

Aplikasi Penjualan Baju Secara *Online* Dengan metode fifo

Apip Supiandi

STMIK Nusa Mandiri Sukabumi
e-mail: apip.aup@nusamandiri.ac.id

Abstraksi

Overhead Premium Store merupakan salah satu toko yang bergerak di bidang penjualan baju. Overhead Premium Store masih kurang efisien dalam sistem penjualan yang masih menggunakan sistem konvensional yang belum berbasis *database* dan Data penjualan sering kali mengalami kerusakan dan hilang karena hanya disimpan dalam bentuk fisik kertas, serta tidak adanya sistem pengambil keputusan untuk menentukan strategi pemasaran di bulan berikutnya. Melihat permasalahan tersebut maka tujuan penelitian ini adalah merancang sebuah sistem informasi berbasis *e-commerce* pada Overhead Premium Store untuk membantu dan meningkatkan penjualan agar dapat melakukan pemesanan secara *online* dan memberikan informasi produk terbaru yang dijual kepada pelanggan melalui halaman *website* serta Bagaimana mengolah data penjualan menjadi lebih mudah dan aman dan merancang media penyimpanan data yang digunakan di Overhead Premium Store. Dalam pengembangan sistem informasi yang ada pada Overhead Premium Store digunakan metode FIFO, aplikasi ini dibuat dengan menggunakan PHPMyAdmin untuk database dan aplikasi Adobe Dreamweaver sebagai alat bantu pembuatan sistem informasi tersebut

Kata kunci : Overhead Premium Store, sistem informasi, *e-commerce*, FIFO, PHP MyAdmin

Abstract

Overhead Premium Store is one store that specializes in selling clothes. Overhead Premium Store is still less efficient sales system that still uses conventional system is not based database and sales data are often damaged and lost because only stored in the physical form of paper, as well as the absence of a system decision-makers to determine the marketing strategy in the next month. Seeing this problem, the purpose of this research is to design an information system based on e-commerce in Overhead Premium Store to help and increase sales in order to place an order online and provide the latest product information that is sold to customers through the web page and How to process sales data becomes more easily and safely, and designing a data storage medium used in Overhead Premium Store. In the development of existing information systems at Overhead Premium Store FIFO method is used, the application is made by using PHPMyAdmin to the database and Adobe Dreamweaver as a tool for the manufacture of the information system.

Keywords: Overhead Premium Store, information systems, e-commerce, FIFO, PHP MyAdmin.

1. Pendahuluan

Electronic Commerce (e-commerce) adalah proses pembelian, penjualan atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan komputer. e-commerce merupakan bagian dari e-business, di mana cakupan e-business lebih luas, tidak hanya sekedar perniagaan tetapi mencakup juga pengkolaborasi mitra bisnis, pelayanan nasabah, lowongan pekerjaan dll. Selain teknologi jaringan www, e-commerce juga memerlukan teknologi basis data atau pangkalan data (*database*), e-surat atau surat elektronik (e-mail), dan bentuk teknologi non komputer yang lain seperti halnya sistem pengiriman barang, dan alat pembayaran untuk e-commerce ini. Siregar, Riki R. (2010).

Menurut Rahmati (2009) E-commerce singkatan dari Electronic Commerce yang

artinya sistem pemasaran secara atau dengan media elektronik. E-Commerce ini mencakup distribusi, penjualan, pembelian, marketing dan service dari sebuah produk yang dilakukan dalam sebuah system elektronika seperti Internet atau bentuk jaringan komputer yang lain. E-commerce bukan sebuah jasa atau sebuah barang, tetapi merupakan perpaduan antara jasa dan barang. E-commerce dan kegiatan yang terkait melalui internet dapat menjadi penggerak untuk memperbaiki ekonomi domestik melalui liberalisasi jasa domestik dan mempercepat integrasi dengan kegiatan produksi global. Karena e-commerce akan mengintegrasikan perdagangan domestik dengan perdagangan dunia, berbagai bentuk pembicaraan atau negosiasi tidak hanya akan terbatas dalam aspek perdagangan dunia,

tetapi bagaimana kebijakan domestik tentang pengawasan di sebuah negara, khususnya dalam bidang telekomunikasi, jasa keuangan, dan pengiriman serta distribusi.

Menurut pendapat (Mulyadi,2010) terdapat tiga metode penilaian persediaan, yaitu : *First-in, First-Out method (FIFO)* adalah metode penilaian yang menganggap barang yang pertama kali masuk diasumsikan keluar pertama kali pula. Jika barang dikeluarkan dari gudang maka akan dihargai sebesar harga perolehan yang pertama. Metode ini sejalan dengan alur arus fisik dimana sudah sepantasnya barang yang pertama kali mau dikeluarkan pertama kali dahulu.

Melihat latar belakang diatas maka peneliti akan mencoba membahas tentang Aplikasi Penjualan Baju Secara On Line Dengan Metode FIFO (Studi Kasus Pada Overhead Premium Store). Overhead Premium Store merupakan salah satu toko yang bergerak di bidang penjualan baju yang ada di Sukabumi. Overhead Premium Store masih kurang efisien dalam sistem penjualan yang masih menggunakan sistem konvensional yang belum berbasis *database* dan Data penjualan sering kali mengalami kerusakan dan hilang karena hanya disimpan dalam bentuk fisik kertas, serta tidak adanya sistem pengambil keputusan untuk menentukan strategi pemasaran dibulan berikutnya.

2. Metode Penelitian

Teknik Pengumpulan Data

Observasi

Dalam penyusunan penelitian ini, dilakukan pengamatan langsung/observasi dengan mengumpulkan beberapa data penjualan baju pada Overhead Premium Store.

Wawancara

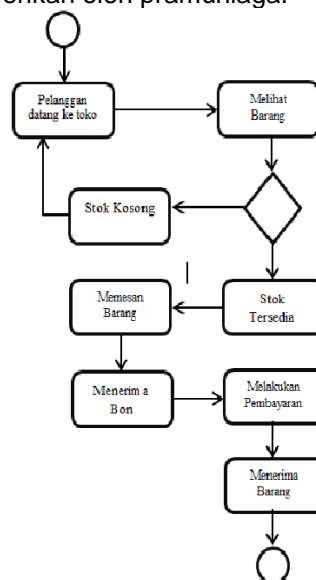
Selain observasi, dilakukan juga wawancara langsung terhadap para pakar yang memiliki pengetahuan khusus tentang penjualan baju melalui e.commerce.

Studi Pustaka

Pada metode ini, dilakukan pencarian dan pembelajaran dari berbagai macam literatur dan dokumen yang menunjang pengerjaan penelitian ini, diantaranya dari buku, artikel ilmiah, juga dari berbagai macam website internet yang menyediakan informasi yang relevan dengan permasalahan.

Proses Bisnis Sistem

Pelanggan datang ke toko dan menanyakan barang yang diinginkan kepada pramuniaga jika barang kosong maka pramuniaga akan kembali ke pelanggan untuk memberitahukan bahwa barang tidak ada dan jika barang tersedia pelanggan mendapatkan barang yang diinginkan dan cocok dengan harga yang diajukan, pelanggan mengajukan permohonan pembelian maka pramuniaga akan memberikan bon ke pelanggan untuk melakukan pembayaran ke kasir, setelah pelanggan melakukan pembayaran, barang akan di berikan oleh pramuniaga.

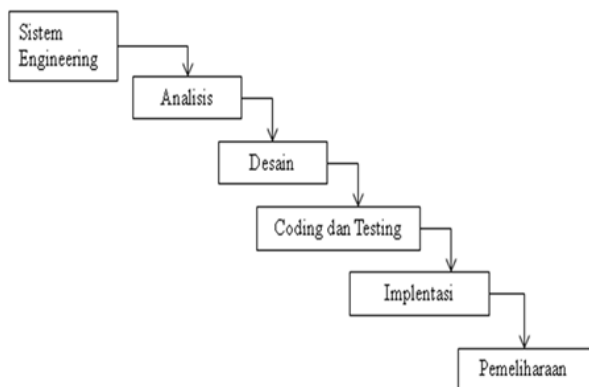


Gambar 1. Proses Bisnis Sistem

Metode Pengembangan Sistem

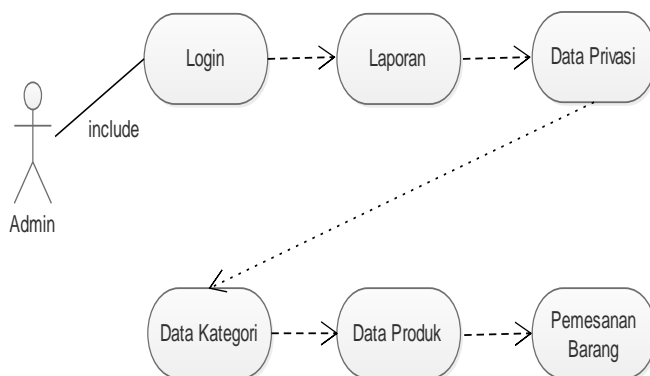
Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah Model *Waterfall* mengusulkan sebuah pendekatan kepada perkembangan software yang sistematis dan sekuensial yang mulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan. Model ini melingkupi aktivitas – aktivitas sebagai berikut : rekayasa dan pemodelan sistem/informasi, analisis kebutuhan, desain, coding, pemeliharaan dan pengujian. Roger. Pressman (2002).

Setiap phase pada *Waterfall* dilakukan secara berurutan namun kurang dalam iterasi pada setiap level. Dalam aplikasi penjualan, *Waterfall* memiliki kekakuan untuk ke iterasi sebelumnya. Dimana Sistem Informasi berbasis desktop selalu berkembang baik teknologi ataupun lingkungannya. Roger. Pressman (2002):



Gambar 2. Model Waterfall
Sumber : Roger. Pressman

2. Use Case Diagram Admin



Gambar 4. Use Case Diagram Admin

3. Hasil dan Pembahasan

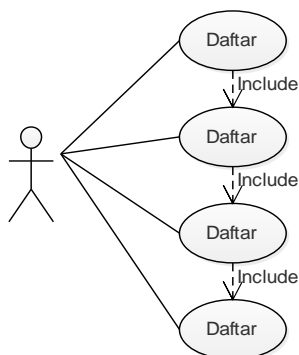
3.1. Analisa Kebutuhan Software

A. Tahapan Analisis

Electronic commerce atau e-commerce adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau televisi, www, atau jaringan komputer lainnya. E-commerce dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran ata elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis. Industri teknologi informasi melihat kegiatan e-commerce ini sebagai aplikasi dan penerapan dari e-bisnis (e-business) yang berkaitan dengan transaksi komersial, seperti: transfer dana secara elektronik, SCM (supply chain management), pemasaran elektronik (e-marketing), atau pemasaran online (online marketing), pemrosesan transaksi online (online transaction processing), pertukaran data elektronik (electronic data interchange /EDI), dll.

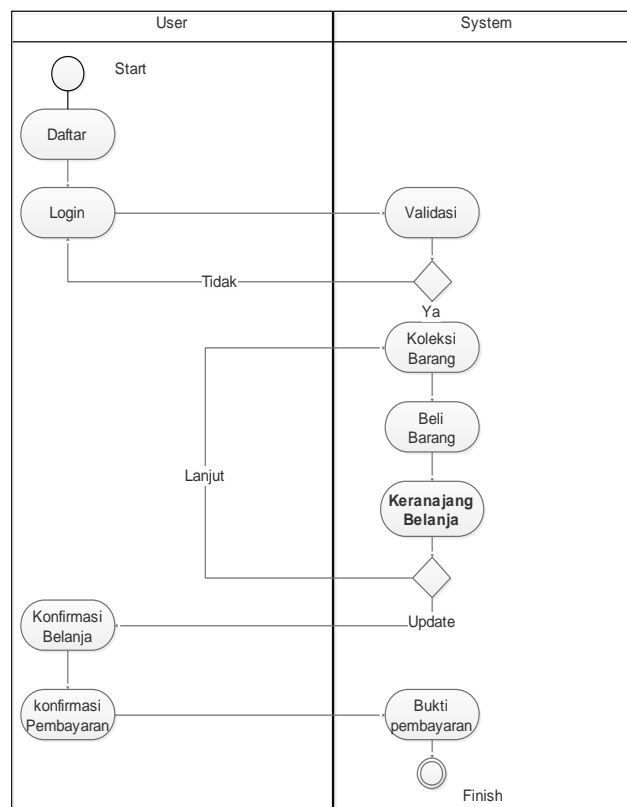
B. Use Case Diagram User

1. Use Case Diagram User



Gambar 3. Use Case Diagram User

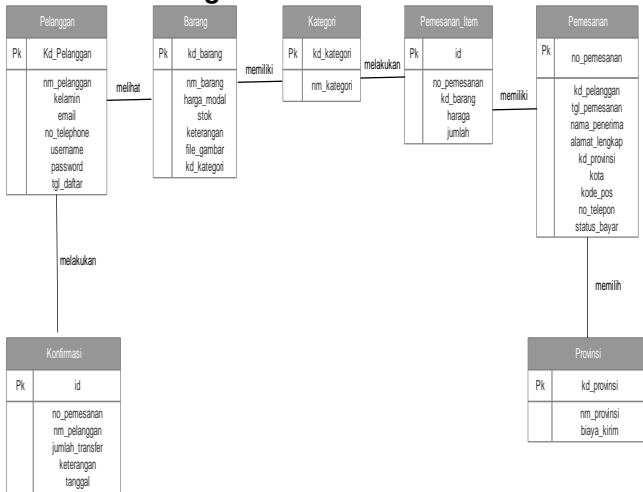
C. Activity Diagram Activity Diagram User



Gambar 5. Activity Diagram User

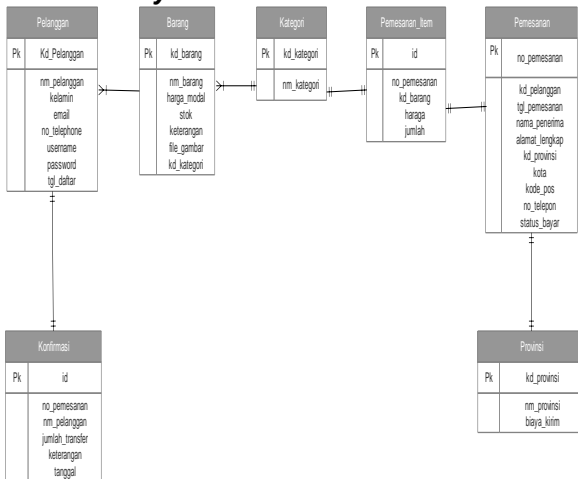
3.1. Desain Database

A. Logical Data Model



Gambar 6. Logical Data Model

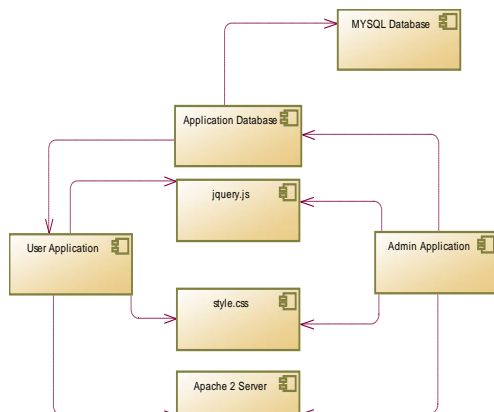
B. Physical Data Model



Gambar 7. Physical Data Model

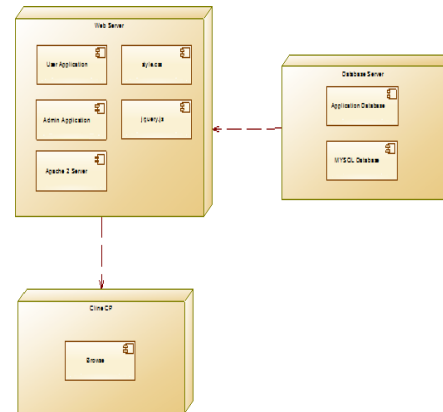
3.2. Software Architecture

A. Component Diagram



Gambar 8. ComponentDiagram

B. Deployment Diagram

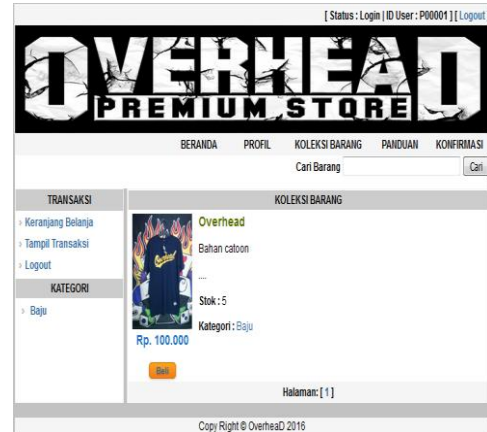


Gambar 9. DeploymentDiagram

3.3. User Interface

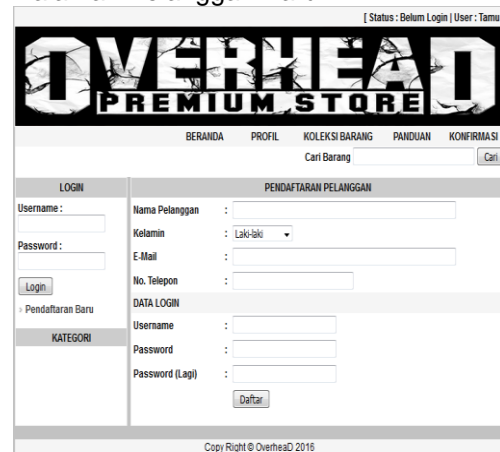
A. Halaman User

1. Halaman User



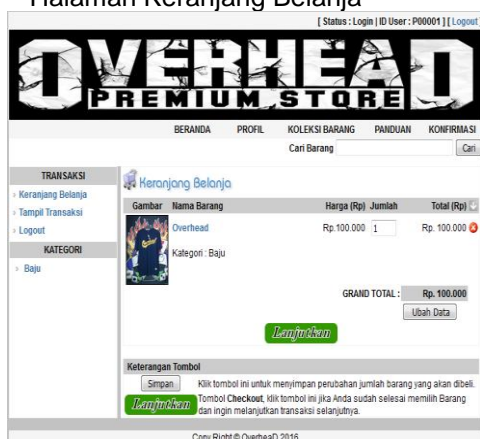
Gambar 10. Tampilan Halaman User

2. Halaman Pelanggan Baru



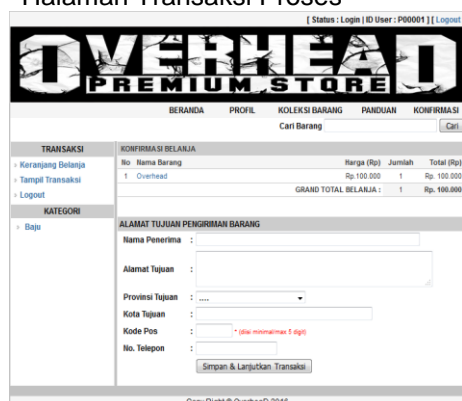
Gambar 11. Halaman Pelanggan Baru

3. Halaman Keranjang Belanja



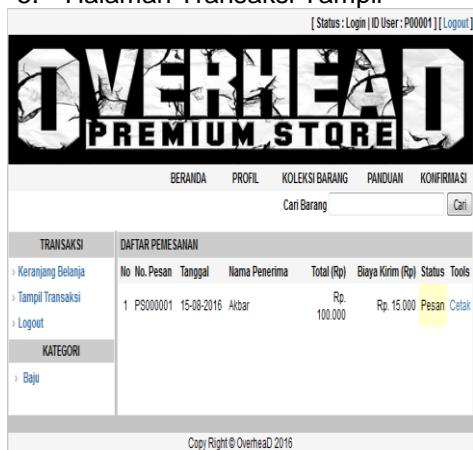
Gambar 12. Halaman Keranjang Belanja

4. Halaman Transaksi Proses



Gambar 13. Halaman Transaksi Proses

5. Halaman Transaksi Tampil



Gambar 14. Halaman Transaksi Tampil

6. Halaman Cetak Pemesanan

CETAK LENGKAP PEMESANAN BARANG

No. Pemesanan : PS000001
Tgl. Pemesanan : 15-08-2016
Kode Pelanggan : P00001
Nama Pelanggan : Akbar

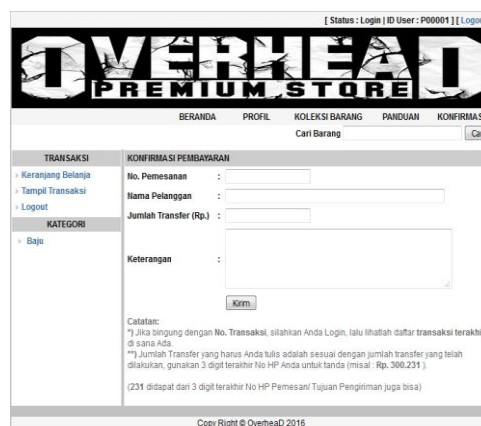
Nama Penerima : Akbar
Alamat Penerima : Sukabumi
Provinsi : DKI Jakarta
Kota : DKI Jakarta
No. Telepon : 123456789
Unik Transfer : 789

Status Bayar : Pesan

| No Kode | Nama Barang | Harga (Rp) | Jumlah | Total (Rp) |
|--|-------------|-------------|--------|-------------|
| 1 B0001 | Overhead | Rp. 100.000 | 1 | Rp. 100.000 |
| Total Belanja (Rp) : | | | | Rp. 100.000 |
| Total Biaya Kirim (Rp) : | | | | Rp. 15.000 |
| GRAND TOTAL (Rp) : | | | | 115.000 |
| Nominal pembayarannya adalah Rp. 115.789 | | | | |

Gambar 15. Cetak Pemesanan

7. Halaman Konfirmasi



Gambar 16. Halaman Konfirmasi

B. Halaman Admin

1. Halaman Index



Gambar 17. Halaman Index

2. Halaman Login



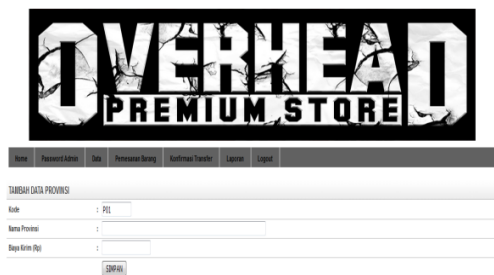
Gambar 18. Halaman Login

3. Halaman Utama



Gambar 19. Halaman Utama

4. Halaman Provinsi Add



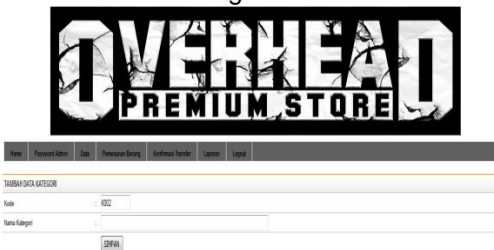
Gambar 20. Halaman Provinsi Add

5. Halaman Provinsi Data



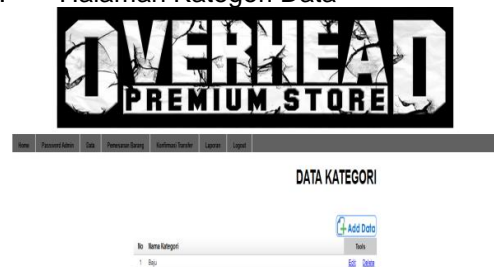
Gambar 21. Halaman Provinsi Data

6. Halaman Kategori Add



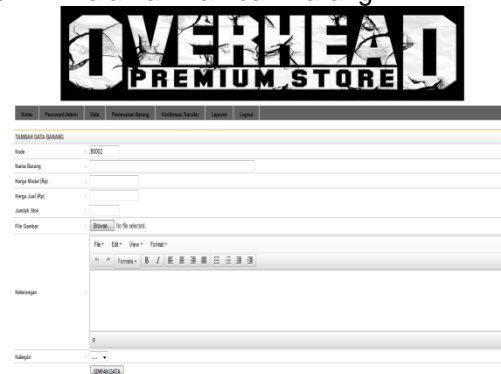
Gambar 22. Halaman Kategori Add

7. Halaman Kategori Data



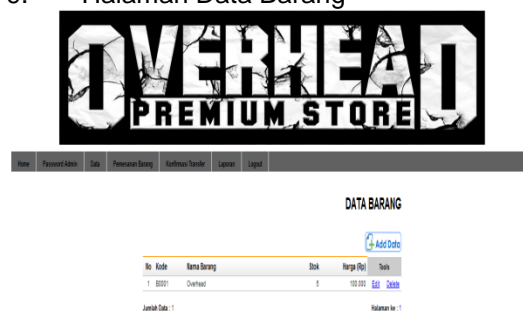
Gambar 23. Halaman Kategori Data

8. Halaman Tambah Barang



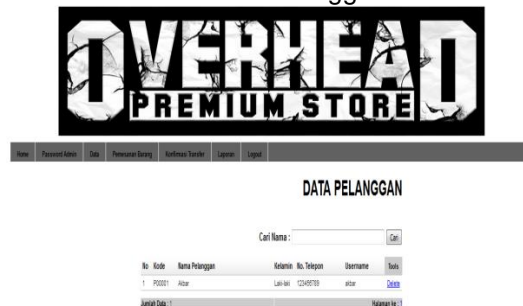
Gambar 24. Halaman Tambah Barang

9. Halaman Data Barang



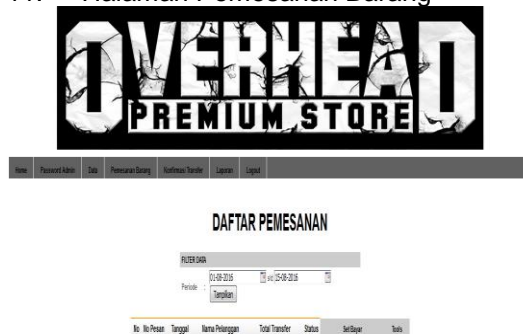
Gambar 25. Halaman Data Barang

10. Halaman Data Pelanggan



Gambar 26. Halaman Data Pelanggan

11. Halaman Pemesanan Barang



Gambar 27. Halaman Pemesanan Barang

12. Halaman Konfirmasi Transfer



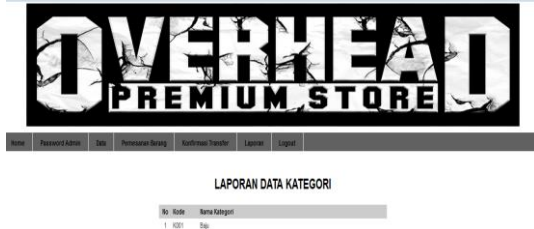
Gambar 28. Halaman Konfirmasi Transfer

13. Halaman Laporan Data Provinsi



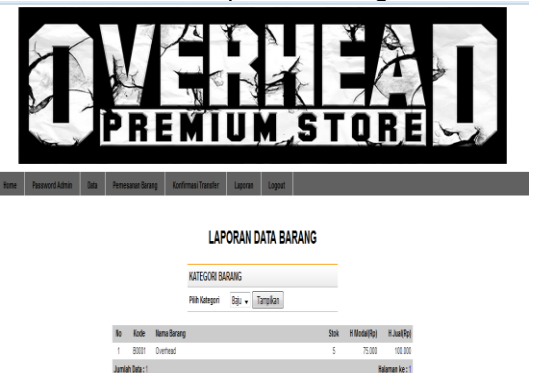
Gambar 29. Halaman Laporan Data Provinsi

14. Halaman Laporan Kategori



Gambar 30. Halaman Laporan Katagori

15. Halaman Laporan Barang



Gambar 31. Halaman Laporan Barang

16. Halaman Laporan Pelanggan



Gambar 32. Halaman Laporan Pelanggan

17. Halaman Laporan Pemesanan



Gambar 33. Halaman Laporan Pemesanan

18. Halaman Laporan Pemesanan Lunas



Gambar 34. Halaman Laporan Pemesanan Lunas

4. Kesimpulan

Setelah melakukan analisis dan implementasi sistem yang dilanjutkan dengan pengujian sistem, maka dari hasil implementasi dan pengujian tersebut maka dapat ditarik kesimpulan layanan *e-commerce* ini membantu dalam mengenalkan produk barang Overhead Premium Store terbaru kepada pengunjung dan pelanggan dan layanan *e-commerce* ini membantu Overhead Premium Store dalam meningkatkan luas wilayah distribusi pemasaran. Pelanggan tidak perlu lagi mendatangi lokasi Overhead Premium Store untuk memesan barang serta layanan *e-commerce* yang dimiliki Overhead Premium Store dapat dikatakan cukup *user friendly*.

- Mulyadi, 2010. *Sistem Akuntansi*. Yogyakarta ; UPP- STIM YKPN
- Rahmati. 2009. Pemanfaatan E-commerce Dalam Bisnis Di Indonesia. <http://citozcome.blogspot.com/2009/05/pemanfaatan-e-commerce-dalam-bisnis-di.html>.
- Roger. Pressman, *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi* (Buku Satu), ANDI Yogyakarta, 2002.
- Siregar, Riki R. 2010. Strategi Meningkatkan Persaingan Bisnis Perusahaan dengan Penerapan E-commerce. <http://blog.trisakti.ac.id/riki/2010/03/12/s-trategi-meningkatkan-persaingan-bisnis-perusahaan-dengan-penerapan-e-commerce/>.