

Perancangan Website Sistem Informasi Penjualan pada Anita Kurnia Boutique Malang

Anggraeni Sari Rumpoko¹, Gunawan Budi Sulisty²

Universitas Bina Sarana Informatika/Afiliasi

anggraenirumpoko@bsi.ac.id

gunawan.gnw@bsi.ac.id

Abstract - Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin modern saat ini, mendorong para pelaku bisnis (pengusaha) untuk berlomba-lomba dalam memasarkan produk-produk mereka menggunakan fasilitas internet seperti website. Anita Kurnia Boutique adalah perusahaan yang bergerak di bidang jasa yang menjual pakaian wanita dengan kualitas premium dan reguler. Pakaian yang dijual oleh Anita Kurnia Boutique lebih mementingkan kualitas bahan pakaian. Untuk mengatasi masalah tersebut maka dibuatlah website Anita Kurnia Boutique sebagai media informasi bagi pelanggan. Dengan adanya website ini dapat memudahkan Anita Kurnia Boutique dalam memberikan informasi kepada user dan diharapkan dapat meningkatkan omset penjualan Anita Kurnia Boutique. Rancangan pembuatan website Anita Kurnia Boutique menggunakan software Adobe Dreamweaver CS6, Xampp, dan Adobe Photoshop CS3. Sedangkan dalam pengujian unit menggunakan Black Box Testing. Dengan website e-commerce ini, dapat membantu pelanggan dan masyarakat untuk mendapatkan informasi tentang Anita Kurnia Boutique, area pemasaran yang dapat menjangkau hingga ke daerah lain, dan juga dapat melakukan belanja online.

Keywords: Perancangan Website, Sistem Informasi, E-Commerce

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang semakin modern dalam beberapa tahun terakhir ini, telah membawa dampak pada berbagai aspek kehidupan, termasuk di dalamnya berkembang juga internet. Internet itu sendiri adalah jaringan (interconnected-network) merupakan sekumpulan jaringan yang menghubungkan berbagai macam situs. Internet juga memiliki sumber daya informasi untuk jutaan pemakai di seluruh dunia. Oleh karena itu, perkembangan informasi telah memunculkan situs internet sebagai situs yang paling banyak digunakan oleh masyarakat diseluruh dunia.

Penggunaan internet pada jaman teknologi informasi modern ini telah menjadikan banyak perusahaan atau bisnis menggunakan internet sebagai media untuk berjualan satu diantaranya bisnis online dibidang fashion. Bisnis dibidang fashion adalah bisnis mode pakaian yang beberapa tahun belakangan ini telah mengalami perkembangan yang fantastik mengingat peminat dibidang fashion adalah kaum hawa yang sangat peduli akan penampilan, baik penampilan dari luar maupun penampilan dari dalam.

Kemajuan dalam bidang fashion menjadikan usaha dibidang ini semakin maju karena produk fashion selalu mengalami perubahan dari tahun ke tahun seiring dengan gaya hidup manusia yang selalu berubah-ubah terutama para wanita yang selalu mendambakan berbagai pakaian atau mode yang unik, serasi, mewah, dan

berkualitas serta bermerek. Fashion telah mampu mengubah citra diri seorang manusia sehingga pantas perkembangannya mengalami kemajuan dengan munculnya berbagai jenis fashion dipasar dan peminatnya pun beragam tergantung dari jenis dan kualitas fashion yang dijual.

Dalam hal ini kemajuan pada bidang fashion sehingga membuat orang-orang mulai memanfaatkan peluang tersebut dengan mendirikan toko yang berjualan beragam jenis pakaian perempuan, selain itu hadirnya departement store yang berada di mall juga turut menyemarakkan dunia fashion dan juga pendirian boutique diberbagai tempat cukup menjadikan bukti kemajuan pada bidang fashion. Namun, dengan adanya toko, departement store serta boutique sebagai tempat untuk berjualan tidak dapat menjangkau kepada pasar yang lebih luas karena sistem penjualannya adalah sistem konvensional hanya ditempat itu berada sehingga tidak memungkinkan orang-orang dapat mengetahui berbagai produk fashion yang dijual.

Menanggapi permasalahan diatas bahwa setiap bisnis harus melakukan berbagai upaya dalam memajukan usaha yang dijalankan khususnya Anita Kurnia Boutique sebagai perusahaan yang bergerak dibidang fashion harus memiliki strategi penjualan untuk meningkatkan omset penjualan dengan melalui e-commerce. Dengan e-commerce dapat dimanfaatkan untuk memasarkan dan menjual barang dan jasa melalui koneksi internet.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model waterfall (Rosa dan Shalahuddin, 2014:28) metode yang diambil yaitu:

Analisis kebutuhan perangkat lunak yang meruapakan proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

Teknik Pengumpulan Data

Sedangkan metode pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

Pengamatan (Observasi)

Riduwan (2012:30) mengemukakan bahwa "Observasi yaitu melakukan pengamatan secara lansung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan". Metode ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana perkembangan yang sebenarnya.

Wawancara (interview)

Menurut Sugiyono (2008:137) "Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil". Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur, dan dapat dilakukan melalui tatap muka (face to face) maupun dengan menggunakan telepon.

Studi Pustaka (Literature)

Menurut Sujarweni (2014:23) "Studi pustaka merupakan kajian dari bahan documenter yang tertulis, bisa berupa teks, surat kabar, majalah, surat-surat dan lainnya, untuk dianalisis dan menentukan tingkat pencapaian pemahaman terhadap topic tertentu". Studi kepustakaan dilakukan dengan mengumpulkan kepustakaan yang berhubungan dengan pembuatan website secara umum, kepustakaan diperoleh dari buku pustaka, e-book, dan artikel internet.

Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup dalam laporan tugas akhir ini penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas yaitu:

Admin diberi hak akses untuk mengelola halaman admin, halaman kategori, halaman

produk, halaman detail produk, halaman kontak, halaman cara belanja, dan halaman konfirmasi pembayaran.

User diberi hak akses dapat melihat home, melihat produk, melihat kontak, dapat menambahkan testimoni, dan cara melakukan pendaftaran sebagai member di anita kurnia boutique.

Member diberi hak akses dapat melihat home, melihat produk, melihat kontak, dapat menambahkan testimoni, cara melakukan pemesanan produk yang diinginkan, dan konfirmasi pembayaran di anita kurnia boutique.

Menjelaskan kronologis penelitian, termasuk desain penelitian, prosedur penelitian (dalam bentuk algoritma, Pseudocode atau lainnya), bagaimana untuk menguji dan akuisisi data. Deskripsi dari program penelitian harus didukung referensi, sehingga penjelasan tersebut dapat diterima secara ilmiah.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisa Kebutuhan

Untuk mempermudah analisa sistem dalam menentukan keseluruhan kebutuhan secara lengkap, maka analisis membagi kebutuhan sistem ke dalam dua jenis. Jenis pertama adalah kebutuhan fungsional (*functional requirement*), dan yang kedua adalah kebutuhan nonfungsional (*nonfunctional requirement*) (Fatta, 2007:63).

1. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional adalah jenis kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem. Kebutuhan fungsional juga berisi informasi-informasi apa saja yang harus ada dan dihasilkan oleh sistem (Fatta, 2007:63).

a. Analisa Kebutuhan Admin

- 1) Tersedianya *web browser* (*internet explorer, google chrome, mozilla firefox, dll*) untuk bisa mengakses *website*.
- 2) Adanya koneksi *internet* untuk bisa akses *website*.
- 3) *Admin* harus melakukan *login* terlebih dahulu untuk dapat mengakses halaman *admin* dengan memasukkan *username* dan *password*.
- 4) *Admin* dapat melihat, mengubah, menambah dan menghapus halaman *website*.
- 5) *Admin* dapat *logout* setelah menggunakan halaman *website*.

b. Analisa Kebutuhan User

- 1) Tersedianya *web browser* (*internet explorer, google chrome, mozilla firefox,dll*) untuk bisa mengakses *website*.
 - 2) Adanya koneksi *internet* untuk bisa akses *website*.
 - 3) *User* dapat melihat halaman *website*.
 - 4) *User* dapat melihat informasi lengkap tentang Anita Kurnia *Boutique*.
 - 6) *User* dapat memberikan testimoni.
- c. Analisa Kebutuhan Member
- 1) Tersedianya *web browser* (*internet explorer, google chrome, mozilla firefox,dll*) untuk bisa mengakses *website*.
 - 2) Adanya koneksi *internet* untuk bisa akses *website*.
 - 3) Member dapat memilih menu pada bagian atas untuk dapat melihat tampilan yang diinginkan.
 - 4) Member dapat *logout* setelah menggunakan halaman *website*.
2. Kebutuhan Non-Fungsional
- Kebutuhan ini adalah tipe kebutuhan yang berisi properti perilaku yang dimiliki oleh sistem (Fatta, 2007:63).
- a. Operasional
- 1) Digunakan untuk sistem operasi *Microsoft Windows 7*.
 - 2) Spesifikasi komputer *Processor Intel Atom Inside*.
 - 3) Kebutuhan memori *DDR2 1GB*.
- b. Security
- 1) *Admin* harus *login* terlebih dahulu agar dapat mengakses *website* Anita Kurnia *Boutique* dengan memasukkan *username* dan *password* agar privasi pengguna tetap aman.
 - 2) *Admin* harus *logout* begitu setelah selesai mengakses *website* Anita Kurnia *Boutique*.
- c. Informasi
- Informasi ini digunakan untuk memberitahu *admin* apabila *username* dan *password* yang dimasukkan salah.

Pada bagian ini, dijelaskan hasil penelitian dan pada saat yang sama diberikan pembahasan yang komprehensif. Hasil dapat disajikan dalam angka, grafik, tabel, dan lain-lain yang membuat pembaca memahami dengan mudah. Pada bagian ini ditekankan nilai baru dari penelitian yang memuat inovasi, serta implikasinya. Pembahasan dapat dibuat dalam beberapa sub-bab.

Perancangan Perangkat Lunak

Perancangan perangkat lunak merupakan sebuah proses yang berkelanjutan dari analisa dan didalamnya melakukan identifikasi hasil

analisa serta menghasilkan konsep dasar untuk kepentingan pengembangan perangkat lunak.

Rancangan Antar Muka

1. Rancangan Antar Muka Halaman *Admin*
 - a. Rancangan Antar Muka *Login Admin*

Nama File : *login.php*

Bahasa Script : *php*.

Fungsi : Untuk dapat mengakses halaman program *administrator*.

Proses : Masukkan *username* dan *password* kemudian klik masuk.

Penjelasan : Halaman ini merupakan halaman untuk *login* agar dapat masuk ke halaman *admin*.

Bentuk :

Sumber : Hasil Penelitian (2018)

Gambar 1
Rancangan Tampilan *Login*

Nama File : *main.php*

Bahasa Script : *php* dan *css*.

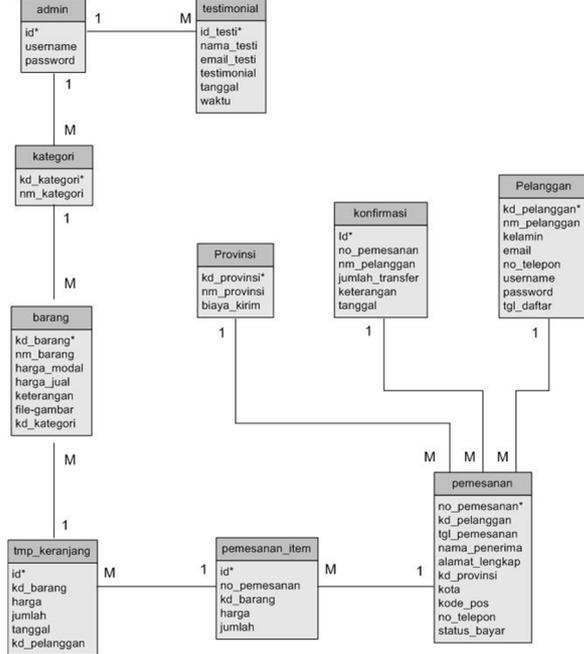
Fungsi : Untuk menampilkan halaman program yang dipanggil pertama kali saat dijalankan.

Proses : Setelah melakukan *login admin* maka akan muncul halaman *home admin*.

Penjelasan : Halaman ini merupakan halaman awal pada halaman *admin* yang berisi link-link untuk menambah data, menghapus dan mengedit data *admin*.

Bentuk :

2. Logical Relationship Structure (LRS)



Sumber : Hasil Penelitian (2016)
 Gambar III.33
 Logical Relationship Structure

3. Spesifikasi File

Pembuatan *website* Anita Kurnia *Boutique* memerlukan *database* yang berguna untuk media penyimpanan data informasi. *Database* tersebut terdiri dari beberapa tabel yang masing-masing berisi data-data yang nantinya disimpan dan diolah untuk kemudian ditampilkan lagi pada halaman *web* tersebut. Adapun tabel basis data yang digunakan dalam aplikasi *website* ini adalah sebagai berikut:

a. Spesifikasi File Admin

Nama Tabel : Admin.
 Fungsi : Untuk menyimpan data login admin.
 Media File : Harddisk.
 Record Key : Id_Admin.
 Software : MySQL/PhpMyAdmin.

Tabel 1
 Spesifikasi File Tabel Admin

Field	Type	Size	Keterangan	Extra
Id	Int	2	Primary Key	Auto_increment
Username	Varchar	20		
Password	Varchar	20		

Sumber: Hasil Penelitian (2018)

b. Spesifikasi File Barang

Nama Tabel : Barang.
 Fungsi : Untuk menyimpan data barang.
 Media File : Harddisk.
 Record Key : Kd_Barang.
 Software : MySQL/PhpMyAdmin.

Tabel 2
 Spesifikasi File Tabel Barang

Field	Type	Size	Keterangan	Extra
Kd_barang	Char	5	Primary Key	Auto_increment
Nm_barang	Varchar	30		
Harga_modal	Int	12		
Harga_jual	Int	12		
Keterangan	Text			
File_gambar	Varchar	100		
Kd_kategori	Char	4		

Sumber: Hasil Penelitian (2018)

c. Spesifikasi File Kategori

Nama Tabel : Kategori.
 Fungsi : Untuk menyimpan data kategori.
 Media File : Harddisk.
 Record Key : Kd_Kategori.
 Software : MySQL/PhpMyAdmin.

Tabel 3
 Spesifikasi File Tabel Kategori

Field	Type	Size	Keterangan	Extra
Kd_kategori	Char	4	Primary Key	Auto_increment
Nm_kategori	Varchar	25		

Sumber : Hasil Penelitian (2018)

d. Spesifikasi File Konfirmasi

Nama Tabel : Konfirmasi.
 Fungsi : Untuk menyimpan data konfirmasi.
 Media File : Harddisk.
 Record Key : Id.
 Software : MySQL/PhpMyAdmin.

Tabel 4
Spesifikasi File Tabel Konfirmasi

Field	Type	Size	Keterangan	Extra
Id	Int	4	Primary Key	Auto_increment
No_pemesanan	Varchar	8		
Nm_pemesanan	Varchar	35		
Jumlah_transfer	Int	12		
Keterangan	Text			
Tanggal	Date			

Sumber : Hasil Penelitian (2018)

e. Spesifikasi File Pelanggan

Nama Tabel : Pelanggan.
 Fungsi : Untuk menyimpan data pelanggan.
 Media File : Harddisk.
 Record Key :
 Kd_Pelanggan.
 Software :
 MySQL/PhpMyAdmin.

Tabel 5
Spesifikasi File Tabel Pelanggan

Field	Type	Size	Keterangan	Extra
Kd_pelanggan	Char	6	Primary Key	Auto_increment
Nm_pelanggan	Varchar	35		
Kelamin	Enum			
Email	Varchar	30		
No_telepon	Varchar	12		
Username	Varchar	20		
Password	Varchar	20		
Tgl_daftar	Date			

Sumber : Hasil Penelitian (2018)

f. Spesifikasi File Pemesanan

Nama Tabel : Pemesanan.
 Fungsi : Untuk menyimpan data saat ada transaksi pemesanan.
 Media File : Harddisk.
 Record Key :
 No_Pemesanan.
 Software :
 MySQL/PhpMyAdmin.

Implementasi dan Pengujian Unit

1. Implementasi Rancangan Antar Muka

Implementasi rancangan antar muka pada rancangan Website Anita kurnia Boutique. Berdasarkan hasil rancangan antar muka adalah sebagai berikut:

a. Halaman Login Admin

Admin dapat melakukan login terlebih dahulu dengan mengisi *username* dan *password* agar dapat mengakses ke halaman *admin* serta melakukan pengelolaan halaman utama melalui menu-menu yang tersedia. Berikut tampilannya:



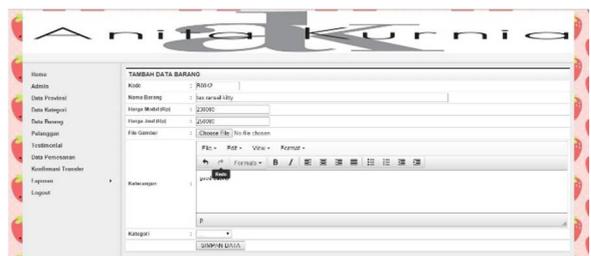
Sumber : Hasil Penelitian (2018)
 Gambar 7
 Login Admin

Halaman Data Barang

Halaman ini *admin* dapat menambahkan barang, mengedit maupun menghapus barang. Berikut tampilannya:



Sumber : Hasil Penelitian (2018)
 Gambar 8
 Halaman Data Barang



Sumber : Hasil Penelitian (2018)
 Gambar 9

IV. KESIMPULAN

Pembuatan Perancangan Website Sistem Informasi Penjualan pada Anita Kurnia Boutique Malang. Berdasarkan hasil analisa dan pengamatan penulis selama mengerjakan tugas akhir ini, maka dalam hal ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya *website* ini dapat memudahkan Anita Kurnia Boutique dalam

- memberikan informasi kepada *user* dan diharapkan dapat meningkatkan omset penjualan Anita Kurnia *Boutique*.
2. Hasil pengujian sistem dengan metode *black box* menunjukkan *website* tersebut sesuai harapan.
 3. *Website* yang dibangun menggunakan *Dreamweaver CS6*, *Photoshop CS3* dan *database MySQL* yang memudahkan dalam pembuatan *website*.

Saran

Saran diperlukan untuk membangun sebuah karya tulis menjadi semakin lengkap dan sempurna. Berdasarkan kesimpulan diatas serta kelemahan yang ada berdasarkan proses pembuatan *website* Sistem Informasi Penjualan pada Anita Kurnia *Boutique* Malang dari awal sampai akhir, maka penulis mempunyai beberapa saran untuk menyempurnakan pembuatan *website* sebagai berikut:

1. Penambahan sistem keamanan *website* untuk meningkatkan keamanan *admin* dan *user* dalam melakukan transaksi.
2. *Website E-Commerce* yang baik harus mempunyai sistem yang memiliki tampilan menarik.
3. Diharapkan dapat dilengkapi fasilitas peta, sehingga memudahkan pengunjung untuk mengetahui letak tempat butik yang ada di Malang.
4. Diharapkan *Website* Anita Kurnia *Boutique* ini dapat di *hosting*kan.
5. Pengelolaan *Website* hendaknya selalu di *update* agar menarik perhatian pengunjung.

DAFTAR REFERENSI

- Arief, M. Rudyanto. 2011. Pemograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET (penerbit ANDI).
- Binanto, I. 2010. Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangannya. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET (Penerbit ANDI)
- Fatta, H. A. 2007. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern. Yogyakarta: C.V ANDI OFFET (Penerbit ANDI).
- Fatta, H. A. 2007. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET (Penerbit ANDI).
- Friyadi. 2007. Belajar Sendiri Pemograman Database Menggunakan FoxPro (.0. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Hidayatulloh, Taufiq, A. 2012. Rekayasa Foto Digital dan Teknik Membuat Animasi dengan Adobe Photoshop CS6. Yogyakarta: PENERBIT GAVA MEDIA.
- Jovan, FN. 2007. Panduan Praktis Membuat Web dengan PHP untuk Pemula. Jakarta: Mediakita.
- Juju, Dominikus. 2010. Cara Mudah Buka Toko Online dengan Wordpress + WP E-COMMERCE. Yogyakarta: ANDI.
- Kadir, A. 2008. Dasar Pemograman Web Dinamis Menggunakan PHP. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET (Penerbit ANDI).
- Kristanto, Andri 2008. Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya. Yogyakarta: PENERBIT GAVA MEDIA.
- Kurniawan, R. 2010. PHP dan MySQL Untuk Orang Awam. Palembang: Maxikom.
- Kusrini. 2007. Strategi Perancangan dan Pengelolaan Basis Data. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET (penerbit ANDI).
- Kusnadi, M. 2011. Kamus Pintar Komputer dan Internet. Surabaya: Bintang Usaha Jaya.
- Kustianingsih, Yeni dan Devie Rosa Anamisa. 2011. Pemograman Basis Data Berbasis Web Menggunakan PHP & MySQL. Yogyakarta: GRAHA ILMU.
- Masrur, M. 2009. Internet Supermudah Untuk Siapa Saja. Yogyakarta: BOOKMARKS.
- Nugroho, Bunafit. 2008. Latihan Membuat Aplikasi Web PHP dan MySQL dengan Dreamweaver MX [6,7,2004] dan 8. Yogyakarta: PENERBIT GAYA MEDIA.
- Puspitosari, H. A. 2010. Membangun Website Interaktif dengan Adobe Creative Suite 5. Yogyakarta: Skripta Media Creative.
- Riduwan. 2012. Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Jawa Barat: ALFABETA.
- S, Rosa A dan M. Shalahuddin. 2013. Rekaya Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika Bandung.
- Sadeli, M. 2013. 7 Jam Belajar Interaktif Dreamweaver CS6 Untuk Orang Awam. Palembang: Maxikom.
- Sibero, A. F. 2011. Kitab Suci Web Programming. Yogyakarta: Mediakom.
- Sidik, Betha. 2011. JavaScript. Bandung: Informatika Bandung.