

PROSIDING SEMMAU 2022

SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA SUKA ROTI BERBASIS *E-COMMERCE*

¹Dedy Putra Bery, ²Yohanis Malelak

¹Prodi Teknik Informatika SI

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Komputer (STIKOM) Uyelindo Kupang
Jl. Perintis Kemerdekaan 1, Kelurahan Kayu Putih, Kota Kupang, Nusa Tenggara Timur, Indonesia
e-mail: ¹dedybery120@gmail.com, ²yohanismalelak@yahoo.com

ABSTRACT

Suka Roti is a company engaged in the sale of cakes and bread. Provides a variety of cakes and breads without preservatives and has a registered license. Suka Roti still uses the manual method in the ordering process, namely the buyer must come directly to the place to order cake or bread. To create an advantage compared to its competitors, business actors need good e-commerce to win the existing competition. E-commerce is a buying and selling activity carried out online through a website. This study aims to design and implement an e-commerce-based sales information system to make it easier for Suka Roti in the sales process and customers in ordering. From this research, the writer hope that e-commerce-based sales websites can be used as promotional media, simplify the online sales process, and can facilitate data processing and printing reports that no longer require records in archive form.

Keywords: *E-commerce, Information Systems, Website*

PROSIDING SEMMAU 2022

1. PENDAHULUAN

Perkembangan yang terjadi pada internet merupakan satu kejadian yang sangat menarik dalam kemajuan teknologi sekarang ini. Salah satu bidang utama dalam perubahan ini adalah terbentuknya *elektronik commerce (E-commerce)* dalam lingkungan bisnis. *E-commerce* mengubah hampir semua fungsi bisnis space dan setiap kegiatannya, mulai dari transaksi jual-belinya sampai periklanannya. Dengan adanya *E-commerce* ini maka konsumen dapat melakukan transaksi jual beli dengan mudah tanpa harus ketempatnya.

Oleh karena itu, *E-commerce* membawa peran yang sangat penting, bagi suatu organisasi atau perusahaan untuk memasuki pasar dengan cara yang mudah, murah dan tanpa batasan geografis, semua akan berada dalam apa yang dinamai ruang maya (*Cyberspace*). Dengan demikian organisasi atau perusahaan akan bersaing dengan pelaku bisnis yang lain di dunia maya (*virtual world*) (Nugroho, 2006).

Penerapan teknologi khususnya *E-commerce* diharapkan dapat memberikan manfaat yang sangat besar terhadap dunia bisnis yang sedang bersaing. Dalam menerapkan teknologi *E-commerce* perlu diketahui bahwa ada beberapa faktor yang harus dikuasai. Ada 3 (tiga) kategori dasar dan jenis-jenis *E-commerce* yaitu *Business To Consumer (B2C)*, *Business To Business (B2B)* dan *Consumer To Consumer (C2C)* (Hermawan, 2014).

Dengan adanya 3 (tiga) kategori di atas, dapat memudahkan para pelaku bisnis untuk mencapai sasaran yang dituju. Dengan begini, “yang harus diingat dalam menjalankan aktivitas bisnis *E-commerce* yaitu: adanya proses baik penjualan dan pembelian secara elektronik, adanya konsumen atau perusahaan dan adanya jaringan penggunaan komputer secara *online* untuk melakukan transaksi bisnis” (Sarwono, 2008).

Peningkatan transaksi menggunakan *E-commerce* oleh perusahaan merupakan indikasi bahwa manajemen memiliki tanggung jawab terhadap pemanfaatan cara baru atau lebih tepat digambarkan sebagai suatu tanggung jawab untuk memanfaatkan *E-commerce* di dalam pengembangan perusahaan. Selama ini, sistem penjualan yang dipakai oleh perusahaan hanya bersifat manual dan secara tertulis, yang tidak jarang cenderung menyesatkan. Dengan adanya layanan jasa berupa *E-commerce* yang dapat secara cepat dinikmati oleh pelanggan maupun perusahaan itu sendiri, maka semua layanan yang diinginkan oleh para pelanggan dapat segera ditindak lanjuti dengan secepat mungkin, sehingga perusahaan tersebut dapat memberikan pelayanan yang terbaik dan tercepat bagi para pelanggan (Sarwono, 2008).

Toko Suka Roti merupakan salah satu toko penjual kue dan roti yang beralamatkan di Jl. Perintis Kemerdekaan I No.1, Kayu Putih, Kec. Oebobo, Kota Kupang. Toko Suka Roti mempunyai beragam jenis

kue dan roti, sehingga toko ini dijadikan prioritas utama oleh masyarakat sekitar. Produk-produk Suka Roti mencakup beberapa kategori antara lain *brownis*, kue ulang tahun, roti kering, roti manis, *choco chees*, *choco lava*, *chees oreo*, roti *hallowin*, *whippy peanut*, *spicy black* dan masih banyak lainnya. Tetapi toko ini masih belum ditunjang dengan fasilitas penunjang yang baik. Seperti halnya dalam pengolahan data barang dan pelanggan masih menggunakan sistem secara manual. Mekanisme transaksi yang berlangsung sampai saat ini masih menggunakan cara yang sederhana, yaitu pembeli harus datang langsung ke Suka Roti untuk membeli produk yang ditawarkan. Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk mengangkatnya menjadi materi skripsi dengan judul “Sistem Informasi Penjualan Kue dan Roti Berbasis *E-commerce*”.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Sistem Informasi

sistem informasi merupakan kombinasi teratur dari orang-orang, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, dan sumber daya yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi. Selain itu sistem informasi adalah kombinasi atau gabungan dari orang-orang, perangkat lunak (*hardware*), *software*, dan sumber daya data yang mampu mengumpulkan, mengolah, mengubah dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi. (Yakub, 2012).

2.2. Website

Website merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (Bekti, 2015).

2.3. E-commerce

E-commerce adalah saluran *online* yang dapat dijangkau seseorang melalui komputer, yang digunakan oleh pebisnis dalam melakukan aktifitas bisnisnya dan digunakan konsumen untuk mendapatkan informasi dengan menggunakan bantuan komputer yang dalam prosesnya diawali dengan memberi jasa informasi pada konsumen dalam penentuan pilihan. (Amstrong dan Philip, 2012).

2.4. PHP

Menurut Sibero (2011) “*PHP* adalah pemrograman *interpreter* yaitu proses penerjemahan baris kode sumber menjadi kode mesin yang dimengerti komputer secara langsung pada saat baris kode dijalankan”. *PHP* disebut juga pemrograman *Server Side Programming*, hal ini dikarenakan seluruh prosesnya dijalankan pada *server*. *PHP* adalah suatu bahasa dengan hak cipta terbuka atau yang juga dikenal dengan *open source* yaitu pengguna data mengembangkan kode-kode fungsi sesuai kebutuhannya.

2.5 MYSQL

Menurut Arief (2011), *MySQL (My Structure Query Language)* adalah “salah satu jenis *database server* yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi *web* yang menggunakan *database* sebagai sumber dan pengelolaan datanya”. *Mysql* bersifat *open source* dan menggunakan *SQL (Structured Query Language)*. *MySQL* biasa dijalankan diberbagai *platform* misalnya windows Linux, dan lain sebagainya.

2.6. HTML

Menurut Sibero (2013) “*HyperText Markup Language* atau *HTML* adalah bahasa yang digunakan pada dokumen *web* sebagai bahasa untuk pertukaran dokumen *web*”.

Menurut Arief (2011) “*HTML* atau *HyperText Markup Language* merupakan salah satu format yang digunakan dalam pembuatan dokumen dan aplikasi yang berjalan dihalaman *web*”.

2.7 PENJUALAN

Penjualan menurut Amstrong dan Philip (2001) diketahui bahwa pasar pokonya penjualan adalah ilmu dan seni mempengaruhi pribadi-pribadi dan dipersuakan oleh penjualan untuk mengajak orang lain agar bersedia membeli barang yang ditawarkan.

Menurut Swastha (2001) penjualan adalah ilmu dan seni mempengaruhi pribadi yang dilakukan oleh penjualan untuk mengajak orang lain agar bersedia membeli barang atau jasa yang ditawarkan.

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Lokasi penelitian

Waktu penelitian di mulai dari bulan November 2020. Untuk lokasi penelitian bertempat di Toko Suka Roti di Jl. Perintis Kemerdekaan I No.1, Kayu Putih, Kec. Oebobo, Kota Kupang, Nusa Tenggara Timur.

3.2. Bahan dan Alat Penelitian

3.2.1. Bahan penelitian

Dalam penyusunan proposal skripsi ini penulis mengambil berbagai sumber yang berkaitan dengan judul proposal skripsi dan data yang didapat baik secara langsung melalui wawancara, observasi langsung dan tidak langsung, internet.

3.2.2. Alat penelitian

Perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan dalam membuat sistem dengan spesifikasi minimum sebagai berikut:

- 1) Perangkat keras (*hardware*) yang digunakan adalah sebagai berikut:
 - a) Laptop Asus X441S dengan prosesor intel inside
 - b) Memory 2GB
 - c) HDD 500GB
 - d) Mouse
- 2) Perangkat Lunak (*software*) yang digunakan adalah sebagai berikut:
 - a) Sistem Operasi Windows 10
 - b) Visual studio code
 - c) XAMPP
 - d) StarUML
 - e) Browser Google Chrome
 - f) Microsoft Word 2019
 - g) Microsoft Office Visio

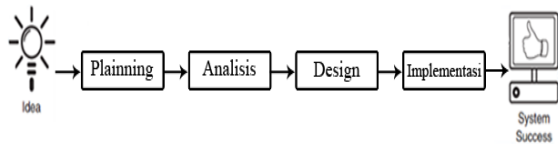
3.3 Prosedur Penelitian

Dalam merancang E-commerce ini menggunakan pendekatan use case diagram, sequence diagram, class diagram dan entity relation diagram (ERD).

1. Use case diagram digunakan untuk komunikasi antara analis sistem dengan desainer sistem untuk mengetahui sekumpulan kasus dan aktor serta hubungannya dengan sistem. Use case diagram sebenarnya terdiri dari dua bagian besar yaitu Use case diagram dan Use case description.

2. Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambarkan sequence diagram maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah use case beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu. Membuat sequence diagram juga dibutuhkan untuk melihat skenario yang ada pada use case (Sukanto, 2015).

3. Class diagram adalah visual dari struktur sistem program pada jenis-jenis yang di bentuk. Class diagram merupakan alur jalannya database pada sebuah sistem.



Gambar 1. Alur Penelitian

3.4 Analisa dan Perancangan Sistem

Tahapan Perancangan adalah proses dasar memahami mengapa sistem informasi harus dibangun dan menentukan bagaimana *developer* akan membangun sistem informasi tersebut. Dalam hal ini, penulis melakukan observasi terhadap sistem yang sudah ada dan diharapkan dapat menciptakan sistem baru yang efektif bagi organisasi/perusahaan untuk keperluan jual-beli kue dan roti

1. Analisis dan desain

Analisis diperlukan untuk menjawab pertanyaan tentang siapa saja yang akan menggunakan sistem informasi, apa yang bisa dilakukan oleh sistem serta kapan dan dimana sistem tersebut digunakan.

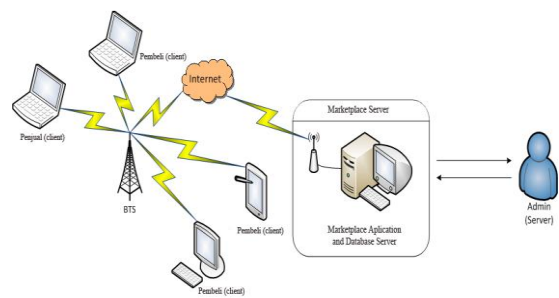
Tahap desain menentukan bagaimana sistem akan beroperasi pada perangkat keras, *software*, dan infrastruktur jaringan yang akan berada di tempat antarmuka pengguna, bentuk, dan laporan yang akan digunakan dan spesifik program, *database*, dan file yang akan dibutuhkan.

2. Perspektif produk

Sistem informasi penjualan kue berbasis *e-commerce* adalah sebuah perangkat lunak yang dibuat untuk membantu memasarkan hasil produksi kue dan roti pada toko suka roti dalam penjualan dan pemesanan serta memperluas area pemasaran. *E-commerce* mampu menangani transaksi jual beli barang hasil produksi secara cepat, tepat dan akurat.

sistem dapat berjalan pada *platform* windows, smartphone dan dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman php. Untuk pengelola *database management sistem* (DBMS) digunakan MySQL.

Pengguna sistem yaitu admin dan customer. Pengguna akan berinteraksi dengan sistem melalui GUI (*graphical user interface*). Sistem ini arsitektur perangkat lunak yang digunakan berupa jaringan internet, yang mana semua data dapat diakses melalui banyak *client*. Setiap permintaan dari *client* hanya akan dilayani oleh satu server. Untuk lebih jelasnya perhatikan gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Arsitektur system

3. Analisis kebutuhan

Sasaran utama dari *e-commerce* yang akan dibuat adalah toko suka roti. Berdasarkan hasil analisis, kebutuhan yang diperlukan oleh *e-commerce* antara lain, sebagai berikut:

a. Input

Kebutuhan *input* yang diperlukan adalah berupa data-data barang yang nantinya akan diolah oleh perangkat lunak menjadi sebuah informasi. Kebutuhan *input* yang diperlukan, antara lain:

Tabel 1. Kebutuhan input

No	Nama Input	Penjelasan
1	Data Admin	Data admin diperlukan untuk melakukan pendaftaran. Atribut dari admin meliputi nama admin, alamat, <i>username</i> , <i>password</i> , jenis kelamin, dan lain-lain.
2	Data Pembeli	Data pembeli diperlukan untuk melakukan pendaftaran serta apabila pembeli ingin melihat info profil dari pembeli lain. Atribut dari pembelian lain meliputi nama pembeli, alamat, <i>username</i> , <i>password</i> , jenis kelamin, dan lain-lain.
3	Data Barang	Data barang diperlukan supaya user pembeli dapat melihat detail dari barang yang dijual. Atribut dari data barang meliputi nama barang, harga barang, kategori, deskripsi dan foto barang.
4	Data Kurir	Data kurir diperlukan untuk mencatat transaksi yang sedang atau telah dilakukan oleh user penjual maupun user pembeli. Input data kurir

PROSIDING SEMMAU 2022

		meliputi bukti pembayaran dan bukti pengiriman.
5	Data Testimoni	Data testimoni diperlukan untuk mengetahui kelakuan dari pembeli dan penjualan dalam bertransaksi.
6	Data Profil	Data profil diperlukan sehingga pembeli dapat melihat profil dari toko yang menjual barang.

b. Proses

Kebutuhan proses adalah perintah yang dimasukkan oleh pengguna perangkat lunak untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan, antara lain :

Tabel 2. Kebutuhan proses

No	Nama Proses	Penjelasan
1	Proses Pencarian Barang	Proses pencarian barang akan dilakukan apabila penjual dan pembeli telah memasukan kata kunci pada kotak <i>input</i> . Pencarian barang akan dilakukan berdasarkan nama barang.
2	Proses Kelola Barang	Edit barang dilakukan oleh admin setelah melakukan login. Menu ini disediakan apabila admin ingin merubah informasi barang yang sedang dijual. Proses ini melibatkan proses tambah, hapus dan proses perbarui.
3	Proses Login	Proses login hanya bisa dilakukan oleh penjual dan pembeli yang telah melakukan pendaftaran. Dengan memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> maka penjual dan pembeli sudah bisa mengakses halaman dashboard.
4	Proses Pendaftaran	Proses pendaftaran dilakukan oleh penjual dan pembeli ingin mendaftar agar bisa melakukan login.
5	Proses Edit Profil	Proses ini merupakan proses perbaruan data pembeli dan penjual yang telah dilakukan penjual dan pembeli.

c. Output

Kebutuhan *output* adalah informasi yang telah diolah dari data yang berasal dari kebutuhan *input*. Kebutuhan *output*, antara lain: daftar barang, profil *user*, harga akhir, riwayat transaksi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

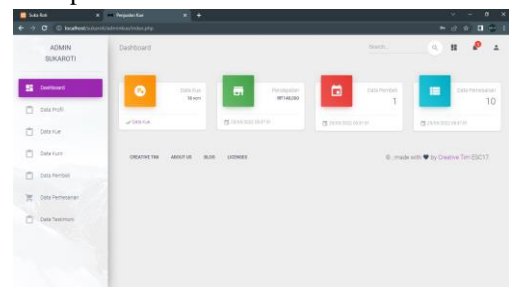
4.1. Login Admin

a. Tampilan halaman Admin



Gambar 3. Halaman Login Admin

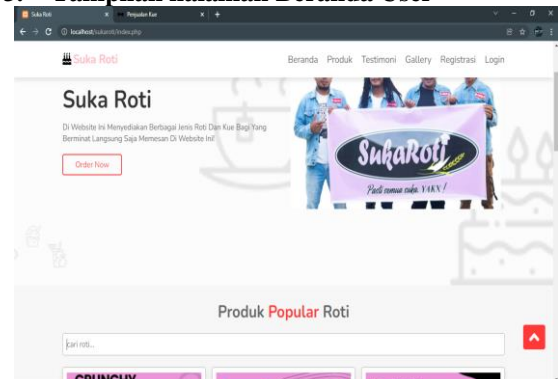
b. Tampilan halaman *menu* admin



Gambar 4. Halaman *menu* admin

Halaman antarmuka menu admin merupakan halaman admin untuk mengakses data profil, data kue, data kurir, data pembeli, data pemesanan dan data testimoni. Tampilan antarmuka login dapat dilihat pada gambar 47 berikut ini.

3. Tampilan halaman Beranda User



Gambar 5. Halaman beranda user

PROSIDING SEMMAU 2022

Halaman beranda merupakan antarmuka awal yang dibuat pada *website* penjualan sukaroti yang isinya terdapat informasi penjualan, pengumuman dan menu *login* pembeli.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian pada *website* penjualan kue dan roti tersebut, maka dapat diambil kesimpulan:

Dengan dibangun *website* penjualan kue dan roti dapat membantu penjual dan pembeli untuk mencari kue dan roti dalam melihat dan memilih jenis-jenis kue dan roti di Sukaroti. Mempermudah dan membantu mempromosikan kue dan roti dalam menjual kue dan roti di Sukaroti.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Amstrong, Gary dan Philip, Kotler., (2012) Dasar-Dasar Pemasaran. Jakarta (ID): Prenhalindo
- [2] Amstrong, Gary dan Philip, Kotler., 2001. Prinsip-prinsip Pemasaran. Jakarta (ID) Erlangga.
- [3] Andari L. dan Sukma I., 2017. Aplikasi E Commerce pada Cynta Evelyn Birthday Cake Berbasis Web Jurnal Sistem Informasi dan Komputer [internet]. [diakses 21 Januari 2021]; Tersedia pada: <http://ejournal.catursakti.ac.id/index.php/simtek/article/view/36/35>
- [4] Anhar., 2010. *Panduan Menguasai PHP dan MySQL Secara Otodidak*. Jakarta (ID): MediaKita.
- [5] Arnandes., 2017. Perancangan Sistem Informasi Penjualan E-Commerce Berbasis Web Pada Toko Fidela [Skripsi]. Batam (ID): Sistem Informasi, STMIK GICI Batam
- [6] Arief, M. R., 2011. Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL. Yogyakarta (ID) CV. Andi Offset
- [7] Bekti, H. B., 2015. Mahir Membuat Website dengan Adobe Dreamweaver CS6, CSS, dan JQuery. Yogyakarta (ID) Andi.
- [8] Elisabet, A dan Rita, Iviani., 2017. Pengantar Sistem Informasi. Yogyakarta (ID) CV. Andi Offset
- [9] Handayani, Sutri., 2018. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E Commerce Studi Kasus Toko Kun Jurnal Ilmiah. [internet]. [diakses 21 Januari 2021]; Tersedia pada: <http://jurnal.fikom.umi.ac.id/index.php/ILKOM/article/view/310/146>
- [10] Hermawan A., 2014. E-Business dan E Commerce. Yogyakarta (ID) Andi Offset.
- [11] Irfan, A dan Faisal, Ahmad., 2021. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kopi Berbasis Object Oriented Programming (OOP). Bandung (ID) CV. Cendekia Press
- [12] Kadir, A., 2008. Tuntunan Praktis Belajar Database Menggunakan MySQL. Yogyakarta (ID) C.V Andi Offset.
- [13] Marakas, George M dan O'Brien, James A., 2017 Pengantar Sistem Informasi. Jakarta (ID) Salemba Empat
- [14] Nasiruddin, Fadly., Tahir, Thamrin dan Marhawat 2019. Strategi Pemasaran Roti Maros Di Kabupaten Maros Jurnal FF [internet]. [diakses 20 Januari 2021]; Tersedia pada: <http://eprints.unm.ac.id/14458/>
- [15] Naufal, M. M. A., Hernawati, Elis dan Qana'a, Mutia., 2019. Aplikasi Penjualan Kue Berbasis Web pada Toko Yanie's Cakes and Cookies. E-Proceeding of Applied Science.
- [16] Nugroho, Adi., 2006. E-Commerce Memahami Perdagangan Modern di Dunia Maya. Bandung (ID): Informatika.
- [17] Nugroho, Bunafit., 2013. Dasar Pemrograman Web PHP – MySQL Dengan DreDasar Pemrograman Web PHP – MySQL Dengan Dreamweaver. Yogyakarta (ID): Gava Media