

SISTEM INFORMASI PENJUALAN *FURNITURE* BERBASIS *WEBSITE* PADA CV SINAR TERANG *FURNITURE*

Razikin Usman¹, Sari Susanti²

¹Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya
Jl. Sekolah Internasional No1-2, Antapani, Bandung
²e-mail: razikinusman97@gmail.com

²Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya
Jl. Sekolah Internasional No1-2, Antapani, Bandung
²e-mail: sarisusanti@ars.ac.id

Abstrak

Cv sinar terang *furniture* merupakan salah satu bidang usaha yang bergerak di penjualan barang-barang *furniture* yang menawarkan berbagai macam produk dan jenis seperti lemari, kursi, tempat tidur, dan meja. Toko ini belum memanfaatkan *internet* sebagai media penjualan sekaligus promosi untuk memperluas pangsa pasar dalam memasarkan produknya. Toko ini memerlukan perluasan bisnis dalam penjualan produknya dan toko ini mempunyai permasalahan dalam mempromosikan produknya dan mendapatkan pelanggan baik di dalam daerah maupun di luar daerah. Diharapkan dengan adanya media sistem informasi penjualan berbasis *online* yang dirancang menggunakan *website* dapat memudahkan konsumen dan meningkatkan proses penjualan produk *furniture* di toko sinar terang *furniture*. Untuk memecahkan permasalahan di atas toko sinar terang *furniture* ingin membangun sebuah sistem penjualan *online* (*e-commerce*) untuk mempromosikan produk yang dibuat oleh toko. Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini menggunakan metode *waterfall*. Pengembangan dimulai dari analisis, perancangan, pengkodean, dan pengujian. Hasilnya adalah sebuah *website* yang dapat menunjang sarana penjualan.

Keywords: Toko, *Furniture*, *Website*, Penjualan, Bisnis.

Abstract

Cv.Sinar Terang Furniture is one of the business sectors engaged in the sale of furniture items that offer a variety of products and types such as cabinets, chairs, beds, and tables. This shop has not utilized the internet as a sales medium as well as a promotion to expand market share in marketing its products. This store requires business expansion in selling its products and this shop has problems promoting its products and getting customers both within the region and outside the region. It is hoped that the existence of an online-based sales information system media designed using a website can facilitate consumers and improve the sales process of furniture products in bright light furniture stores. To solve the above problem, bright light furniture stores want to build an online sales system (e-commerce) to promote products made by the store. The method used in developing this system uses the waterfall method. Development starts from analysis, design, coding, and testing. The result is a website that can support sales vehicles.

Keywords: Stores, Furniture, Websites, Sales.business

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi semakin hari semakin maju dengan adanya jaringan *internet*. Menurut survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa *Internet*

(APJII) menyebut penetrasi pengguna *internet* di Indonesia mencapai 64,8% di tahun 2018. Asosiasi tersebut optimis, penetrasi pengguna *internet* tersebut akan terus meningkat ke depan seiring dengan

berkembangnya pembangunan infrastruktur jaringan di berbagai daerah di Indonesia. Sekretaris Jenderal APJII Henri Kasyfi mengatakan, hasil survei asosiasinya menunjukkan bahwa penetrasi pengguna *internet* di Indonesia tahun 2018 naik 10,2% dari tahun sebelumnya (Annur, 2019).

Salah satu pemanfaatan *internet* ditandai dengan bermunculnya *website E-commerce*. *E-commerce* adalah sebuah *website* yang mengenalkan penjualan, pembelian dan pemasaran barang serta jasa melalui sistem elektronik. Seperti televisi dan jaringan komputer atau *internet*. Jadi *E-commerce* adalah proses jual beli yang dilakukan melalui *internet* dimana *website* digunakan sebagai wadah untuk melakukan proses jual beli (Putra & Prianthara, 2019).

Perkembangan *internet* juga berdampak pada berbagai sektor salah satunya bidang *furniture* baik untuk media penjualan ataupun promosi. *Furniture* adalah perlengkapan rumah yang mencakup semua barang seperti kursi, meja, dan lemari. *Furniture* berasal dari Bahasa perancis, *fourniture* yang artinya perabot rumah tangga. *Fourniture* mempunyai asal kata *founir* yang artinya *funish* atau perabot rumah atau ruangan. Meskipun mebel dan *furniture* punya arti yang berbeda, tetapi yang ditunjuk sama yaitu meja, kursi, lemari dan seterusnya. Dalam kata lain, mebel atau *furniture* adalah sebuah benda yang ada di rumah dan digunakan oleh penghuninya untuk duduk, berbaring, ataupun menyimpan benda kecil seperti pakaian atau cangkir (Ardiansyah & Asman Hidayat, 2019).

Elemen-elemen *furniture* yaitu mencakup benda yang mengisi ruang, seperti kursi, meja, lemari, rak buku, sofa, dan lain-lain. Keberadaan *furniture* dalam kehidupan sehari-hari memiliki peranan penting untuk mendukung aktifitas penggunaannya. Model dan bentuk pada umumnya berkaitan erat dengan fungsinya.

Cv sinar terang *furniture* merupakan salah satu bidang usaha yang bergerak di penjualan barang-barang *furniture* yang menawarkan berbagai macam produk dan jenis seperti lemari, kursi, tempat tidur, dan meja. Toko ini belum memanfaatkan *internet* sebagai media penjualan sekaligus promosi untuk memperluas pangsa pasar dalam memasarkan produknya. Toko ini memerlukan perluasan bisnis dalam penjualan produknya dan toko ini mempunyai permasalahan dalam mempromosikan produknya dan

mendapatkan pelanggan baik di dalam daerah maupun di luar daerah. Diharapkan dengan adanya media sistem informasi penjualan berbasis *online* yang dirancang menggunakan *website* dapat memudahkan konsumen dan meningkatkan proses penjualan produk *furniture* di toko sinar terang *furniture*.

Untuk memecahkan permasalahan di atas toko sinar terang *furniture* ingin membangun sebuah sistem penjualan *online (e-commerce)* untuk mempromosikan produk yang dibuat oleh toko. Umumnya cara pemasaran dan penjualan masih secara konvensional. Penjualan yang dilakukan hanya sebatas pada toko. Dampak dari penjualan seperti ini adalah yang dijual terbatas pada pelanggan tertentu saja. Selain itu kurang tersedianya waktu pelanggan untuk datang melihat produk baru yang disediakan.

Landasan Teori

1. HTML

Menurut Hidayatullah dalam (Fridayanthie & Mahdiati, 2016) "*Hypertext Markup Language* atau *HTML* adalah bahasa standar yang digunakan untuk menampilkan halaman *web*." Yang bisa dilakukan dengan *HTML* yaitu: mengatur tampilan dari halaman *web* dan isinya, membuat *table* dalam halaman *web*, mempublikasikan halaman *web* secara *online*, membuat *form* yang bisa digunakan untuk menangani registrasi dan transaksi via *web*, menambahkan objek-objek seperti audio, video, animasi dalam halaman *web*, serta menampilkan area gambar (*canvas*) di *browser*.

2. PHP

Menurut Hidayatullah dalam (Fridayanthie & Mahdiati, 2016) "*PHP (Hypertext Preprocessor)* adalah Bahasa pemrograman *web server-side* yang bersifat *open source*. *Php* merupakan *script* yang berintegrasi dengan *HTML* dan berada pada *server*. *Php* adalah *script* yang digunakan untuk membuat halaman *web* menjadi dinamis. Semua *script php* dieksekusi pada *server* dimana *script* tersebut dijalankan".

3. ERD

ERD (Entity Relationship Diagram) merupakan suatu model atau teknik pendekatan yang menyatakan suatu model atau teknik pendekatan yang dapat

menyatakan suatu gambaran hubungan entity didalam sebuah sistem dimana hubungan tersebut dinyatakan sebagai *one-to-one*, *one-to-many*, *many-to-one*, *many-to-many* (Susanti, 2019).

4. UML

Menurut Rossa dan Shalahuddin dalam (Susanti, Junianto, & Rachman, 2017) "*UML (Unified Modeling Language)* adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan kebutuhan, membuat analisis dan desain alur suatu sistem, serta dapat menggambarkan arsitektur dalam suatu pemrograman yang berorientasi objek".

5. Basis Data

Menurut rosa dan shalahuddin dalam (Fauzi & Setyawan, 2019) "Basis data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan".

Basis data adalah kumpulan data yang disimpan secara sistematis di dalam komputer yang dapat diolah atau dimanipulasi menggunakan perangkat lunak untuk untuk menghasilkan informasi. Pendefinisian basis data meliputi spesifikasi berupa, struktur data dan juga Batasan-batasan data yang akan disimpan (Susanti, 2019).

2. Metode Penelitian

Pendekatan Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan metode *kuantitatif* dimana penelitian ini dilakukan secara *sistematis*, terencana, dan terstruktur terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya dengan jelas sejak awal hingga hasil akhir.

Teknik Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka

Penulis melakukan tinjauan pustaka dengan mempelajari buku-buku teori dan jurnal sebagai bahan *referensi* yang berhubungan dengan permasalahan pokok skripsi ini.

2. Studi Literatur

Untuk mencapai tujuan, maka dipelajari beberapa *literatur-literatur* yang diperkirakan dapat digunakan. Kemudian *literatur-literatur* yang dipelajari tersebut diseleksi untuk dapat ditentukan *literatur-literatur* mana yang akan digunakan dalam penelitian. *Literatur* diambil dari *internet*, yang berupa artikel dan jurnal ilmiah, serta bahan bacaan lain yang mendukung penelitian.

3. Observasi

Penulis melakukan pengamatan di beberapa *website* terhadap sistem penjualan pada produk-produk *furniture* secara *online*.

4. Wawancara

Penulis mengadakan tanya jawab secara *online* dengan pegawai di tempat penjualan alat-alat *furniture* yang ada kaitannya dengan topik. pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berkomunikasi dengan pihak-pihak yang dianggap mampu memberikan data atau informasi yang lebih terinci terhadap permasalahan yang sedang diteliti.

Model Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam pengembangan sistem ini, penulis menggunakan model pendekatan *SDLC (System Development Life Circle)* dengan model *waterfall*. Berikut ini di uraikan proses secara garis besar mengenai tahapan-tahapan *siklus SDLC* model *waterfall* pada sistem ini. Pengembangan dimulai dari analisis, perancangan, pengkodean, dan pengujian.

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini penulis melakukan beberapa aktifitas yaitu identifikasi masalah, usulan pemecahan masalah dan analisa kebutuhan sistem. Pemodelan ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan di aplikasikan kedalam bentuk *website*.

2. Perancangan

Pada tahap ini penulis merancang sistem berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan. Tahap Desain ini meliputi pembuatan desain sistem penjualan, *ERD*, *LRS* desain *database* dan desain *website*. Pembuatan desain *database* menggunakan *xampp*, sedangkan desain *website* menggunakan *software Adobe Dreamweaver CS6* dan *Sublime text 2*.

3. Pengkodean

Tahap berikutnya dilakukan adalah pemograman atau *coding*. Pada tahap ini merupakan hasil transfer dari perancangan

kedalam bahasa pemrograman yang telah di tentukan lalu di uji coba jika lulus uji coba maka sistem akan dioperasikan.

4. Pengujian

Dalam pembuatan sistem informasi penjualan *furniture* ini digunakan metode *black box testing*. Pada tahap ini dilakukan pengujian masing-masing *fitur* dan fungsi untuk mengetahui apakah dapat bekerja dengan semestinya. pengujian dilakukan dengan menguji coba aplikasi secara mandiri. Penulis melakukan *testing* apakah *fitur-fitur* aplikasi sudah berjalan dengan semestinya atau tidak. Pengujian yang penulis lakukan dengan menggunakan metode pendekatan *blackbox testing*, uji coba *blackbox* digunakan untuk mendemonstrasikan fungsi *software* yang dioperasikan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan adalah tahap untuk mengidentifikasi apa yang diperlukan, dibutuhkan dan diinginkan oleh para pengguna serta kebutuhan sistem itu sendiri. Dalam tahap analisis kebutuhan pengguna dapat dibedakan menjadi 2 yaitu :

Kebutuhan Pelanggan

1. Pelanggan dapat dengan mudah mendapatkan informasi mengenai produk *furniture* apa saja yang terdapat pada *website*. Melalui *website* ini pelanggan yang jauh dapat memperoleh informasi dengan mudah.
2. Adanya informasi yang memadai dan jelas pada *website* penjualan produk-produk *furniture* sehingga pelanggan dapat dengan mudah melakukan transaksi.

Kebutuhan Admin

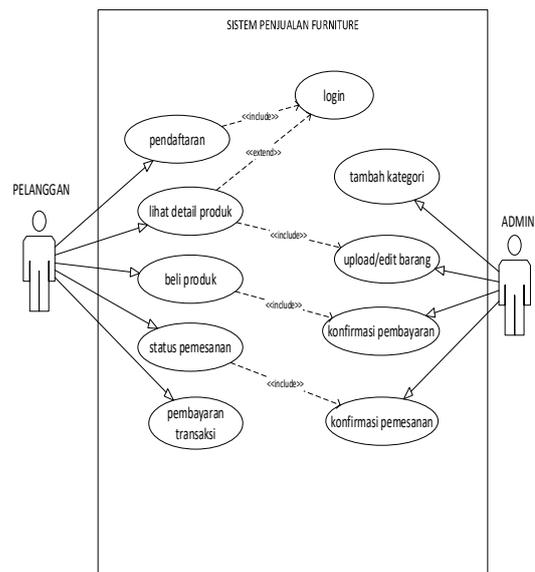
1. Di ruang administrator ini dapat digunakan untuk mengelola konten *website* yang akan ditampilkan kepada pengguna.
2. Aplikasi *website* yang akan dibuat adalah aplikasi yang *dinamis* sehingga dapat *mengupdate* sistem stok, informasi dan harga barang setiap saat dengan mudah.
3. Penyimpanan data akan menjadi mudah karena data produk ataupun transaksi bisa tersimpan secara otomatis dalam *database MySQL*.
4. Dengan adanya *website* ini diharapkan dapat membuat sistem penjualan yang

lebih baik dan dapat digunakan sebagai sarana untuk menyediakan beberapa informasi penjualan.

UML (Unified Modeling Language)

Berikut desain uml pada proses pembuatan *website* penjualan *furniture* pada cv.sinar terang *furniture* yang ditampilkan pada gambar 1. Sedangkan Activity Diagram pada gambar 2 dan gambar 3.

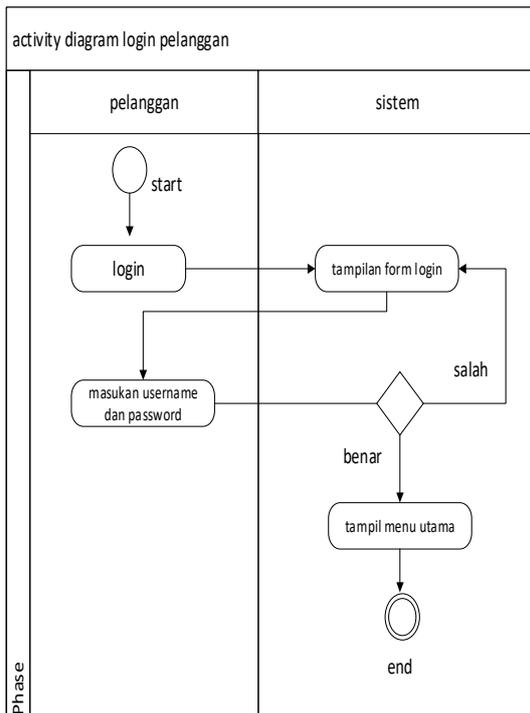
Use Case Diagram



Gambar 1. Usecase Diagram Sistem Penjualan

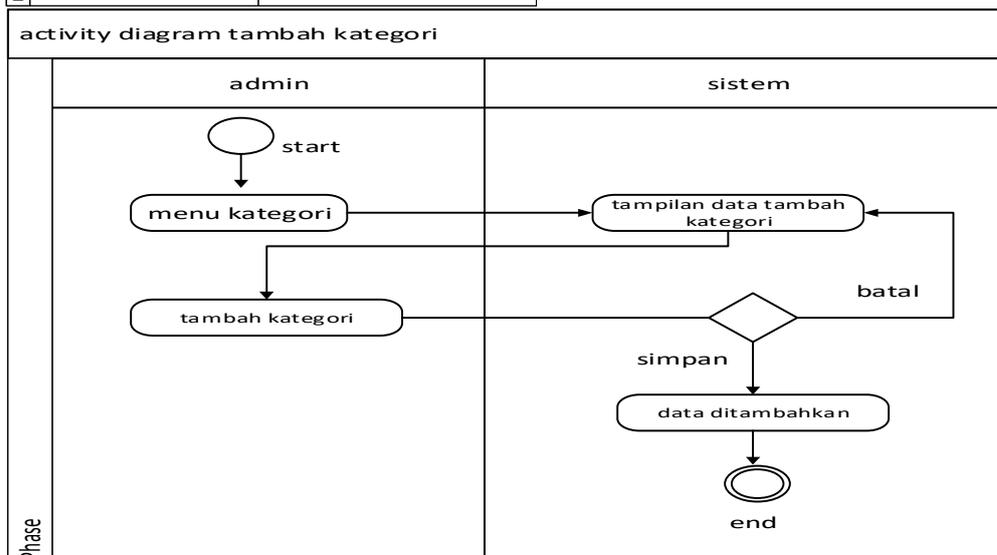
Activity Diagram

1. Activity Diagram Pelanggan



Gambar 2. Activity Diagram Login Pelanggan

2. Activity Diagram Admin

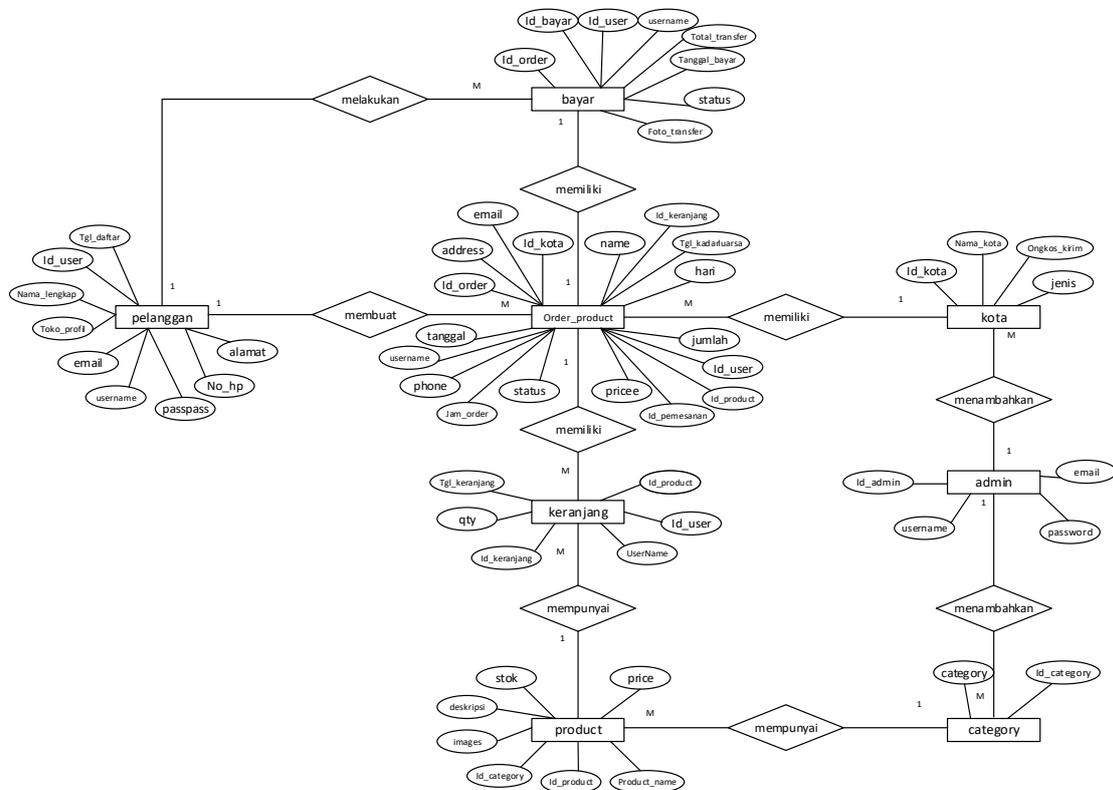


Gambar 3. Activity Diagram Tambah Kategori

3.2. Desain

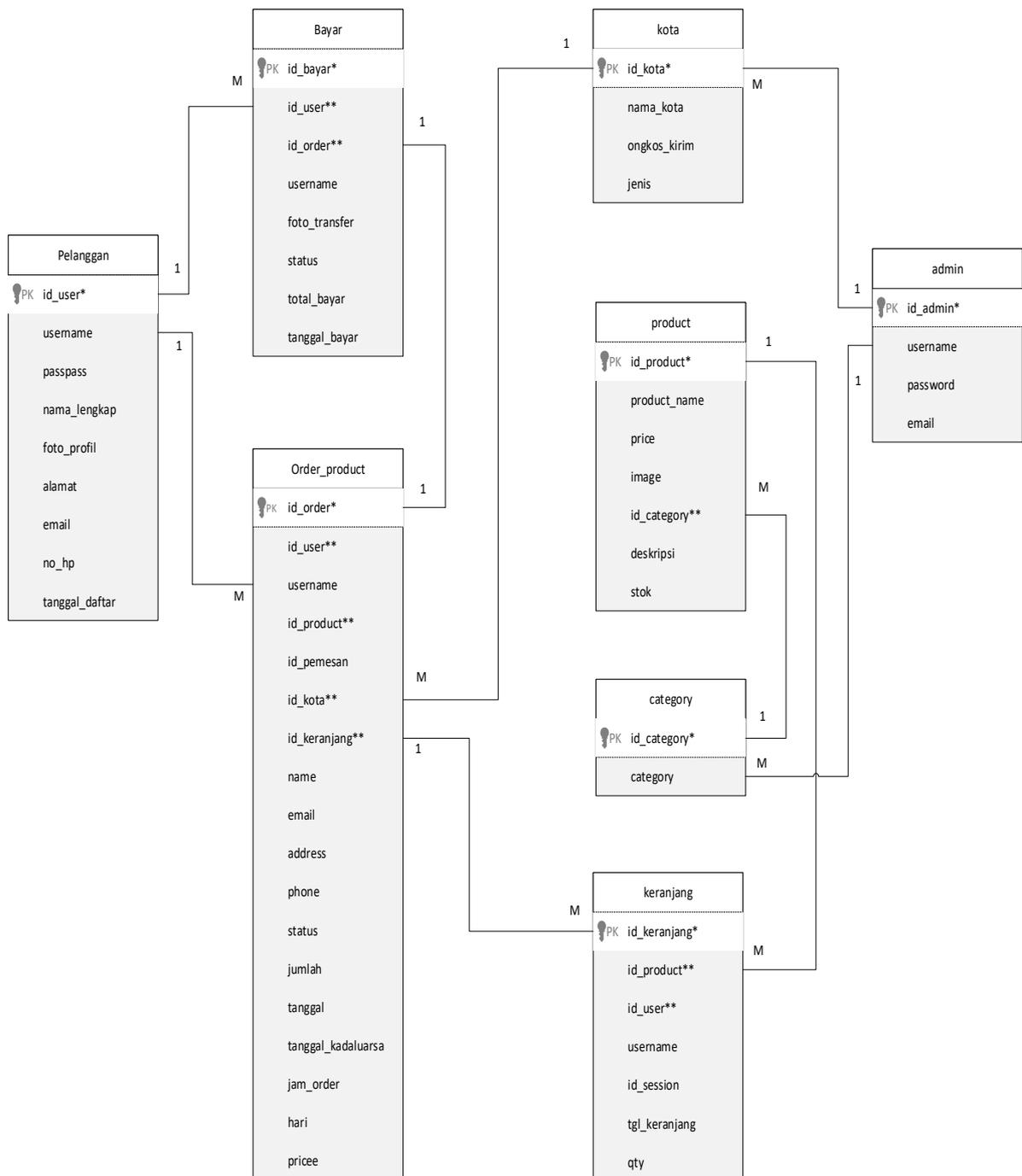
Database

1. ERD (Entity Relationship Diagram)



Gambar 4. Entity Relationship Diagram

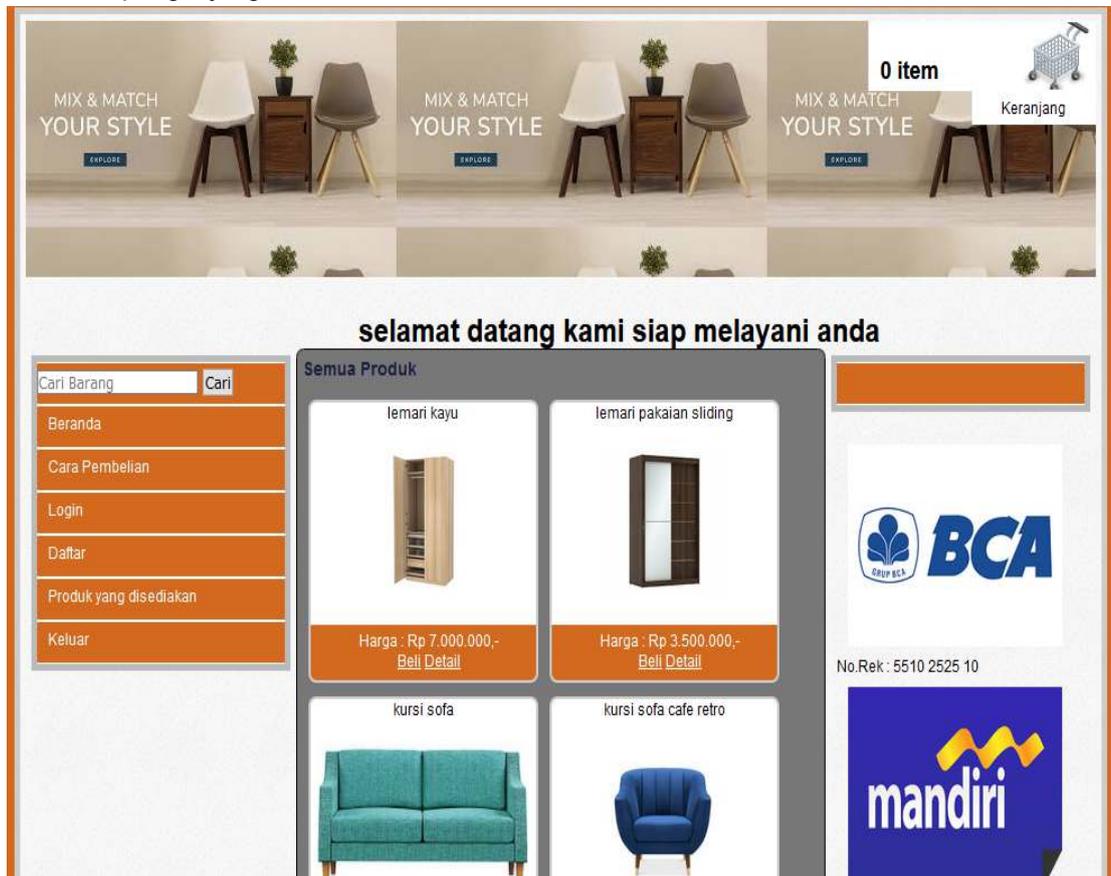
2. LRS (Logical Record System)



Gambar 5. Logical Record System

3.3. Rancangan *User Interface*

1. Halaman pengunjung



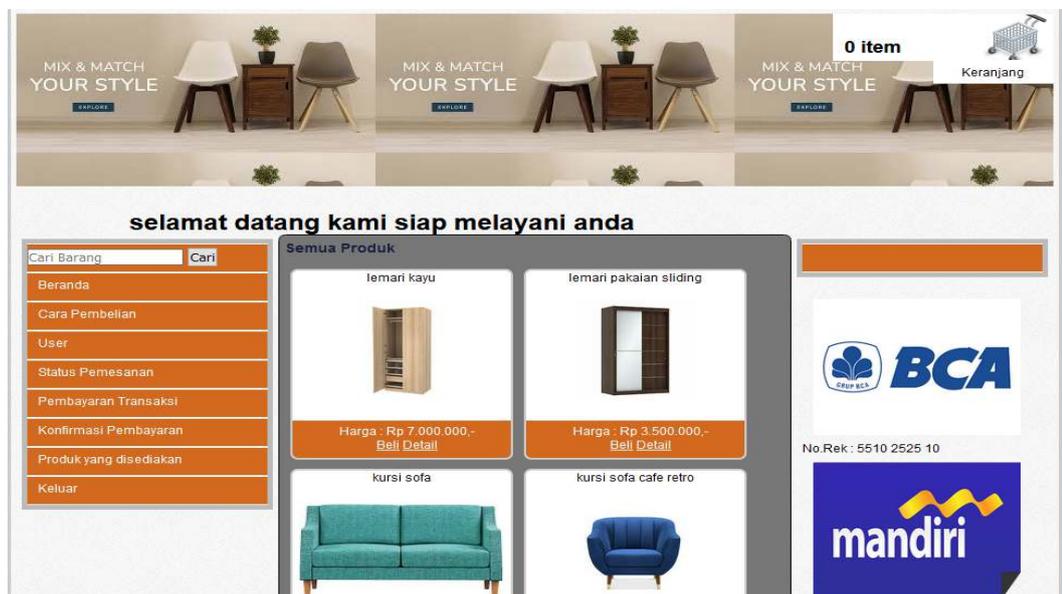
Gambar 6. Halaman pengunjung

2. Login pelanggan

<h2>Login Member</h2>	
Username	<input type="text"/>
Password	<input type="password"/>
<input type="button" value="Masuk"/>	

Gambar 7. Login pelanggan

3. Halaman pelanggan



Gambar 8. Halaman pelanggan

3.4. Pengujian Unit

Tabel 1. Hasil Pengujian *Black Box Testing* Halaman *Login Member*

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	<i>Username</i> dan <i>password</i> tidak diisi, kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>Username:</i> (kosong) <i>Password:</i> (kosong)	Sistem akan memberitahukan " <i>username</i> atau <i>password</i> kosong", lalu kembali ke <i>login index</i> pengunjung	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
2	<i>Username</i> diisi dan <i>password</i> tidak diisi (kosong) kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>Username:</i> kin <i>Password:</i> (kosong)	Sistem akan memberitahukan " <i>username</i> atau <i>password</i> kosong" lalu kembali ke <i>login index</i> pengunjung	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
3	Tidak memasukan <i>username</i> dan <i>password</i> diisi, kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>Username:</i> (kosong) <i>Password:</i> 123(benar)	Sistem akan memberitahukan " <i>username</i> atau <i>password</i> kosong" lalu kembali ke <i>index</i> pengunjung	Sesuai harapan	<i>Valid</i>

4	Mengetikan salah satu kondisi yang salah pada <i>username</i> atau <i>password</i> , kemudian klik <i>login</i>	<i>Username</i> :kin(benar) <i>Password</i> Test123 (salah)	Sistem akan memberitahukan " <i>username</i> atau <i>password</i> salah" dan kembali pada <i>index</i> pengunjung	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
5	Mengetikan <i>username</i> dan <i>password</i> dengan benar, kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>Username</i> : kin(benar) <i>Password</i> : 123(benar)	Sistem akan menerima akses <i>login</i> , dan akan masuk pada menu utama (<i>member</i>)	Sesuai harapan	<i>Valid</i>

4. Kesimpulan

Kesimpulan dari pembuatan *website* penjualan *furniture* ini adalah :

1. Sudah adanya penyebaran informasi yang lebih meluas.
2. Sudah dibuatnya *website* yang dapat mempromosikan produk dari toko.
3. Penjualan sudah dilakukan secara praktis dan otomatis.
4. Dapat menjangkau konsumen yang lebih meluas baik di daerah maupun diluar daerah.

saran

Dalam pengembangan kedepan, perbaikan adalah faktor yang harus dilakukan jika menginginkan sistem yang lebih baik, karena analisis dan desain *website e-commerce* sebagai media penjualan *furniture* yang dibuat ini hanya sebatas proyek awal yang nantinya masih membutuhkan pengembangan dan penyempurnaan. Berikut adalah saran yang dapat diberikan:

1. Diharapkan konfirmasi pembayarannya secara otomatis agar lebih mudah.
2. Diharapkan dapat menambahkan menu chat admin.
3. Diharapkan tersedia fasilitas pembayarannya yang terhubung di *internet banking*.

Referensi :

- Annur, C. M. (2019). Survei APJII: Penetrasi Pengguna Internet di Indonesia Capai 64,8. Retrieved from <https://katadata.co.id/berita/2019/05/16/survei-apjii-penetrasi-pengguna-internet-di-indonesia-capai-648>
- Ardiansyah, S., & Asman Hidayat, S. M. (2019). RANCANG BANGUN E-COMMERCE, 8(1), 23–31.
- Fauzi, A., & Setyawan, A. (2019). SISTEM PENGOLAHAN DATA NILAI BERBASIS WEB PADA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA, 5(2), 13–23.
- Fridayanthie, E. W., & Mahdiati, T. (2016). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PERMINTAAN ATK BERBASIS INTRANET (STUDI KASUS: KEJAKSAAN NEGERI RANGKASBITUNG), 1V(2), 126–138. Retrieved from ejournal.bsi.ac.id
- Putra, fajar eka, & Priantara, T. (2019). Strategi Bisnis E-Commerce Dalam Optimalisasi Tingkat Hunian Kamar Hotel Dan Villa, 16(1), 28–43.
- Susanti, S. (2019). Implementasi Pencarian Fulltext Menggunakan Algolia Pada E-Commerce, 1(1), 16–24.
- Susanti, S., Junianto, E., & Rachman, R. (2017). Implementasi Framework Laravel Pada Aplikasi Pengolah Nilai Akademik Berbasis Web, 4(1).