

Sistem Informasi Penjualan Kain Batik Faizah Kota Pinang Berbasis Web

Sofhia Martha Hutagaol

Manajemen Informatika, Fakultas Sains & Teknologi, Universitas Labuhanbatu

Email : sofhiarina@gmail.com

Corresponding Author : sofhiarina@gmail.com

Abstract

This information system design goal is to spread and to offer Internet-based bedding. Earlier, at this store in selling its products is still manual. Because customers or buyers come directly to the store to choose and buy the products they want. It also purchases and reports sales are still done manually, so it does not make effective for the buyer or the seller.

Keywords: Design, Systems, Information, Sales.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi membawa perubahan penting untuk perkembangan didunia, salah satunya dalam dunia dagang perkembangan teknologi tidak akan dapat dihasilkan tanpa campur tangan manusia untuk mendapatkan satu informasi, informasi merupakan suatu hal yang sangat berguna bagi seluruh manusia.

Perkembangan Toko Batik Faizah adalah usaha yang bergerak pada penjualan dibidang perlengkapan baju batik, dimana terdapat banyak toko yang juga menjual perlengkapan baju batik oleh karena itu toko batik faizah harus mampu membuat peluang bisnisnya tetap ada dan selalu menjadi yang terdepan dengan berbagai dengan berbagai cara.

2. Landasan Teori

Definisi Sistem

Batik Faizah adalah merupakan salah satu group usaha yang kegiatan usahanya bergerak dalam bidang sandang dan lebih fokus sampai saat ini sandang dengan ciri khas batik. Faizah ini mempunyai beberapa outlet/ perusahaan diantaranya Batik Pertiwi, Batik Setaman, Batik Ningrat, Batik Adiningrat dan Rumah Kebaya Mangkoro, dimana masing-masing produk yang menyisir segmen yang relatif sama sedangkan barang yang dijual perkembangannya ada beberapa penambahan variasi produk.

Untuk memperkuat posisi dan mempertahankan eksistensinya maka syah awal tahun 2000-an mulailah dibuka toko yang langsung melayani konsumen yaitu Batik Faizah didirikan pada tanggal 27 September 2004.

UML (*Unified Modeling Language*)

Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa spesifikasi standar yang dipergunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan dan membanngun perangkat lunak. UML merupakan metodologi dalam mengembangkan sistem berorientasi objek dan juga merupakan alat untuk mendukung pengembangan sistem.

Alat bantu yang digunakan dalam perancangan berorientasi objek berbasis UML adalah sebagai berikut:

Definisi Basis Data

Database adalah sekumpulan data atau informasi yang teratur berdasarkan kriteria tertentu yang saling berhubungan. Database merupakan salah satu komponen penting dalam sistem informasi, karena merupakan dasar dalam menyediakan informasi, menentukan kualitas informasi (akurat, tepat pada waktunya dan relevan). Informasi dapat dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya serta database mampu mengurangi pemborosan tempat simpanan luar.

Pengertian Mysql

MySQL adalah database yang cepat dan tangguh, sangat cocok jika digabungkan dengan php, dengan database kita dapat menyimpan, mencari dan mengklasifikasikan data dengan lebih akurat dan profesional. MySQL menggunakan SQL language (Struktur Query Language) artinya MySQL menggunakan query atau bahasa pemrograman yang sudah standar didalam dunia database. MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU General Public License (GPL), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL

Pengertian Xampp

Xampp adalah sebuah paket kumpulan software yang terdiri dari Apache, MySQL, phpMyAdmin, PHP, Perl, Filezilla dan lain-lain yang berfungsi untuk memudahkan instalasi lingkungan PHP, dimana biasanya lingkungan pengembangan web memerlukan PHP, Apache, MySQL, dan phpMyAdmin serta software lainnya yang terkait dengan pengembangan web.

Pengertian Website

Website adalah suatu media publikasi elektronik yang terdiri dari halamanhalaman web (Web Page) yang terhubung satu dengan yang lain menggunakan link yang dilekatkan pada suatu teks, image, video, audio dan animasi lainnya. Website dibuat pertama kali oleh Tim Barners Lee pada tahun 1990. Website dibangun dengan menggunakan bahasa Hypertext Markup Language (HTML) dan memanfaatkan protocol komunikasi Hypertext Transfer Protocol (HTTP) yang terletak pada Application Layer pada referensi Layer OSI". Menurut Connolly, Database atau disebut juga dengan basis data adalah kumpulan dari informasi yang disimpan dalam komputer dan saling berhubungan satu sama lain secara sistematis.

PHP (*Hypertext Preprocessor*)

PHP adalah bahasa scripting yang menyatu dengan HTML dan dijalankan pada serverside. Artinya semua sintaks yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan pada server sedang yang dikirim ke browser hanya hasilnya saja. Ketika seorang pengguna internet membuka situs yang menggunakan fasilitas serverside scripting PHP, maka terlebih dahulu server yang bersangkutan akan memproses semua perintah PHP diserver lalu mengirimkan hasilnya dalam format TML ke web server pengguna internet tadi. Sehingga kode asli yang ditulis dengan PHP tidak terlihat di browser pengguna. PHP berfungsi mengambil informasi dari form berbasis web dan menggunakannya untuk berbagai

macam fungsi, sebagai bahasa untuk mengidentifikasi seberapa banyak pengunjung menggunakan bahasa PHP, Pengaturan layout dalam berbagai macam browser seperti Firefox, Bahasa Pemrograman Php dalam web sangat luas, jadi semua tergantung pada anda, kalau anda sangat teliti anda akan tau fungsinya. Contoh sekilas php <? print (“Nama saya sofhiamartha”); ?> (Sofhiarina, 2009).

HTML (*Hyper Text Markup Language*)

HTML (*Hypertext Text Markup Language*) adalah suatu bahasa yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web”. HTML itu bahasa yang fleksibel karena tidak tergantung pada suatu platform (sistem operasi) tertentu. HTML terdiri dari tag-tag yang mendefinisikan elemen tertentu pada sebuah halaman web. HTML merupakan bahasa yang tidak case sensitive, tidak seperti bahasa pemrograman server-side seperti PHP atau ASP. HTML bisa disebut bahasa yang digunakan untuk menampilkan dan mengelola hypertext.

3. Metode Penelitian

Metode Pengumpulan Data.

1. Pengamatan (Observasi)
Dimana penulis melakukan observasi dilapangan, artinya melihat secara langsung rutinitas keseharian proses penjualan mebel pada toko jepara kotapinang. Sehingga bisa mempelajari bentuk dokumen yang digunakan dari laporan yang dihasilkan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan.
2. Wawancara (Interview)
Melakukan wawancara secara langsung kepada pihak yang berkaitan dengan mengajukan pertanyaan sehingga memperoleh data yang benar & akurat.
3. Kepustakaan (Studi Literature)
Kepustakaan ini digunakan untuk menentukan acuan teori dasar yang dipakai dalam menyelesaikan pembahasan masalah sampai dengan selesai. Metode ini dilaksanakan dengan cara mengumpulkan dan mempelajari jurnal, catatan yang sudah ada termasuk juga buku pegangan yang tersedia di perpustakaan AMIK Labuhanbatu, terutama yang berhubungan dengan Tugas Akhir.

Metode Waterfall

Penelitian Pressman Model Waterfall adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software. Nama model ini sebenarnya adalah “Linear Sequential Model”. Model ini sering disebut juga dengan “classic life cycle” atau metode waterfall. Model ini termasuk ke dalam model generic pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai dalam Software Engineering (SE). Disebut dengan waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.

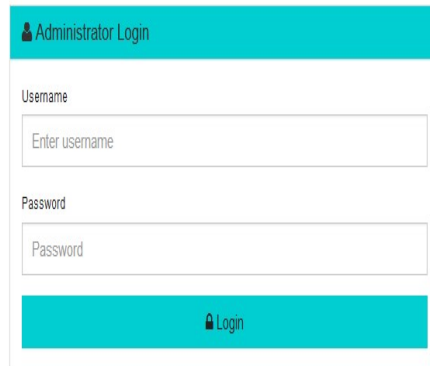
4. Hasil Dan Pembahasan

Hasil

Implementasi adalah penerapan cara kerja sistem berdasarkan hasil analisa dan juga perancangan yang telah dibuat sebelumnya ke dalam suatu bahasa pemrograman tertentu.

Tampilan Login Admin

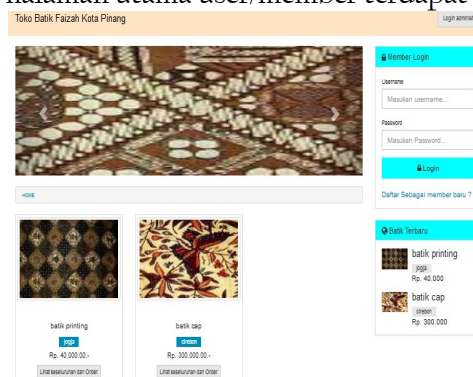
Tampilan login merupakan gerbang utama untuk dapat masuk ke dalam aplikasi. Pengguna memasukan username dan password. username dan password telah tersimpan dalam database jika salah dalam memasukan username dan password maka tidak bisa melanjut kehalaman utama admin. Namun bagi user terlebih dahulu diminta untuk mendaftar, setelah mendaftar maka akan diminta menginputkan username dan password, jika benar akan lanjut ke halaman utama.



Gambar 1. Tampilan Login

Menu Utama (Home)

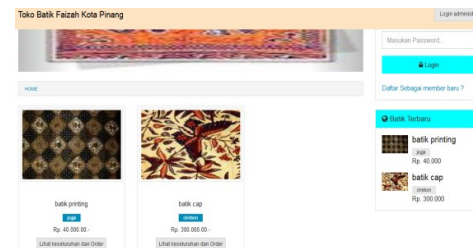
Dimana tampilan halaman utama user/member terdapat beberapa barang di home.



Gambar 2. Tampilan Halaman Utama Admin dan Member

Tampilan Pembelian Barang

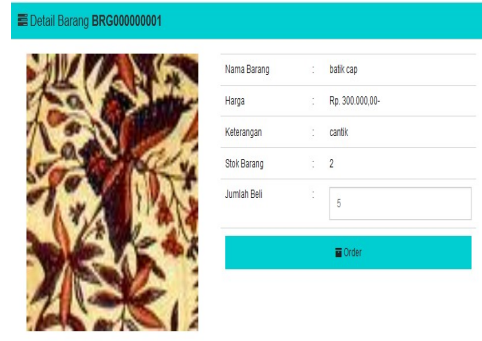
Pada tampilan ini terdapat berbagai jenis barang – barang batik adalah nama barang, harga barang, dan foto barang. Jika sudah memilih maka tekan tombol lihat selengkapnya dan order.



Gambar 3. Tampilan pembelian barang

Tampilan Detail Barang

Pada tampilan ini kita melihat detail barangnya dan jika sesuai yang kita inginkan maka akan tekan tombol simpan dan kirim.



Gambar 4. Tampilan Detail Barang

5. Kesimpulan Dan Saran

Kesimpulan

Dari hasil uraian pada bab-bab sebelumnya dan dengan memperhatikan hasil implementasi program, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan adanya sistem informasi penjualan batik berbasis jaringan di “Batik FAIZAH KOTA PINANG” ini dapat mengefisienkan waktu serta memperkecil kesalahan dalam pengolahan data, sehingga informasi yang dihasilkan lebih baik dibandingkan dengan pengolahan data secara manual.
2. Laporan-laporan (Daftar batik, Daftar batik per kategori, Daftar batik per jenis, Daftar Tarif pengiriman, Daftar konsumen, Daftar transaksi pemesanan yang batal, Daftar transaksi pemesanan yang telah dibayar, Laporan transaksi pemesanan per Nomor pemesanan, Laporan transaksi pemesanan per Periode, Laporan Pembayaran per Periode, Laporan pengiriman per Periode, Daftar buku tamu) yang diperlukan dapat dihasilkan dengan cepat, sehingga membantu dalam proses kerja dan meningkatkan pelayanan bagi konsumen.

Saran

Dari keseluruhan pembahasan yang telah dibuat, dapat diberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Penggunaan perangkat komputer yang lebih tinggi tingkat kinerjanya akan mendapatkan hasil yang lebih memuaskan dari segi kecepatan dan kualitas gambarnya.
2. Perlu adanya penambahan laporan yang dapat menghitung pendapatan bersih perusahaan .
3. Perlunya pengembangan sistem yang telah dibuat menjadi lebih baik.

6. Daftar Pustaka

- A. Fatkhudin, “SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PADA,” vol. 2, no. 1, 2016.
A. May, P. Studi, and M. Informatika, “PERLENGKAPAN TIDUR BERBASIS WEB,” vol. 19, no. 2, pp. 127–130, 2017.

- A. Saefullah and S. Santoso, "ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN ONLINE (E-COMMERCE) PADA CV SELARAS BATIK," pp. 66–73, 2014.
- I. Journal, "SISTEM INFORMASI PENJUALAN ON LINE PADA TOKO KREATIF SUNCOM PACITAN Uswatun Hasanah," pp. 40–48.
- I. Masalah, "Sistem Informasi Penjualan Batik Berbasis Web Pada Toko 10S Pasar Grosir Setono," vol. 2, no. April 2018, 2019.
- M. L. Arisandra and F. Ekonomi, "PENETAPAN STANDAR WAKTU PROSES DALAM PADA PERUSAHAAN BATIK TULIS RUSDI DESA SUMURGUNG KECAMATAN TUBAN – TUBAN," vol. 1, no. 1, pp. 50–61, 2016.
- M. Tahwin and A. A. Mahmudi, "Strategi Pengembangan Usaha Batik Tulis Lasem with SWOT Analysis)," vol. 1, pp. 57–70.
- P. A. Christianto, E. B. Susanto, and I. Kurniawan, "PENERAPAN APLIKASI e-LABEL BATIK SEBAGAI UPAYA Mendukung PENERAPAN PERATURAN DAERAH KOTA PEKALONGAN NOMOR 6 TAHUN 2014," 2014.
- P. Mysql, "SISTEM INFORMASI PENJUALAN BATIK BASUREK BERBASIS WEB PADA," no. 09.
- Y. S. Nugroho, F. Yasin, A. Irsyadi, P. S. Informatika, and U. M. Surakarta, "SISTEM INFORMASI PENJUALAN BATIK MAHKOTA LAWEYAN," vol. 2016, no. Sentika, pp. 18–19, 2016.