

RANCANG BANGUN SISTEM APLIKASI KATALOG BARANG BARANG PENJUALAN PADA PAND'S COLLECTION SEMARANG.

Emawindyaningrum, Isworo Nugroho, Pudji Utomo.

Abstrak

Pand's collection Semarang ini bergerak dibidang bisnis penjualan busana yang sekaligus menghasilkan informasi berbagai busana yang dijual baik spesifikasi harga maupun ketersediaan stok barang lebih cepat dan akurat yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun.

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sistem aplikasi penjualan terkomputerisasi dengan web dan pembuatannya menggunakan Macromedia Dreamweaver dan PHP. Data penjualan dimasukan kedalam suatu form yang disediakan oleh sistem penjualan dengan basis web kemudian setelah di upload sistem akan menampilkan produk katalog sehingga dapat di baca oleh orang lain. **Kata Kunci**

Sistem, Aplikasi, Penjualan, Katalog

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini sangat cepat terutama dalam bidang teknologi informasi termasuk penggunaan internet. Pada saat ini internet merupakan bagian dari masyarakat dimana di dalamnya terdapat dunia bisnis yang ikut berkembang bersamanya. Salah satunya yaitu menuntut adanya perkembangan aktivitas perdagangan/kewirausahaan khususnya di bidang aksesoris, busana, pakaian dan lain-lainnya untuk mengembangkan promosinya sekaligus mengurangi permasalahan yang timbul karena kurangnya pemanfaatan teknologi informasi. Oleh karena itu, internet dipilih sebagai alternative murah dalam komunikasi dibidang bisnis sebuah perusahaan. Melalui internet perusahaan lebih mudah mengkonfirmasi produk atau jasanya, serta memungkinkan interaksi secara langsung dengan konsumen melalui suatu media yang disebut website atau homepage. Disamping itu, jaringan internet juga menyajikan informasi yang cepat, tepat dan akurat.

Salah satu keunggulan dari internet yang banyak digunakan dalam usaha bisnis adalah E-commerce. Electronic Commerce (E-commerce) di definisikan sebagai proses pembelian dan penjualan produk jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan komputer. Salah satu jaringan yang digunakan adalah internet. E-commerce juga berarti promosi yang dilakukan secara online yang artinya dapat untuk pemasangan iklan, penjualan, dan pelayanan terbaik yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun bagi pelanggannya. Usaha untuk memaksimalkan media promosi dilakukan dengan riset untuk memperoleh data seakurat mungkin. Selanjutnya data tersebut diolah dalam bentuk informasi yang dijadikan acuan untuk menentukan strategi dan taktik bersaing dengan para kompetitornya. Hal ini dilakukan karena sebagai salah satu solusi untuk membantu perusahaan dalam mengembangkan perusahaan dan dapat menghadapi tekanan bisnis. Tingginya tekanan bisnis yang muncul akibat tingginya tingkat persaingan yang mengharuskan perusahaan untuk dapat memberikan respon. Maka dengan

penggunaan E-commerce dapat meningkatkan efisiensi biaya dan produktifitas perusahaan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan perusahaan dalam bersaing dan memberikan keyakinan bagi sebuah perusahaan akan pentingnya peranan teknologi informasi dalam pencapaian tujuan finansial sebuah perusahaan melalui modifikasi dan efisiensi proses bisnis.

LANDASAN TEORI

1. Pengertian Rancang Bangun (Desain)

Berancang adalah mempunyai rencana sebelumnya, telah direncanakan, diatur sebelumnya. Merancang adalah mengatur segala sesuatunya untuk rencana kerja (Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, 2005). Bangun adalah mendirikan, mengadakan, membina, memperbaiki (Hoetomo M.A, 2005).

Dari beberapa pengertian mengenai rancang bangun diatas, maka dapat disimpulkan pada dasarnya, rancang bangun merupakan rencana yang telah diatur dan direncanakan sebelumnya untuk mendirikan, mengadakan, membina memperbaiki suatu rencana kerja.

2. Sistem Aplikasi

Landasan teori yang diambil untuk membuat sistem ini adalah segala definisi yang berhubungan dengan sistem serta metode pengembangannya dan semuanya dijelaskan sebagai berikut :

a. Konsep Sistem

1) Pengertian Sistem

a). Menurut Jogiyanto HM, 1999 : 1 Ada 2 pendefinisian sistem, yaitu :

* Pendekatan Prosedur Suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan

suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu.

* Pendekatan Komponen atau Elemen Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu.

b). Menurut Abdul Kadir, 2003 : 54 Sistem adalah sekumpulan elemen-elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai tujuan tertentu.

c). Menurut Teguh Wahono, 2004:12 Sistem merupakan suatu group dari elemen-element baik yang berbentuk fisik maupun non fisik yang menunjukkan suatu kumpulan yang saling berhubungan diantaranya dan berinteraksi bersama-sama menuju satu atau lebih tujuan, sasaran atau akhir dari sebuah sistem.

b. Karakteristik Sistem.

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu (Jogiyanto HM, 1999:3), yaitu sebagai berikut:

1) Komponen sistem

Merupakan suatu sistem yang terdiri dari sejumlah komponen-komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem.

2) Batasan sistem

Merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem

dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya.

- 3) Lingkungan luar sistem
Lingkungan luar (*environment*) dari suatu sistem adalah apapun diluar batasan batasan dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem.
- 4) Penghubung sistem
Merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan sub sistem yang lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem yang lainnya.
- 5) Masukan sistem
Adalah energi yang dimasukan kedalam sistem. Dan masukan itu dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*).
- 6) Keluaran sistem
Adalah hasil dari energi yang dikelola dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna.
- 7) Pengolahan sistem
Suatu sistem yang dapat mempunyai bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi sistem.
- 8) Sasaran sistem
Suatu sistem yang mempunyai tujuan dan sasaran. Kalau suatu sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya.

b. Aplikasi

Aplikasi adalah program yang direkayasa untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna dan tidak dapat dijalankan tanpa adanya sistem operasi di suatu sistem komputer. (Jack Febrian, 2004:35)

c. Sistem Aplikasi

Sistem Aplikasi adalah Suatu proses pekerjaan yang dilakukan program komputer yang sesuai dengan sistem yang sedang berjalan.

3. Pengertian Katalog

Katalog berasal dari bahasa latin “Catalogus” yang berarti daftar barang atau benda yang disusun untuk tujuan tertentu. Definisi katalog secara umum adalah kumpulan dari beberapa informasi yang saling berkaitan mengenai sebuah produk baik barang ataupun jasa yang disajikan dalam sebuah media. Biasanya banyak perusahaan yang memakai media katalog untuk melakukan promosi sekaligus pendistribusian informasi bagi perusahaan ataupun untuk para member dan konsumen.

Alasan memilihnya katalog katena katalog dinilai cukup praktis, murah, efektif dan efisien untuk mempromosikan produk-produk yang mereka miliki. Isi katalog tersebut sebagian besar berupa informasi-informasi mengenai produk, barang, harga dan informasi yang ada pada perusahaan tersebut.

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Analisa Sistem Baru

1. Gambaran Sistem Baru

Pada prinsipnya sistem baru ini sama dengan sistem lama, hanya saja pada sistem baru, dalam proses penjualannya dibantu dengan menggunakan suatu aplikasi online. Adapun gambaran sistem baru sebagai berikut :

- a. Pelanggan yang ingin membeli produk haruslah menjadi anggota member terlebih dahulu. Yaitu dengan cara saat membuka aplikasi Pand’s Collection pada form login klik daftar sekarang dan setelah itu mengisikan data pribadi. Hal ini dilakukan oleh pelanggan yang belum memiliki member, jika sudah memiliki langsung saja mengisikan username dan password langsung dapat login.

Jika dalam pembuatan member baru berhasil maka langsung mengisikan username dan password dan langsung bias memilih produk yang tersedia

- b. Jika anggota ingin membeli langsung dapat klik tambah keranjang. Jika ingin melihat sedetailnya produk tersebut dapat di klik detail. Jika ingin berbelanja lebih dari satu maka dapat tambah belanja dan jika sudah selesai maka di klik update belanja baru di klik selesai belanja. Maka akan keluar form dimana harus mentrasfer dan jenis barang serta jumlah yang harus dibayar.
- c. Dari pihak admin atau Pand's Collection akan melihat data pesanan dan akan melakukan konfirmasi ke anggota dengan cara mengirimkan konfirmasi lewat email anggota atau pun lewat telepon dan bias juga lewat yahoo messenger.
- d. Jika anggota sudah mentransfer maka anggota pun harus melakukan konfirmasi kepada pihak Pand's Collection melalui telepon atau lewat yahoo messenger atau juga dapat lewat pesan yang sudah disediakan. Dan bukti slip transfer haruslah di simpan hingga produk datang.
- e. Dari pihak Pand's akan menyediakan bukti pembayaran yaitu faktur pembelian.
- f. Jika sudah lunas maka produk yang sudah dipesan akan dikirim sesuai alamat tujuan.

2. Analisa Kebutuhan Sistem

Analisa adalah tahapan terakhir dimana informasi yang dibahas akan disimpulkan dan akan dibandingkan antara satu dengan yang lainnya. Analisa ini digunakan untuk menentukan bagaimana informasi ditampilkan di halaman web. Adapun beberapa hal yang harus di analisa yaitu sebagai berikut : 1) Tujuan dan kegunaan

Tujuan dalam pembuatan aplikasi ini adalah untuk membuat tampilan dari desain situs lama dengan desain yang lebih menarik dengan membagi lebih jelas kategori produk yang ditawarkan, jendela informasi mengenai kelebihan dan kekurangan dari produk yang ditawarkan.

Kegunaan dalam pembuatan aplikasi ini bagi perusahaan adalah sebagai bahan pertimbangan atau masukan bagi perusahaan untuk mengembangkan situs yang lebih menarik dari situs yang telah dibuat sebelumnya dan memberikan informasi produk yang lebih jelas kepada pengunjung aplikasi. Dan juga menjalankan aplikasi penjualan online.

2. Kelompok pengunjung

Agar setiap pengunjung situs memperoleh apa yang diinginkan, maka situs web harus dirancang sedemikian rupa agar memenuhi kebutuhan pengunjung aplikasi tersebut. Kelompok pengunjung aplikasi ini adalah setiap orang yang ingin mendapatkan informasi tentang busana-busana muslim yang ditampilkan dan ditawarkan.

Tujuan utama penentuan kelompok pengunjung adalah agar informasi yang disajikan memenuhi kebutuhan mereka.

Pengunjung aplikasi adalah calon konsumen dari Pand's Collection Semarang yang tertarik untuk melihat produk yang ditampilkan dan agar konsumen berminat untuk melakukan pembelian produk.

3. Arsitektur informasi

Arsitektur sistem informasi merupakan seni dan pengetahuan mengorganisasikan serta merancang struktur organisasi agar kebutuhan informasi pemakai dapat dipenuhi secara efektif. Arsitektur informasi harus mampu menampilkan informasi sedemikian rupa sehingga pemakai dapat mengakses informasi secara mudah.

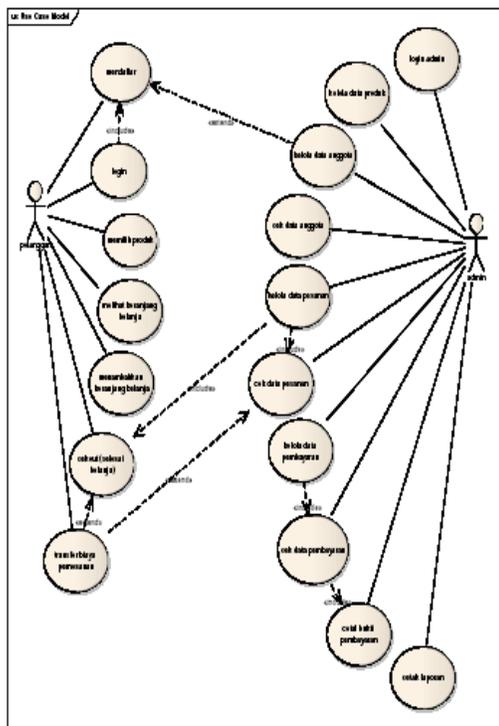
4. Analisa Kelompok informasi
Kelompok informasi dalam aplikasi ini berisi lebih dari satu informasi dimana setiap informasi mempunyai kaitan dengan informasi pada kelompok tersebut. Pada

website ini, pembagian jenis produk diterangkan secara jelas.

5. Analisa Isi Informasi Informasi yang ditampilkan dalam aplikasi ini bersifat statis yaitu informasi yang tidak dapat berubah saat pemakai mengakses informasi tersebut, informasi berubah jika halaman web yang memuat informasi tersebut memang sengaja di ubah. Dalam aplikasi ini, informasi yang bersifat dinamis adalah informasi yang berubah sesuai dengan kondisi saat pemakai mengakses halaman web.

6. Rancangan Objek Sistem

a. Usecase Diagram



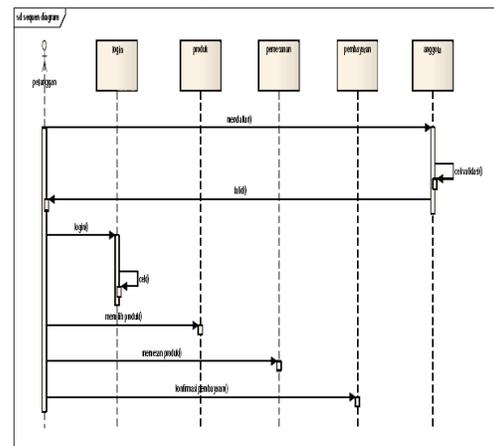
Gambar 1. Usecase Diagram

Keterangan :

Pelanggan jika ingin memesan produk terlebih dahulu harus mendaftar selanjutnya jika mendaftar sudah sukses maka harus melakukan login terlebih dahulu. Lalu dapat melakukan pemilihan produk yang di inginkan dan menambahkan ke dalam kranjang belanja. Selanjutnya pelanggan cekout atau selesai belanja jika setuju membeli maka harus transfer jumlah biaya jika tidak jadi membeli tidak perlu

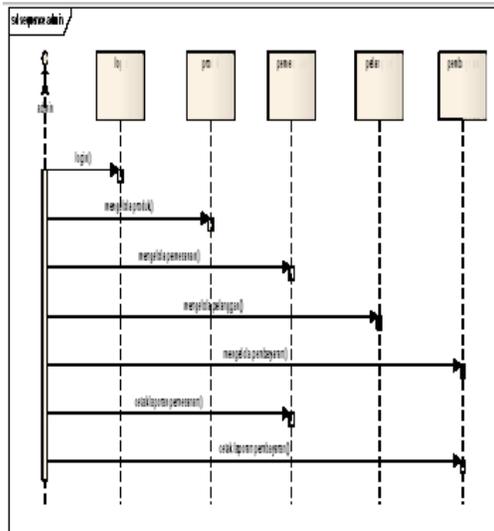
mentransfer. Dan dari admin harus login terlebih dahulu dan selanjutnya kelola data produk lalu kelola data anggota dan cek data anggota juga. Selanjutnya kelola data pesanan dan cetak data pesanan. Selanjutnya kelola data pembayaran dan cek data pembayaran. pihak admin wajib memberikan tanda bukti dan mencetaknya sebagai barang bukti berupa faktur. Dan yang terakhir cetak laporan penjualan online.

b. Sequence Diagram



Gambar 2. Sequence Diagram User

Keterangan : Pelanggan harus mendaftar sebagai anggota terlebih dahulu kemudian anggota cek validasi jika falid maka pelanggan langsung dapat login. Jika login sukses maka pelanggan langsung dapat memilih produk dan selanjutnya memesan produk. Dan langkah terakhir pelanggan haruslah mengkonfirmasi pembayaran.

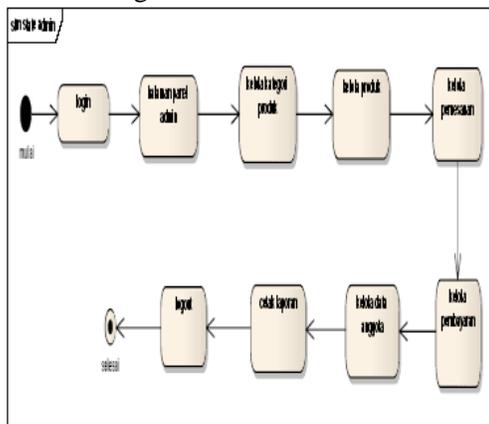


Gambar 3. Sequence Diagram Admin

Keterangan :

Admin melakukan login terlebih dahulu. Lalu admin dapat mengelola produk, pemesanan pelanggan dan pembayaran. Setelah itu admin dapat mencetak laporan pemesanan dan cetak laporan pembayaran.

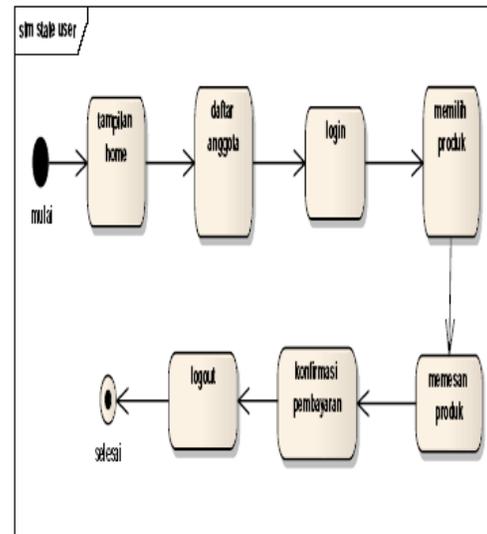
c. State Diagram



Gambar 4. State Diagram Admin

Keterangan :

Diagram state menjelaskan alur admin jika ingin mengelola produk harus login admin terlebih dahulu. Lalu jika login sukses maka akan masuk ke halaman panel admin. Dan admin akan dapat mengelola produknya. Juga admin mencetak laporan. Dan jika sudah selesai maka akan logout

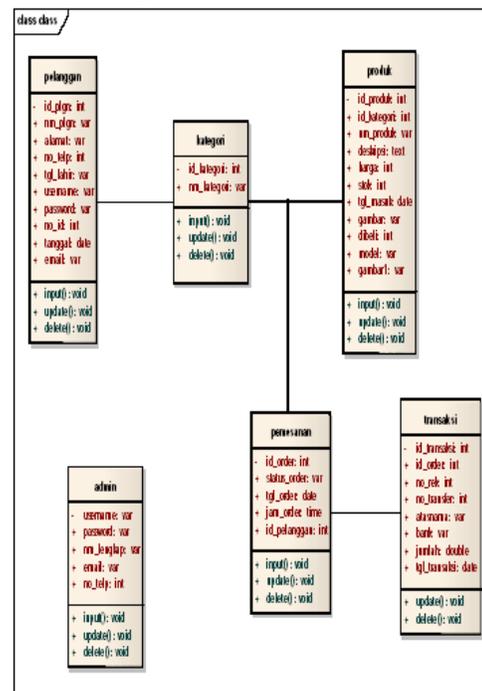


Gambar 5. State Diagram User

Keterangan :

User akan melihat tampilan home website lalu jika ingin berbelanja harus mendaftar dan lakukan login jika sudah sukses login-nya maka dapat memilih dan memesan produk. Setelah itu anggota harus konfirmasi dan logout.

4. Class Diagram



Gambar 6. Class Diagram

Keterangan :

Dari diagram class diatas menjelaskan pelanggan memilih kategori produk dan melihat produk yang diinginkan, akan menghasilkan pemesanan. Dari pemesanan tersebut maka pelanggan akan melakukan pembayaran. Dan admin itu sendiri akan menginput, update data yang baru.

IMPLEMENTASI SISTEM

Implementasi adalah penerapan sistem dari sistem lama ke sistem yang baru. Dalam mengembangkan sistem yang baru ini dibutuhkan suatu peralatan dan pemrograman yang mutlak harus ada apabila sistem yang baru ini akan di jalankan. Peralatan tersebut antara lain : *hardware* (perangkat keras), *software* (perangkat lunak), *brainware* (pelaksana).

Tampilan Website
a. Tampilan Halaman Home



Gambar 7. Halaman Home

b. Tampilan Halaman Profil



Gambar 8. Halaman Profil

c. Tampilan Halaman Cara Pembelian



Gambar 9. Halaman Cara Pembelian

d. Tampilan Halaman Katalog



Gambar 10. Halaman Katalog

e. Tampilan Halaman Keranjang Belanja



Gambar 11. Halaman Keranjang Belanja

g. Tampilan Halaman Form Registrasi



Gambar 12. Halaman Registrasi

h. Tampilan Halaman Detail Produk



Gambar 17. Tampilan Kategori



Gambar 4.16. Tampilan Konfirmasi Pemesanan

d) Tampilan Admin Login



Gambar 4.15. Halaman Login Admin

l) Tampilan Menambah Produk



Gambar 4.23. Tampilan Menambah Produk

PENUTUP

Sejalan dengan majunya teknologi informasi saat ini maka, semua bidang usaha dituntut untuk bisa mengikuti perkembangan yang sangat pesat dan cepat. Suatu perusahaan dapat maju apabila perusahaan tersebut memiliki sistem yang baik dan mengikuti perkembangan ilmu dan teknologi.

Dari penjelasan yang telah diuraikan diatas mengenai Rancang Bangun Sistem Aplikasi Katalog Barang-Barang Pada Pand's Collection Semarang, maka penulis dapat mengambil kesimpulan dan saran.

1. Kesimpulan

Berdasarkan uraian-uraian pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- a. Dengan memanfaatkan web sebagai media informasi desain dan implementasi, membahas tentang aplikasi katalog barang-barang pada Pand's Collection Semarang dengan tujuan agar konsumen dapat mengakses websitenya dan dapat melihat semua koleksi barang yang tersedia di Pand's Collection Semarang.
- b. Melalui website yang telah dibuat maka pelanggan dapat langsung mengakses website tersebut secara online dengan cepat, mudah dimanapun dan kapanpun. Dan juga konsumen dapat memesan secara langsung tanpa datang ke toko.
- c. Dan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini sudah ada perangkat lunak yang siap untuk diaplikasikan secara langsung. Sehingga mempermudah konsumen dalam mengakses website tersebut. Konsumen dapat melihat katalog produk yang tersedia yang ada di Pand's Collection Semarang. Konsumen dapat pula melakukan transaksi secara online dalam website tersebut.

2. Saran

Untuk menerapkan aplikasi ini, maka dapat disampaikan beberapa saran yaitu sebagai berikut :

- a. Perlu dilakukan pengelolaan website secara baik dan benar oleh administrator yang benar-benar mengetahui dan memahami tentang website dan aplikasinya.
- b. Perlu ditingkatkan lagi kualitas sumber daya manusia (user) yang terkait langsung dengan website tersebut, khususnya pengetahuan dalam bidang komputerisasi, misalnya dalam bentuk pelatihan.
- c. Perlu dilakukan update data maupun design websitenya agar tetap selalu up to date, menarik, dinamis dan komunikatif.
- d. Perlunya pengecekan keuangan dan penjualan yang masuk di Pand's Collection Semarang lewat M-Banking ataupun E-Banking. Sehingga memudahkan pihak toko untuk tidak selalu cek di Bank.

DAFTAR PUSTAKA

- Nugroho, Bunafit. (2008), *Membuat Sistem Informasi Penjualan Berbasis WEB Dengan PHP dan MySQL*, Gava Media, jogjakarta.
- Supriyanto, Aji., (2007), *Web dengan HTML dan XML*, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Nugoho, Bunafit., (2004). *Pemrograman WEB Menggunakan PHP*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Cholid Narbuko.Drs, H. Abu Achmadi.Drs., (2005), *Metodologi Penelitian*, Bumi Akasara, Jakarta.
- Hakim , Lukmanul. (2009) , *Jalan Pintas Menjadi Master PHP*, Lokomedia , Yogyakarta.
- Hakim , Lukmanul. (2009), *Trik Rahasia Master PHP Terbongkar Lagi*, Lokomedia, Yogyakarta.
- Jogiyanto , H.M. (1999) , *Analisa Dan Desain Sistem Informasi*, P.T. Elex Media Komputindo, Jakarta.

- Febrian , Jack. (2004), ***Pengetahuan Komputer dan Teknologi Informasi***, Informatika, Bandung.
- Bayu Swasta , Dh, Drs. (1999), ***Menejemen Penjualan***, BPFE Yogya, Yogyakarta.
- Kolter Philip. (1998), ***Menejemen Pemasaran (Analisa, Perancangan, Implementasi, dan Pengendalian)***, Jilid 1, PT .Gelora Aksara Pratama, Jakarta.
- McLeod Jr, Reymond. (1995), ***Sistem Informasi Menejemen***, PT. Prehelindo, Jakarta.
- Wahono, Teguh. (2004), ***Sistem Informasi Konsep Dasar, Analisa Desain Dan Implementasi***, Graha Ilmu.
- M.Farid , Aziz. (2005), ***Object Oriented Programming dengan PHP 5***, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Ramadhan, Arief. (2007), ***Macromedia Dreamweaver 8***, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, Jakarta.