

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEBSITE PADA 4LIFE SKATESHOP

Mezar Rozza Rosady, Rani Puspita Dhaniawaty, M.Kom.

Manajemen Informatika UNIKOM

mezarrozza56@gmail.com

Abstrak - Sistem informasi penjualan adalah sistem yang memberikan suatu informasi yang berupa data transaksi penjualan. Keberadaan sistem informasi ini sangat penting salah satunya adalah bagi bisnis penjualan skateboard seperti 4Life Skateshop. 4Life Skateshop adalah sebuah toko yang bergerak dibidang penjual skateboard dan beberapa aksesoris lainnya seperti track skateboard, wheel skateboard, stiker skateboard, sepatu dan juga tas. Dalam hal ini, 4life Skateshop dijadikan sebagai sebuah tempat penelitian, karena pada sistem informasi penjualan dan pembelian barangnya yang ada di tempat penelitian tersebut belum terkelola dengan baik dan seringkali terjadi kesalahan dalam pembuatan laporan yang ada, seperti proses pengolahan data transaksi penjualan, pembelian, data barang dan stok minimum barang..

Metode penelitian yang dikenakan pada penelitian ini adalah menggunakan suatu metode deskriptif. Sedangkan pada penelitian, metode pendekatan yang digunakan untuk penelitian ialah pendekatan terstruktur, dan metode pengembangannya menggunakan medel *prototype*. Cara pengumpulan sebuah data yang digunakan ialah dengan menggunakan data primer, dan sekunder. Alat bantu analisa sistem yang digunakan peneliti yaitu *Flowmap*, *Diagram Konteks*, *Data Flow Diagram (DFD)*, tabel relasi, dan *Entity Relationship Diagram (ERD)*. Sistem informasi ini dibangun untuk agar dapat memberikan suatu kemudahan saat pengolahan sebuah data penjualan dan pembelian baik dari segi penjualan kepada kastemer, dan pembelian kepada suplier serta pengolahan laporan penjualan, dan pembelian agar bisa tepat, dan akurat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perancangan sistem informasi penjualan berbasis website ini dapat memudahkan bagian kasir maupun pemilik dalam melakukan pengolahan data, baik itu data barang, penjualan, pembelian dan juga dalam pembuatan laporan.

Kata Kunci : Sistem Infomasi Penjualan, Deskriptif, Website.

Abstract - Sales information system is a system gives provide information that is a sales transaction data. The existence of this information system is very important, one of which is for the business of selling skateboards such as 4Life Skateshop. 4Life Skateshop is a shop engaged in skateboard sales and several other accessories such as track skateboards, wheel skateboards, skateboard stickers, shoes and bags. In this things, 4life Skateshop is used as a place of the research, because the information system on the sale and purchase of goods in the place of research has not been well managed so that errors often occur when making existing reports, such as the processing of sales transaction data.

The research method used descriptive methods. While the at approach method using is a structured approach and, the development method uses a prototype medel. The method of collecting a data used is primary and secondary data. Analysis tools used are Flowmap, Context Diagram, Data Flow Diagram (DFD), table relation and Entity Relationship Diagram (ERD). This information system was built it can be facilitate the processing of the sales and purchase data, both from sales to customers and purchases of suppliers and processing the sales and purchase reports to be precise and accurate.

The results of the study show at the design of a website-based sales information system can facilitate the cashier and owner's part in processing data, be it goods data, sales, purchases and also in making reports.

Keyword : Sales information system, Descriptive, Website.

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Seiring perkembangan waktu, teknologi informasi yang semakin meningkat memberikan dampak cukup besar bagi perusahaan, sistem informasi diyakini oleh banyak orang memberikan kontribusi besar bagi kebutuhan salah satunya pada bidang bisnis yaitu untuk meningkatkan kinerja atau produktivitas suatu perusahaan, serta kompetitif untuk menekan biaya yang rendah, kualitas yang lebih baik, meningkatkan pelayanan konsumen dan kinerja bagi para pegawai. Teknologi informasi juga dijadikan pondasi untuk penjualan dan pemasaran secara luas, dengan adanya teknologi informasi kita dapat lebih efektif dalam melakukan bisnis penjualan barang ataupun jasa dan juga mempermudah dalam melakukan pemasaran secara luas. Untuk itu pada dunia bisnis membutuhkan adanya sebuah sistem informasi yang bisa memudahkan sesuatu dalam pengolahan data dan memudahkan dalam penyajian laporan menjadi lebih cepat dan efektif, dan juga dibutuhkannya sistem informasi yang dapat memaksimalkan penjualan suatu perusahaan serta dapat memaksimalkan keuntungan yang lebih besar dan menekan biaya yang lebih sedikit yang salah satunya adalah bisnis penjualan skateboard seperti di 4Life Skateshop.

4Life Skateshop adalah sebuah toko yang bergerak dibidang penjual skateboard dan beberapa aksesoris lainnya seperti track skateboard, wheel skateboard, stiker skateboard, sepatu dan juga tas. Dalam hal ini 4Life Skateshop masih terdapat kelemahan yaitu dalam pengolahan data masih menggunakan sistem pencatatan tulis tangan sehingga terjadinya penumpukan arsip yang masih belum teratur, belum tersedianya penyimpanan dokumen-dokumen transaksi penjualan jadi membutuhkan waktu lebih dalam penyajian laporan penjualannya. Dan juga pada 4Life Skateshop masih menggunakan sistem pencatatan tulis tangan dalam perubahan daftar data barang masuk dari supplier sehingga sering terjadinya kesalahan dalam pengerjaannya penulisan daftar barang masuk, serta dalam pembuatan laporan-laporan yang dilakukan dengan cara menuliskan pembukuan untuk data barang yang terjual setiap harinya. Dan dalam pengecekan barang yang akan dibeli ataupun daftar stock barang pada gudang yang membutuhkan waktu yang cukup lama dikarenakan belum adanya sistem pencarian otomatis, dan juga dalam melakukan penulisan laporan akhir bulannya pegawai melakukan pelaporan penulisan kembali menggunakan *microsoft word* sehingga membutuhkan waktu yang lama dalam melakukan penginputannya dan juga sering terjadi kesalahan dalam pengimputan laporannya.

Dengan masalah yang dihadapi oleh 4Life skateshop dibutuhkan solusi yaitu dengan sebuah sistem informasi yang mumpuni untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, dengan menggunakan sistem informasi berbasis website untuk dapat memaksimalkan penjualan skateboard dan juga meningkatkan kinerja para pegawai dan mempersingkat waktu dalam pembuatan laporannya. Oleh karena itu dalam kegiatannya penyusunan usulan dalam penelitian ini penulis mengambil sebuah judul “**Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website pada 4Life Skateshop**” untuk dapat mengatasi permasalahan yang terjadi pada 4Life skateshop.

1.2 Identifikasi Masalah

Sistem penjualan yang terdapat pada 4Life Skateshop masih menggunakan sistem pencatatan tulis tangan sehingga akan membutuhkan waktu yang lama dalam pembuatan hasil laporan penjualan dikarenakan harus ditulis kembali dalam *microsoft word* terlebih dahulu pada laporan akhir penjualan, Belum tersedianya penyimpanan dokumen-dokumen sehingga dikhawatirkan saat pembuatan laporan penjualan terdapat dokumen-dokumen yang hilang, Pencatatan data barang masuk (pembelian atau belanja barang jualan dari supplier) dengan cara yang sama dengan sistem pencatatan barang keluar dengan cara pencatatan tulis tangan yang cenderung mengalami kesalahan dalam pencatatan data barang masuk, Kesulitan dalam melakukan pencarian data stock barang yang rumit dan memerlukan banyak waktu.

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk menggambarkan sistem penjualan yang sedang berjalan pada 4Life Skateshop yang meliputi penjualan barang, pembelian barang, pencatatan stok barang dan pembuatan laporan penjualan dan pembelian barang, membuat merancang sistem informasi penjualan pada 4Life Skateshop yang efisien dan bisa mempermudah dalam pengolahan sistem penjualan, baik transaksi penjualan barang, pencarian data barang, penghitungan data barang dan juga dapat menyediakan laporan akhir penjualan dan pembelian barang, untuk melakukan pengujian terhadap sistem penjualan barang pada 4Life Skateshop, untuk melakukan implementasi sistem informasi penjualan barang pada 4Life Skateshop.

II. KAJIAN PUSTAKA

Pengertian sistem dalam sebuah buku yang berjudul “ Analisis dan Desain Sistem Informasi ” dapat diartikan dengan sekumpulan elemen-elemen yang terinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu dalam sebuah satu kesatuan.[1]

Pengertian Informasi dalam suatu buku yang berjudul “ Sistem Informasi Manajemen “ informasi ialah sebuah data yang diolah menjadi dalam bentuk yang bisa berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Informasi merupakan data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggukannya.[2]

Pengertian sistem informasi dalam sebuah buku “ Kamus Komputer dan Teknologi Informasi “ sistem informasi dapat diartikan sistem yang dapat menghasilkan informasi yang berguna.[3]

Penjualan dalam bukunya yang berjudul “ Kamus Manajemen “ penjualan ialah sebuah kegiatan yang terajuk untuk mencari konsumen atau pembeli, saling mempengaruhi dan memberikan sebuah petunjuk agar pembeli dapat mendapatkan atau menyesuaikan kebutuhannya dengan produk, barang atau jasa yang ditawarkan serta mengadakan perjanjian mengenai harga yang menguntungkan bagi kedua belah pihak.[4]

Dari definisi diatas kita dapat menyimpulkan, penjualan adalah sebuah kegiatan yang dilakukan untuk mencari tahu kebutuhan dari pembeli agar dapat bertransaksi dengan keinginan untuk saling menguntungkan dan sesuai oleh kedua belah pihak.

Menurut (Kennet E.Kendall dan Julie Kendall, 2007) dalam bukunya, Sistem adalah : “Serangkaian sub-sub sistem yang saling terkait dan saling tergantung satu sama lain, bekerja bersama-sama untuk mencapai tujuan, dan target bersama yang sudah ditetapkan sebelumnya.[5.p.523]

Sistem informasi ialah suatu kumpulan komponen yang terdiri dari manusia sebagai user, teknologi pengolahan informasi, dan prosedur-prosedur kerja yang terproses, menyimpan data, menganalisis data, dan menyebarkan data dan informasi untuk mencapai suatu tujuan yang satu.[6. p,29]

Sistem informasi (*Information System*) merupakan kombinasi antara perangkat lunak (*software*), perangkat keras (*hardware*), dan juga pengguna (*user*), data dan juga jaringan komunikasi yang terkumpul, berubah-ubah yang saling terkoneksi antara satu sama lain dengan bentuk alat fisik.

Dari banyaknya definisi diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa sebuah sistem informasi penjualan ialah suatu sistem yang telah terkomputerisasi sebagai alat pendukung bagi proses penjualan agar dapat mempermudah dalam melakukan suatu hal terkait dengan penjualan.

III. METODE PENELITIAN

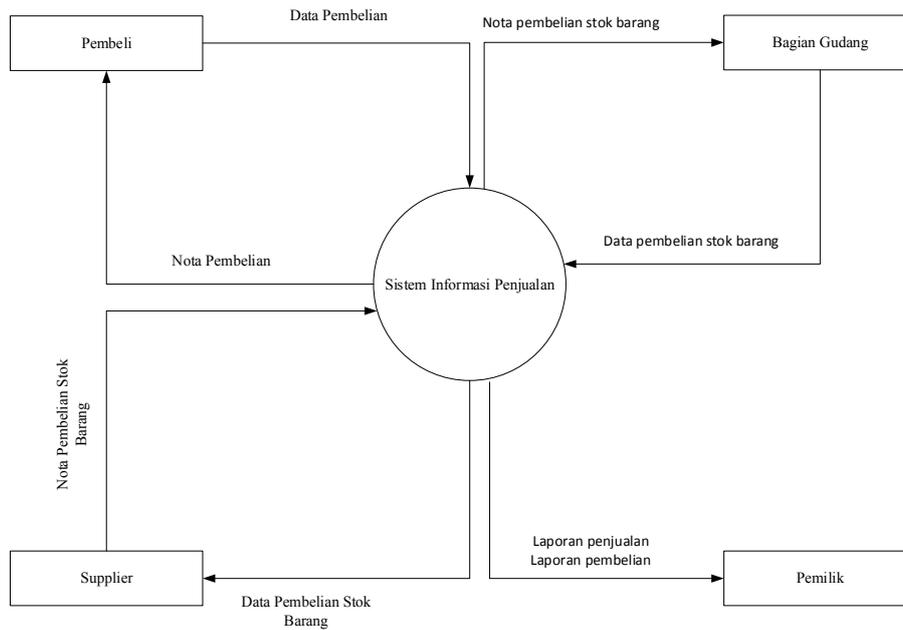
Pada penelitian ini penulis mengambil objek penelitian di 4Life Skateshop yang mana merupakan toko skateboard (*skate store*) yang bergerak dibidang penjualan skateboard beserta aksesoris lainnya seperti sepatu, tas serta alat skateboard lainnya.

Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti ialah desain penelitian deskriptif yaitu penelitian yang bertujuan mengumpulkan data atau informasi tentang masalah yang dihadapi oleh tempat yang dilakukannya penelitian yaitu mengenai masalah penjualan, inventory dan pembuatan buku laporan.

Dalam membuat sistem informasi penulis memerlukan sebuah metodologi sebagai tolak ukur pembuatan sistem diantaranya adalah metode pengembangan sistem dan metode pendekatan suatu sistem. Metode pendekatan yang dikenakan peneliti ialah metode pendekatan sistem dengan cara membuat alur data dari perusahaan tersebut adalah dengan menggambarkan sebuah *Flowmap*, *diagram konteks*, *Data Flow Diagram* untuk dapat mengetahui sistem yang sedang berjalan pada perusahaan yang akan dijadikan tempat penelitian. Metode pengembangan yang dikenakan peneliti ialah metode pengembangan *prototype*, yang merupakan salah satu dari beberapa metode pengembangan sistem, berikut adalah langkah-langkah dari metode pengembangan *prototype* :

1. Mengidentifikasi kebutuhan dari pemakai sistem, aktivitas dimulai dengan observasi ketempat pemakai sistem dan melakukan sebuah identifikasi kebutuhan pemakai dengan cara mewawancarai pemakai sistem untuk mengetahui sistem apa yang sedang berjalan pada perusahaan tersebut untuk dapat mengetahui celah dan permasalahan dari sistem yang berjalan diperusahaan tersebut.
2. Membangun *prototype* yaitu tahap dimana kegiatan yang dilakukan adalah merancang *input*, *proses* dan *output*, serta merancang *database*, *dsain* dan *coding* lalu diakhiri dengan pengujian *prototype* yang akan digunakan tersebut, apakah layak untuk dipakai atau harus direvisi ulang.
3. Memperbaiki *prototype*, setelah tahap pengujian dilakukan oleh pemakai sistem maka akan dilakukannya sebuah evaluasi untuk dapat memenuhi kepuasan pemakai sistem tersebut.

Diagram Konteks



Gambar : Diagram konteks 4Life Skateshop

Evaluasi sistem yang sedang berjalan

No.	Masalah	Rencana Penyelesaian
1.	Dalam mengolah data masih menggunakan sistem tulis tangan dan harus ditulis kembali kedalam <i>MS.Word</i> sehingga membutuhkan waktu lebih dalam menyusun laporan akhir bulan.	Membuat aplikasi pengolahan data berbasis <i>website</i> .
2.	Belum tersedianya tempat penyimpanan data yang berakibat kehilangannya suatu data dalam menyusun laporan akhir bulan.	Membuat aplikasi yang sudah terhubung kedalam <i>database</i> untuk melakukan penyimpanan data.
3.	Belum tersediannya alat pencarian otomatis dalam pengecekan barang dan membutuhkan waktu lama dalam melakukan pengecekan data barang masuk.	Membuat aplikasi sistem pencarian otomatis berbasis <i>website</i> supaya memudahkan dalam pengecekan barang.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Menyajikan hasil analisis untuk menjawab permasalahan-permasalahan yang ada pada perusahaan tersebut. Isi pembahasan tersebut meliputi kegiatan yang dilakukan dalam penelitian, meliputi perancangan, konsep, percobaan, pengambilan dan interpretasi data.

Perancangan Sistem

Perancangan sistem ialah merupakan sebuah tahapan lanjutan dari suatu analisa sistem, untuk memperoleh suatu gambaran secara gamblang jelas tentang apa yang dikerjakan pada sebuah analisa sistem, maka dilakukan dengan bagaimana memilirkan sebuah merancang sistem yang tepat bagi perusahaan yang dijadikan tempat penelitian.

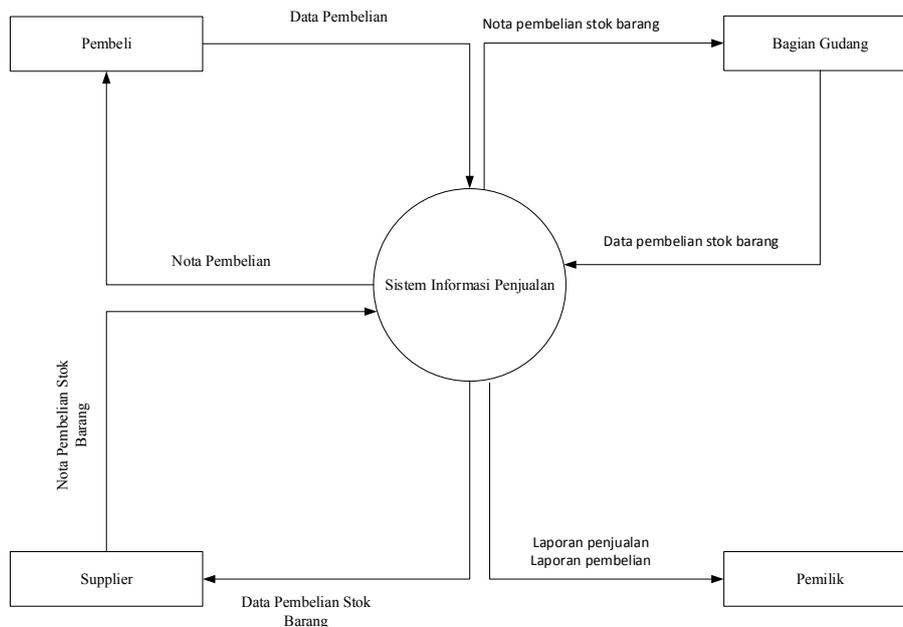
Tujuan perancangan system

Memberikan suatu gambaran sistem yang baru kepada user agar dapat memberikan kinerja yang lebih baik dan efisien, perancangan pada umumnya mengidentifikasi komponen sistem informasi, komponen yang dirancang antara lain adalah input, database, output, dan file. Pada dasarnya tahap ini adalah bertujuan untuk :

1. Untuk memenuhi keinginan dari kebutuhan pengguna sistem tersebut.
2. Untuk memperoleh sebuah rancangan sistem kepada programmer dalam membuat sebuah aplikasi.

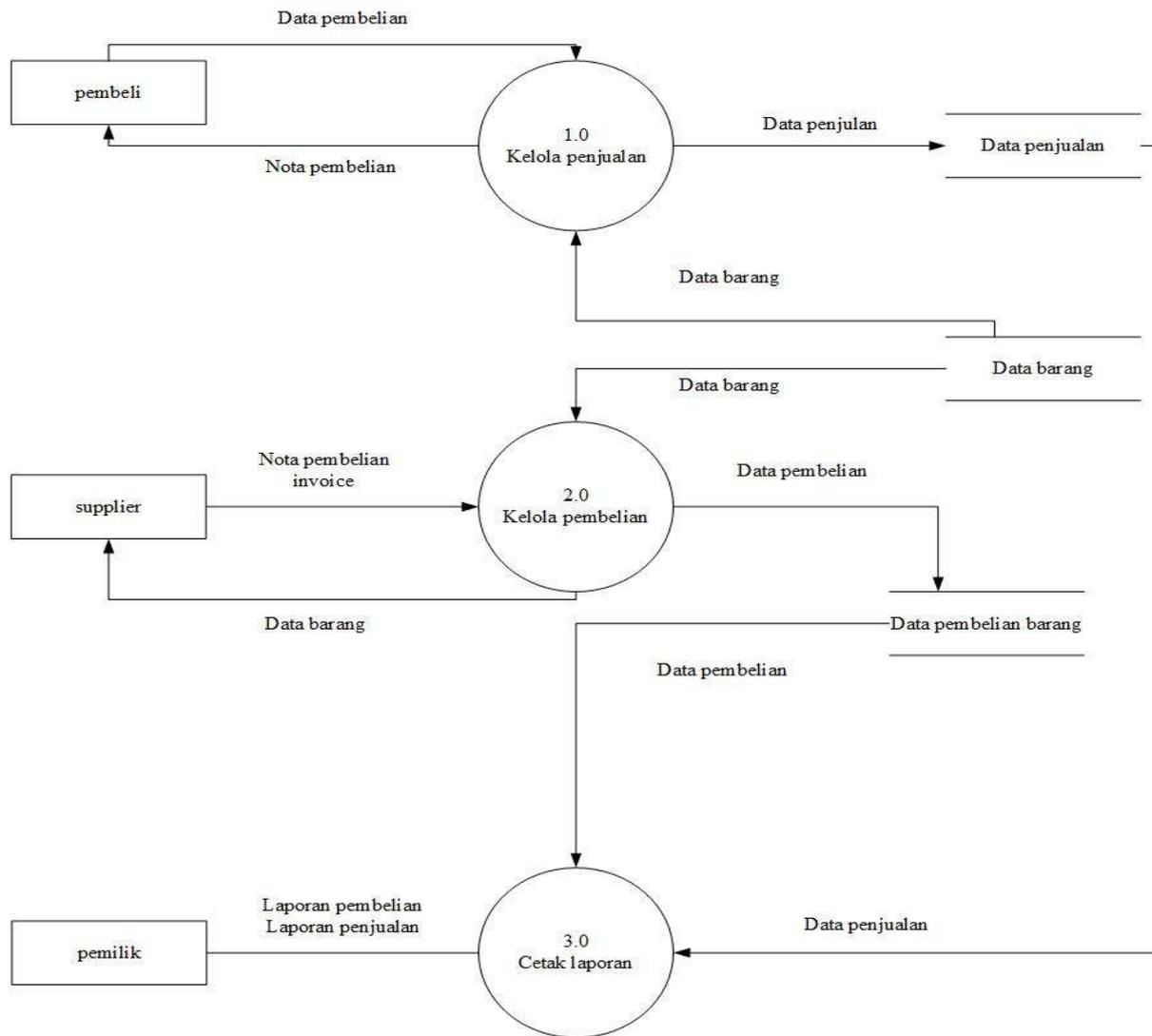
Gambar perancangan sistem yang dilakukan penelitian disajikan berdasarkan pendekatan sistem yang digunakan :

Diagram Konteks yang diusulkan



Gambar : Diagram Konteks yang diusulkan

Data Flow Diagram



Gambar : Data Flow Diagram yang diusulkan

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti, maka peneliti menarik sebuah kesimpulan, dan mengajukan sejumlah saran yang terhubung dengan pembahasan-pembahasan dalam beberapa bab sebelumnya.

1. Dengan menyediakan sebuah sistem yang mampu mengelola data penjualan barang dan pembelian dari supplier serta data barang untuk bagian gudang supaya dapat meminimalkan kesalahan-kesalahan yang terdapat dalam pembuatan laporan.
2. Dengan adanya sistem informasi penjualan ini diharapkan dapat memberikan kemudahan kasir dalam pembuatan laporan penjualan karena sudah ada integrasi database.
3. Dengan menyediakan sistem informasi yang mampu mendata stok barang yang tersedia, data pembelian dari supplier, dan mencetak laporan penjualan maupun pembelian.

Saran

Untuk perancangan sistem informasi penjualan ini sangat masih terbilang sederhana, untuk itu masih dibutuhkannya sebuah pengembangan kembali dari segi kelengkapan data untuk aplikasi yang dibutuhkan oleh perusahaan, contohnya seperti data retur barang dan juga data rekap perusahaan yang lebih lengkap lagi. Untuk peneliti lain nantinya, disarankan untuk melakukan penelitian lebih detail lagi mengenai penjualan untuk dapat melengkapi prosedur pada sistem yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Jogiyanto M. Hartono. *“Analisis Dan Desain Sistem Informasi”*, Andi, Yogyakarta. 2005.
- [2] McLeod. *“Sistem Informasi Manajemen”*. PT.indeks Jakarta. 2004.
- [3] Jack, Febrian. *“Kamus Komputer dan Teknologi Informasi”*, Penerbit Informatika. Bandung. 2007.
- [4] Moekijat. *“Kamus Manajemen”*, Penerbit CV. Mandar Maju Bandung. 2000
- [5] Marliana B. Winanti Dimas Prayogo, *“Perancangan Sistem Informasi Penanaman Modal Di Badan Koordinasi Promosi Dan Penanaman Modal Daerah (BKPPMD) Provinsi Jawa Barat”*, Dr., S.Si., M.Si, Program Studi Sistem Informasi, UNIKOM, Bamdung, 2013
- [6] Myrna Dwi Rahmatya, *“Pengembangan Fitur Diteksi Plagiat Otomatis menggunakan Algoritma RABIN-KARP Pada Aplikasi Simita Di Program Studi Sistem Informasi”*, S.Kom., M.Kom, Program Studi Informasi, UNIKOM, Bamdung, 2018