

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN ONLINE PADA CV SAHABAT TOYS

Windy Victory¹, Genrawan Hoendarto², Sandi Tendean³

^{1,2,3}Sistem Informasi, STMIK Widya Dharma, Pontianak

e-mail: ¹windivictory@gmail.com, ²genrawan@yahoo.com, ³sanditendean@gmail.com

Abstract

Sales information system in CV Toys companions still needs to be improved in terms of sales services to customers. Based on this, the authors analyze and design an online sales system that can increase sales volume. With this he designed online sales will enable customers to order products as well as in getting information about products and offerings provided. The author uses descriptive study design as study design, while the data collection method used is the method of observation, interviews, documentation and literature study. Engineering analysis and design system used by the author in designing the system is object-oriented techniques, while the modeling tool used is the Unified Modeling Language (UML) to describe the procedures and activities. Designing applications that are used to design the system in online sales information system using Adobe Dreamweaver CS6 applications as a web editor. The study produced an online sales system that has features that support the delivery of information through access to the linked website via the Internet so that the sales service becomes faster, more effective and efficient. The conclusion of the results of the online sales information system design on the CV Friends of Toys is the need for an online sales medium as a medium for sales activities. It is expected that with the use of online sales can boost sales service to customers.

Keywords — System Information, Sales, Website

Abstrak

Sistem informasi penjualan pada CV Sahabat Toys masih perlu ditingkatkan dalam hal layanan penjualan kepada pelanggan. Berdasarkan hal ini penulis melakukan analisis dan perancangan sebuah sistem penjualan online yang dapat meningkatkan volume penjualan. Dengan dirancangnya penjualan online ini maka akan memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan produk serta dalam mendapatkan informasi seputar produk dan penawaran yang diberikan. Penulis menggunakan desain penelitian deskriptif sebagai rancangan penelitian, sedangkan metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, wawancara, dokumentasi dan studi kepustakaan. Teknik analisis dan perancangan sistem yang digunakan penulis dalam merancang sistem adalah teknik berorientasi objek, sedangkan alat pemodelan yang digunakan adalah Unified Modeling Language (UML) untuk menggambarkan prosedur dan aktivitas. Perancangan aplikasi yang digunakan untuk merancang sistem pada sistem informasi penjualan online menggunakan aplikasi Adobe Dreamweaver CS6 sebagai web editor. Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem penjualan online yang memiliki fitur-fitur yang mendukung dalam penyampaian informasi melalui akses website yang terhubung melalui internet sehingga layanan penjualan menjadi lebih cepat, efektif dan efisien. Kesimpulan yang diperoleh dari hasil perancangan sistem informasi penjualan online pada CV Sahabat Toys adalah perlunya sebuah media penjualan online sebagai salah satu media untuk kegiatan penjualan. Diharapkan dengan menggunakan penjualan online dapat meningkatkan layanan penjualan kepada pelanggan.

Kata Kunci — Sistem Informasi, Penjualan, Website

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin berkembang dari waktu ke waktu dan memudahkan dalam melaksanakan aktivitas sehari-hari. Dengan adanya internet ini, dapat mempermudah atau mempercepat suatu pekerjaan. Masyarakat dapat berkomunikasi satu dengan yang lainnya dimana saja dan kapan saja.

Dengan adanya media komunikasi yang semakin canggih, saat ini masyarakat dapat mengakses internet dengan mudah dan cepat. Dalam dunia bisnis, teknologi internet tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi, tetapi juga digunakan untuk melakukan kegiatan bisnis. Dengan semakin meningkatnya perkembangan teknologi, masyarakat kini dapat bertransaksi online secara cepat di mana saja dan kapan saja. Hal ini menjadi faktor utama yang mendukung penjualan online di internet. Adanya penjualan online akan membantu mempermudah dalam peningkatan kepuasan pelanggan karena transaksi online dapat dilakukan dengan cepat.

CV Sahabat Toys merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang penjualan mainan dan barang - barang plastik. CV Sahabat Toys sudah menggunakan sistem pengolahan transaksi terkomputerisasi, namun belum memanfaatkan internet dengan baik sebagai media penjualan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dianggap perlu untuk membuat sebuah sistem informasi penjualan online untuk membantu proses penjualan CV Sahabat Toys. Sehingga konsumen yang berada di luar kota Pontianak dapat melihat dan membeli secara online. Dengan dibangunnya sistem informasi penjualan online ini, penulis berharap dapat meningkatkan penjualan.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Metode Penelitian

Adapun metode yang dilakukan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

2.1.1. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang akan dilakukan adalah metode deskriptif yaitu penelitian yang dilakukan dengan studi kasus dan pengamatan langsung terhadap objek penelitian yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas.

2.1.2. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

a. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung sistem cara kerja yang sedang berjalan pada perusahaan.

b. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara lisan (wawancara) kepada pihak-pihak terkait yang berhubungan dengan kegiatan penelitian penulis.

c. Metode Studi Kepustakaan

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

2.1.3. Teknik Analisis dan Perancangan Sistem

Teknik analisis dan perancangan sistem yang digunakan adalah teknik berorientasi objek. Teknik ini digunakan untuk memecahkan masalah-masalah dalam aktivitas bisnis menjadi bagian-bagian kecil yang dapat diatur dan berhubungan. Penggunaan Diagram UML dilakukan untuk menggambarkan prosedur dan aliran data pada kegiatan bisnis perusahaan yang berlangsung dan yang dirancang.

2.1.4. Aplikasi Perancangan Sistem

Aplikasi perancangan sistem yang digunakan dalam merancang sistem informasi penjualan berbasis *web* adalah aplikasi *Adobe Dreamweaver CS6*. Bahasa pemrograman yang akan digunakan antara lain adalah PHP dan HTML dengan menggunakan *MySQL* untuk *database*.

2.2. Landasan Teori

Adapun teori-teori yang mendukung dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

2.2.1. Sistem [1] adalah sekumpulan prosedur yang saling berkaitan dan saling terhubung untuk melakukan suatu tugas bersama-sama [2] suatu kesatuan yang memiliki tujuan bersama dan memiliki bagian-bagian yang saling berintegrasi satu sama lain.

2.2.2. Informasi adalah [1] hasil pengolahan data dari satu atau berbagai sumber, yang kemudian diolah, sehingga memberikan nilai, arti, dan manfaat [3] data yang telah diambil kembali, diolah, atau sebaliknya digunakan untuk tujuan kesimpulan, argumentasi, atau sebagai dasar untuk peramalan atau pengambilan keputusan

2.2.3. Sistem informasi adalah [4] suatu rantai pengoperasian yang dimulai dari perencanaan observasi dan pengumpulan data, penyimpanan dan analisis data, hingga penggunaan informasi yang dihasilkan dalam berbagai proses pengambilan keputusan [5] suatu sistem buatan manusia yang secara umum terdiri atas sekumpulan komponen berbasis komputer dan manual yang dibuat untuk menghimpun, menyimpan, dan mengelola data serta menyediakan informasi keluaran kepada para pemakai.

2.2.4. Penjualan adalah [6] Penjualan merupakan aktivitas atau proses memenuhi kebutuhan (*need*) pembeli dengan manfaat (*benefit*) yang dimiliki produk, jasa atau ide yang ditawarkan [7] Penjualan (*sales*) merupakan kegiatan yang berinteraksi langsung dengan konsumen untuk memperoleh pesanan atau penjualan langsung, termasuk kegiatan *telemarketing*, *e-commerce*, *direct mail*, dan *online*.

2.2.5. *Website* adalah [8] kumpulan halaman-halaman *web* yang berhubungan dengan komponen perangkat lunak yang terkait secara semantic dengan konten dan secara sintaktis melalui tautan dan mekanisme kontrol lainnya [9] merupakan layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke *internet*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Prosedur Sistem Berjalan

Adapun proses-proses CV Sahabat Toys dalam menjalankan usahanya adalah:

3.1.1. Proses Pembelian

Proses pembelian dimulai dari pengecekan persediaan yang dilakukan oleh bagian administrasi. Bila persediaan cukup, bagian administrasi hanya memperbarui persediaan, namun bila persediaan kurang, bagian administrasi menginformasikan kepada manajer untuk melakukan pemesanan barang ke *supplier*.

Barang yang telah dikirim oleh *supplier* akan diterima dan dicek oleh bagian gudang, apabila kondisi barang tersebut bagus dan sesuai pesanan, maka bagian gudang akan menerima barang tersebut. Bila barang yang dikirim ada kerusakan, bagian gudang akan menginformasikan ke manajer. Manajer akan mengkonfirmasi ke *supplier*. Setelah itu bagian administrasi akan melakukan pembayaran. Jika tidak ada retur maka bagian administrasi akan melakukan pembayaran setelah bagian gudang menerima dan mengecek barang tersebut. Apabila ada retur maka bagian administrasi akan melakukan pemotongan pembayaran pada saat transfer.

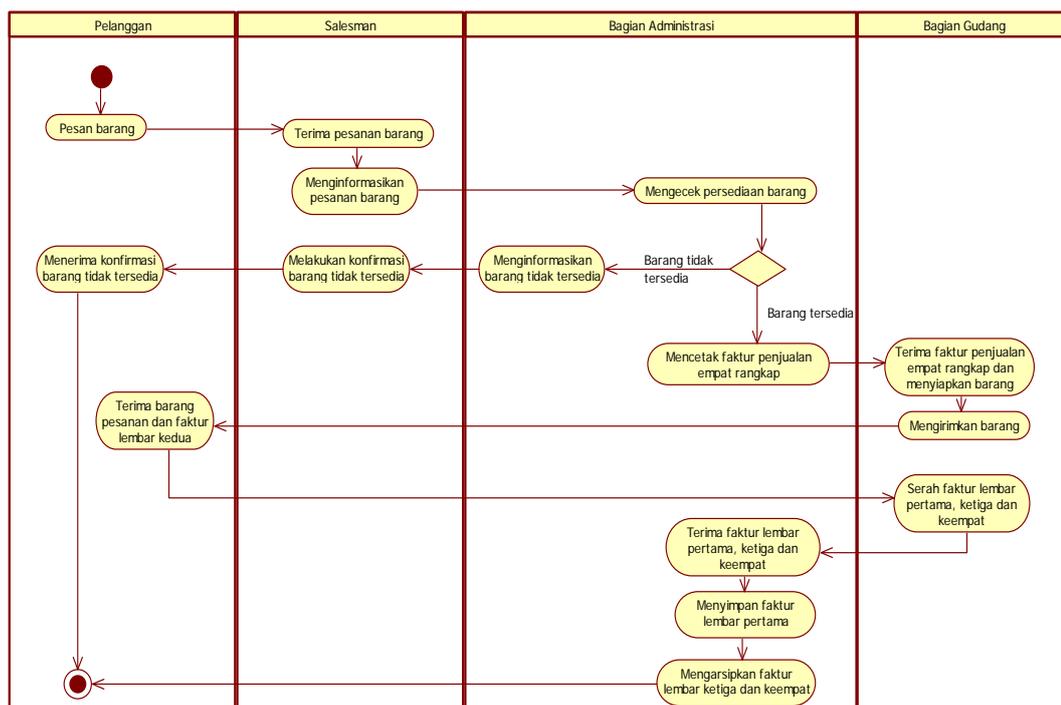
3.1.2. Proses Retur Pembelian

Proses retur pembelian dimulai dari bagian gudang membuat daftar barang retur ke manajer. Manajer akan menginformasikan daftar barang retur ke *supplier*. Setelah itu *supplier* akan melakukan konfirmasi ke manajer. Manajer akan mencetak nota retur dua rangkap, lembar pertama warna putih untuk *supplier*, lembar kedua warna merah buat arsip bagian administrasi.

Manajer akan menyerahkan lembar pertama warna putih dan menginformasikan pengiriman barang retur ke bagian gudang dan bagian gudang akan melakukan pengiriman barang retur ke *supplier*. Setelah barang diterima oleh *supplier*, *supplier* akan menginformasikan penerimaan barang ke manajer dan manajer akan menginformasikan ke bagian administrasi untuk melakukan pencatatan potong pembayaran.

3.1.3. Proses Penjualan Cash Tempo

Penjualan cash tempo berupa salesman yang datang langsung ke pelanggan untuk menawarkan produk yang dijual. Pelanggan memesan produk ke salesman. Salesman akan menanyakan ketersediaan barang yang dipesan oleh pelanggan ke bagian administrasi. Jika persediaan ada maka bagian administrasi akan mencetak faktur penjualan empat rangkap yang fungsinya sebagai berikut: lembar pertama warna putih sebagai tanda lunas, lembar kedua warna merah untuk pelanggan, lembar ketiga warna kuning untuk arsip, lembar keempat warna hijau untuk bagian gudang menyiapkan barang. Jika persediaan tidak ada maka bagian administrasi akan menginformasikan barang tidak tersedia ke salesman dan salesman akan mengkonfirmasi ke pelanggan. Setelah administrasi mencetak faktur penjualan. Administrasi akan menyerahkan faktur penjualan ke bagian gudang. Bagian gudang akan menyiapkan barang. Barang tersebut kemudian diantar ke pelanggan untuk ditandatangani. Pelanggan akan menerima faktur lembar kedua warna merah sebagai bukti tanda penerimaan barang. Setelah itu bagian gudang akan menyerahkan faktur penjualan yang berwarna putih, kuning dan hijau ke bagian administrasi. Bagian administrasi akan menyimpan faktur berwarna putih dan mengarsipkan faktur warna kuning dan hijau.



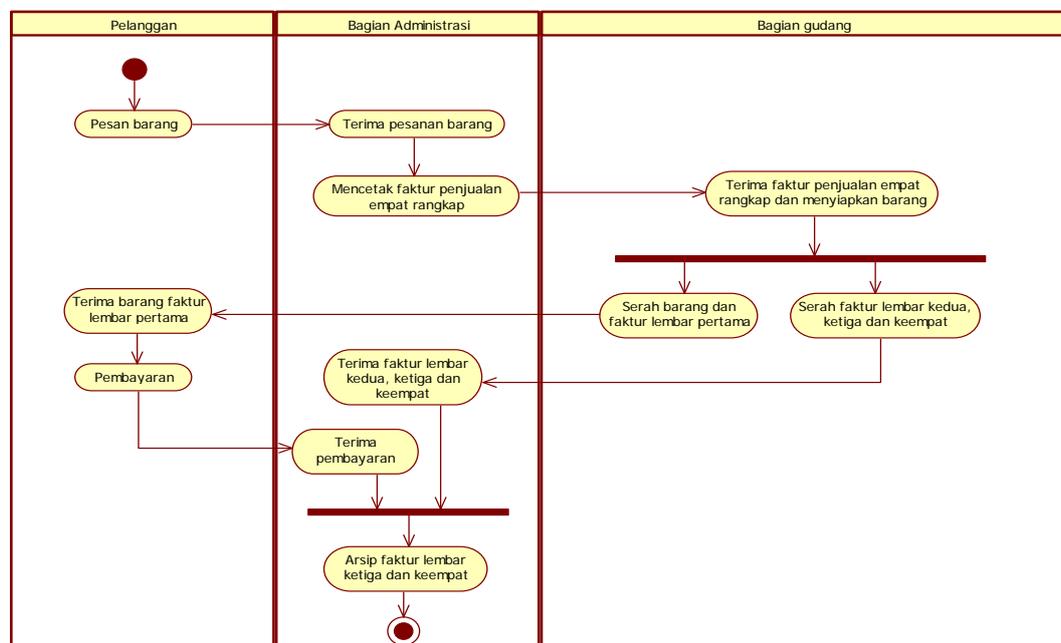
Gambar 1. Activity Diagram Penjualan Cash Tempo

3.1.4. Prosedur Retur Penjualan

Pelanggan akan memberitahukan ke salesman mengenai barang rusak yang dibeli sebelumnya. Salesman akan melakukan pengecekan produk dan mencatat pada daftar retur sebanyak tiga rangkap. Lembar pertama untuk pelanggan sebagai bukti retur, lembar kedua untuk diserahkan ke bagian administrasi dan lembar ketiga untuk arsip salesman. Selanjutnya bagian administrasi akan memeriksa di sistem untuk memastikan produk yang ingin diretur adalah penjualan dari perusahaan. Apabila barang yang diretur tidak ada di sistem, bagian administrasi akan menginformasikan ke salesman, dan salesman akan mengkonfirmasi kepada pelanggan mengenai permintaan retur yang ditolak. Jika barang yang diretur ada di sistem maka bagian administrasi menginformasikan ke salesman dan salesman akan meminta pelanggan untuk menyerahkan barang retur. Setelah diterima bagian gudang, bagian administrasi akan mencetak faktur retur tiga rangkap, lembar pertama untuk pelanggan, lembar kedua untuk salesman dan lembar ketiga untuk arsip. Dan bagian administrasi akan memotong tagihan pelanggan.

3.1.5. Proses Penjualan Cash

Proses penjualan *cash* dimulai dari pelanggan datang ke gudang untuk melakukan pemesanan ke administrasi. Setelah administrasi terima pemesanan barang, administrasi akan mencetak faktur penjualan. Kemudian administrasi akan menyerahkan faktur penjualan ke bagian gudang untuk disiapkan barangnya. Setelah itu bagian gudang akan menyerahkan barang dan faktur lembar pertama warna putih ke pelanggan dan faktur lembar kedua warna merah, ketiga warna kuning dan keempat warna hijau ke bagian administrasi. Setelah itu pelanggan melakukan pembayaran ke bagian administrasi. Bagian administrasi mengarsip faktur lembar ketiga warna kuning dan lembar keempat warna hijau.



Gambar 2. Activity Diagram Penjualan Cash

3.1.6. Proses Pelaporan

Jenis laporan yang dibuat adalah:

- Laporan penjualan dibuat berdasarkan data penjualan per hari yang dicetak setiap bulan oleh bagian administrasi untuk pimpinan.
- Laporan retur penjualan dibuat berdasarkan data retur penjualan setiap bulan oleh bagian administrasi untuk pimpinan.
- Laporan retur penjualan dibuat berdasarkan retur penjualan setiap bulan oleh bagian administrasi untuk pimpinan.
- Laporan pembelian dibuat berdasarkan data pembelian yang sudah diinput di sistem oleh bagian administrasi ke pimpinan.
- Laporan retur pembelian dibuat berdasarkan data retur pembelian yang sudah diinput di sistem oleh bagian administrasi untuk pimpinan.
- Daftar persediaan barang dibuat oleh bagian administrasi setiap bulan berdasarkan data persediaan di sistem dan akan diserahkan kepada pimpinan.

Berdasarkan uraian sistem berjalan di atas dapat diketahui kelemahan sistem yang terdapat pada CV Sahabat Toys. Kegiatan penyampaian informasi mengenai produk yang kurang efektif dan efisien.

Hal ini disebabkan karena pelanggan tidak melihat secara langsung produk atau barang yang ditawarkan, baik gambaran produk maupun informasi mengenai produk atau barang secara spesifik. Ini

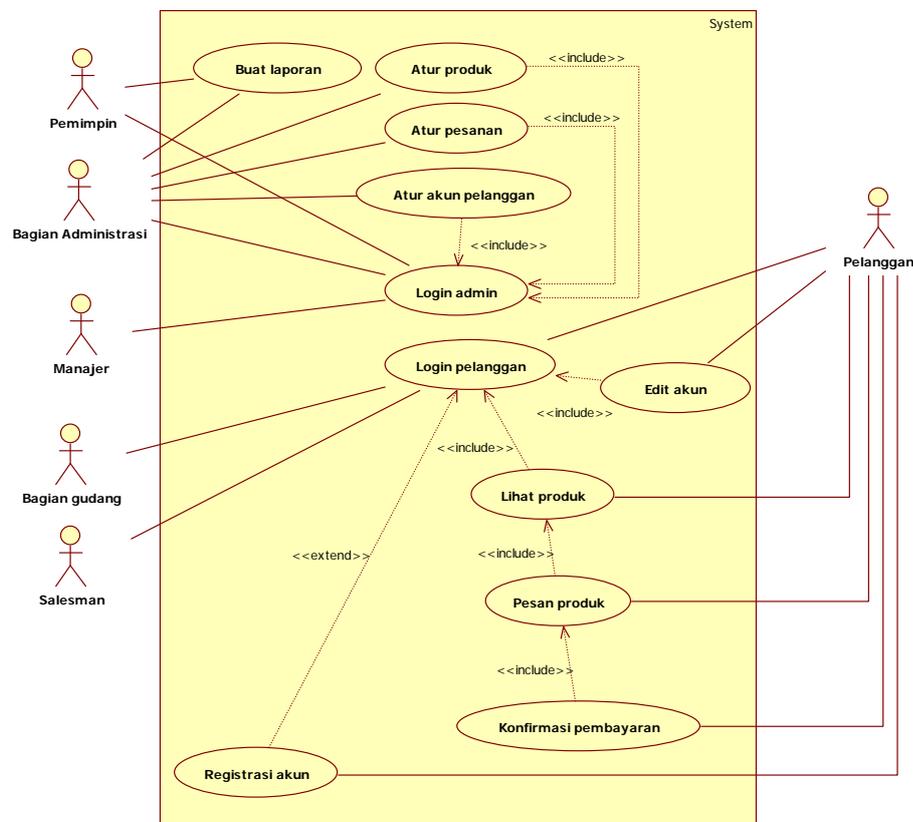
dikarenakan price list yang dibawa oleh salesman hanya berisi daftar produk dan harga saja. Kegiatan penyampaian informasi mengenai ketersediaan barang. Pada saat pelanggan menanyakan ketersediaan barang pada salesman, maka salesman akan menghubungi bagian administrasi dan menanyakan ketersediaan barang apakah tersedia atau tidak. Hal ini akan membutuhkan waktu yang cukup lama dalam penyampaian informasi persediaan barang dan mempengaruhi kepuasan pelanggan.

Dalam mengatasi masalah yang terjadi pada sistem berjalan, penulis memberikan usulan penyelesaian masalah yaitu dengan menggunakan sistem informasi penjualan berbasis web yang dapat menyediakan informasi barang, melakukan pemesanan barang, dan transaksi online yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja selama terhubung ke internet. Sehingga pelanggan yang kehabisan persediaan diluar jam operasional perusahaan, masih dapat memesan barang.

Sistem informasi ini dirancang dengan menggunakan aplikasi berbasis *web*, penulis menggunakan sistem perangkat lunak berupa aplikasi *Adobe Dreamweaver CS6*. Bahasa pemrograman yang akan digunakan antara lain adalah PHP dan HTML dengan menggunakan *MySQL* untuk *database* serta *Wamp* sebagai *localhost*. Perancangan sistem informasi usulan ini diharapkan dapat membantu *salesman* maupun perusahaan dalam hal penjualan produk.

3.2. Prosedur Sistem Usulan

Berikut ini adalah use case diagram sistem usulan:



Gambar 3. Use Case Diagram Sistem Usulan

Berikut ini adalah uraian prosedur sistem baru yang diusulkan:

3.2.1. Use Case Atur Produk

Merupakan proses yang dilakukan oleh bagian administrasi dimana bagian administrasi akan menginput data produk pada menu admin agar pelanggan yang mengunjungi web dapat melihat produk yang dijual oleh Sahabat Toys.

3.2.2. Use case atur pesanan

Pada diagram *use case* diatas merupakan proses yang dilakukan oleh bagian administrasi dimana bagian administrasi akan mengatur proses pemesanan yang terjadi dalam sistem Sahabat Toys seperti mengkonfirmasi pesanan pelanggan dan lain-lain.

3.2.3. Use case atur akun

Proses dimana bagian administrasi memantau akun pelanggan Sahabat Toys, apabila ada pelanggan yang sering pesan barang tetapi tidak bayar maka bagian administrasi dapat menghapus akun pelanggan tersebut.

3.2.4. Use case login admin

Proses yang dilakukan agar bagian administrasi dapat mengakses sistem Sahabat Toys.

3.2.5. Use case buat laporan

Proses dimana bagian administrasi membuat dan mencetak laporan penjualan Sahabat Toys dan memberikannya kepada pimpinan.

3.2.6. Use case pesan produk

Proses dimana pelanggan melakukan pemesanan untuk produk yang diinginkannya dengan menekan tombol beli sehingga produk yang diinginkan akan masuk ke keranjang pembelian dimana selanjutnya akan diproses *checkout* dan bayar agar produk dapat dimiliki.

3.2.7. Use case lihat produk

Proses dimana pelanggan melihat data produk-produk yang dijual pada *web* Sahabat Toys.

3.2.8. Use case edit akun

Proses dimana pelanggan mengubah data akunnya sesuai dengan yang diinginkan.

3.2.9. Use case konfirmasi pembayaran

Proses yang dilakukan oleh pelanggan setelah selesai membayar ke Sahabat Toys dengan cara mentransfer sejumlah uang sesuai dengan yang tertera pada data produk agar pihak Sahabat Toys dapat mengetahui bahwa pelanggan tersebut sudah melakukan pembayaran.

3.2.10. Use case registrasi akun

Proses dimana pelanggan yang belum memiliki akun membuat data akun barunya.

3.2.11. Use case login pelanggan

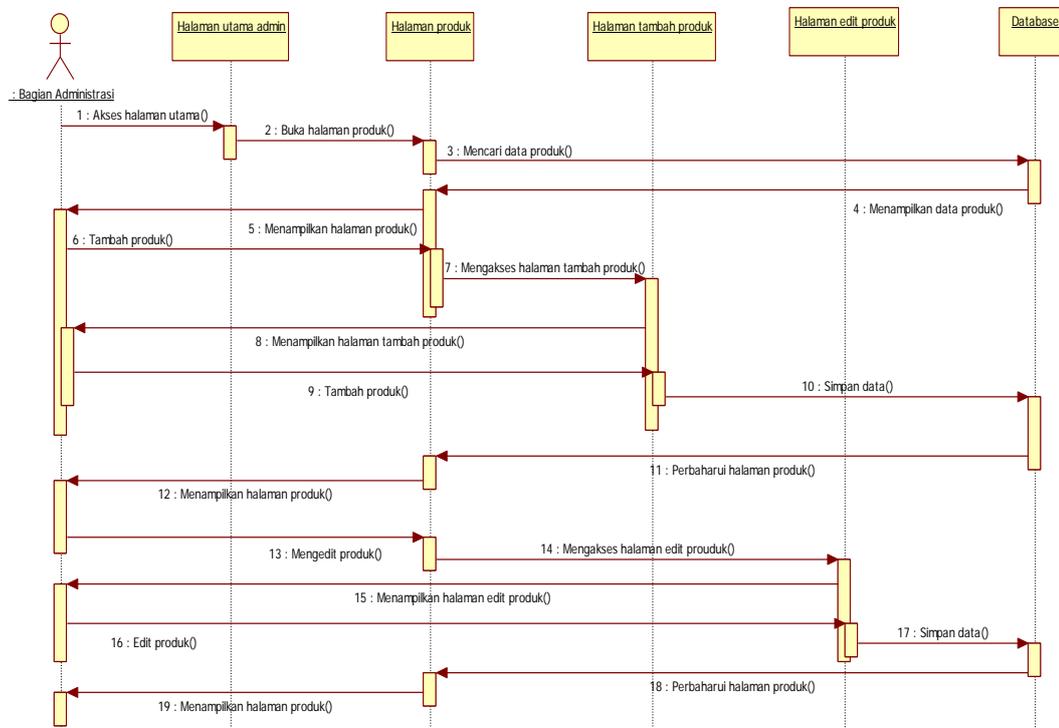
Proses yang harus dilakukan oleh pelanggan agar dapat melakukan pemesanan dan pembelian mainan pada sistem Sahabat Toys.

3.3. Sequence Diagram

Sequence diagram akan menggambarkan interaksi antar *web* dengan pengguna *web* baik itu bagian administrasi maupun pelanggan. *Sequence* diagram akan menggambarkan secara bertahap kegiatan penjualan *online* perusahaan berdasarkan urutan waktu kegiatan dan interaksi antar objek di dalam dan luar sistem.

3.3.1. Sequence Diagram Atur Produk

Pada *sequence* diagram ini menjelaskan bahwa untuk mengatur produk bagian administrasi mengakses halaman produk pada halaman utama admin. Kemudian halaman produk akan menampilkan daftar produk yang ada pada *website*. Untuk menambah produk, admin *website* harus menekan tombol tambah produk dan mengisi data produk secara lengkap dan benar. Untuk mengedit produk, admin *website* memilih produk yang ingin diedit dan menekan tombol “*Edit*” produk. Selanjutnya admin *website* akan mengubah data produk secara benar. Setelah melakukan akses menambah maupun mengedit produk maka data akan tersimpan ke *database*.



Gambar 4. Sequence Diagram Atur Produk

3.3.2. Sequence Diagram Atur Akun Pelanggan

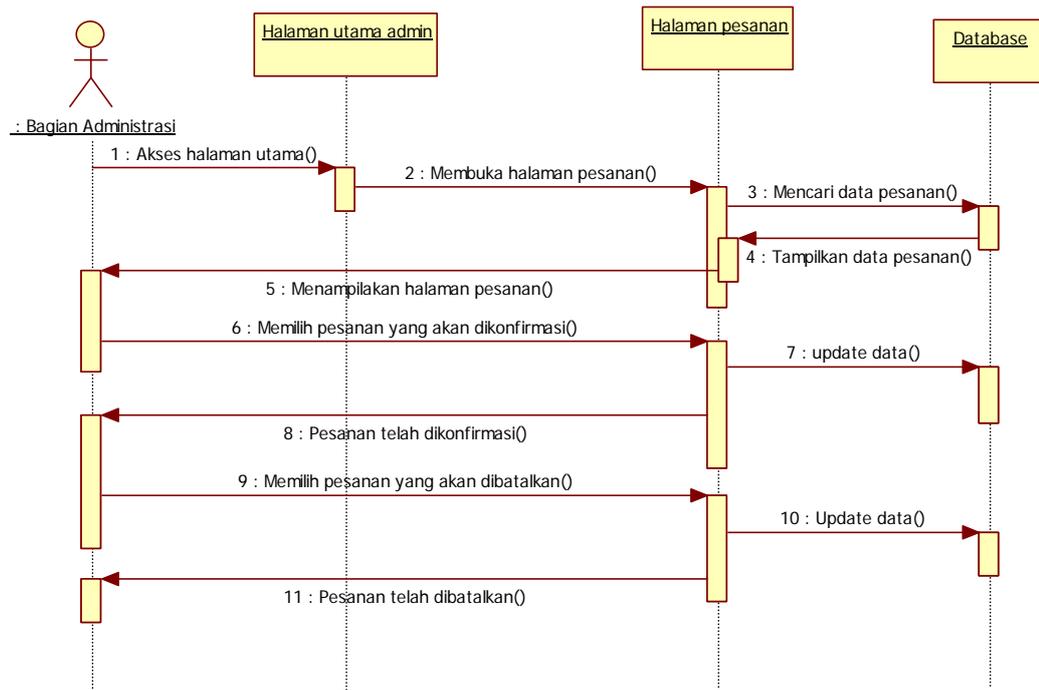
Pada *sequence* diagram ini menjelaskan bahwa dalam akun pelanggan, pertama-tama bagian admin mengakses halaman pelanggan pada halaman utama admin. Kemudian halaman pelanggan akan menampilkan daftar pelanggan yang telah disimpan dalam *database*. Bagian admin akan memilih data mana yang akan dihapus. Setelah selesai maka data akan disimpan ke dalam *database*.

3.3.3. Sequence Diagram Registrasi Akun

Pada diagram ini menjelaskan bahwa pelanggan mengakses halaman *registrasi* pada halaman utama dan mengisi formulir secara benar dan lengkap. Jika formulir sudah terisi semua, maka pelanggan akan menekan tombol “Daftar” untuk mengecek kebenaran pengisian formulir sudah benar atau salah. Jika pengisian formulir salah, maka akan muncul pesan kesalahan pada *website*. Jika pengisian formulir benar, maka data pelanggan akan disimpan dalam *database* dan pelanggan berhasil melakukan registrasi akun.

3.3.4. Sequence Diagram Atur Pesanan

Pada diagram ini menjelaskan bahwa dalam daftar pesanan, bagian administrasi mengakses halaman pesanan pada halaman utama admin. Selanjutnya halaman pesanan akan menampilkan daftar pesanan yang telah dipesan oleh pelanggan. Bagian administrasi dapat memilih pesanan mana yang akan dikonfirmasi atau dibatalkan.



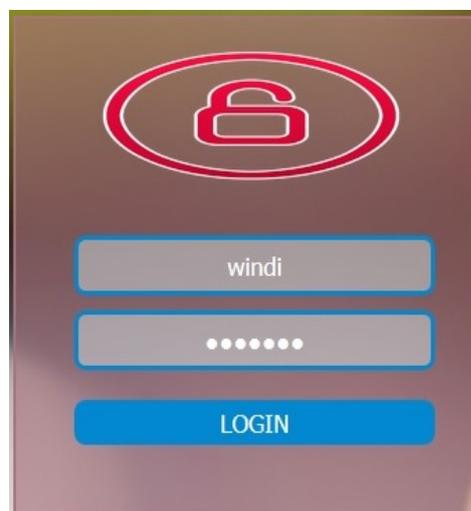
Gambar 5. Sequence Diagram Atur Pesanan

3.4. Komponen Sistem

Hasil dari perancangan sistem informasi penjualan *online* adalah sebuah *website* yang memiliki komponen-komponen sebagai berikut:

3.4.1. Login Admin

Merupakan halaman yang digunakan untuk melakukan *peng-input-an* data admin yang memiliki hak akses sistem. Bila ada *input-an* *Username* atau *Password* salah maka akan muncul sebuah form komentar yang bertuliskan bahwa *Password* atau *Username* salah kemudian akan kembali ke *form login*.



Gambar 6. Tampilan Halaman Login Admin

3.4.2. Menu Utama Admin

Berisikan semua proses kerja yang tersedia bagi pengguna untuk mengolah data. Pada menu admin terdapat banyak menu pilihan dengan fungsi-fungsi yang berbeda. Adapun fungsi dari masing-masing menu antara lain:

- Daftar Barang, berfungsi untuk menampilkan produk-produk yang dijual.
- Retur, berfungsi untuk menampilkan retur pelanggan.
- Kategori, berfungsi untuk menambah kategori dari masing-masing produk.
- Pelanggan, berfungsi untuk mengatur akun pelanggan yang telah terdaftar.
- Menu Admin, berfungsi untuk mengatur akun admin.
- Penawaran, berfungsi untuk melakukan penawaran / promosi produk.
- Daftar pesanan, berfungsi untuk menampilkan pesanan pelanggan.
- Daftar Persediaan Barang, berfungsi untuk mengolah rekapan daftar barang.
- Laporan Penjualan, berfungsi untuk mengolah rekapan laporan penjualan.
- Logout*, berfungsi untuk keluar dari halaman menu utama admin.

3.4.2.1. Daftar Barang

Halaman ini digunakan untuk menampilkan daftar produk yang telah dimasukkan ke dalam. Halaman daftar produk juga terdapat *control panel* yang memiliki fungsi-fungsi tertentu pada setiap *action*. Berikut ini fungsi-fungsinya:

- Action Hapus*, digunakan untuk menghapus barang.
- Action Edit*, digunakan untuk mengubah data barang.



Id Barang	Nama Barang	Qty	Satuan	Berat	Harga Toko	Harga Pelanggan	Keterangan	Gambar Barang	Action
A-0530	DINOSAURUS MIKA	16	pcs	500	Rp 65.000	Rp 80.000	ANIMAL		Edit Hapus
KA-223B	CARTOON TRAIN THOMAS 23PCS	46	pcs	500	Rp 65.000	Rp 80.000	KERETA API		Edit Hapus
KA-8903	SNI THOMAS TRAIN SET (T) KTK	16	pcs	600	Rp 229.000	Rp 280.000	KERETA API		Edit Hapus

Gambar 7. Tampilan Daftar barang

3.4.2.2. Pelanggan

Halaman ini digunakan untuk menghapus akun pelanggan.



No	Email	Nama Pelanggan	Jenis Pelanggan	Telp	Action
1	handoko@gmail.com	handoko	toko	085245765134	Hapus
2	hendri@gmail.com	hendri	member	089913678534	Hapus
3	lius@gmail.com	lius	toko	089913567483	Hapus
4	mino@gmail.com	mino	toko	089913876524	Hapus

Gambar 8. Tampilan Pelanggan

3.4.2.3. Admin

Halaman ini digunakan untuk menambah, mengubah dan menghapus akun admin *web*. Akun ini digunakan untuk menyediakan akses Menu Utama admin.

3.4.2.4. Daftar Pesanan

Halaman ini digunakan untuk mengkonfirmasi pesanan yang dilakukan oleh pelanggan yang telah melakukan pemesanan. Halaman daftar pesanan juga terdapat *control panel* yang memiliki fungsi-fungsi tertentu pada setiap *action*. Berikut ini fungsi-fungsinya:

- Action Hapus*, akan muncul jika status pesannya baru dan digunakan untuk menghapus barang.
- Action Detail Pesanan*, digunakan untuk melihat detail pesanan pelanggan berdasarkan kode pesanan dan melihat alamat pengirimannya.

- c. *Action* Konfirmasi, akan muncul jika status pesanan sudah bayar dan pengiriman, digunakan untuk mengkonfirmasi jika barang dalam proses pengiriman dan barang sudah sampai ke pelanggan.



Kode Pesanan	Email	Nama Pelanggan	Status Pesanan	Total Beli	Ongkir	Tanggal Pesanan	Action
KP002	lius@gmail.com	lius	PENGIRIMAN	Rp 1.770.000	Rp 110.000	2017-03-31	Konfirmasi Detail Pesanan
KP003	lius@gmail.com	lius	DONE	Rp 2.645.000	Rp 150.000	2017-03-31	Detail Pesanan
KP004	lius@gmail.com	lius	DONE	Rp 913.000	Rp 90.000	2017-03-31	Detail Pesanan
KP005	lius@gmail.com	lius	SUDAH BAYAR	Rp 913.000	Rp 90.000	2017-03-31	Konfirmasi Detail Pesanan

Gambar 9. Tampilan Daftar Pesanan

3.4.2.5. Laporan Penjualan

Halaman ini digunakan untuk menampilkan laporan penjualan berdasarkan periode tanggal transaksi dan berdasarkan status pesanan.



Tanggal Pesanan	Kode Pesanan	Nama Pelanggan	Status Pesanan	Grand Total
2017-03-31	KP002	lius	PENGIRIMAN	Rp 1.770.000
2017-03-31	KP003	lius	DONE	Rp 2.645.000
2017-03-31	KP004	lius	DONE	Rp 913.000
2017-03-31	KP005	lius	SUDAH BAYAR	Rp 913.000
2017-04-02	KP006	lius	SUDAH BAYAR	Rp 65.000
2017-04-03	KP007	lius	SUDAH BAYAR	Rp 225.000
2017-04-03	KP008	lius	BARU	Rp 480.000
2017-04-03	KP009	lius	BARU	Rp 294.000
2017-04-04	KP010	lius	BARU	Rp 495.000

Gambar 10. Tampilan Laporan Penjualan

3.4.2.6. Logout

Halaman ini digunakan untuk keluar dari Menu Utama dan menampilkan Halaman Login Admin

3.4.3. Menu Utama Pelanggan

Halaman ini terdiri dari beberapa menu pilihan dengan fungsi-fungsi yang berbeda, yaitu:

- Menu beranda, yaitu halaman menu utama yang menyajikan produk yang dijual.
- Menu produk kami, yaitu halaman daftar produk/katalog produk.
- Menu bantuan, yaitu halaman *customer service* yang terdiri dari nomor telepon dan lain-lain.
- Menu daftar akun, yaitu halaman registrasi daftar akun pelanggan.



Gambar 11. Tampilan Menu Utama Pelanggan

3.4.3.1. Menu Produk

Pada halaman ini pelanggan dapat melihat produk-produk yang ditawarkan oleh CV Sahabat Toys dan pelanggan juga dapat melihat detail produk. Dalam halaman ini terdapat *action* beli item ini, jika di klik maka akan langsung diarahkan ke halaman login.

3.4.3.2. Menu Bantuan

Pada halaman ini pelanggan dapat melihat alamat perusahaan, nomor telepon perusahaan, e-mail perusahaan, cara memesan barang, dan cara membayar.

3.4.3.3. Menu Daftar Akun

Pada halaman ini pelanggan dapat membuat akun baru dengan mengisi e-mail, nama lengkap, alamat, nomor telepon, password dan memilih jenis pelanggan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian sebelumnya yang membahas tentang perancangan sistem informasi penjualan online pada CV Sahabat Toys, maka penulis berkesimpulan bahwa:

- a. Sistem yang berjalan pada CV Sahabat Toys masih mempunyai banyak kekurangan dalam proses penjualan produk. Oleh karena itu, perlu dilakukan penambahan sistem pada perusahaan agar dapat membantu perusahaan dalam memasarkan produk-produknya secara global. Sistem informasi penjualan online ini dapat mendukung kegiatan promosi serta penyebaran informasi mengenai produk yang ditawarkan secara lebih ter-update kepada seluruh pengakses internet.
- b. Perancangan sistem informasi penjualan online ini dapat memperluas wilayah pemasaran dari CV Sahabat Toys sehingga dapat meraih target pasar yang sebelumnya tidak terjangkau dan pada akhirnya akan turut meningkatkan profit perusahaan.

5. SARAN

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

- a. Data pada situs website seharusnya selalu diperbaharui oleh admin website secara berkala atau setiap ada perubahan, sehingga dapat memberikan informasi yang update dan teraktual kepada pelanggan.
- b. Sistem usulan penulis dapat langsung digunakan pada CV Sahabat Toys, akan tetapi administrasi akan dilatih dan diajari prosedur penggunaan website sehingga akan lebih mudah mengerti dalam mengoperasikannya.
- c. Melakukan pemeliharaan terhadap website (maintenance) secara berkala agar tidak terjadi error pada sistem.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada civitas akademik STMIK Widya Dharma Pontianak dan Susana, selaku Pimpinan CV Sahabat Toys serta memberikan kesempatan kepada penulis untuk menggunakan perusahaannya sebagai bahan penelitian berkenaan dengan penulisan skripsi ini. Ayah, Ibu dan Saudara rekan-rekan mahasiswa serta pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pratama I.P.A.K. (2014). *Sistem Informasi dan Implementasinya*. Informatika. Bandung.
- [2] Mardi. (2011). *Sistem Informasi Akuntansi*. Ghalia Indonesia. Bogor.
- [3] Djahir, Yulia, dan Dewi Pratita. (2015). *Bahan Ajar Sistem Informasi Manajemen*. Deepublish. Jakarta.
- [4] Baja, Sumbangan. (2012). *Perencanaan Tata Guna Lahan dalam Pengembangan Wilayah – Pendekatan Spasial & Aplikasinya*. Andi, Yogyakarta.
- [5] Kadir, Abdul. (2014). *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Andi. Yogyakarta.
- [6] Wardana, Fikri C. (2012). *Creative Selling*. Bhuana Ilmu Populer, Jakarta.
- [7] F, Muchtar A. (2010). *Strategi Memenangkan Usaha dengan Menyusun Business Plan*. PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- [8] Simarmata, Janner. (2010). *Rekayasa Web*. Andi. Yogyakarta.
- [9] Kustiyahningsih, Yeni. (2011). *Pemrograman Basis Data Berbasis Web Menggunakan PHP dan MySQL*. Graha Ilmu. Yogyakarta.