

# PENERAPAN E-COMMERCE PADA CV SUMBER SAHABAT

Antonius<sup>1</sup>, Kartono<sup>2</sup>, Erryanto<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Widya Dharma Pontianak  
e-mail: <sup>1</sup>antoniusok@yahoo.com, <sup>2</sup>kartono1102@gmail.com, <sup>3</sup>erryanterry22@gmail.com

## Abstract

*In a running system, CV Sumber Sahabat have computerization system that limited to purchase and sales which a simple report. CV Sumber Sahabat still does not have web-base or e-commerce sales, where sales can only be done directly and through by sales. So that the author designed a web-base sales information system with the aim of helping CV Sumber Sahabat in wide scope of selling. The author uses descriptive research design as a research design, While the data collection method used is the method of interview, observation, and literature study. The author uses the Unified Modeling Language (UML) as a system analysis technique in sales information systems. The system design information technique used is the PHP Programming Language, DreamWeaver CS6 V 12.0 Editor and MySQL database design. The results of the research carried out in the form of a web-based sales information system at CV Sumber Sahabat which can be used to assist in selling goods in a wider scope. The page consists of inventory and sales transactions, inventory reports, daily sales reports and monthly sales reports on CV Sumber Sahabat in order to help employees obtain information and process better and quality data.*

**Key Word:** *Designings Information Systems, Sales, Toy*

## Abstrak

Dalam sistem berjalan, CV Sumber Sahabat telah memiliki sistem terkomputerisasi terbatas pada pembelian dan penjualan dengan adanya laporan yang sederhana. CV Sumber Sahabat masih belum memiliki penjualan berbasis *web* atau *e-commerce*, dimana penjualan hanya dapat dilakukan secara langsung dan melalui *sales*. Sehingga Penulis merancang sistem informasi penjualan berbasis web dengan tujuan untuk membantu CV Sumber Sahabat dalam melakukan penjualan barang dalam ruang lingkup yang lebih luas. Penulis menggunakan desain penelitian deskriptif sebagai rancangan penelitian. Sedangkan metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode wawancara, observasi, serta studi kepustakaan. Penulis menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) sebagai teknik analisis sistem dalam sistem informasi penjualan. Adapun teknik perancangan sistem informasi yang digunakan adalah Bahasa Pemrograman PHP, *Editor DreamWeaver CS6 V 12.0* dan perancangan *database MySQL*. Hasil penelitian yang dilakukan berupa sebuah sistem informasi penjualan berbasis web pada CV Sumber Sahabat yang dapat digunakan untuk membantu dalam melakukan penjualan barang dalam lingkup yang lebih luas. Halaman yang terdiri dari transaksi persediaan dan penjualan, laporan persediaan, laporan penjualan harian dan laporan penjualan bulanan pada CV Sumber Sahabat agar dapat membantu karyawan dalam memperoleh informasi serta mengolah data yang lebih baik dan berkualitas.

**Kata Kunci:** Perancangan Sistem Informasi, Penjualan, Mainan

## 1. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi ini, komputer dapat dijumpai pada setiap bidang pekerjaan. Komputer merupakan suatu teknologi yang banyak dipakai untuk membantu kinerja perusahaan. Dengan dilengkapi oleh teknologi dan *internet* dalam suatu perusahaan, perusahaan tersebut dapat meningkatkan produktivitas perusahaan dalam berbisnis. Penjualan barang yang menggunakan fasilitas *internet* sebagai penunjang bisnis dalam perusahaan memiliki banyak keuntungan. Dengan adanya *internet*, perusahaan dapat menawarkan dan menjual produknya kepada konsumen melalui *website*. *Website* yang digunakan berisikan penjualan produk perusahaan tersebut yang dapat dibeli oleh konsumen sesuai dengan proses transaksi yang telah dibuat dengan harga yang murah dan terjangkau.

CV Sumber Sahabat merupakan perusahaan persekutuan komanditer yang bergerak di bidang distributor mainan. CV Sumber Sahabat merupakan salah satu distributor mainan di Kalimantan Barat dengan memasarkan berbagai macam mainan. CV Sumber Sahabat terdiri dari tujuh orang karyawan, yaitu satu orang admin, satu orang akuntan, tiga orang di bagian gudang, dan dua orang sales. Dengan merancang sebuah penjualan melalui *internet* berupa *website* untuk CV Sumber Sahabat maka dapat meningkatkan penjualan kepada konsumen sehingga mampu meningkatkan kinerja perusahaan dan pada akhirnya meningkatkan daya saing perusahaan serta meningkatkan pula kepuasan pelanggan. Dengan besarnya tuntutan yang dihadapi perusahaan untuk mengikuti perkembangan teknologi yang pesat, CV Sumber Sahabat merupakan toko yang menjual beberapa jenis seperti mainan mobil, mainan lilin, dan sebagainya.

Dalam sistem berjalan, CV Sumber Sahabat telah memiliki sistem terkomputerisasi terbatas pada pembelian dan penjualan tanpa adanya laporan. CV Sumber Sahabat masih belum memiliki penjualan berbasis *web* atau *e-commerce*, dimana penjualan hanya dapat dilakukan secara langsung dan melalui *sales*. Pada CV Sumber Sahabat memiliki dua *sales* yang memasarkan produk pada perusahaan tersebut. Sales pertama memasarkan barang hanya di dalam kota Pontianak saja, sedangkan sales kedua memasarkan barang di luar kota Pontianak yang dibatasi sampai pada Kalimantan Barat saja.

Untuk bertahan dalam menghadapi persaingan bisnis, CV Sumber Sahabat perlu meningkatkan kualitas penjualan, salah satunya dengan membuat sistem informasi penjualan berbasis *web* atau *online* sehingga diharapkan konsumen dapat membeli mainan ataupun sejenisnya.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Rancangan Penelitian, Metode Pengumpulan Data, Teknik Analisis, Perancangan Sistem, Bahasa Pemrograman dan Basis Data

#### 2.1.1 Rancangan Penelitian

Dalam melakukan penyusunan penelitian ini, penulis menggunakan rancangan penelitian deskriptif yang menggambarkan dan menginterpretasikan suatu masalah secara apa adanya dan sedang terjadi pada saat dilakukannya observasi dan pengumpulan data.

#### 2.1.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang penulis gunakan dalam menyusun penelitian ini adalah:

##### 2.1.2.1 Wawancara

Metode ini dilakukan dengan mengajukan pertanyaan seputar topik yang bersangkutan secara langsung kepada pihak-pihak terkait yang berhubungan dengan kegiatan penelitian.

##### 2.1.2.2 Observasi

Metode ini dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap sistem berjalan yang sedang diterapkan pada CV Sumber Sahabat.

##### 2.1.2.3 Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara mencari, mengumpulkan data dan memilah data dan informasi yang dapat mendukung penulis dalam menyelesaikan penelitian ini. Data ini berkaitan dengan objek penelitian yang dapat berupa teori-teori, konsep-konsep yang berasal dari literatur-literatur ilmiah, karya ilmiah, hasil survei pihak lain maupun dari internet yang digunakan sebagai dasar atau landasan teori bagi penulis dalam penulisan penelitian ini.

#### 2.1.3 Teknik Analisis dan Perancangan Sistem

Teknik Analisis Data yang digunakan dalam melakukan penelitian adalah teknik berorientasi objek dengan bahasa pemodelan *Unified Modeling Language* (UML) versi 2.6 menggunakan *tools* permodelan yaitu *Star UML* Versi 2.6.0. Dengan UML penulis menggambarkan secara jelas bagaimana proses yang berlangsung dalam sistem berjalan dan bagaimana proses yang diusulkan pada CV Sumber Sahabat.

#### 2.1.4 Halaman Perancangan Sistem

*Database* yang digunakan dalam perancangan sistem informasi penjualan pada CV Sumber Sahabat adalah *MySQL*, bahasa pemrograman yang digunakan adalah Bahasa Pemrograman PHP, Untuk perancangan sistem digunakan *Editor DreamWeaver CS6 V 12.0*.

### 2.2 Landasan Teori

#### 2.2.1 Perancangan Sistem

Desain sistem adalah mendesain solusi sistem yang telah dikonsep pada saat analisis sistem berdasarkan kebutuhan dan permasalahan sistem sehingga sistem bisa diterapkan dengan teknologi komputerisasi<sup>[1]</sup>. Desain sistem adalah sebuah teknik pemecahan masalah yang saling melengkapi (dengan analisis sistem) yang mengangkat kembali bagian-bagian komponen menjadi sistem yang lengkap, harapannya sebuah sistem yang diperbaiki<sup>[2]</sup>.

#### 2.2.2 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan<sup>[3]</sup>. Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan<sup>[4]</sup>.

#### 2.2.3 E-Commerce

E-Commerce adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet<sup>[5]</sup>. E-Commerce dapat didefinisikan sebagai arena terjadinya transaksi atau pertukaran informasi antara penjual dan pembeli di dunia maya<sup>[6]</sup>.

#### 2.2.4 Penjualan

Penjualan merupakan sumber utama penghasilan perusahaan dan merupakan hasil akhir yang ingin dicapai oleh semua marketer<sup>[7]</sup>. Penjualan adalah transaksi dari perubahan nilai barang menjadi uang atau nilai piutang dagang<sup>[8]</sup>.

#### 2.2.5 PHP Hypertext Preprocessor (PHP)

PHP merupakan kependekan dari *PHP Hypertext Preprocessor* yaitu bahasa pemrograman web yang dapat

disisipkan dalam skrip HTML dan bekerja di sisi server<sup>[9]</sup>. PHP merupakan pemrograman yang digunakan untuk membuat website interaktif<sup>[10]</sup>.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Hasil Analisis

- a. Penjualan barang terhadap konsumen baru di luar Kalimantan Barat mengalami keterbatasan pemasaran sales.
- b. Pemasaran barang dilakukan oleh sales sebatas pada wilayah Kalimantan Barat

#### 3.2 Gambaran Umum Sistem Usulan

Prosedur sistem yang diusulkan penulis dibagin menjadi dua, yaitu prosedur bagian admin dan prosedur bagian *user*. Berikut merupakan penjelasan setiap bagian prosedur:

##### 3.2.1 Bagian Admin.

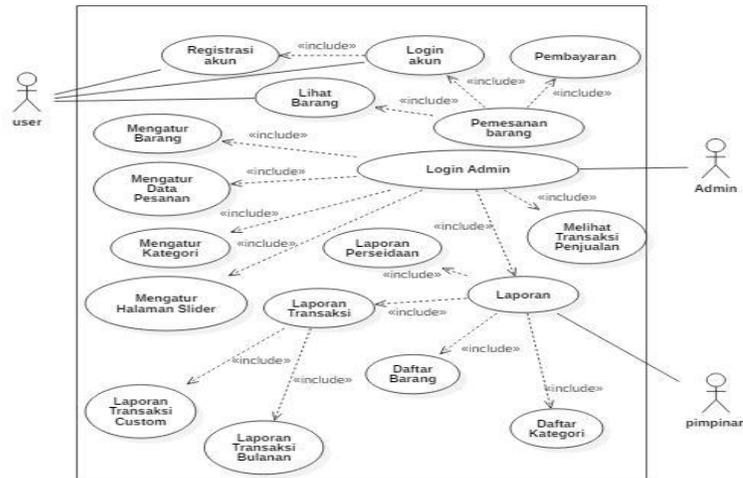
- a. Login Admin  
Admin harus melakukan proses input username dan password untuk masuk ke dalam sistem admin yang diusulkan.
- b. Kelola Data Barang  
Pada menu barang, admin dapat melakukan manipulasi terhadap barang seperti melakukan pencarian barang, mengubah data barang, menghapus barang, serta menambahkan barang ke dalam sistem.
- c. Kelola Data Kategori  
Pada menu kategori, admin dapat memasukkan kategori ke dalam sistem untuk menunjang kategori barang yang tersedia di dalam sistem. Tabel kategori dapat di hapus dari sistem, dapat melakukan pencarian kategori, serta menambahkan kategori ke dalam sistem.
- d. Kelola Slider  
Pada menu slider, admin dapat melakukan input gambar ke dalam sistem serta menghapus gambar dari dalam sistem. Slider digunakan untuk menampilkan gambar pada halaman utama user yang secara otomatis berubah sesuai dengan gambar yang telah di inputkan ke dalam sistem.
- e. Kelola Pesanan  
Pada menu pesanan, admin dapat melihat aktivitas pelanggan yang membeli barang. Pada barang pesanan terdapat status pembayaran yang digunakan untuk menentukan bahwa pelanggan telah membayar barang pesanan atau belum.
- f. Kelola Laporan  
Pada menu pelaporan, bagian admin dapat melihat laporan yang telah disediakan sistem berupa laporan persediaan barang dan laporan penjualan. Laporan tersebut dapat dicetak menjadi laporan penjualan dan laporan persediaan barang yang kemudian dapat diserahkan kepada pimpinan.
- g. Registrasi akun  
Pelanggan yang belum memiliki akun user dapat melakukan registrasi melalui halaman registrasi yang telah disediakan. Setelah melakukan registrasi, pelanggan dapat login ke dalam website penjualan dengan menggunakan e-mail dan password .
- h. Lihat Barang
- i. Pelanggan dapat mengunjungi website dan melihat barang yang telah disediakan oleh CV Sumber Sahabat. Konsumen dapat melihat detail barang pada saat menekan quick view pada katalog barang, memilih barang sesuai dengan kategori yang telah disediakan, dan melakukan pencarian item berdasarkan kata yang di masukkan ke dalam sistem.
- j. Login Pelanggan  
Pada proses login, pelanggan diharuskan untuk mengisi e-mail dan password yang sama seperti pada saat melakukan registrasi. Apabila password atau email tidak sesuai dengan yang sudah di registrasi maka muncul pesan kesalahan seperti e-mail dan password salah. Jika e-mail dan password sudah benar, maka pelanggan dapat melakukan pembelian dan barang pilihan dapat dimasukkan ke dalam keranjang.
- k. Akun Pelanggan  
Konsumen dapat melakukan perubahan data akun yang telah didaftarkan pada website CV Sumber Sahabat seperti mengubah password, melihat riwayat transaksi, serta melihat detail pembelian.
- l. Pemesanan Barang  
Untuk melakukan pemesanan barang, pelanggan diharuskan untuk mengunjungi website penjualan terlebih dahulu dan melakukan login ke dalam sistem. Apabila sudah login, pelanggan dapat melakukan pemesanan barang yang dilanjutkan dengan barang pilihan dimasukkan ke dalam keranjang belanja. Setelah selesai memasukkan barang pilihan ke dalam keranjang.
- m. Proses Pembayaran  
Setelah proses pemesanan barang, pelanggan dapat melanjutkan proses pemesanan barang tersebut menuju proses pembayaran. Pada proses pembayaran, pelanggan diharuskan untuk mengisi beberapa pilihan seperti mengisi data penerima, pemilihan jasa pengiriman. Jika semua data telah diisi, selanjutnya pelanggan dapat melakukan pembayaran dengan menekan tombol proses bayar setelah menekan tombol proses bayar,

pelanggan dapat melihat nota belanja dengan jumlah total belanja keseluruhannya. Setelah itu pelanggan menekan tombol bayar yang dilanjutkan untuk melakukan pembayaran sejumlah nominal transaksi belanja. Pelanggan diarahkan menuju halaman pembayaran.

### 3.3 UML Sistem Usulan

Tahap-tahap yang terdapat dalam sistem usulan digambarkan menggunakan alat permodelan sistem *Unified Modelling Language* (UML). Diagram UML mewakili interaksi yang terjadi antara aktor (pelaku sistem) dengan sistem. Penggunaan diagram UML bertujuan agar memudahkan pemahaman dan penerapan sistem usulan. Sistem usulan digambarkan dalam tiga diagram UML, yaitu *Use Case Diagram*, *Sekuensial Diagram*. Berikut adalah *use case diagram* dari sistem yang diusulkan pada CV Sumber Sahabat:

#### 3.3.1 Diagram Use Case

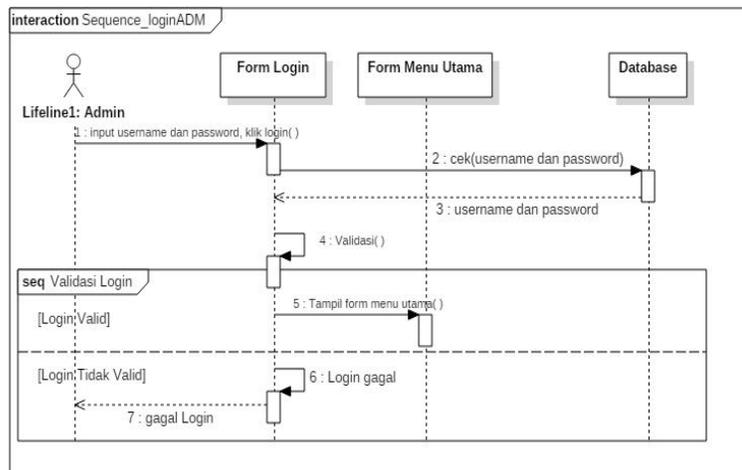


Gambar 1. Use Case Diagram Sistem Usulan

Diagram ini memberikan gambaran tentang sistem usulan secara umum, seperti semua aktor yang terlibat dalam sistem dan juga semua proses yang terjadi di dalam siste. Setiap aktor yang terlibat dihubungkan dengan proses yang berkaitan di dalam sistem. Jadi, *use case diagram* menggambarkan interaski yang terjadi antara aktor dengan sistem. Di dalam *use case diagram* terdapat arus yang menghubungkan aktor dengan proses yang diberi keterangan *include*, maksudnya adalah bahwa suatu proses tidak dapat dieksekusi apabila porses sebelumnya belum dilakukan. Untuk arus dengan keterangan *extend* bermaksud bahwa proses tersebut dapat dilewatkan jika suatu saat sistem tidak memerlukannya. Sistem usulan melibatkan interaksi dua aktor yaitu admin dan *user* dengan sistem. Berikut ini adalah *use case diagram* dari sistem usulan pada CV Sumber Sahabat.

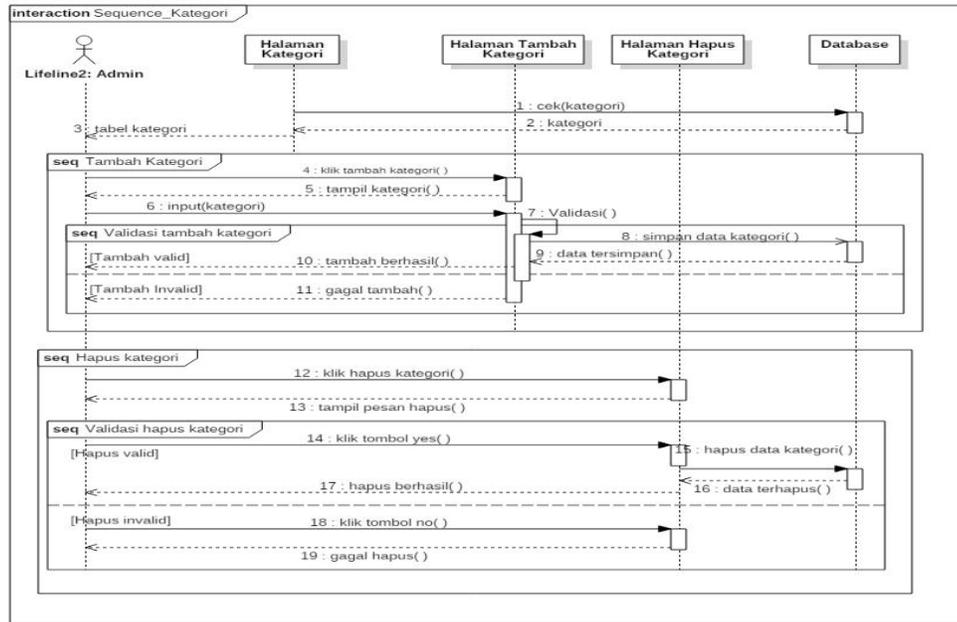
#### 3.3.2 Sekuensial Diagram *Login Admin*

Seperti pada gambar 2, admin mengisi *username* dan *password* ke dalam form login. Setelah meng-*input* *username* dan *password*, data *username* dan *password* tersebut divalidasi terlebih dahulu untuk mengecek ketersediaan *username* dan *password* pada database. Jika terdapat data *username* dan *password*, admin masuk kedalam halaman utama admin. Jika gagal, maka menampilkan notifikasi gagal *login*.



Gambar 2. Sekuensial Diagram *Login Admin*

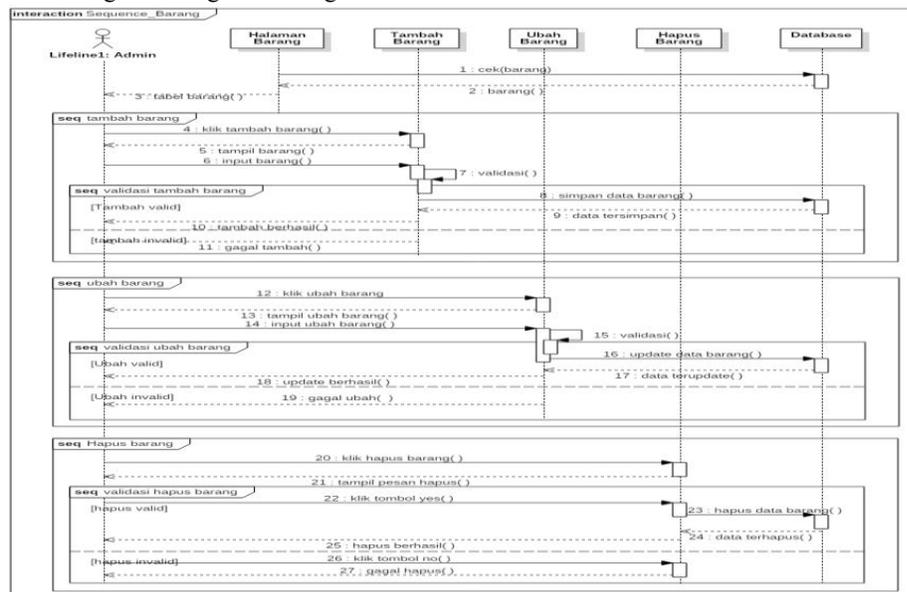
### 3.3.3 Sekuensial Diagram Mengatur Kategori



Gambar 3. Sekuensial Diagram Mengatur Kategori

Seperti pada gambar 3 menjelaskan tentang halaman kategori. Pada proses awal, admin memasuki halaman utama dan memilih submenu kategori. Pada waktu yang bersamaan, data kategori dipanggil melalui database dan menampilkan nya pada halaman kategori. Setelah itu, admin dapat melakukan penambahan kategori barang dengan menekan tombol tambah kategori. Admin mengisi data kategori dan menekan tombol simpan. Data di validasi sebelum disimpan ke dalam *database*. Jika data valid maka data kategori tersimpan di dalam database. Jika tidak valid sistem menginformasikan pesan kesalahan.pada halaman kategori, bagian admin dapat menghapus kategori yang telah tersimpan dengan menekan tombol hapus kategori. Muncul pesan konfirmasi hapus, jika memilih *yes* maka data kategori terhapus. Jika memilih *no* maka membatalkan proses hapus kategori.

### 3.3.4 Sekuensial Diagram Mengatur Barang

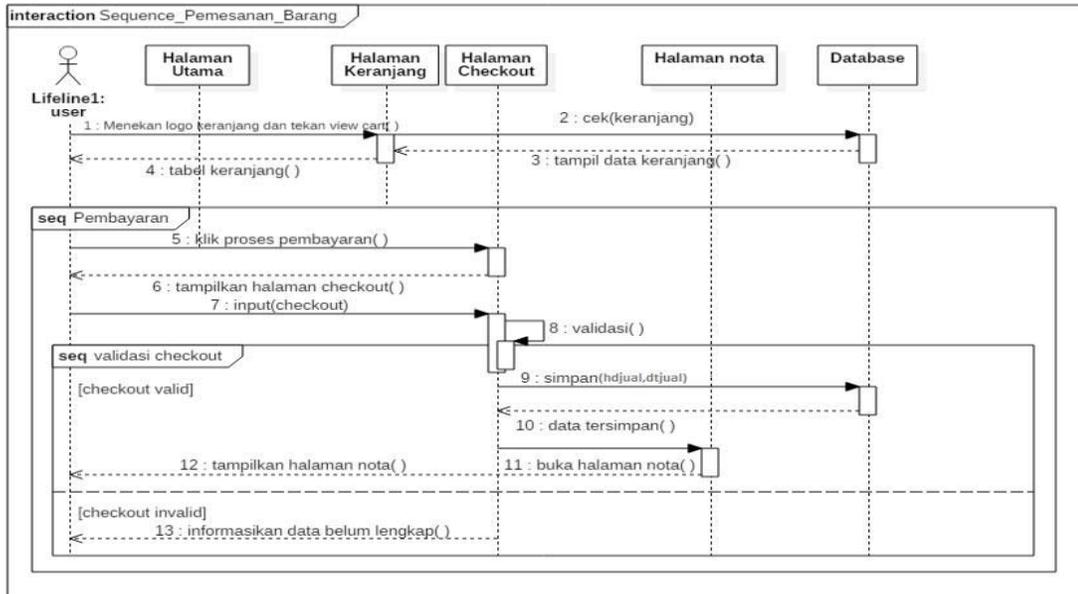


Gambar 4. Sekuensial Diagram Mengatur Barang

Pada gambar di bawah ini menjelaskan bahwa admin memasuki sistem dan menekan submenu barang. Setelah itu terjadi proses pengambilan data barang melalui database dan menampilkan data barang pada halaman barang. Untuk melakukan penambahan barang, admin dapat menekan tombol tambah barang di bawah tabel data barang. Setelah menekan tombol tambah barang, admin masuk halaman tambah barang. Admin mengisi data barang tambahan serta melakukan penyimpanan data barang baru tersebut. Data barang divalidasi terlebih dahulu. Jika data barang sudah

lengkap, maka data dapat disimpan kedalam *database*. Jika data tidak valid atau tidak lengkap, maka admin mendapatkan informasi pesan kesalahan data. Pada data barang, admin dapat mengubah data barang. Untuk mengubah data barang, admin menekan tombol ubah dan masuk dalam halaman ubah barang. Admin mengubah data barang dan menekan tombol ubah serta dilakukan validasi. Jika data sudah sesuai, data barang yang di-*update* ke dalam *database*. Pada proses hapus barang, admin menekan tombol hapus pada data barang. Muncul pesan konfirmasi penghapusan barang, jika admin menekan tombol konfirmasi *yes* maka data barang terhapus. Jika menekan tombol konfirmasi *no* maka membatalkan hapus barang.

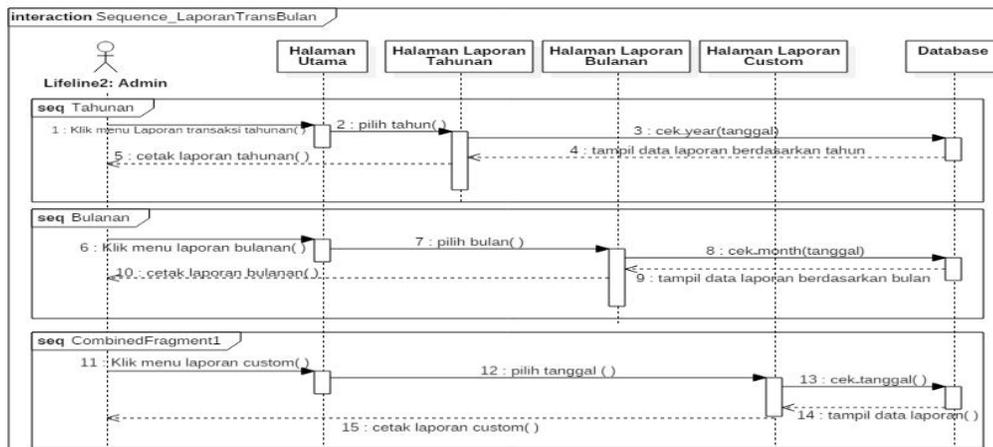
### 3.3.5 Sekuensial Diagram Pemesanan Barang



Gambar 5. Sekuensial Diagram Pemesanan Barang

Seperti pada gambar di atas, pelanggan masuk halaman utama dan menekan logo keranjang dan menekan tombol *view cart* untuk masuk halaman keranjang. Sebelum masuk ke dalam keranjang belanja data keranjang belanja diproses melalui *database* untuk menampilkan keranjang belanja. Setelah itu pelanggan meneruskan pada proses pembayaran dengan menekan tombol proses pembayaran. Selanjutnya pelanggan masuk ke halaman *checkout* dan melakukan pengisian data *checkout* berupa data penerima dan jasa pengiriman barang serta menekan tombol simpan. Data *checkout* divalidasi sebelum dilakukan penyimpanan data ke dalam *database*. Jika data sesuai, data disimpan kedalam *database* dan menampilkan halaman nota kepada pelanggan. Jika data belum sesuai, pelanggan diinformasikan bahwa data isian form belum lengkap.

### 3.3.6 Sekuensial Diagram Laporan Transaksi



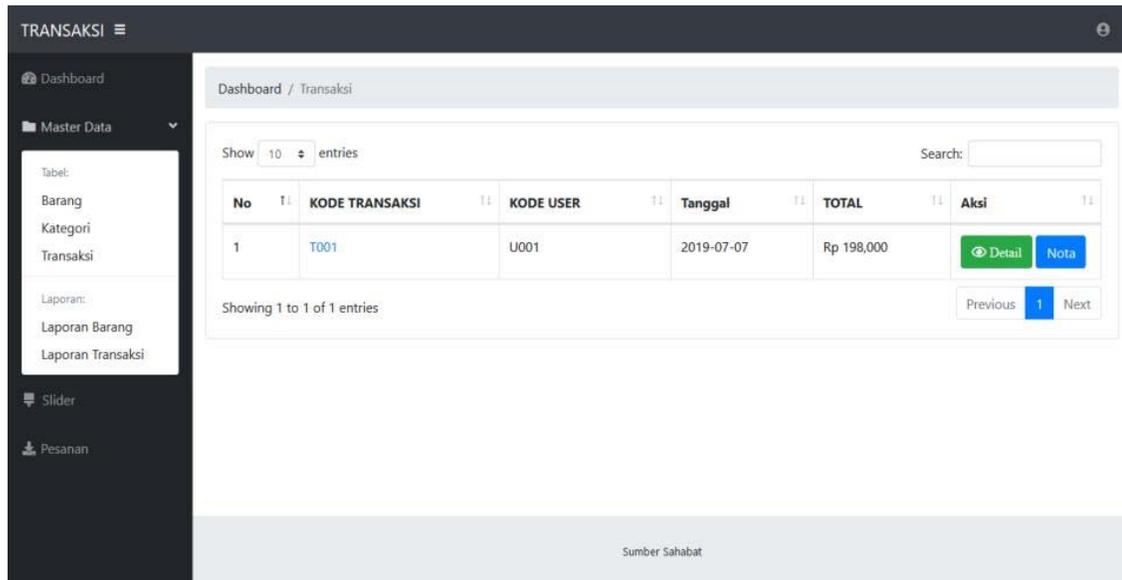
Gambar 6. Sekuensial Diagram Laporan Transaksi

Pada gambar di atas menggambarkan halaman laporan yang dapat digunakan di dalam sistem penjualan berbasis *website*. Laporan ini dapat menghasilkan laporan harian, laporan mingguan, dan laporan bulanan. Laporan yang

dihasilkan dapat di *download* menjadi bentuk file:pdf. Terdapat dua laporan yang digunakan yaitu: laporan persediaan dan laporan transaksi penjualan.

### 3.4 Tampilan Sistem Informasi Penjualan pada CV Sumber Sahabat

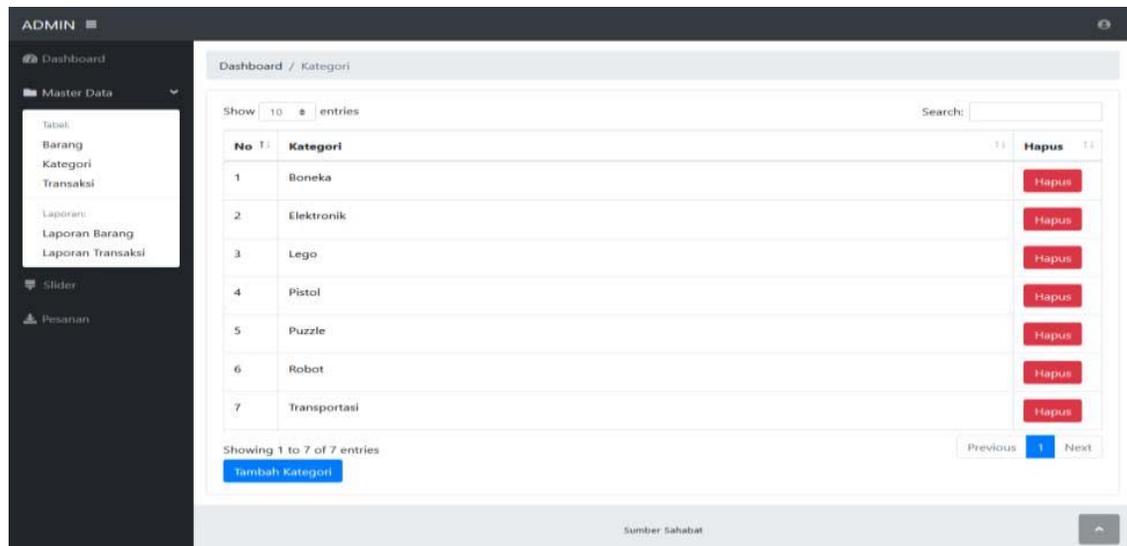
#### 3.4.1 Tampilan Halaman Transaksi Admin



Gambar 7. Tampilan Halaman Transaksi Admin

Pada gambar di atas, halaman transaksi digunakan untuk melihat transaksi yang telah terjadi. Transaksi ini menampilkan semua data transaksi yang telah selesai. Halaman transaksi menampilkan kode transaksi, data penerima, data kiriman, serta data barang belanja.

#### 3.4.2 Tampilan Halaman Kategori

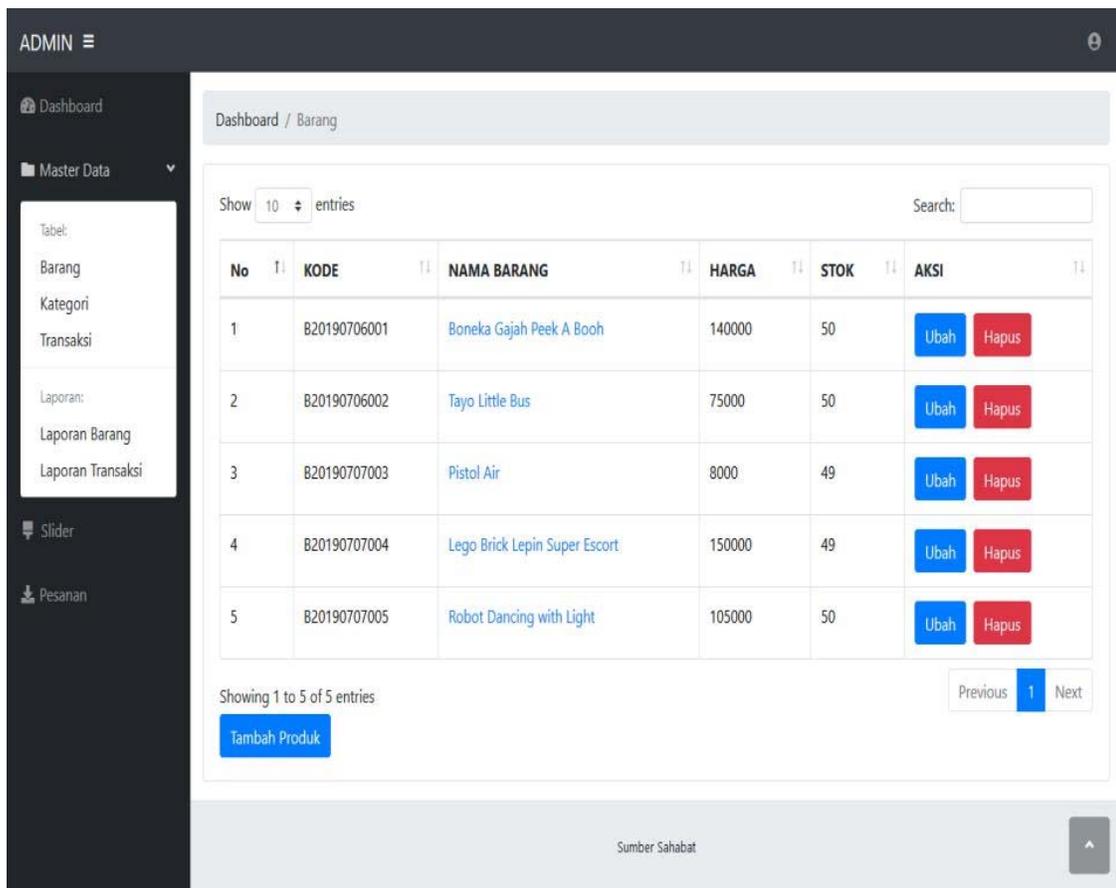


Gambar 8. Tampilan Halaman Kategori

Pada gambar di atas, menunjukkan bahwa submenu kategori yang berada pada menu master data ini digunakan untuk menambahkan kategori barang pada barang. Data kategori dapat ditambahkan menggunakan tombol tambah kategori. Data kategori hanya dapat dihapus dan menambahkan kategori saja. Di bawah ini merupakan rancangan dan tampilan halaman tambah kategori.

#### 3.4.3 Tampilan Halaman Barang

Pada halaman barang, terdapat tombol tambah barang, tombol ubah, dan tombol hapus. Pada tombol tambah produk digunakan untuk menambah barang ke dalam *database* yang dilakukan oleh admin. Di bawah ini merupakan rancangan dan tampilan untuk tambah barang.



Gambar 9. Tampilan Halaman Barang

### 3.4.4 Tampilan Halaman Laporan Persediaan Barang

Rancangan keluaran yang dihasilkan dari Sistem Informasi penjualan pada CV Sumber Sahabat berbasis *web* adalah laporan persediaan barang, dan laporan transaksi. Berikut merupakan halaman tampilan dan rancangan keluaran sistem usulan:



Gambar 10. Tampilan Halaman Laporan Persediaan Barang

3.4.6 Tampilan Halaman Laporan Transaksi

### Laporan Transaksi

Dari : 2019-07-01      Sampai : 2019-07-12

Kode Transaksi	Nama Barang	QTY	Harga	Total
<b>2019-07-07</b>				
T001	Pistol Air	1	Rp 8,000	Rp 8,000
T001	Lego Brick Lepin Super Escort	1	Rp 150,000	Rp 150,000
<b>Subtotal</b>				Rp 158,000
<b>2019-07-08</b>				
T002	Boneka Gajah Peek A Booh	1	Rp 140,000	Rp 140,000
<b>Subtotal</b>				Rp 140,000
<b>2019-07-10</b>				
T003	Pistol Air	3	Rp 8,000	Rp 24,000
T003	Tayo Little Bus	5	Rp 75,000	Rp 375,000
T003	Boneka Gajah Peek A Booh	4	Rp 140,000	Rp 560,000
<b>Subtotal</b>				Rp 959,000
<b>2019-07-12</b>				
T004	Tayo Little Bus	2	Rp 75,000	Rp 150,000
<b>Subtotal</b>				Rp 150,000

Gambar 11. Tampilan Laporan Transaksi

3.4.7 Tampilan Nota Pembayaran

Total Belanja: Rp 166,000

Silahkan Transfer Sejumlah yang tertera di atas ke:

**BCA - Erryanto - 161601000672504**  
**BNI - Erryanto - 041136473**

---

Sumber Sahabat

Nomor Invoice : INV/T004

Diterbitkan atas nama:

Penjual    SUMBER SAHABAT

Tanggal    2019-07-12

**Tujuan Pengiriman:**

**Erryanto**

Jl. Tanjung Raya 2 Gg. Swadaya No.34

Kalimantan Barat

081258570990

Nama Produk	Jumlah	Berat	Harga Barang	Subtotal
Tayo Little Bus	2	980 gr	Rp 75,000	Rp 150,000
<b>Subtotal Harga Produk</b>				<b>Rp 150,000</b>
JNE - CTC (Berat: 1960 gr)				Rp 16,000
<b>Subtotal Ongkir</b>				<b>Rp 16,000</b>
<b>Total Belanja</b>				<b>Rp 166,000</b>

Sumber Sahabat

Gambar 12. Tampilan Nota Pembayaran

Pada gambar di atas, tampilan nota transaksi digunakan sebagai bukti atau riwayat transaksi pelanggan. Nota transaksi berisi nama penerima, nomor telepon penerima, serta alamat penerima. Setelah itu terdapat juga data belanja

yang dipesan oleh pelanggan. Jasa pengiriman dipilih sesuai dengan lokasi pengiriman yang dikenakan biaya ongkos kirim barang belanja sesuai dengan satuan berat gram. Biaya di dalam nota transaksi tersebut sudah di rincikan ke dalam subtotal, subtotal ongkir serta total belanja.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan pada perancangan yang dilakukan pada sistem penjualan pada CV Sumber Sahabat berbasis *web*, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Sistem berjalan pada CV Sumber Sahabat menggunakan sistem terkomputerisasi sederhana yang memiliki fungsi untuk penjualan, mencetak nota penjualan, serta melihat laporan persediaan pada komputer.
- b. Sistem berjalan pada CV Sumber Sahabat menggunakan sistem terkomputerisasi sederhana yang memiliki fungsi untuk penjualan, mencetak nota penjualan, serta melihat laporan persediaan pada komputer.
- c. Dengan terbatasnya pemasaran barang melalui *sales*, penjualan yang terjadi hanya sebatas pemasaran barang melalui *sales* dan tidak dapat mencapai wilayah melebihi pemasaran *sales* luar kota.
- d. Dengan adanya penjualan barang melalui *website*, kegiatan pemasaran juga dapat dilakukan secara bersamaan dengan penjualan. Penjualan dapat dilakukan secara online yang dibatasi sampai wilayah Indonesia. Pemasaran dapat memudahkan konsumen dalam melakukan pengecekan barang yang ingin dibeli sebelum melakukan pemesanan yang dilakukan tanpa harus mendatangi toko. Dengan adanya *website* penjualan, konsumen mendapatkan kemudahan dalam mencari informasi tentang barang yang dipasarkan dan mendapatkan kemudahan dalam melakukan pemesanan barang dimana dan kapan saja.

#### 5. SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat penulis sampaikan sehingga berguna bagi pihak CV Sumber Sahabat adalah sebagai berikut:

- a. Membuat sistem penjualan berbasis *website* untuk mendukung pemasaran dan penjualan pada luar batas wilayah *sales* luar kota.
- b. Melakukan *maintenance* secara berkala untuk memperbaiki kesalahan pada sistem.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penulisan ini, penulis telah mendapat banyak bantuan berupa bimbingan, arahan, petunjuk, data, saran maupun dorongan moral dari banyak pihak, maka pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada civitas akademika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Widya Dharma Pontianak dan juga kepada Bapak Willy Leonardy selaku pemimpin CV Sumber Sahabat yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian yang berkenaan dengan penulisan penelitian ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mulyani, Sri (2016). *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Abdi Sistematika. Bandung.
- [2] Muslihudin dan Octavianto (2016). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi; Menggunakan Model Terstruktur dan UML*, Ed.I. Yogyakarta: Andi.
- [3] Sutabri. (2016). *Konsep Sistem Informasi*, Ed.I. Cet.I. Yogyakarta: Andi.
- [4] Hutahaean. (2015). *Konsep Sistem Informasi*. Ed.I. Cet.I. Yogyakarta: Deepublish.
- [5] Wahana Komputer. (2015). *Membuat Toko Online dengan Wordpress dan WP E-Commerce*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- [6] Rerung. (2018). *E-Commerce; Menciptakan Daya Saing Melalui Teknologi Informasi*, Ed.I. Cet.I. Yogyakarta: Deepublish.
- [7] Wijayanti. (2014). *Marketing Plan! Dalam Berbisnis*. PT Gramedia. Jakarta.
- [8] Yakub. (2012). *Pengantar Sistem Informasi*. Edisi Pertama. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- [9] Abdulloh. (2018). *7 in 1 Pemrograman web untuk pemula*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- [10] Jubilee Enterprise. (2016). *HTML 5 dan PHP*. PT. Elex Media Komputindo. Jakarta.