



Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Istana Marmer Pekanbaru Berbasis Web

Amelia Natasya Salim¹, Hadion Wijoyo²

1 STMIK Dharmapala Riau

*Email: : amelianatasyas228@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi penjualan berbasis web di Toko Istana Marmer Pekanbaru. Sistem pemasaran dan transaksi jual beli masih dilakukan dengan cara manual yaitu konsumen mengunjungi toko, kemudian staf penjualan melayani konsumen, konsumen melihat barang, mengecek harga barang, kemudian memilih barang yang ingin dibeli dan melakukan transaksi dengan staf penjualan, hal tersebut dilakukan secara konvensional dan memakan waktu yang cukup lama, oleh sebab itu peneliti bermaksud untuk merancang dan membangun sistem informasi penjualan yang memudahkan untuk bertransaksi secara online sistem informasi ini akan di bangun pada toko Istana Marmer pekanbaru. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu wawancara. Pembuatan website penjualan online (e-commerce) ini menggunakan PHP, MySQL, dan HTML. Hasil dari penelitian ini adalah website penjualan yang bertujuan untuk memperluas pemasaran serta konsumen yang berada di luar Daerah Pekanbaru menjadi lebih mudah tanpa harus datang langsung ke Toko Istana Marmer. Adapun pengujian website dilakukan dengan localhost.

Kata kunci: Marmer; E-Commerce; Konsumen; MySQL

Design and Build a Sales Information System at the Pekanbaru Marble Palace Shop Based on Web

Abstract

This study aims to design and build a web-based sales information system at the Istana Marmer Pekanbaru Store. The marketing system and buying and selling transactions are still done manually, namely the consumer visits the store, then the sales staff serves the consumer, the consumer looks at the goods, checks the price of the goods, then selects the items they want to buy and makes transactions with the sales staff, this is done conventionally and takes time. It took quite a long time, therefore the researcher intends to design and build a sales information system that makes it easy to transact online. This information system will be built at the Istana Marmer store in Pekanbaru. The data collection method used in this research is interviews. Making an online sales website (e-commerce) using PHP, MySQL, and HTML. The result of this research is a sales website that aims to expand marketing and consumers who are outside the Pekanbaru area become easier without having to come directly to the Istana Marble Shop. The website testing is done with localhost.

Keywords: Marble; E-Commerce; Consumer; MySQL

Pendahuluan

Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, kita semua harus mengikuti kemajuan tersebut, agar tidak ketinggalan. Segala jenis aktivitas tidak terlepas dari pengaruh teknologi informasi, salah satunya dalam bidang usaha. Di era sekarang ini, masyarakat banyak memanfaatkan teknologi informasi maupun komunikasi untuk menjual maupun membeli sebuah barang atau jasa di internet yang biasa disebut e-commerce. E-commerce sendiri menyediakan berbagai pilihan dalam berbelanja tanpa harus datang secara langsung ke toko.

Salah satu contoh dari e-commerce ini sendiri adalah website e-commerce. Website e-commerce sendiri dibuat dengan tujuan untuk menjual barang atau layanan online. Website ini bisa juga digunakan untuk menampilkan atau memperkenalkan brand atau campaign yang sedang dijalankan dalam suatu bisnis.

Keberadaan e-commerce dianggap sebagai salah satu saluran komersial terpenting, dengan jangkauan penjualan yang luas ke pasar internasional dan target yang lebih spesifik. Sebuah studi DSInnovate melaporkan penggunaan hingga 49% platform e-commerce sebagai sarana penjualan online (Kontan, 2021).

Istana Marmer sendiri merupakan salah satu usaha yang bergerak dibidang alat-alat bangunan yaitu berjualan keramik, marmer, maupun perlengkapan bangunan lainnya. Istana Marmer sendiri sudah berdiri sejak tahun 2007. Namun, semenjak adanya pandemi Covid-19, penjualan di Toko Istana Marmer semakin berkurang, terutama penjualan produk-produk sampingan atau By Product di Istana Marmer.

Dari hasil wawancara dengan pemilik toko sendiri yaitu, Ibu Dewiana, Hal ini disebabkan adanya pemberlakuan PPKM sendiri, banyaknya perusahaan-perusahaan yang terpaksa memberhentikan karyawannya secara besar-besaran yang menyebabkan pengangguran yang dimana masyarakat juga berusaha mengatur pengeluaran setiap bulannya. Salah satu masalah yang dihadapi Istana Marmer adalah belum adanya sarana pendukung peningkatan penjualan menggunakan teknologi yang mampu mendorong branding pada Istana Marmer sehingga keberadaan usaha Istana Marmer masih belum banyak dikenal oleh masyarakat sehingga tingkat penjualan belum ada potensi meningkat. Contohnya, seperti penjualan produk – produk sampingan yang masih tergolong rendah. Orang banyak lebih mengenal Istana Marmer sebagai tempat yang menjual marmer dan keramik. Pemasaran di marketplace juga semakin kompetitif. Sebab Kompetitor juga menawarkan produk yang sama dalam satu platform.

Dari latar belakang di atas, penulis tertarik untuk merancang dan membangun suatu Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web yang mampu menyediakan informasi penjualan produk yang ada di Toko Istana Marmer. Web ini bertujuan dapat membantu pelanggan dalam proses pemesanan dan penjualan barang di Toko Istana Marmer.

Metode Penelitian

Gambaran Umum Objek Penelitian

Istana Marmer merupakan toko yang bergerak dalam bidang bahan bangunan yang berdiri pada tahun 2007 di Jalan Tuanku Tambusai No.335-337 Kelurahan Wonorejo Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru Riau 28122. Pada awalnya usaha ini dimulai dari menjual jasa pengerjaan marmer, keramik dan marmer saja. Tidak lama kemudian usaha ini berkembang dengan menjual bahan-bahan bangunan atau alat-alat rumah tangga yang lebih bervariasi seperti, alat-alat sanitary, alat-alat dapur dan lain sebagainya. Usaha yang dikelola sendiri ini semakin berkembang pesat dari tahun ke tahun, dimana

Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Istana Marmer Pekanbaru Berbasis Web

pemilik selalu menjaga mutu dan kualitas serta selalu mempertahankan performa pekerjaan agar hasil pekerjaan selalu maksimal dan tepat waktu.

Visi dan Misi Istana Marmer Pekanbaru

- a. VISI, Mampu melayani permintaan konsumen secara cepat dan tepat.
- b. MISI, Selalu memberikan kepuasan kepada konsumen, dengan selalu memberikan produk dengan harga yang terjangkau dan kualitas yang terbaik.

Struktur Organisasi

Struktur organisasi merupakan suatu susunan yang disusun atau hubungan antara komponen bagian dan posisi dalam sebuah organisasi.

Tugas dan Wewenang

1. Pemimpin
 - a. Menandatangani dan memberi persetujuan mengenai surat penting yang menyangkut usaha.
 - b. Memimpin, mengendalikan, dan mengawasi setiap kegiatan secara keseluruhan.
 - c. Melunasi penagihan setiap hari Selasa.
2. Bagian Penjualan
 - a. Menawarkan dan menjual suatu produk kepada konsumen.
 - b. Mencatat penjualan.
 - c. Memesan produk yang sudah habis untuk menjadi stok gudang.
 - d. Mencatat setiap pengeluaran dan pemasukan stok.
3. Bagian Administrasi
 - a. Menginput data penjualan dan pembelian.
 - b. Menginput data hutang beserta piutang.
 - c. Mengatur tagihan setiap hari Selasa dan Jumat.
 - d. Memeriksa stok di gudang secara fisik dan melalui komputer.
 - e. Mengatasi selisih stok.
 - f. Menginput data masuk dan keluaran marmer.
4. Bagian Gudang
 - a. Mengantar barang ke tempat tujuan.
 - b. Mencatat sisa stok setiap akhir bulan.
 - c. Mengawasi masuk dan keluarnya stok.
 - d. Memoles marmer.
 - e. Turun ke lapangan untuk melakukan pekerjaan marmer.

Jenis dan Sumber Data Penelitian

1. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis data kualitatif yaitu teknik yang menganalisis dan membahas masalah dalam bentuk kalimat yang akan dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan.
2. Sumber Data

Adapun sumber data yang telah dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut,
3. Data primer

Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Istana Marmer Pekanbaru Berbasis Web

Data Primer adalah data asli yang belum pernah diolah oleh siapapun dan ditemukan saat penelitian yang diambil oleh peneliti dari wawancara secara langsung dengan pemilik Toko Istana Marmer.

4. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang didapatkan dari data penjualan Toko Istana Marmer.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dapat dilakukan untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut,

1. Wawancara

Metode wawancara dilakukan dengan bertatap muka secara langsung dengan narasumber dan melakukan sesi Tanya jawab. Tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang bersangkutan secara langsung dalam bidang yang diteliti, yaitu pemilik dari toko Istana Marmer sendiri.

Analisis Data

Dalam menganalisis data penulis menggunakan deskriptif kualitatif yaitu dengan menggambarkan suatu keadaan atau fenomena dalam penelitian ini yaitu dengan membandingkan antara teori dengan fakta yang terjadi di Toko Istana Marmer Pekanbaru.

Hasil Dan Pembahasan

Analisis Sistem Informasi Yang Sedang Berjalan

Aliran sistem informasi yang sedang berjalan bertujuan untuk mengetahui bagaimana terjadinya suatu proses kegiatan dan juga untuk mengetahui masalah-masalah serta kelemahan yang ada pada sistem yang sedang berjalan sekarang ini. Jika terdapat kekurangan terhadap sistem yang sedang berjalan, maka dapat disempurnakan dengan menggunakan sistem yang baru. Sistem penjualan yang digunakan oleh Istana Marmer Pekanbaru adalah:

- a. Konsumen mengunjungi toko.
- b. Konsumen memilih barang yang diinginkan.
- c. Staf penjualan akan memeriksa ketersediaan produk. Jika produk tersedia, staf penjualan memberitahukan total yang akan dibayar pembeli.
- d. Pembeli melakukan pembayaran kepada staf penjualan secara tunai atau melakukan pembayaran via transfer bank. Apabila pembayaran dilakukan via transfer bank, maka pembeli perlu mengkonfirmasi pembayarannya kepada admin.
- e. Konsumen membawa pulang barang yang sudah dibeli.

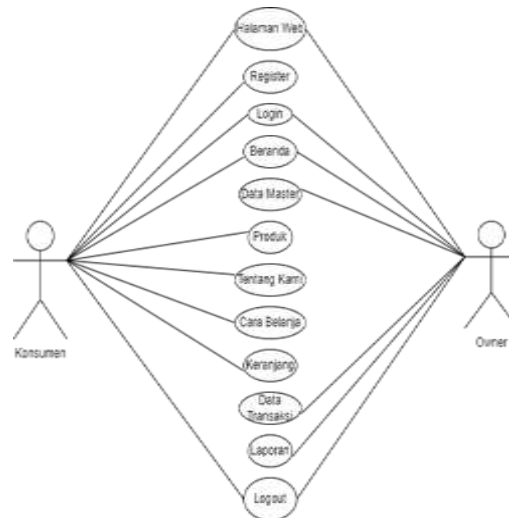
Analisis Sistem Informasi Yang Diusulkan

Sistem yang akan diusulkan diharapkan dapat membantu proses penjualan, memperluas konsumen dan memberikan informasi yang akurat tentang Istana Marmer. Rencana kegiatannya sebagai berikut:

- a. Pembeli masuk ke dalam web Istana Marmer.
- b. Pembeli melihat tata cara untuk melakukan pembelian.
- c. Pembeli melakukan registrasi akun.
- d. Setelah melakukan registrasi, pembeli login ke dalam akun.
- e. Pembeli memilih produk yang diinginkan.

Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Istana Marmer Pekanbaru Berbasis Web

- f. Setelah memilih produk yang diinginkan, pembeli melakukan checkout, atau lanjut berbelanja.



Gambar 4.1. Analisis Sistem yang Sedang Diusulkan

Rancangan Program Aplikasi

1) Use Case Diagram

Dalam rancang bangun website ini terdapat 2 actor dalam diagram use case yaitu pelanggan dan admin, dimana masing-masing actor mempunyai tugas sebagai pengguna sistem. Berikut diagram use case pada penelitian ini yang menggambarkan tentang aktifitas admin dalam mengelola sistem dan aktifitas pelanggan dalam mengakses website.



Gambar 4.2. Use Case Diagram

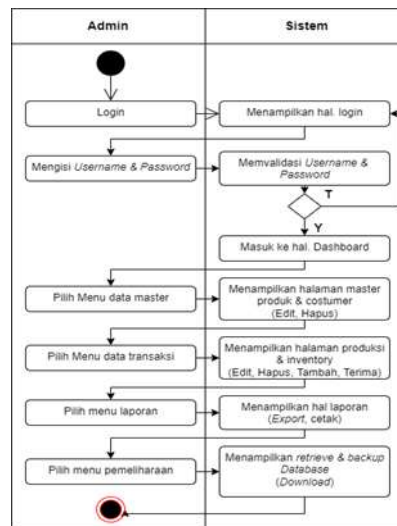
2) Activity Diagram

Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Istana Marmer Pekanbaru Berbasis Web

Activity diagram menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang. Berikut diagram activity rancang bangun sistem informasi penjualan pada Toko Istana Marmer.

a) Activity Diagram Admin

Menggambarkan aktifitas admin dalam mengakses dan mengelola halaman admin.

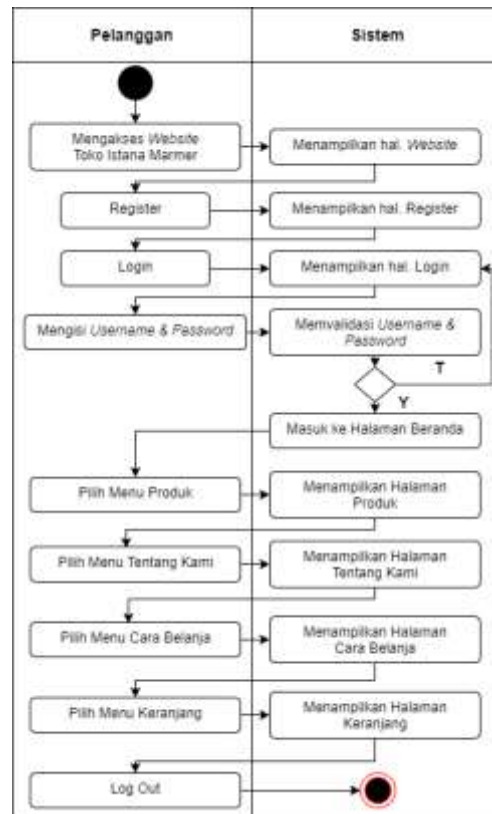


Gambar 4.3. Activity Diagram Admin

b) Activity Diagram Pelanggan

Menggambarkan tentang aktifitas pelanggan dalam mengakses website Toko Istana Marmer.

Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Istana Marmer Pekanbaru Berbasis Web

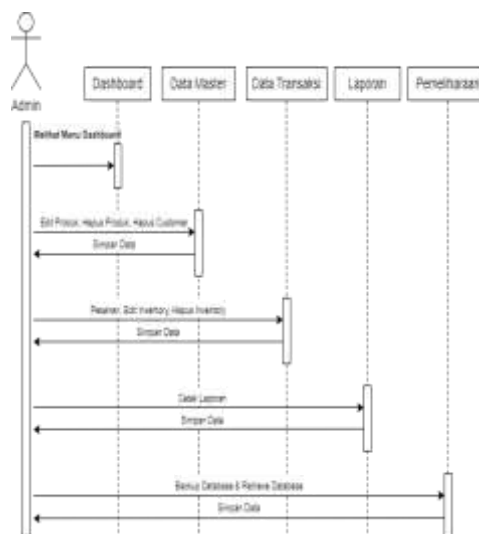


Gambar 4.4. Activity Diagram Pelanggan

3) Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi antara objek di dalam dan disekitar sistem.

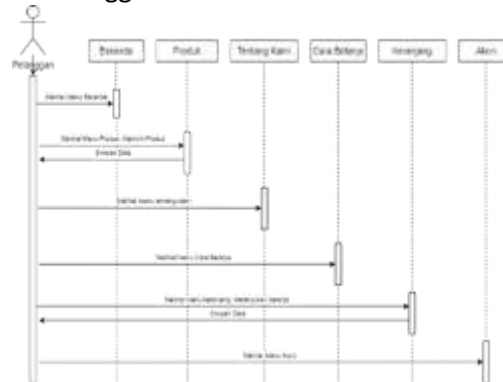
a) Sequence Diagram Admin



Gambar 4.5. Sequence Diagram Admin

Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Istana Marmer Pekanbaru Berbasis Web

b) Sequence Diagram Pelanggan



Gambar 4.6. Sequence Diagram Pelanggan

4) Class Diagram

Class diagram ini menunjukkan hubungan antara diagram class yang satu dengan yang lainnya, yaitu antara diagram admin dan pelanggan.

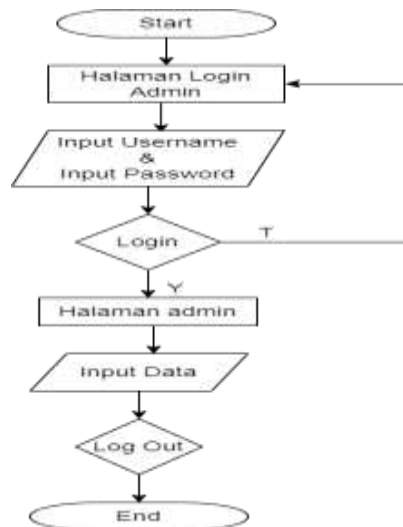


Gambar 4.7. Class Diagram

5) Flowchart (Diagram Alur)

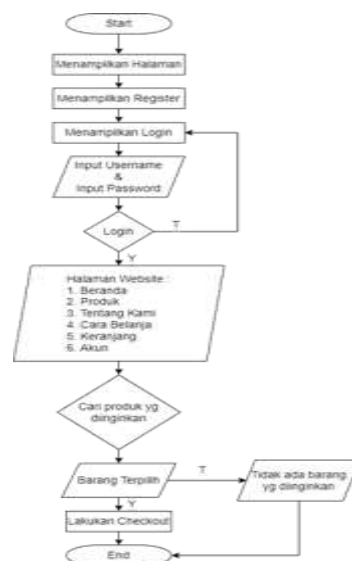
a) Flowchart Admin

Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Istana Marmer Pekanbaru Berbasis Web



Gambar 4.8. Flowchart Admin

b) Flowchart Pelanggan



Gambar 4.9. Flowchart Pelanggan

Rancangan Interface Sistem

Adapun rancangan interface pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:

- 1) Perancangan tampilan halaman register

Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Istana Marmer Pekanbaru Berbasis Web

Gambar 4.10. Perancangan tampilan halaman register

2) Perancangan tampilan halaman login

Gambar 4.11. Perancangan tampilan halaman login

3) Perancangan tampilan halaman produk

Gambar 4.12. Perancangan tampilan halaman produk

Rancangan interface pada gambar 4.12. terdapat tampilan halaman produk.

4) Perancangan tampilan halaman cara berbelanja

Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Istana Marmer Pekanbaru Berbasis Web



Gambar 4.13. Perancangan tampilan halaman cara berbelanja
Rancangan interface pada gambar 4.13. terdapat tampilan halaman cara berbelanja.

5) Perancangan tampilan halaman keranjang



Gambar 4.14. Perancangan tampilan halaman Keranjang

Rancangan Database

Tabel 4.1. Tabel Database Admin

Field	Type	Null	Key	Keterangan
*id	Int(11)	No	Primary	Id admin
Username	Varchar(200)	No	-	Username
Password	text	No	-	Password

Tabel 4.2. Tabel Database Customer

Field	Type	Null	Key	Keterangan
Kode_customer	Varchar(100)	No	Primary	Kode customer
Nama	Varchar(100)	No	-	Nama customer
email	Varchar(100)	No	-	Email
Username	Varchar(100)	No	-	Username

Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Istana Marmer Pekanbaru Berbasis Web

<i>Password</i>	Varchar(100)	No	-	<i>Password</i>
Telp	Varchar(200)	No	-	No. telp

Tabel 4.3. Tabel *Database Inventory*

Field	Type	Null	Key	Keterangan
Kode_bk	Varchar(100)	No	<i>Primary</i>	Kode material
Nama	Varchar(200)	No	-	Nama produk
Qty	Varchar(200)	No	-	Jumlah produk
satuan	Varchar(200)	No	-	Satuan produk
harga	Int(11)	No	-	Harga produk
Tanggal	Date	No	-	Tanggal

Tabel 4.3. Tabel *Database Keranjang*

Field	Type	Null	Key	Keterangan
Id_keranjang	Int(11)	No	<i>Primary</i>	Id keranjang
Kode_customer	Varchar(100)	No	-	Kode <i>customer</i>
Kode_produk	Varchar(100)	No	-	Kode produk
Nama_produk	Varchar(100)	No	-	Nama produk
Qty	Int(11)	No	-	Jumlah produk
harga	Int(11)	No	-	Harga Produk

Tabel 4.3. Tabel *Database Produk*

Field	Type	Null	Key	Keterangan
Kode_produk	Varchar(100)	No	<i>Primary</i>	Kode produk
nama	Varchar(100)	No	-	Nama produk
Image	text	No	-	Gambar produk
Deskripsi	text	No	-	Deskripsi produk
harga	Int(11)	No	-	Harga produk

Tabel 4.3. Tabel Database Produksi

Field	Type	Null	Key	Keterangan
Id_order	Varchar(100)	No	<i>Primary</i>	Kode produk
Invoice	Varchar(100)	No	-	Invoice
Kode_customer	text	No	-	Kode customer
Kode_produk	text	No	-	Kode produk
Nama_produk	Int(11)	No	-	nama produk
Qty		No	-	Jumlah produk
Harga		No	-	Harga produk
Status		No	-	Status pesanan
Tanggal		No	-	Tanggal pesanan
Provinsi		No	-	Provinsi
Kota		No	-	Kota
Alamat		No	-	Alamat
Kode_pos		No	-	Kode pos
Terima		No	-	Terima pesanan
Tolak		No	-	Tolak pesanan
cek		No	-	Cek stok

Simpulan

Sesuai dengan perumusan masalah maka rancang bangun sistem informasi penjualan berbasis web yang sedang penulis teliti ini dibuat dengan menggunakan PHP, MySQL, dan HTML. Dengan adanya rancang bangun sistem penjualan berbasis web ini diharapkan dapat memperluas pemasaran, membantu pelanggan dalam memperoleh informasi mengenai suatu produk, dan dapat membantu pelanggan dalam proses pemesanan dan penjualan barang tanpa harus datang langsung ke Toko.

Saran

Dari pembuatan website penjualan online pada Toko Istana Marmer ini masih ada saran yang dapat menjadi bahan pertimbangan, yaitu:

1. Diharapkan adanya pengembangan lanjut untuk sistem informasi ini, agar dapat mengolah data yang lebih besar lagi di masa yang akan datang.
2. Adanya pengembangan pada desain tampilan yang lebih menarik lagi agar dapat memikat banyak pelanggan.
3. Perlu adanya pengembangan dari segi detail produk kedepannya
4. Kecepatan perlu diperhatikan dalam membuka halaman web, agar pengunjung yang melihat web tidak merasa jenuh karena harus menunggu lama dalam membuka halaman web.

Daftar Pustaka

- Abdullah. (2017). *Pengaruh Promosi dan Word Of Mouth Terhadap Keputusan Pembelian Produk XYZ Donut*.
- Abdullah, T. (2017). *Manajemen Pemasaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Ahmadi, F. S. (2018). Pengaruh Perdagangan Online Terhadap Perilaku Masyarakat Kota Semarang. . *Riptek*, 12 (2), 107-118.
- Akbar, M. A. (2020). *E-commerce: Dasar Teori dalam Bisnis Digital*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Anggraeni, E. Y. (2017). *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Arizona, N. D. (2017). Aplikasi Pengolahan Data Anggaran Pendapatan dan Belanja Desa (APBDES) Pada Kantor Desa Bakau Kecamatan Jawai Berbasis Web. *01(No.02)*, 105–119.
- Aryanto. (2018). *Soal Latihan dan Jawaban Pengolahan Database Mysql Tingkat Dasar / Pemula*. Yogyakarta: Deepublish.
- Bambang, H. (2017). *Konsep dasar UML (Pengembangan Sigram Sebagai Upaya Peningkatan Mutu Layanan Calon Mahasiswa Baru)*.
- Endra, R. Y. (2018). E-Report Berbasis Web Menggunakan Metode Model View Controller Untuk Mengetahui Peningkatan Perkembangan Prestasi Anak Didik. *Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*, 9(1), 5–10.
- Haqi, B. &. (2019). *Aplikasi Absensi Dosen dengan Java dan Smartphone sebagai Barcode Reader*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Hidayatullah, P. d. (2017). *Pemrograman WEB*. Bandung: Informatika Bandung.
- Hutahaean, J. (2018). *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kadir, A. (2018). *Pemrograman Android & Database*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Maniah, d. H. (2017). *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pembahasan Secara Praktis Dengan Contoh Kasus*. Yogyakarta: Deepublish.
- Maulani, G. S. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Fasilitas Maintenance Pada Pt. Pln (Persero) Tangerang. *ICIT Journal*, 4.
- Mulyanto, J. D. (2017). Sistem Informasi Penjualan Jasa Pada Percetakan Tiara Dua Offset Purwokerto. *Jurnal Evolusi*, 5.
- Onesinus Saut Parulian. (2017). *3 Days With MySQL for your Applications*.
- Putratama, S. a. (2018). *Pemrograman Web dengan Menggunakan PHP dan Framework Codeigniter*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rizaldi, R. A. (2018). Tips Dan Trik Membangun Relationship Dan Query Dalam Database. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 45–50.
- Rosa, &. S. (2018). *Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek*. Bandung: Informatika Bandung.

Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Istana Marmer Pekanbaru Berbasis Web

Sitohang, H. T. (2018). Sistem Informasi Pengagendaan Surat Berbasis Web Pada Pengadilan Tinggi Medan. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*. 3 No 1 Maret 2018.

Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.