

SISTEM INFORMASI PUSAT PENJULAN OLEH-OLEH BERBASIS *E-COMMERCE* DI TOKO KIRANA KOTA PAGAR ALAM

Kusnita Yusmiarti¹, Ratna Okta Yunia²

Dosen Tetap AMIK Lembah Dempo¹, Mahasiswa AMIK Lembah Dempo²

Jalan Sidik Adim No. 98 Jembatan Beringin Pagaralam

kusnita2306@gmail.com¹,ratnaoktayunia@gmail.com²

***Abstract:** The souvenir sales center at Kirana Shop, Kota Pagar Alam, is one of the souvenir sales centers that is very much visited by buyers, where a large number of souvenirs are available, but the sales process is still very manual, where every buyer who wants these souvenirs must come directly to the shopping center. To overcome the constraints of the old system, the authors propose an information system for selling souvenirs based on e-commerce with the aim of making it easier for customers to make purchases and transactions directly without having to come to the shopping center, the E-commers system that was built can also expanding the network of business partners, marketing reach is becoming wider, physically secure, effective, efficient and flexible.*

Keywords: Sales, E-Commers, Gifts

Abstrak: Pusat penjualan oleh-oleh di Toko Kirana Kota Pagar Alam, merupakan salah satu pusat penjualan oleh-oleh yang sangat banyak dikunjungi oleh pembeli, dimana banyak sekali macam oleh-oleh ciri kas Kota Pagar Alam yang dijual disana, namun proses sistem penjualan ini masih sangat manual, dimana setiap pembeli yang menginginkan oleh-oleh tersebut harus datang langsung ke pusat perbelanjaan tersebut. Untuk mengatasi kendala dari sistem yang lama maka penulis mengusulkan sistem informasi penjualan oleh-oleh berbasis *e-commerce* dengan tujuan dapat memberi kemudahan para pelanggan dalam melakukan pembelian dan transaksi secara langsung tanpa harus datang ke pusat perbelanjaan tersebut, Sistem E-commers yang dibangun juga dapat memperluas jaringan mitra bisnis, Jangkauan pemasaran menjadi semakin luas, aman secara fisik, *efektif, efisien, dan fleksibel.*

Kata Kunci :Penjualan, E-Commers, Oleh-oleh

I.PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Pagar Alam adalah sebuah Kota Kecil yang terletak ± berjarak 300 KM dari Provinsi Sumatera Selatan. Kota Pagar Alam juga dikenal dengan sebuah Kota kawasan wisata pegunungan, dimana mayoritas di-tiap kawasan wisata pusat perbelanjaan oleh-oleh di Kota Pagar Alam yaitu Toko Kirana. Sistem pemasaran oleh-oleh di Toko Kirana ini masih sangat manual sekali, dimana setiap pembeli yang menginginkan oleh-oleh tersebut harus datang langsung ke pusat perbelanjaan tersebut, begitu juga dengan sistem transaksinya.

Dengan semakin tingginya perkembangan teknologi maka semakin mudah manusia melaksanakan tugas-tugasnya dalam pemanfaatan teknologi informasi saat ini, baik individu, unit usaha maupun instansi-instansi lainnya. Peran komputer kini pun menjadi lebih meluas tidak hanya menjadi alat bantu hitung seperti penggunaan awal komputer tetapi juga sebagai alat bantu penyelesaian masalah-masalah yang di hadapi manusia.

Sistem yang terintegrasi dalam komputer hari ini memungkinkan menyimpan data yang tersimpan dengan waktu singkat bahkan, ada juga yang menjadikan komputer sebagai

alat pertimbangan dalam menentukan kebijakan semakin cerdas sistem yang di buat dan semakin ditingkatkan level penanganan informasi masuknya. Salah satu penerapan teknologi informasi yang saat ini yang banyak di manfaatkan oleh manusia untuk membantu kerjanya yaitu Sistem *ecommerce*, yang merupakan suatu proses pembelian dan penjualan antara dua belah pihak di dalam suatu perusahaan dengan adanya pertukaran barang, jasa, atau informasi melalui media internet (indrajit,2001).

Dengan adanya sistem informasi yang berbasis *e-commerce*, khususnya pada pusat perbelanjaan di toko Kirana Kota Pagar Alam, diharapkan dapat memberi kemudahan para pelanggan dan pelaku bisnis untuk mendapatkan sasaran yang akan diinginkan, sehingga pelaku bisnis tersebut mampu memberikan pelayanan yang terbaik dan tercepat bagi para pelanggan (Almilia, 2007).

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas maka rumusan permasalahan yang diangkat yaitu: "Bagaimana membangun Sistem Informasi Pusat Penjualan Oleh-Oleh Berbasis *E-commerce* di Toko kirana Kota Pagar Alam?".

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun Sistem Informasi Penjualan Oleh-Oleh Berbasis *E-commerce* di Toko kirana Kota Pagar Alam. Dan manfaat dari penelitian ini yaitu, Diharapkan agar nantinya Sistem Informasi Penjualan Oleh-Oleh Berbasis *E-commerce* di Toko Kirana Kota Pagar Alam agar dapat memberi kemudahan para pelanggan dan pelaku bisnis untuk mendapatkan sasaran yang diinginkan, dan juga dapat memperluas jaringan mitra bisnis, Jangkauan pemasaran menjadi semakin luas, aman secara fisik, *efektif, efisien, dan fleksibel*.

II. LANDASAN TEORI

Konsep Dasar Sistem, Menurut Arbie..(2004:2), Konsep dasar sistem ada dua kelompok pendefisian sistem, yaitu kelompok yang menekan pada procedure dan kelompok yang menekankan pada komponen atau elemennya

Kualitas Informasi, Istilah kualitas informasi (*quality of information*) terkadang juga dipakai untuk menyatakan informasi yang baik, dengan demikian kualitas informasi sering kali diukur berdasarkan: relevansi, ketepatan waktu (Kadir,2003:12).

Pemasaran, Pemasaran adalah suatu sistem keseluruhan dari kegiatan-kegiatan bisnis yang ditunjukkan untuk merencanakan, menentukan harga, mempromosikan dan mendistribusikan barang dan jasa yang memuaskan kebutuhan konsumen (Kurnia,2008).

Penjualan, Penjualan adalah suatu usaha yang terpadu untuk mengembangkan rencana-rencana strategis yang diarahkan pada usaha pemuasan keutuhan dan keinginan pembeli, guna

mendapatkan penjualan yang menghasilkan laba (Kurnia, 2008:4).

Definisi E-Commerce, *E-commerce* adalah kegiatan-kegiatan bisnis yang menyangkut konsumen (*consumers*), manufaktur (*manufatures*), *service providers* dan pedagang perantara (*inter-mediaries*), dengan menggunakan jaringan-jaringan komputer (*computer networks*) yaitu internet (Berkatullah dan prasetyo, 2005:22). Dengan kata lain *e-commerce* adalah merupakan suatu transaksi komersial yang dilakukan antara penjual dan pembeli atau dengan pihak lain dalam hubungan perjanjian yang sama untuk mengirimkan sejumlah barang, pelayanan, atau perahlianhak (Ding dalam Berkatullah dan Prasetyo, 2005:21).

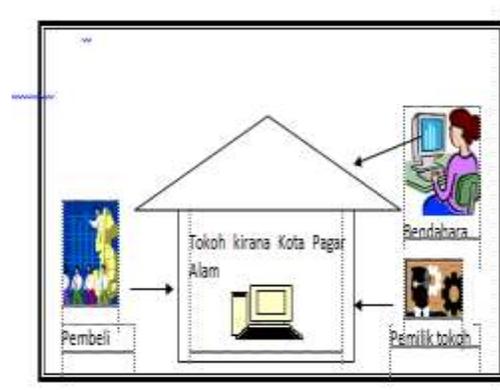
Basis Data, Sebuah aplikasi *web* dinamis memerlukan sebuah tempat untuk menyimpan segala informasi secara sistematis agar dapat digunakan lagi jika informasi tersebut diperlukan. Tempat untuk menyimpan informasi-informasi ini disebut dengan *database* atau basis data, (Arbie. 2004:37).

III. ANALISIS SISTEM DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis

3.1.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Berdasarkan hasil dari observasi saat ini sistem yang berjalan pada toko pusat oleh-oleh kirana Pagar Alam masih menggunakan cara yang sederhana seperti ditunjukkan pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.1 Alur sistem yang sedang berjalan

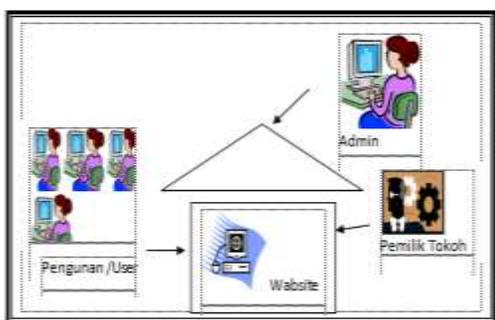
3.1.1.1 Analisis Masalah

Dalam penelitian yang dilakukan pada toko pusat oleh-oleh kirana Pagar Alam, permasalahan saat ini, yaitu belum adanya sistem pemasaran berbasis *web*, sehingga nilai jual dan promosi kepada pelanggan / konsumen sangatlah terbatas. Untuk itu den; 31 adanya sistem ini diharapkan

tokohpusat oleh-oleh kirana Pagar Alam mampu memasarkan produk yang ada, serta semua pelanggan dapat melihat dan tertarik untuk membeli produk, sehingga penjualan dari produk yang ada akan meningkat dengan baik.

3.1.2. Analisa Sistem Yang Diusulkan

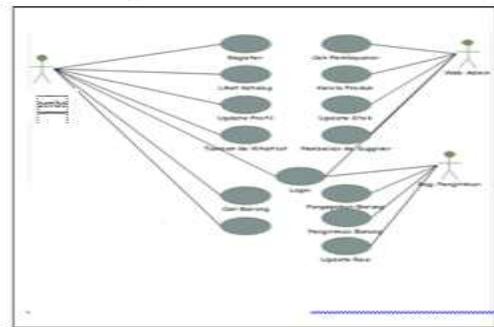
Dengan adanya kelemahan pada sistem yang sedang berjalan, maka dibentuklah rancangan sistem yang baru, dengan ini diharapkan dapat berjalan dengan optimal sehingga dapat memberikan manfaat yang berguna bagi kelangsungan sistem *e-commerce* dengan menggunakan program *PHP/My Sql* pada pusat oleh-oleh kirana Pagaralam. Adapun sistem baru yang diusulkan sebagai berikut :



Gambar 3.2 Alur sistem yang sedang di usulkan

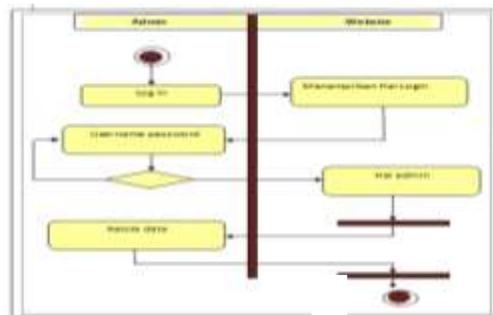
3.2 Perancangan

3.2.1.1 Use Case Diagram



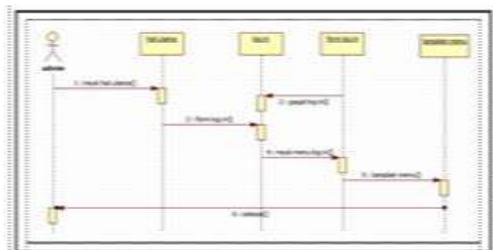
Gambar 3.3 Use case Diagram

3.2.1.2 Activity Diagram Admin



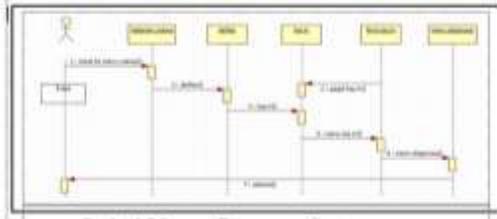
Gambar 3.4 Activity Diagram admin

3.2.1.3 Sequence Diagram Admin



Gambar3.5 Sequence Diagram Admin

3.2.1.4 Sequence Diagram User/Customer



Gambar 3.6 Sequence Diagram user/Customer

3.2.2 Perancangan Basis Data

3.2.3.1 Class Diagram



Gambar 3.7 Class Diagram

3.2.3 Perancangan Antar Muka



Gambar 3.8 Rancangan Tampilan Halaman Utama

VI. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Pada tahap dihasil ini akan menjelaskan proses implementasi sistem penjualan berbasis *e-commerce* pada pusat oleh-oleh kirana di Kota Pagar Alam. Sistem yang dibangun ini akan membantu masyarakat mendapatkan informasi sesuai produk yang diinginkan dengan mengakses sistem *e-commerce*. Kemudian mendaftar untuk mendapatkan *username* dan *password* untuk *log in* sebagai *user*.

Langkah-langkah untuk mengoperasikan sistem *e-commerce* ini adalah sebagai berikut:

1. Hidupkan komputer atau Laptop yang tersambung dengan jaringan *internet*.
2. Kemudian lakukan *double* klik pada aplikasi *web browser* yang ada pada komputer atau laptop anda.
3. Masukkan URL (*kirana-commerce*) kemudian sistem akan menampilkan halaman utama sistem *e-commerce* ini.

- Setelah menu *home* tampil *user*, *admin* bisa melanjutkan aktivitasnya.



Gambar 4.2 Halaman Cari

4.2 Pembahasan Tampilan

4.2.1 Halaman Utama

Halaman ini akan muncul ketika kirana-*ecommerce* ini berhasil diakses, pada halaman ini ada beberapa menu pilihan diantaranya, menu *home*, menu cari menu semua kategori, menu promo, menu blog, menu hubungi kami, dan menu *log in*.



Gambar 4.1 Halaman Utama

4.2.2 Halaman Cari

Halaman ini berisi mencari produk umum dari tokoh kirana kota Pagaralam. Berikut gambar tampilannya.

4.2.3 Halaman Semua Kategori

Halaman ini berisi semua kategori yaitu fashion, kat, pernak pernik dan minuman dan makanan. Berikut gambar tampilannya.



Gambar 4.3 Halaman Semua Kategori

4.2.4 Halaman Fashion

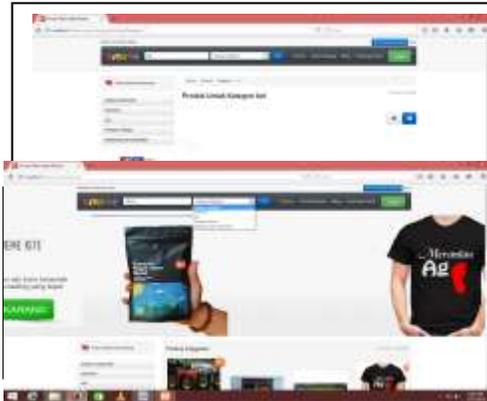
Halaman ini adalah halaman *fashion* yang memberikan informasi mengenai pakaian, harga, bahan pakaian. Sehingga *costummer* dengan cepat mendapat informasi sekilas produk. Berikut gambar tampilannya.



Gambar 4.4 Halaman Daftar

4.2.5 Halaman Kat

Halaman ini adalah halaman *kat* yang memberikan informasi mengenai produk, harga, bahan pakaian. Sehingga *costummer* dengan cepat mendapat informasi sekilas produk.



Gambar 4.5 Halaman Kat

4.2.6 Halaman Pernak- Pernik

Halaman ini adalah halaman pernak-pernik yang memberikan informasi mengenai produk, harga, bahan pakaian. Sehingga *costummer* dengan cepat mendapat informasi.



**Gambar 4.6 Halaman Pernak-
pernik**

Sistem Informasi Pusat Penjualan Oleh-Oleh Berb...

4.2.7 Halaman Makanan dan Minuman

Halaman ini adalah halaman makanan dan minuman yang memberikan informasi mengenai produk, harga, bahan pakaian. Sehingga *costummer* dengan cepat mendapat informasi sekilas produk . Berikut gambar tampilannya.



**Gambar 4.7 Halaman Makanan
dan Minuman**

4.2.8 Halaman Promo

Setelah mengklik menu promo maka mendapat informasi adanya produk yang baru dan masyarakat dengan mudah mendapatkan suatu informasi tentang promo, tujuan adanya promo ini memperbanyak penjualan, berikut gambar tampilannya.



Gambar 4.8 Halaman Promo

4.2.9 Halaman Cara Belanja

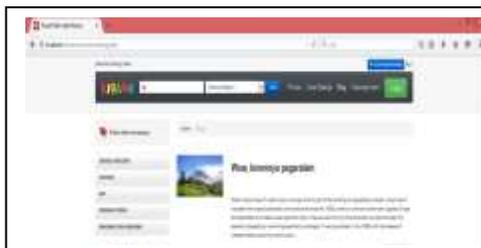
Setelah mengklik menu cara belanja, pada halaman berisikan tentang panduan terhadap masyarakat cara belanja *online*. Berikut gambar tampilannya.



Gambar 4.9 Halaman Cara Belanja

4.2.10 Halaman Blog

Setelah mengklik menu blog maka masyarakat mendapat informasi tentang sekilas wisata kota pagaralam, bahwa tidak hanya cuman kerajinan tangan saja yang ada.



Gambar 4.10 Halaman Blog 4.2.11 Halaman Hubungi Kami

Halaman ini berfungsi bagi *user* (pengguna) untuk melakukan proses menghubungi kami (pihak tokoh online) jika suatu komplek atau memeberikan masukan.



Gambar 4.11 Halaman Hubungi Kami

4.2.12 Halaman Hasil Hubungi Kami

Halaman ini *user* (pengguna) telah melakukan proses menghubungi kami (pihak tokoh online). Berikut gambar tampilannya.



Gambar 4.12 Halaman Hubungi Kami

4.2.13 Halaman Login

Tampilan ini merupakan implementasi dari rancangan menu login. Halaman ini berisi *email* dan *password* untuk user jika punya *email* dan *password* bisa langsung melakukan aktivitas misalkan transaksi namun jika user belum punya, user terlebih melakukan register terlebih dahulu.



Gambar 4.13 Halaman Login

4.2.14 Halaman Registrasi

Tampilan ini merupakan implementasi dari rancangan menu registrasi. Untuk mendapat *email* dan *password* agar *user* bisa langsung melakukan aktivitas.



Gambar 4.14 Halaman registrasi

4.2.15 Halaman User

Tampilan halaman *user* ini merupakan impelmentasi dari rancangan *home user*. Pada gambar ini untuk menjelaskan menu apa saja yang ada pada *website e-commerce* ini, halaman *home user* berisi menu profil, *invoice*, menu *logout*. Bentuk halaman *home user* ini dapat di lihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4.15. Halaman User

4.2.15.1 Halaman Profil

Tampilan ini merupakan implementasi dari rancangan menu profil. Halaman ini berisi tentang profil, edit profil dan edit *password*.



Gambar 4.16. Halaman Profil

4.2.15.2 Halaman Edit Profil

Tampilan ini merupakan implementasi dari rancangan edit profil. Halaman ini berisi tentang profil yang ingin di edit oleh *user*.



Gambar 4.17.Halaman Edit Profil

4.2.15. 3 Halaman Hasil di Edit

Tampilan ini merupakan implementasi dari rancangan hasil hasil setelah di edit. Halaman dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Setelah di Edit

4.2.15. 4 Halaman Edit *Password*

Tampilan ini merupakan implementasi dari rancangan edit password. Halaman dapat di lihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4.19 Halaman Edit *Password*

4.2.15. 5 Halaman Edit *Password*

Tampilan ini merupakan implementasi dari rancangan hasil edit password. Halaman dapat di lihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4.20 Halaman Edit *Password*

4.2.15.6 Halaman Proses Belanja

Setelah mengklik produk untuk dimasukkan kekeranjang maka costummer bisa melanjutkan belanja dan langsung pembayaran. Berikut gambar tampilannya.. Berikut gambar tampilannya.



Gambar 4.21 Halaman Proses Belanja

4.2.15.7. Pembayaran Pertama

Halaman ini berfungsi bagi *costummer* untuk melakukan pembayaran dan disini juga bisa melanjutkan belanja, berikut gambar tampilannya.



Gambar 4.22 Halaman Proses Pembayaran pertama

4.2.15.8 Halaman Proses Pembayaran Ke Dua

Halaman ini berguna bagi *costummer* untuk melihat produk yang di beli, berikut gambar tampilannya.



Gambar 4.23 Halaman Proses pembayaran Ke Dua

4.2.15.9 Halaman Hasil Pembayaran

Halaman ini berguna bagi *costummer* untuk melihat produk yang di beli, invoice, tanggal, nilai, pengiriman, status. berikut gambar tampilannya.



Gambar 4.24 Halaman Hasil Pembayaran

V. SIMPULAN

Adapun simpulan dari semua pembasan diatas, sebagai berikut:

1. Sistem informasi penjualan oleh-oleh di Toko Kirana yang berbasis E-commers, program *PHP/My Sql*, dilengkapi dengan Desain Use case, Class Diagram, Squence Diagram, Aktivty Diagram, Desain File, Desain Output dan Desain Input.
2. Sistem *E-commerce* ini dapat memberikan informasi dan transaksi lebih efesien, efektif

dalam berdagang. Ditampilkan berbasis *WEB* dengan bahasa pemrograman *PHP*.

3. Sistem *E-commerce* ini dapat dapat memberi kemudahan para pelaku bisnis untuk sasaran yang akan di tuju, dapat memperluas jaringan mitra bisnis, Jangkauan pemasaran menjadi semakin luas, aman secara fisik, *efektif*, *efisien*, dan *fleksibel*.

DAFTAR PUSTAKA

Arbie. 2004. Manajemen Database dengan MySQL. Penerbit Andi, Yogyakarta.

Kadir, A. 2003. Pengenalan Teknologi Informasi. Penerbit Andi, Yogyakarta.

Berkatullah, prasetyo, 2005. Perdagangan Online: Cara Bisnis di Internet. Elex Media Komputindo, Jbatangta.

Kurnia, 2008. Pemrograman Web dengan PHP. Informatika, Bandung.

Industri Kreatif Indonesia DepDag RI.
Studi Mapping Industri Kreatif Indonesia versi Departemen Perdagangan RI.
<http://industri Kreatif->

depdag.blogspot.com/2007/10/studi-mapping-industri-kreatif.html. 20.17 WIB 12 November, 2013.

Kamus Besar Bahasa Indonesia.
Bambu.
<http://kbbi.web.id/bambu>. 20.46
WIB 12 November, 2013.