

Sistem Informasi Penjualan Furniture Gallery Ukir Jati Di Khris Berbasis Web

¹M Shochibul Burhan, ²Aminuddin

^{1,2}Program Studi S1-Informatika, Universitas Muhammadiyah Malang

e-mail: ¹mshochibul@umm.ac.id , ²aminudin@umm.ac.id

Abstrak

Khris Galleri Ukir Jati Jepara Furniture Lampung yang beralamat di jalan Arif Rahman Hakim No.60 Kalibalau, Bandar Lampung. Merupakan salah satu toko Furniture yang bergerak di bidang penjualan furniture dengan menyediakan Kursi, Meja, Lemari dan Tempat tidur. Dari penelitian yang dilakukan di Khris adalah mengenai sistem penjualan furniture, yang mana sistem ini masih belum terkomputerisasi. Dalam proses penjualan sehingga menimbulkan masalah yang timbul yaitu pembeli harus datang langsung ke toko untuk melihat barang yang akan dibeli dan penjual harus melihat barang ready stok karena promosinya hanya menggunakan brosur yang tidak bisa memuat semua informasi. Dan hasil penjualan masih menggunakan sistem pencatatan buku besar sehingga terkadang mengalami kesulitan dalam pengontrolan barang. Sistem informasi penjualan furniture galeri ukir jati berbasis web ini dilakukan dengan menganalisis sistem informasi pada Khris Gallery, kemudian dilakukan perancangan sistem menggunakan UML (Unified Modeling Language). kemudian dilanjutkan dengan teknik pemrograman dan basis data MySQL (My Structured Query Language). Sistem informasi penjualan furniture galeri ukir jati berbasis web dapat membantu mempermudah promosi dan pelayanan pembelian jarak jauh.

Kata Kunci : Sistem Informasi Penjualan Furniture, Web, Khris Gallery.

Abstract

Khris Galleri Carved Teak Jepara Furniture Lampung, located at Street Imam Bonjol No. 2 around, Bandar Lampung. Furniture is one that is engaged in selling furniture by providing Chairs, Tables, Cabinets and Beds. From the research conducted at Khris is about the furniture sales system, which is still not computerized. In the sales process that causes problems that arise, the buyer must come directly to the store to see the items to be purchased and the seller must see the ready stock because the promotion only uses brochures that cannot contain all the information. And the sales results still use the general ledger recording system so that sometimes it has difficulty in controlling the goods. This web-based teak carved furniture gallery sales information system is done by analyzing the information system on Khris Gallery, then the system design is done using UML (Unified Modeling Language). then proceed with programming techniques and MySQL database (My Structured Query Language). Web-based teak carved furniture gallery sales information system can help facilitate promotions and long distance purchasing services.

Keywords : Furniture sales information system, Web, Rafhel Furniture.

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan informasi dapat semakin cepat tersalurkan dengan adanya

teknologi Internet. Internet sudah menjadi bagian dari kehidupan modern. Hal ini terbukti dengan banyaknya kegiatan berbasis internet yang dilakukan oleh masyarakat modern saat ini. Hal ini merupakan kesempatan para pebisnis untuk menjual barang-barang ataupun produk-produk dengan memanfaatkan internet. Salah hal satu terpenting dalam bisnis melalui internet adalah bagaimana keuntungan dapat diperoleh secara aman dan mudah. Saat ini muncul beberapa sistem pembayaran secara online melalui internet untuk melayani kebutuhan bisnis online.

Khris Galleri Ukir Jati Jepara Furniture Lampung yang beralamat di jalan Arif Rahman Hakim No.60 Kalibalau, Bandar Lampung. Merupakan salah satu toko Furniture yang bergerak di bidang penjualan furniture dengan menyediakan Kursi, Meja, Lemari dan Tempat tidur. Dari penelitian yang dilakukan di Khris adalah mengenai sistem penjualan furniture, yang mana sistem ini masih belum terkomputerisasi. Dalam proses penjualan sehingga menimbulkan masalah yang timbul yaitu pembeli harus datang langsung ke toko untuk melihat barang yang akan dibeli dan penjual harus melihat barang ready stok karena promosinya hanya menggunakan brosur yang tidak bisa memuat semua informasi.

Dan hasil penjualan masih menggunakan sistem pencatatan buku besar sehingga terkadang mengalami kesulitan dalam pengontrolan barang, maupun dalam pembuatan laporan barang, dikarenakan masih menggunakan sistem pencatatan yang kemungkinan data yang telah dicatat sewaktu-waktu dapat hilang, basah, rusak dan proses pembayarannya pun masih menggunakan uang tunai.

Sehingga Toko Furniture di Khris Gallery membutuhkan suatu sistem untuk membantu penjualan lebih cepat dan dapat mempermudah konsumen membeli furniture seperti kursi ruang tamu dengan bantalan duduk empuk, kursi santai, lemari kaca, lemari tiga pintu, meja makan bundar. Sehingga dapat mempermudah dalam membuat laporan perminggu, perbulan, dan pertahun. Dalam pengontrolan barang maupun dalam pembuatan laporan barang. Akan lebih banyak menguntungkan untuk pihak toko ataupun konsumen juga mempermudah proses perkembangan usaha dan dapat menghemat biaya dan waktu. Dan juga konsumen lebih mudah memilih produk tanpa harus datang langsung.

1.2 Tujuan Penelitian

1. Tujuan Operasional

Menghasilkan Sistem Informasi WEB yang memberikan informasi produk yang disediakan di Khris Gallery tersebut untuk kemudahan para konsumen.

2. Tujuan Fungsional

Memberikan saran serta pendapat kepada pemilik Khris Gallery untuk membangun situs WEB pada produk-produk yang tersedia sehingga para konsumen dapat lebih mudah untuk menerima informasi yang dibutuhkan.

3. Tujuan Individu

Membekali penulis dengan pengalaman di dunia bisnis sebagai persiapan guna mengembangkan dan menambah pengetahuan diri dalam berbisnis online.

1.3 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Berguna untuk menambah wawasan pengetahuan terapan dalam mengolah data dan menganalisis permasalahan-

permasalahan baik secara teori maupun praktek dan mengaplikasikan ilmu-ilmu yang telah di dapat selama kuliah.

2. Bagi Masyarakat

Dapat mengetahui informasi barang yang tersedia beserta harga secara lengkap dan mudah di Khris Gallery Furniture Lampung.

3. Bagi Dunia Keilmuan

Sebagai bahan refrensi bagi yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut terutama yang berkaitan dengan sistem informasi penjualan di Khris Gallery Furniture Lampung.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Pengertian Sistem

Pengertian Sistem Menurut Jeperson Hutahaean dalam bukunya yang berjudul *Konsep Sistem Informasi* (2014:1), “sistem adalah suatu himpunan suatu “benda” nyata atau abstrak (*a set of thing*) yang terdiri dari bagian-bagian atau komponen-komponen yang saling berkaitan, berhubungan, berketergantungan, saling mendukung, yang secara keseluruhan bersatu dalam satu kesatuan (Unity) untuk mencapai tujuan tertentu secara efisien dan efektif”.

Dengan demikian sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran yang tertentu.

3. Metode Penelitian

3.1 Metode Pengembangan Sistem

Desain dalam penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem dari waterfall. Metode ini memberikan pendekatan-pendekatan

sistematis dan beurutan bagi pengembangan sistem informasi.

Berikut ini adalah penjelasan tahap-tahap *waterfall* model dalam Sistem Informasi Penjualan Furniture Galleri Ukir Jati Jepara di Khris Gallery Berbasis Web adalah sebagai berikut:

3.1.1 Perancangan Sistem

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data mengenai Sistem Informasi yang berjalan, pengumpulan data dilakukan melalui tiga cara, yaitu:

1. Observasi, yaitu dengan melakukan pengamatan dan penelitian secara langsung pada Furniture Khris Gallery di Jl. Arif Rahman Hakim No. 60 Kalibalau, Bandar Lampung.
2. Wawancara, yaitu melakukan wawancara dengan pihak terkait yang perkerjanya berhubungan dengan judul skripsi ini.
3. Studi literatur, yaitu dengan membaca buku-buku sebagai bahan refrensi untuk menunjang dalam penyusunan skripsi ini.

3.1.2 Analisis

Dalam setiap penelitian, peneliti dituntut untuk menguasai teknik pengumpulan kebutuhan sistem informasi sehingga dapat memahami dasar dari program yang akan dibuat. Didalam peneliti ini peneliti menggunakan kebutuhan informasi dari sumber primer dan skunder.

Sumber Primer

Menurut (sugiyono, 2014: 139) Sumber primer adalah data yang secara langsung memberikan data ke pengumpulan data. Sumber primer ini berupa catatan hasil wawancara yang diperoleh melalui wawancara langsung

pada bagian-bagian yang terlihat dalam pengerjaan proyek untuk mengumpulkan data yang diperlukan.

Sumber Sekunder

Sumber data sekunder merupakan sumber data yang tidak memberikan informasi secara langsung kepada pengumpulan data. Sumber data sekunder ini dapat berupa hasil pengolahan lebih lanjut dari data primer yang disajikan dalam bentuk lain atau dari orang lain. Sumber sekunder ini yaitu dengan cara melakukan analisis data primer terhadap hasil wawancara yang telah diperoleh untuk menemukan permasalahan yang ada pada sistem yang berjalan.

3.1.2 Perancangan

Pada tahapan ini deskripsi dari requirement yang telah direkomendasikan diubah ke dalam spesifikasi system *physical* dan *logical*. Dalam *logical* desain hasil yang didapat oleh deskripsi fungsional mengenai data dan proses yang ada dalam sistem baru dan deskripsi fungsional mengenai data dan proses yang ada dalam sistem baru dan deskripsi yang detail dari spesifikasi sistem meliputi: *input*, proses, dan *output*. Sedangkan dalam *physical* desain adalah deskripsi yang detail dari spesifikasi sistem meliputi: program, file, dan sistem software. Dengan menggunakan perancangan terstruktur yaitu Use Case sebagai peralatan pendukungnya. Dalam tahapan ini penulis membuat spesifikasi *input*, proses dan *output* secara detail. Merancang program yang akan digunakan untuk mengetahui sistem informasi penjualan pemakaian baku yaitu dengan menggunakan website dengan merancang *user interface* yang akan memakai sistem ini dan bagaimana sistem interface nya.

3.1.3 Pengkodean (*coding*)

Tahapan ini dilakukan beberapa hal yaitu *coding*, testing dan instalasi. Hasil dalam tahapan ini adalah *source code* dan prosedur pelatihan. Dalam tahapan ini penulis membuat website dengan menggunakan PHP dan Mysql untuk proses *coding*nya.

3.1.4 Pengujian

Pada tahap proses ini yaitu dilakukan pengujian yang akan menguji kode program yang telah dibuat dengan memfokuskan pada bagian dalam sistem informasi. Pada tahapan ini pengujian dibagi menjadi dua bagian, yaitu *pengujian internal* dan *eksternal*. Pengujian internal bertujuan untuk memastikan *output* yang dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan.

3.1.5 Pemeliharaan

Proses ini dilakukan setelah sistem informasi telah digunakan oleh pemakai perubahan akan dilakukan jika terdapat kesalahan. Oleh karena itu sistem informasi harus disesuaikan lagi untuk menampung perubahan kebutuhan yang diinginkan si pemakai.

3.2 Metode Perancangan Sistem

Unified Modeling Language (UML) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman objek. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan,

membangun, dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML hanya berfungsi untuk melakukan pemodelan.

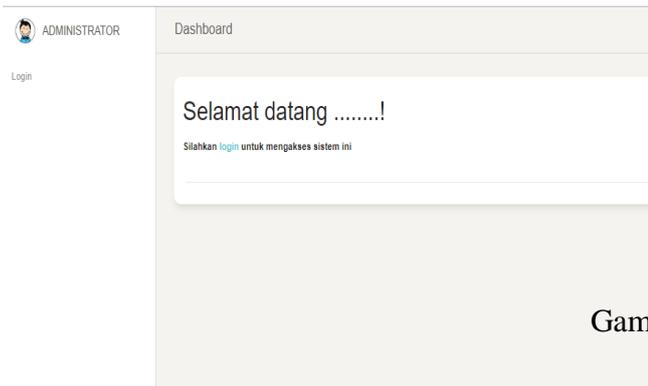
Jadi penggunaan UML tidak terbatas pada metodologi tertentu, meskipun pada kenyataannya UML paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek (Rosa A.S dan M. Shalahudin, 2014 : 133).

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Hasil Dan Implementasi Sistem

4.1.1 Halaman Login

Pada halaman login ini admin harus mengisi *Username* dan *Password* terlebih dahulu sebelum masuk kedalam halaman admin. Adapun halaman login di tunjukan pada gambar 4.22 berikut ini.

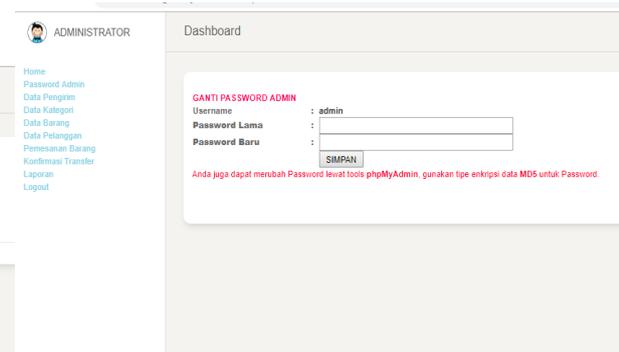


Gambar 4.22 Halaman Utama Admin

Gambar 4.24 Halaman Home Admin

4.1.3 Halaman Genti Password Admin

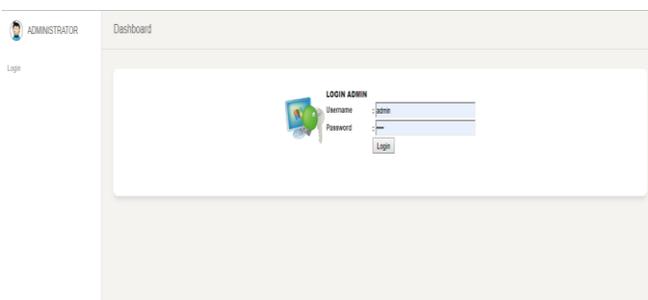
Pada halaman ini admin dapat mengganti password



Gambar 4.25 Halaman Genti Password

4.1.4 Tampilan Admin Menu Data Pengiriman

Submenu data pengiriman ini merupakan menu dimana admin dapat mengisi info ongkos pengiriman barang ke dalam sistem. Adapun submenu data pengiriman di tunjukan pada gambar 4.26 berikut ini .



Gambar 4.23
Halaman Login
Admin

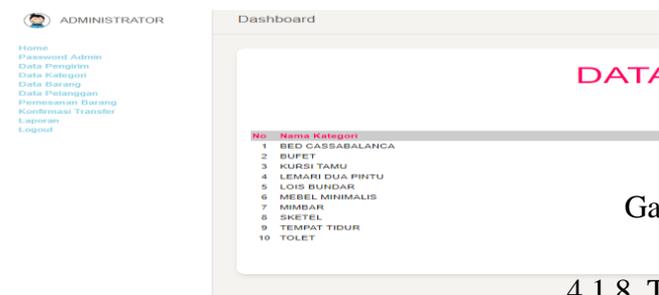
4.1.2 Halaman Home Admin Setelah Username dan Password di Masukkan



Gambar 4.26 Halaman Data Jasa Pengiriman

4.1.5 Tampilan Admin Menu Data Kategori

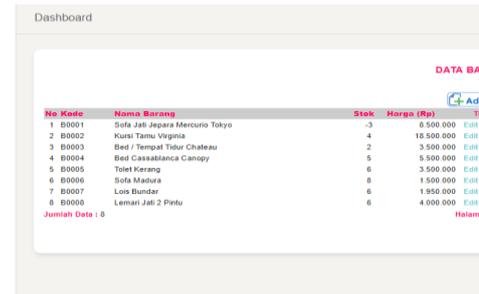
Submenu kategori di gunakan admin untuk menambah, mengedit dan menghapus kategori produk dalam sistem. Adapun submenu data kategori ditunjukkan gambar 2.27 berikut ini.



Gambar 4.27 Halaman Menu Katagori

4.1.6 Tampilan Admin Menu Data Kategori

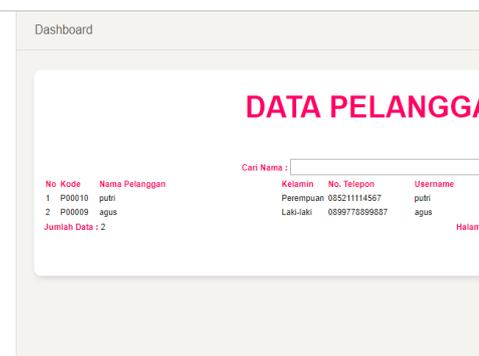
Submenu ini dimana admin dapat memasukkan stok produk baru dari perusahaan yang akan di jual dan mengurangi stok produk yang sudah laku terjual. Adapun submenu data barang di tunjukan pada gambar 4.28 berikut ini.



Gambar 4.28 Halaman Menu Data Barang

4.1.7 Tampilan Admin Menu Data Pelanggan

Submenu ini admin dapat melihat data pelanggan yang order sekaligus menghapus daftar order yang ada di sistem. Adapun submenu data pelanggan di tunjukan pada gambar 4.29 berikut ini



Gambar 4.29 Halaman Menu Data Pelanggan

4.1.8 Tampilan Admin Menu Pemesanan Barang

Pada submnenu ini admin dapat melihat dan menghapus order pelanggan yang sudah di lunasi. Adapun submenu order ditunjukkan pada gambar 4.29 berikut ini.



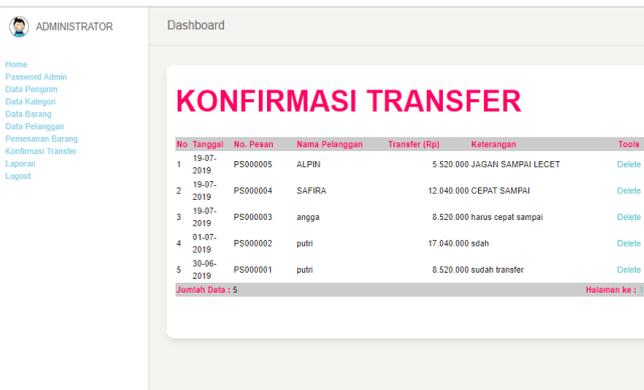
Gambar 4.30 Halaman Menu Daftar Pemesanan

Gambar 4.33 Halaman User Menu Home

4.1.12 Tampilan User Menu Pendaftaran Akun Dan Login akun

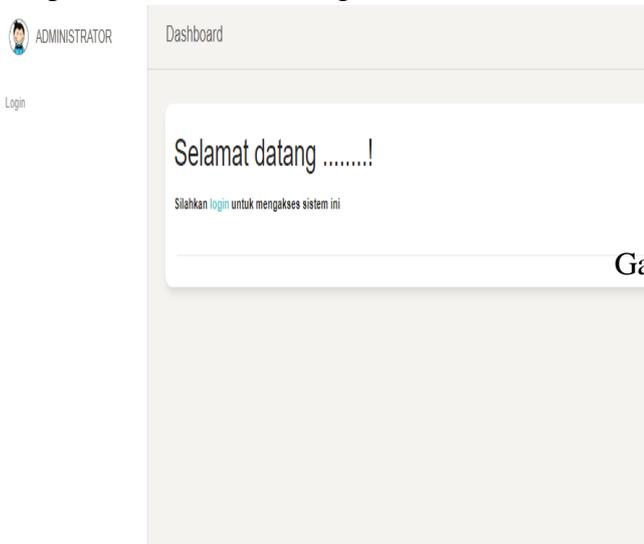
Pada menu ini pelanggan terlebih dahulu melakukan pendaftaran akun setelah itu login dan masuk ke dalam tampilan produk belanja barulah pelanggan dapat melihat dan membeli produk yang diinginkan. Adapun menu pendaftaran akun dan login terdapat pada gambar 4.34 dan 4.35 berikut ini.

4.1.9 Tampilan Admin Menu Konfirmasi Transfer



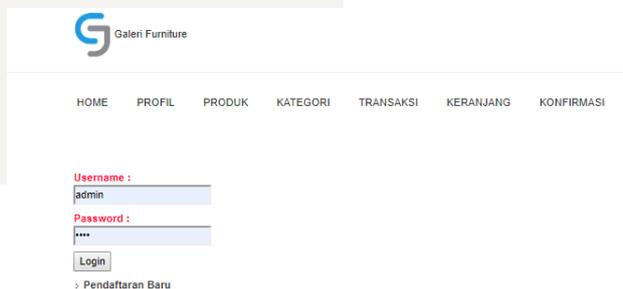
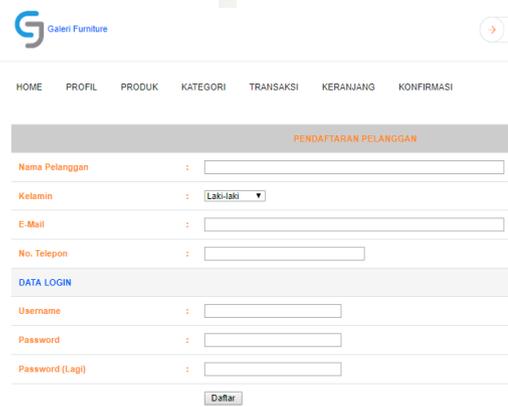
Gambar 4.31 Halaman Menu Konfirmasi Transfer

4.1.10 Tampilan Admin Menu Logout



Gambar 4.32 Halaman Menu Logout

Gambar 4.34 Halaman User Menu Pendaftaran Pelanggan

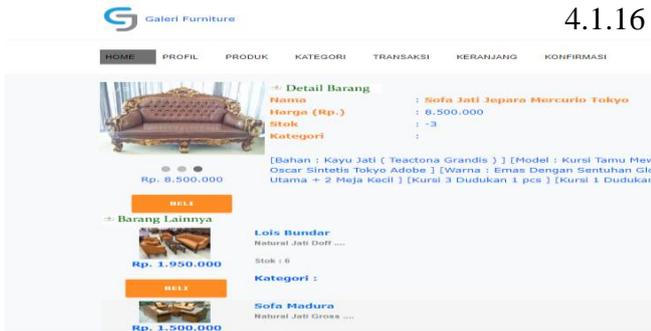


4.1.11 Tampilan User Menu Home



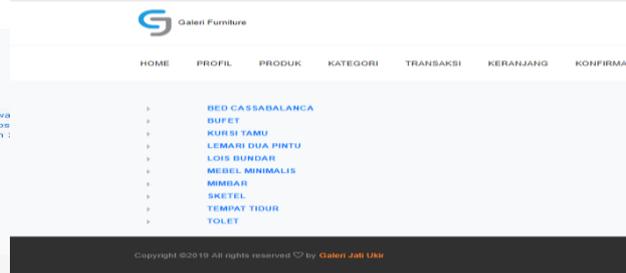
Gambar 4.35 Halaman User Menu Login

4.1.13 Tampilan User Menu Home



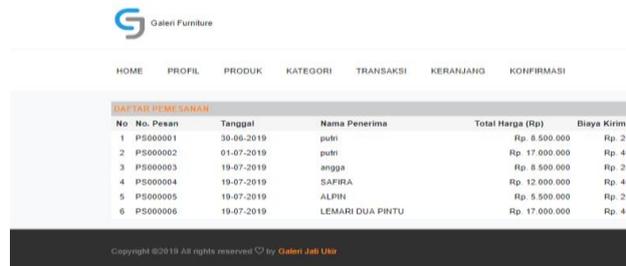
Gambar 4.36 Halaman User Menu Home

4.1.16 Tampilan User Menu Katagori



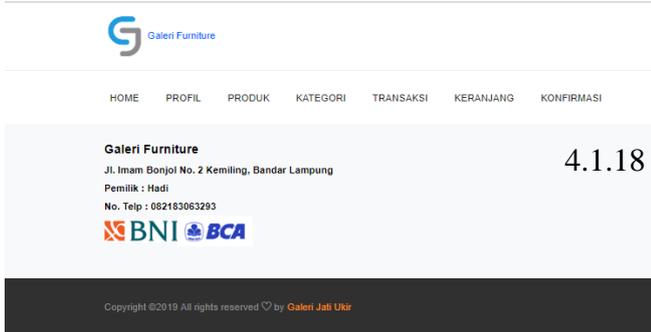
Gambar 4.39 Halaman User Menu Katagori

4.1.17 Tampilan User Menu Transaksi



Gambar 4.40 Halaman User Menu Transaksi

4.3.14 Tampilan User Menu Profil



Gambar 4.37 Halaman User Menu Profil

4.1.18 Tampilan User Menu Keranjang



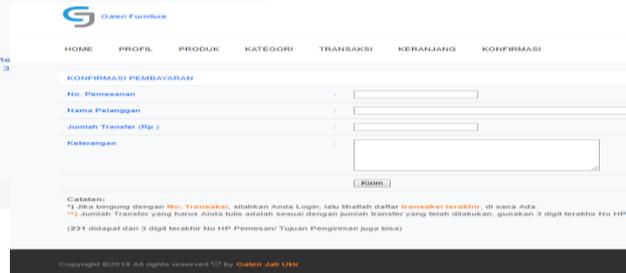
Gambar 4.41 Halaman User Menu Keranjang

4.1.15 Tampilan User Menu Prouk



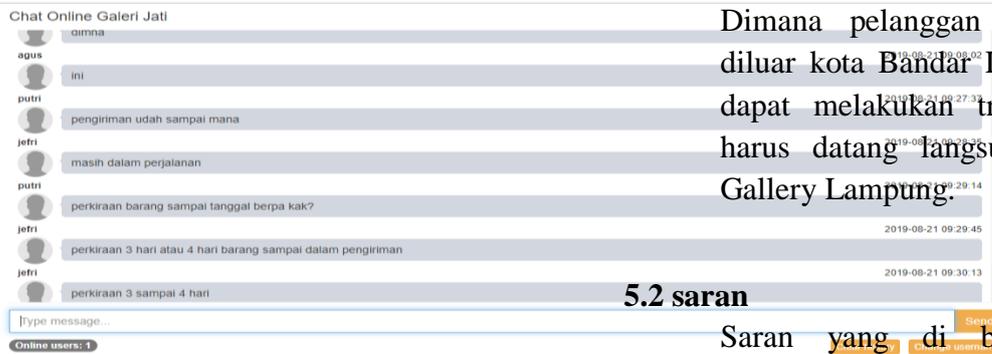
Gambar 4.38 Halaman User Menu Produk

4.1.19 Tampilan User Menu Konfirmasi



Gambar 4.42 Halaman User Menu Konfirmasi

4.1.20 Tampilan User Menu Chat Geleri Jati



Gambar 4.43 Halaman User Menu Chat

5. Penutup

5.1 kesimpulan

Dari uraian di atas yang penulis sampaikan pada bab-bab sebelumnya. Dengan adanya perancangan dan pembuatan website Sistem Informasi Penjualan Furniture Galeri Ukir Jati Jepara Berbasis WEB untuk menggantikan sistem lama penambahan sistem yaitu mengonlinekan aktivitas bisnis perusahaan yang sebelumnya hanya bersifat offline. Metode pembayaran transfer bank, transfer via ATM maka dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi berbasis web ini dapat menjadi alternatif pilihan utama bagi para user yang tidak mau bersusah payah dalam mencari barang yang dapat menghabiskan waktu dan tenaga.
2. Dengan adanya website ini maka perusahaan dapat memperluas pemasaran dan konsumen menjadi lebih mudah mendapatkan

informasi tentang produk tanpa harus datang ke Khris Gallery.

3. Dengan adanya sistem penjualan online maka perusahaan dapat memudahkan proses transaksi. Dimana pelanggan yang berada diluar kota Bandar Lampung tetap dapat melakukan transaksi tanpa harus datang langsung ke Khris Gallery Lampung.

5.2 saran

Saran yang di berikan untuk pengembangan aplikasi sistem informasi penjualan furniture galeri ukir jati jepara di rafhel meube adalah:

1. Pengguna sistem harus memenuhi segala prosedur yang ada yang di butuhkan oleh sistem untuk mengimplementasikan sistem informasi ini.
2. Diharapkan sistem baru dapat diimplementasikan sehingga dapat membantu dalam proses seluruh data dengan baik.
3. Perancangan yang sudah dibuat, diharapkan dapat di kembangkan pada sistem yang sesungguhnya dan perlu adanya pemeliharaan program aplikasi serta pengembangan dan penyempurnaan sistem, maka perlu dilakukannya evaluasi dalam jangka waktu tertetu.

Referensi

[1] Abdul Kadir.2014. *dasar pemrograman web dinamis menggunakan PHP* Penerbit Andi : Yogyakarta.

- [2] Buan, I Komang setia. 2014. *Jago pemrograman PHP* Jakarta Timur : Dunia Komputer.
- [3] Eliesabet Yunieta Anggaraeni.Rita irviani, 2017. *pengantar sistem informasi* penerbit : Andi : Yogyakarta
- [4] Ignas. 2014. *Sistem informasi penjualan online untuk tugas akhir.* Yogyakarta : Andi
- [5] Jeperson Hutahaen. 2014. *konsep sistem informasi.* Penerbit Andi : Yogyakarta.
- [6] Muhammad Muslihudin, Oktafianto. 2016. *Analisis dan Perancangan sistem informasi.* Penerbit Andi : Yogyakarta
- [7] Nuryanti. 2014. *Perancangan E-commers untuk pemasaran produk berbasis web pada toko j.cloud teluk betung.* Bandar Lampung : nuryanti
- [8] Suhadi. 2019. *Wawancara Khris Gallery.* di jalan imam bonjol NO.2 Kemilling, Bandar Lampung.
- [9] Saputra.2013. *pengertian MYSQL.*Politeknik Negeri Sriwijaya.
- [10] Sistia Dwi Nosi. 2015. *Pembangunan situs web pemasaran dan penjualan furniture pada CV.Putra Anugrah jati dan furniture.* Bandar Lampung : Sistia