mengkombinasikan 2 metologi terkenal Booch dan OMT (*Object Management Group*). Notasi UML terutama diurutkan dari 3 notasi yang telah ada sebelumnya, yakni Grady Booch OOD (*Object Oriented Design*), Jim Rumbough OMT (*Object Modelling Technique*) dan Ivar jacobson OOSE (*Object Oriented Software Engineering*).

2.3 PHP

"PHP adalah salah satu bahasa pemrograman skrip yang dirancang untuk membangun aplikasi *web*" [3]. fungsi PHP itu sendiri digunakaan sebagai *parsing* di dalam *web server* oleh *interpreter* PHP dan diterjemahkan ke dalam dokumen HTML, yang selanjutnya akan ditampilkan kembali ke halaman *web browser*.

2.4 *Mysql*

"*MySQL* merupakan sistem *database* yang banyak digunakan untuk pengembangan aplikasi *web*" [3]. Fungsinya untuk koneksi ke *server database* menggunakan pola yang sama yaitu *server, port, user, password*.

2.5 *Adobe Dreamweaver*

"*Adobe Dreamweaver CS6* merupakan aplikasi versi terbaru dari *Adobe Dreamweaver* sebelumnya adalah *Adobe Dreamweaver CS5* yaitu untuk melakukan perancangan desain *web* secara visual atau aplikasi *webeditor*" [4]. Aplikasi ini berfungsi sebagai pengintegrasian beragam fitur untuk memenuhi kebutuhan pengembangan *website*, termasuk pembuatan halaman *web* dan pengelolaannya.

2.6 HTML (*Hyper Text Markup Language*)

"HTML atau *Hypertext Markup Language* adalah suatu format data yang digunakan untuk membuat dokumen *hypertext* (teks pada komputer yang memungkinkan *user* saling mengirimkan informasi (*request-respon*)" [4].

2.7 CSS

"CSS adalah bahasa pengkodean yang digunakan untuk menata gaya tampilan halaman *web* agar lebih cantik dan indah saat ditampilkan di *web browser*" [1].

3. Analisis Sistem

Analisis sistem dilakukan untuk mengetahui spesifikasi kebutuhan sistem dalam membangun aplikasi sistem informasi penjualan *seafood*. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah SDLC (*System Development Life Cycle*) Waterfall, yaitu proses pembuatan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem tersebut.

3.1 Analisis Sistem Yang Berjalan

Seafood Kecamatan Karang Agung Ilir adalah sebuah UKM (Usaha Kecil Menengah) yang bergerak dibidang penjualan *seafood* seperti udang, kepiting dan cumi. Sistem penjualan *Seafood* Kecamatan Karang Agung Ilir ini masih menggunakan kegiatan tradisional desa atau yang biasa disebut dengan pasar kalangan (cara konvensional). Jika hanya mengandalkan sistem penjualan dengan cara tradisional desa atau yang biasa disebut dengan pasar kalangan maka pelanggan yang datang adalah yang berasal dari daerah setempat. Mengingat keberadaan desa kecamatan Karang Agung Ilir terlalu jauh membuat *customer* yang bukan berasal dari desa setempat jadi terlalu banyak mengeluarkan biaya hanya untuk mensurvei *seafood* yang akan dibeli.

Dari permasalahan tersebut diatas, maka penulis berkeinginan untuk membangun suatu aplikasi sistem informasi penjualan *seafood*. Dengan aplikasi berbasis *website* ini diharapkan akan dapat memperluas pemasaran produk dari *seafood* Karang Agung Ilir ini.

3.2 Perancangan

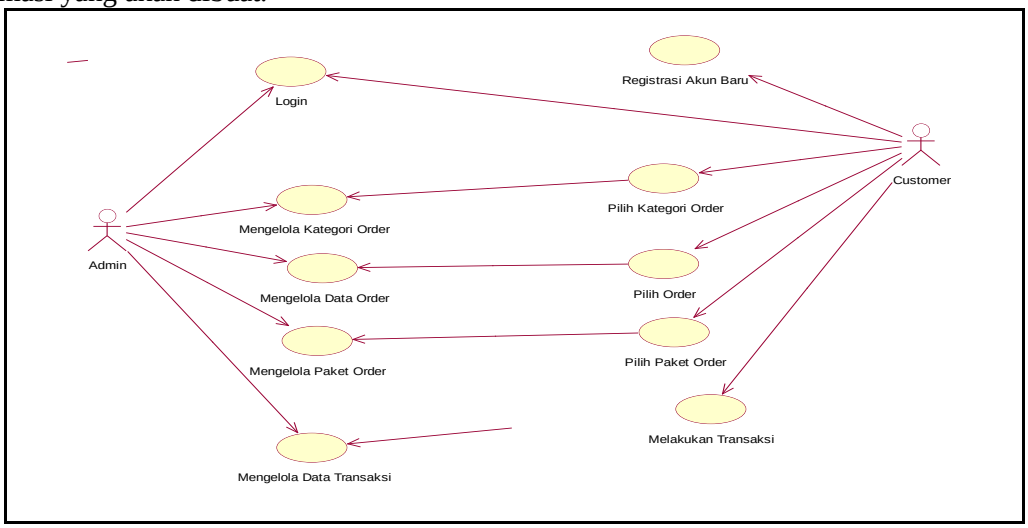
Pada proses perancangan sistem yang akan dibangun, dibuat dengan menggunakan beberapa bentuk rancangan yaitu *use case diagram*, *activity*, desain tabel, desain *input* dan desain *output*.

3.2.1 *Unified Modeling Language* (UML)

Untuk mendapatkan sistem secara terperinci adalah memberikan gambaran tentang rancangan sistem yang akan di terapkan dan detail desain yaitu pembuatan desain table, desain *input* dan *output*. Rancangan sistem dirancang menggunakan *Unified Modeling Language (*UML*)* yang terdiri dari *Use Case Diagram,class diagram* dan *Activity Diagram.*

3.2.2 *Use Case Diagram*

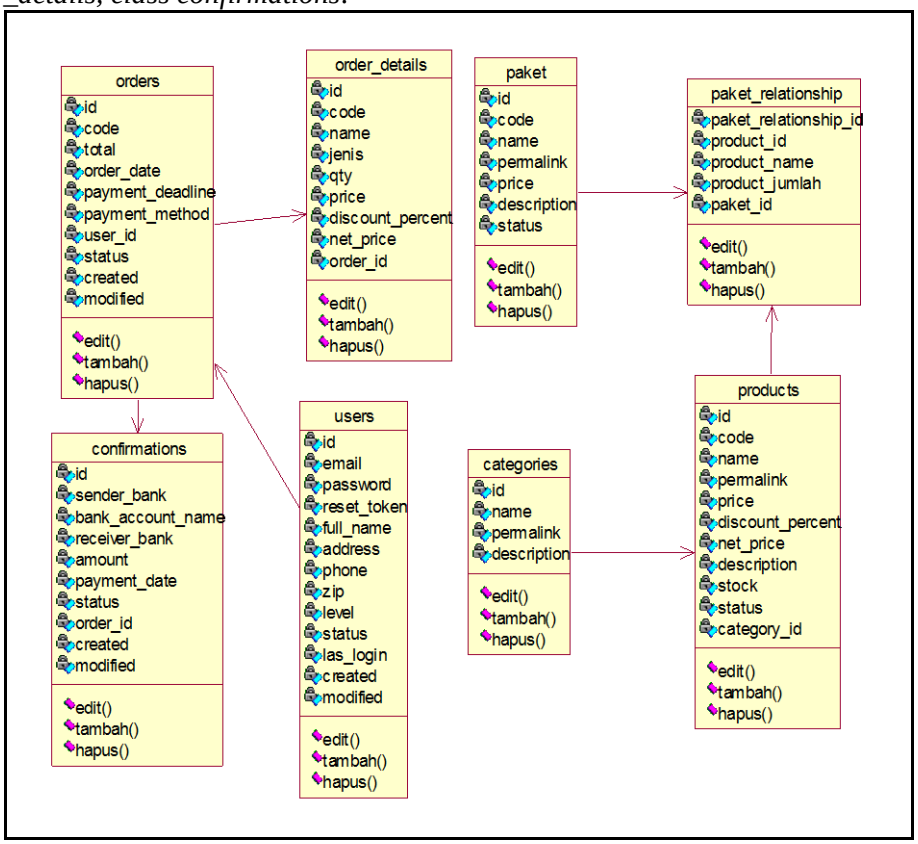
Use case atau *diagram use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat.



Gambar 1. *Use Case Diagram*

3.2.3 *Class Diagram*

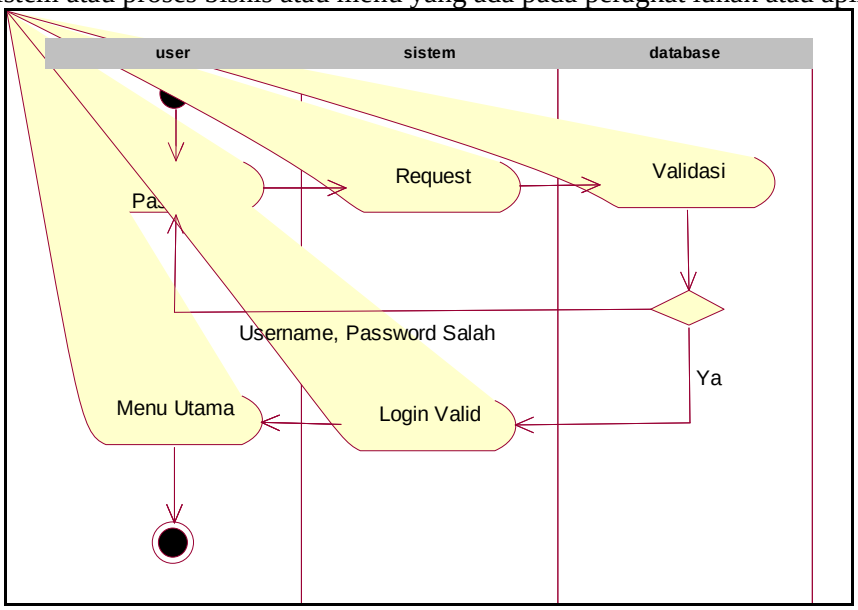
Class Diagram merupakan proses aktivitas sistem informasi *Task management* secara detail yang cukup untuk diimplimentasikan *Class Diagram* menjelaskan tentang proses aktivitas Sistem informasi penjualan *seafood* Kecamatan Karang Agung Ilir dimana terdapat delapan *class* yaitu *class paket, class paket_relationship, class products* dan *class categories, class users, class orders, class order_details, class confirmations*.



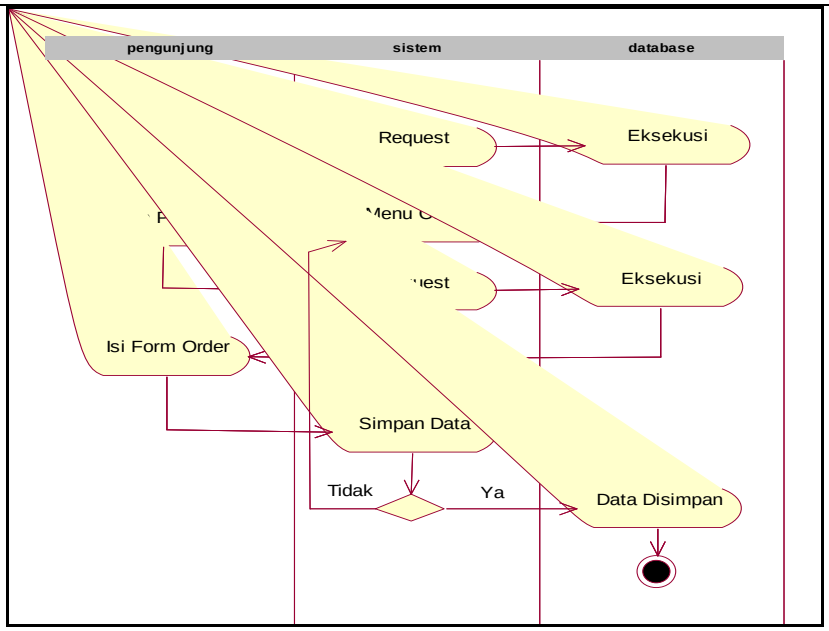
Gambar 2 . *Class Diagram*

3.2.4 *Activity Diagram*

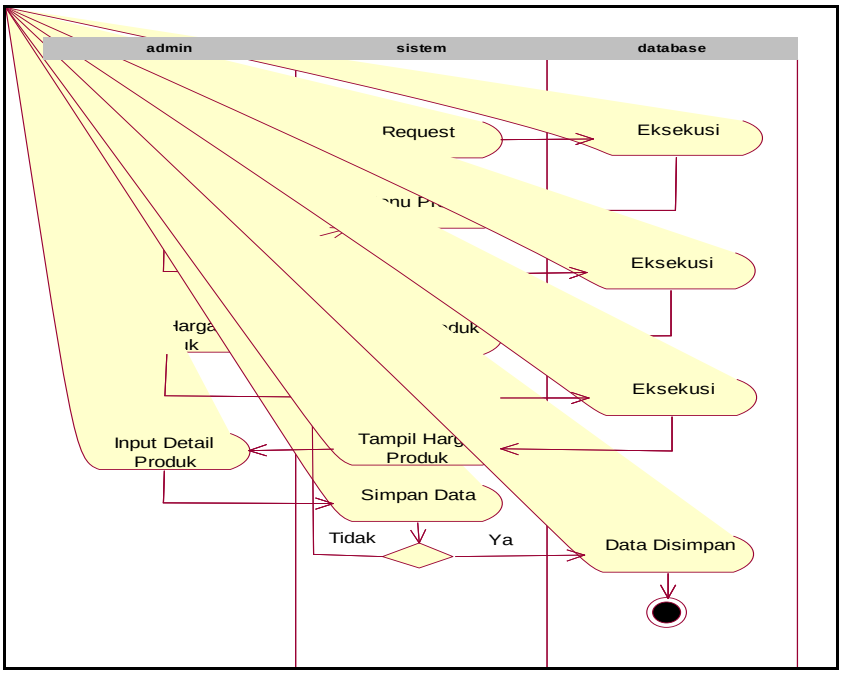
Diagram aktivitas atau *activity diagram* mengambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada peragkat lunak atau aplikasi.



Gambar 3. *Activity Diagram Login*



Gambar 4. *Activity diagram order barang*



Gambar 5. *Activity diagram update data barang*

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Hasil

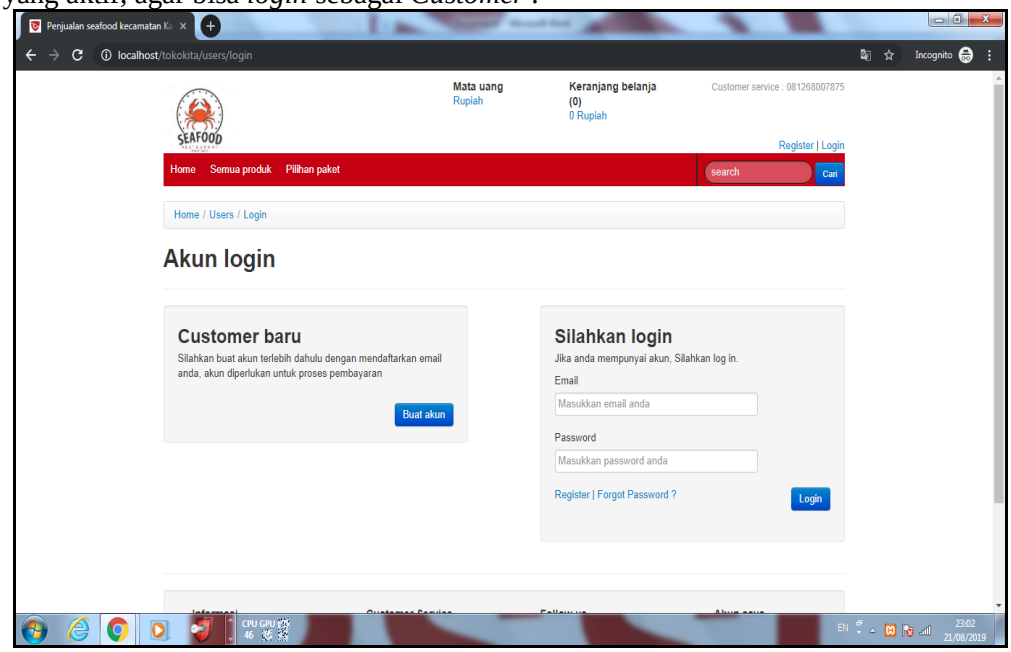
Setelah melakukan analisa sistem, perancangan sistem dan berakhir dengan pembuatan sistem berbasis *web* yang sesungguhnya, maka hasil yang dicapai peneliti adalah sebuah penerapan sistem informasi penjualan (*E-Commerce)* berbasis *web* pada *Seafood* kecamatan karang agung ilir menggunakan bahasa pemograman *Macromedia dreamweaver 8*, untuk mempermudah proses penjualan pada *Seafood* Kecamatan karang agung ilir.

4.2 Pembahasan

Sistem ini mempunyai menu-menu yang mudah dipahami oleh admin, maupun *Costumer* yang akan membeli *Seafood* melalui website yang di buat oleh peniliti . Hasil dari pembahasan sistem ini sebagai berikut :

4.2.1 Halaman Login

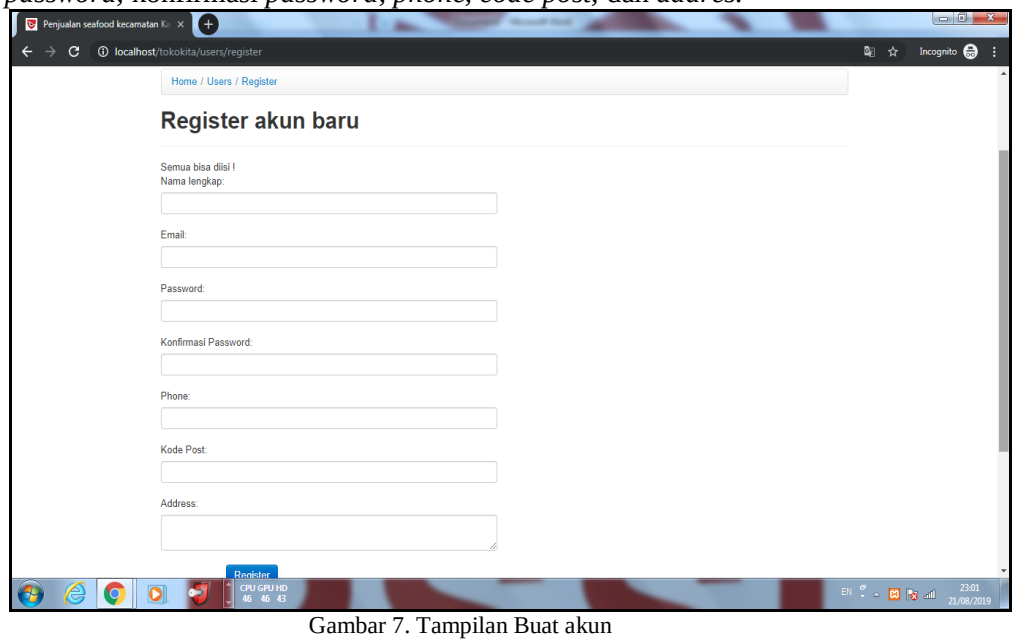
Halaman ini akan tampil ketika membuka situs http:/localhost/tokokita/users/login. halaman ini digunakan admin dan *Customer* untuk login pada web ini. Bagi *Customer* yang baru bergabung, dan ingin membeli sebuah produk. Diharapkan untuk buat akun terlebih dahulu menggunakan *Email* yang aktif, agar bisa *login* sebagai *Customer* .



Gambar 6. Tampilan Login

4.2.2 Tampilan Buat akun baru

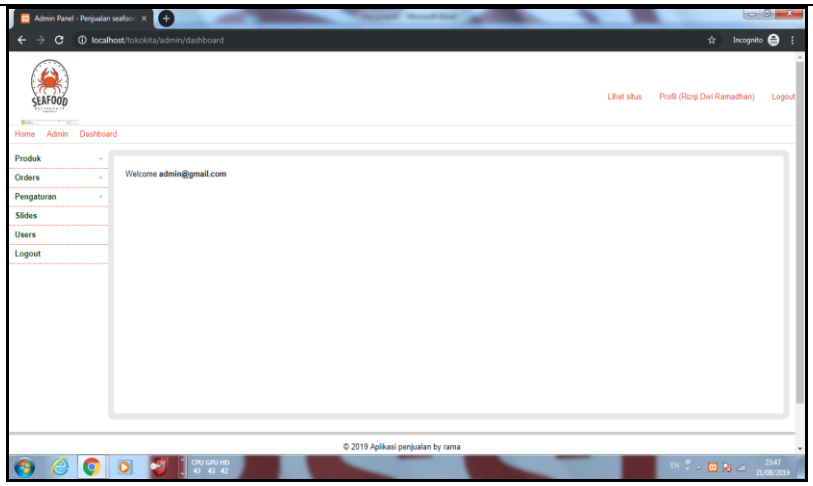
Halaman ini akan muncul ketika kita mengklik Buat akun dan memasukan nama lengkap, *email*, *password*, konfirmasi *password*, *phone*, *code post*, dan *addres.*



Gambar 7. Tampilan Buat akun

4.2.3 Tampilan Utama pada Admin

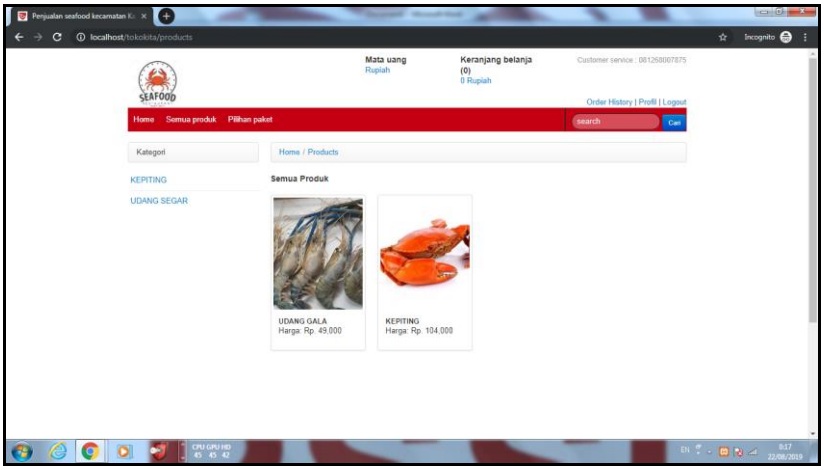
Halaman ini akan tampil ketika Admin melakukan *login* dan memasukkan *email* dan *password.* Halaman ini berfungsi untuk admin melihat data *costumer*, mengelola data *order*, mengkonfirmasi pesanan , dan mengelola produk.



Gambar 8. Tampilan Utama Login Admin

4.2.4 Tampilan Utama *Customer*

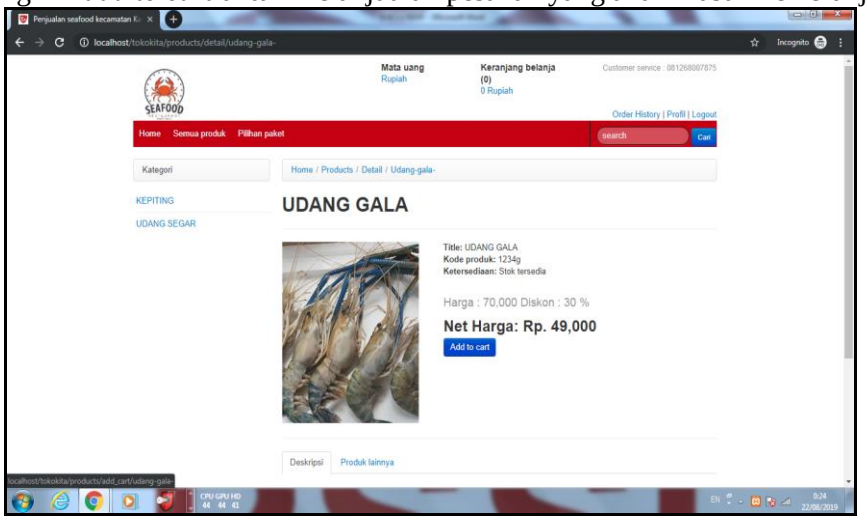
Halaman ini akan tampil ketika *Customer* melakukan *login* dan memasukkan *email* dan *password.* Halaman ini berfungsi untuk *Customer* melihat dan memesan sebuah produk yang ingin dibeli .



Gambar 9. Tampilan Utama *Customer*

4.2.5 Tampilan Setelah Memilih Produk

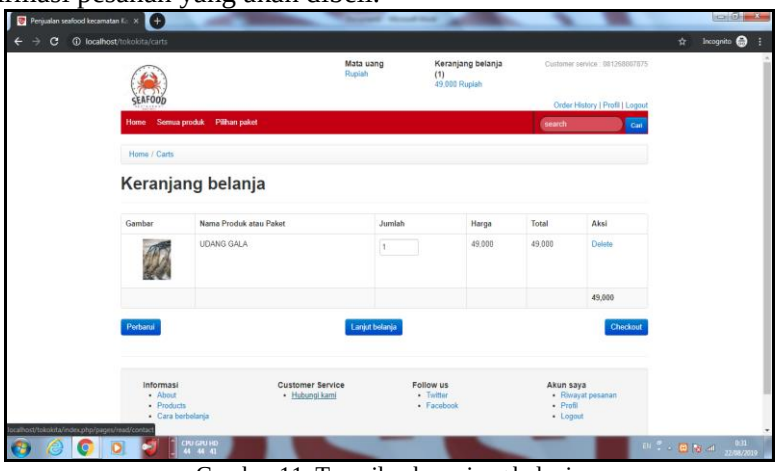
Tampilan ini akan muncul ketika *Customer* mengklik sebuah produk yang akan dia beli, dan *Customer* mengklik *add to cart* untuk melanjutkan pesanan yang akan masuk ke keranjang belanja.



Gambar 10. Tampilan setelah memilih produk

4.2.6 Tampilan Keranjang Belanja

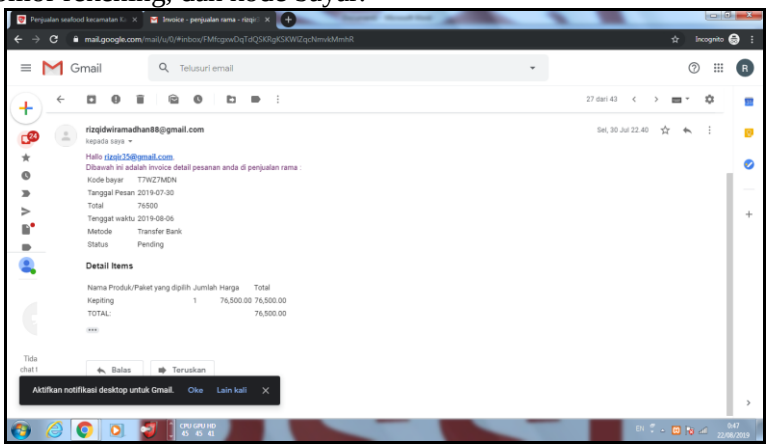
Setelah *Customer* memilih produk, dan mengklik tombol *add to cart* . *Customer* selanjutnya mengklik tombol keranjang belanja untuk melanjutkan pesanan dan mengklik tombol *check out* untuk mengkonfirmasi pesanan yang akan dibeli.



Gambar 11. Tampilan keranjang belanja

4.2.7 Tampilan Pembayaran Pesanan

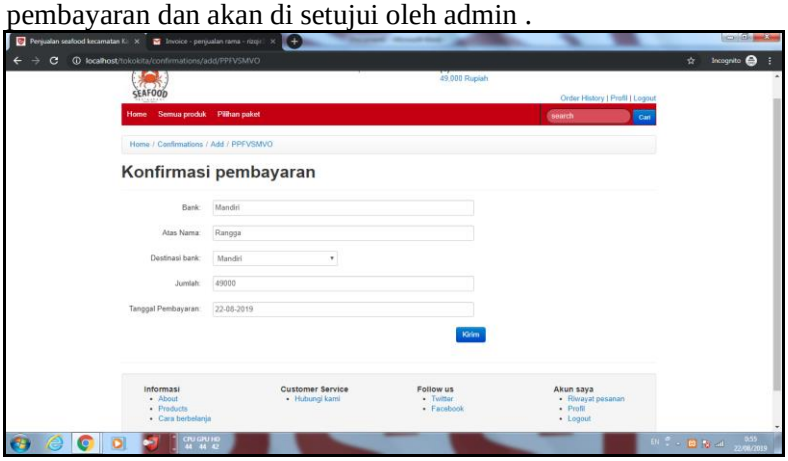
Setelah *Customer* mengklik tombol *checkout*, Customer akan melakukan konfirmasi pesanan untuk melanjutkan pembayaran. Dan *Costumer* akan mendapatkan *email* dari admin mengenai rincian belanja,nomor rekening, dan kode bayar.



Gambar 12. Tampilan pembayaran pesanan

4.2.8 Tampilan Konfirmasi Pembayaran

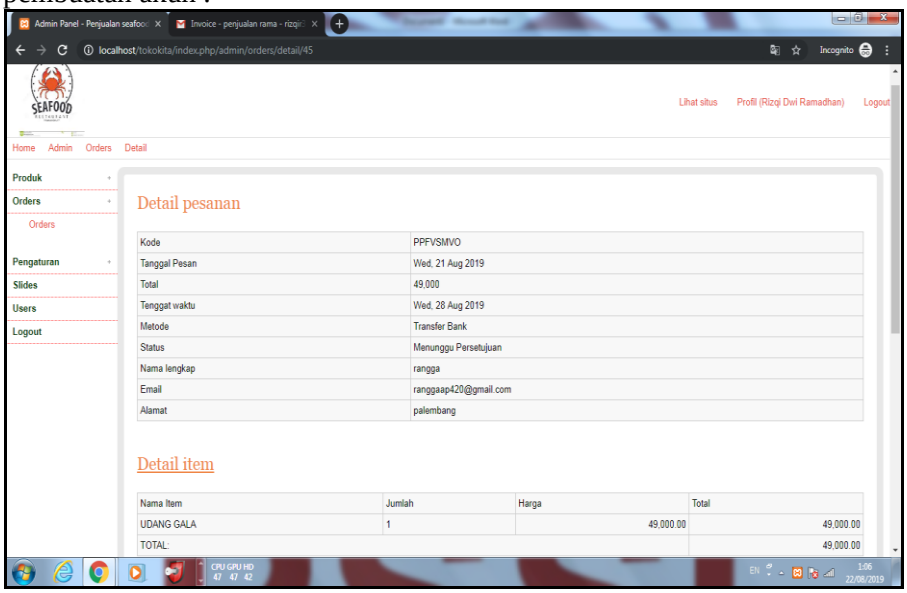
Setelah melakukan pembayaran melalui *transfer*, *Costumer* mengklik *order history* untuk mengkonfirmasi pembayaran dan akan di setujui oleh admin .



Gambar 13. Tampilan konfirmasi pembayaran

4.2.9 Tampilan Konfirmasi Pesanan Pada Admin

Setelah *Customer* mengkonfirmasi pembayaran, selanjutnya admin akan melakukan konfirmasi pesanan. dan pesanan pun siap di kirim sesuai alamat yang terdaftar pada *Customer* saat melakukan pembuatan akun .



Gambar 14. Tampilan konfirmasi pesanan pada admin

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan penyusunan tugas akhir ini serta disesuaikan dengan tujuannya, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem informasi penjualan *online* yang dibangun ini dapat mempermudah proses pemesanan dan pembelian bagi *customer.*
2. Dapat membantu pihak *seafood* kecamatan karang agung ilir untuk memperluas jangkauan pasar dalam hal pemasaran produk.
3. Dalam pembuatan laporan pemesanan dan penjualan barang sudah terkomputerisasi.
4. Mempercepat dalam memproses pencarian data. Baik itu data produk ataupun data pemesanan.
5. Mempermudah *customer* dalam mencari produk yang dibutuhkan
6. Sistem penyampaian informasi spesifikasi barang yang disajikan pada *e-commerce* ini sudah jelas.

Referensi

[1] A.Rozi Zaenal, dan Smit Dev Community, 2016. *CSS Sebagai Pengkodean Web Browser*. Bandung. Informatika.
[2] Nugroho, 2016. *UML(Unifield Modelling Language)bahasa permodelan sistem atau perangkat lunak yang berparadigma*. Bandung. Informatika
[3] Raharjo, Budi dkk, 2012. *Mysql Sebagai Pengembangan Aplikasi Web*. Semarang. Salemba Infotek
[4] A.S dan M. Shalahuddin, (2013).*Pembelajaran dan pemahaman HTML*. Bandung. Informatika.
[5] Sutabri, 2012. *Penjelasan Sistem Informasi*. Yogyakarta. Gava Media.
[6] Wahana Komputer, 2013. *Pembelajaran Adobe Dreamwever*. Jakarta. Design Informatika.