
SISTEM INFORMASI PENJUALAN GONG PADATOKO PANDE GONG SIDHA KARYA BERBASIS WEB

Ketut Satya Wiradana¹), I Putu Gede Abdi Sudiarmika²), Dr. I Nyoman Bagus Pramarta³)

Teknologi Informasi Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Denpasar, Indonesia

e-mail: satyawiradana92@gmail.com¹), sudiatmika.abdi@gmail.com²), baguspramarta@yahoo.co.id³)

Abstrak

Perkembangan teknologi yang sedang berlangsung mempengaruhi perkembangan teknologi secara umum. Perubahan ini berdampak pada berbagai aspek operasi bisnis, dengan transisi dari sistem manual ke sistem otomatis demi kenyamanan, efisiensi, dan efektivitas menjadi faktor kuncinya. Misalnya, perkembangan teknologi informasi berkontribusi terhadap perolehan informasi yang lebih berharga dibandingkan cara manual, sekaligus mempercepat proses dan pengambilan keputusan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan Sistem Informasi Penjualan Gong, sebuah platform yang membantu pemilik toko mengelola penjualan virtual, inventaris, dan pembayaran. Melalui sistem ini diharapkan dapat meningkatkan penjualan, jumlah konsumen dan memberikan informasi yang diperlukan untuk mengambil keputusan tepat waktu. Wawancara dengan Bapak Made Budiada, pemilik toko Pande Gong Sida Karya, menunjukkan perlunya sistem informasi bisnis yang dapat menjangkau konsumen dalam dan luar negeri. Pande Gong Sida Karya merupakan toko yang khusus memproduksi dan menjual alat musik tradisional yang berperan penting dalam melestarikan budaya. Gong, sebagai alat musik tradisional, memiliki nilai sejarah dan budaya yang besar serta berperan penting dalam berbagai aspek kehidupan sosial Indonesia.

Kata kunci: Sistem, Informasi, Teknologi, Penjualan, Gong.

1. Pendahuluan

Seiring berjalannya waktu, teknologi akan terus berkembang, contoh evolusi ini berdampak pada teknologi. Dapat dikatakan kegiatan usaha saat ini sudah mulai beralih dari sistem manual ke sistem otomatis. Kenyamanan, efisiensi dan efektivitas menjadi faktor yang mengubah visi tersebut [1]. Perkembangan dan kemajuan teknologi, misalnya di bidang teknologi informasi, membantu menciptakan informasi yang lebih berharga dibandingkan yang diperoleh secara manual, sekaligus mempercepat proses dan pengambilan keputusan.

Sistem yang akan dibangun merupakan Sistem Informasi Penjualan Gong, sebuah platform yang dapat membantu pemilik toko dalam proses penjualan, penambahan, dan penghapusan barang. Di dalam situs web ini, terdapat pula fitur pembayaran virtual dan teknologi pelacakan barang. Harapannya, Sistem Informasi Penjualan Gong ini dapat memberikan dukungan kepada pemilik usaha untuk meningkatkan pendapatan dan jumlah konsumen, serta menyediakan informasi lebih banyak guna pengambilan keputusan dan formulasi kebijakan yang tepat dan responsif sesuai dengan kondisi toko.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Made Budiada, selaku pemilik toko Pande Gong Sida Karya, untuk prosedur penjualan yang dipakai yaitu dengan koneksi yang sudah dibangun dari tahun 1996 sampai sekarang jadinya pelanggan yang sudah pernah melakukan pembelian merekomendasikan toko pande gong sidha karya dengan melalui nomer telepon, ia berkeinginan untuk mengembangkan sistem informasi penjualan gong yang mampu mencakup konsumen baik dalam negeri maupun luar negeri yang berminat membeli gong dari toko tersebut. Sehubungan dengan hal tersebut, diperlukan implementasi suatu sistem yang dapat membantu pemilik dalam memperoleh konsumen dan informasi secara lebih cepat, tepat, dan akurat. Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini akan merancang dan mengimplementasikan suatu sistem yang dapat memenuhi kebutuhan pemilik toko Pande Gong Sida Karya.

Pande Gong Sida Karya, sendiri merupakan sebuah toko yang berdedikasi dalam pembuatan dan penjualan alat musik tradisional, terutama gong, memiliki peran signifikan dalam melestarikan keberlanjutan budaya ini. Terletak di Jalan Raya Desa, Giri Emas, Kecamatan Sawan, Kabupaten Buleleng, Bali 81171, toko ini didirikan oleh Bapak Made Budiada pada tahun 1996.

Gong, sendiri merupakan alat musik tradisional yang memiliki sejarah panjang dalam berbagai budaya, menjadi elemen vital dalam seni tradisional Indonesia. Terbuat dari logam seperti perunggu atau besi, gong memiliki bentuk cakram pipih dengan ukuran bervariasi, sering kali melibatkan seni kerajinan turun-temurun. Fungsinya sangat beragam, mulai dari meramaikan ritual keagamaan dengan suara khas yang dianggap memiliki kekuatan spiritual, hingga menjadi bagian integral dalam upacara adat, pertunjukan seni tradisional, dan bahkan sebagai simbol status atau kepemimpinan [2].

Sebelumnya, telah dilakukan penelitian terkait pada tahun 2024 berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Obat Pembersih Kerak Lantai Berbasis Web pada PT Duta Jaya Fritztama” oleh Pratiwi A, Sukarno H dan Kusumadiarti R, penelitian ini menghasilkan sebuah sistem untuk membantu penjualan obat pembersih kerak pada PT Duta Jaya berbasis web [3]. Penelitian lain yang relevan yaitu berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Berbasis Website Pada Bengkel Las Cahaya Utama Tajurhalang” oleh Pratomo A, dan Putri S, penelitian ini menghasilkan sistem informasi berbasis web bertujuan untuk membantu penjualan pada bengkel las Cahaya Utama Tajurhalang [4].

2. Metode Penelitian

Model Air Terjun (Waterfall Model) adalah salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang memiliki pendekatan yang sangat terstruktur dan berurutan dalam proses pengembangannya. Dalam model ini, setiap tahap pengembangan dilakukan secara berurutan, dan satu tahap harus diselesaikan sebelum memulai tahap berikutnya. Berikut adalah penjelasan mengenai Model Air Terjun [5]:

1. Tahap Analisis (Requirements)

Tahap pertama dalam model ini adalah analisis kebutuhan perangkat lunak. Ini melibatkan pemahaman mendalam tentang apa yang diinginkan oleh pengguna akhir dan kebutuhan bisnis. Hasil dari tahap ini adalah spesifikasi kebutuhan yang jelas.

2. Tahap Desain (Design)

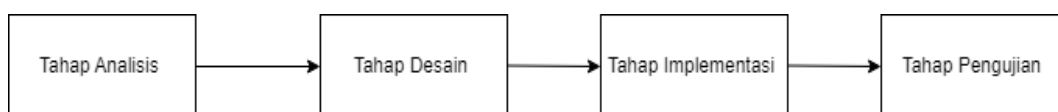
Setelah analisis, perancangan perangkat lunak dilakukan. Ini mencakup merencanakan arsitektur perangkat lunak, mengidentifikasi komponen-komponen utama, dan merinci cara perangkat lunak akan dibangun. Hasil dari tahap ini adalah dokumen perancangan.

3. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap ini melibatkan penerjemahan perancangan menjadi kode perangkat lunak yang sebenarnya. Tim pengembang mulai menulis kode berdasarkan spesifikasi dan perancangan yang telah ada.

4. Tahap Pengujian (Testing)

Setelah implementasi, perangkat lunak diuji untuk memastikan bahwa itu berfungsi dengan benar dan sesuai dengan spesifikasi awal. Pengujian dapat mencakup pengujian unit, integrasi, pengujian sistem, dan pengujian penerimaan oleh pengguna akhir.



Gambar 1. Metode Waterfall

3. Hasil dan pembahasan

Sistem Informasi Penjualan Gong Pada Toko Pande Gong Sidha Karya Berbasis Website menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*). PHP adalah bahasa pemrograman yang sering digunakan untuk mengembangkan aplikasi web dinamis. PHP berfungsi sebagai bahasa skrip server-side, yang berarti kode PHP dijalankan pada server web untuk menghasilkan konten yang akan dikirimkan ke peramban web pengguna. PHP dapat digunakan untuk berbagai tujuan dalam pengembangan web, seperti memproses formulir, mengakses basis data, dan menghasilkan halaman web dinamis [6]. Sistem informasi ini digunakan untuk mempermudah pemilik toko melakukan proses penjualan, penambahan barang dan menghapus barang.

3.1. Analisis User

Sistem ini menggunakan dua jenis user yaitu pembeli dan pemilik dimana masing-masing memiliki fitur yang berbeda. Hasil analisis user dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 . Hasil Analisis User

No	Data	Keterangan
1	Pemilik	Memiliki akses untuk kepentingan administratif serta pengelolaan data utama yang digunakan dalam.
2	Pembeli	Memiliki akses untuk membeli barang pada website

3.2. Analisis Data

Hasil analisa yang dibutuhkan dari implemmentasi Toko Pande Gong Sidha Karya yaitu barang, pemilik, pembeli dan gallery. Hasil analisa dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2 . Hasil Analisis Data

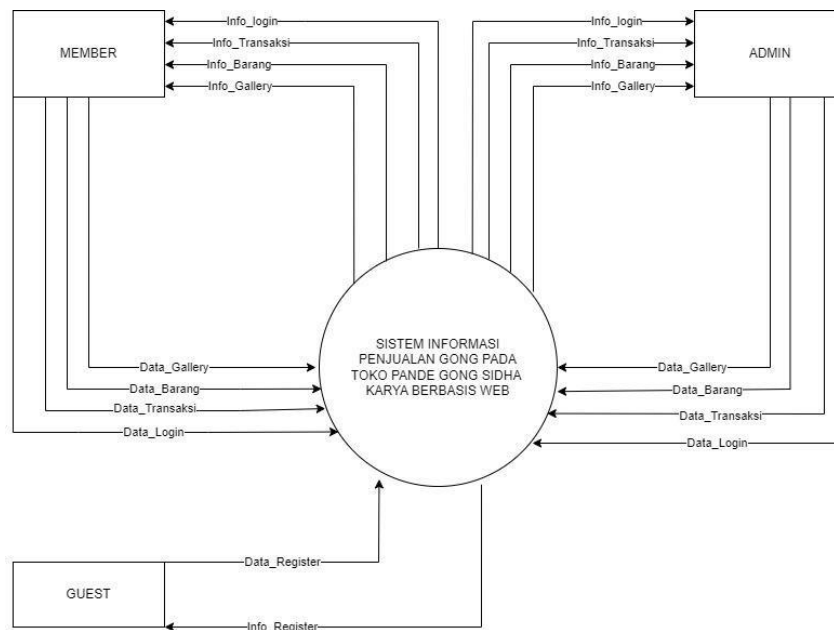
No	Data	Keterangan
1	Barang	Merupakan data yang menyimpan data_barang
2	Pemilik	Merupakan data yang menyimpan data_barang, data_transaksi dan info transaksi
3	Pembeli	Merupakan data yang menyimpan data register dan info register
4	Gallery	Merupakan data yang menyimpan data gallery dan info gallery

3.3. Perancangan Sistem

Pada tahap ini dilakukan perancangan menggunakan Diagram konteks, ERD (*Entity Relationship Diagram*) dari Sistem Informasi Penjualan Gong Pada Toko Pande Gong Sidha Karya Berbasis Website yang terdiri sebagai berikut.

a. Diagram Konteks

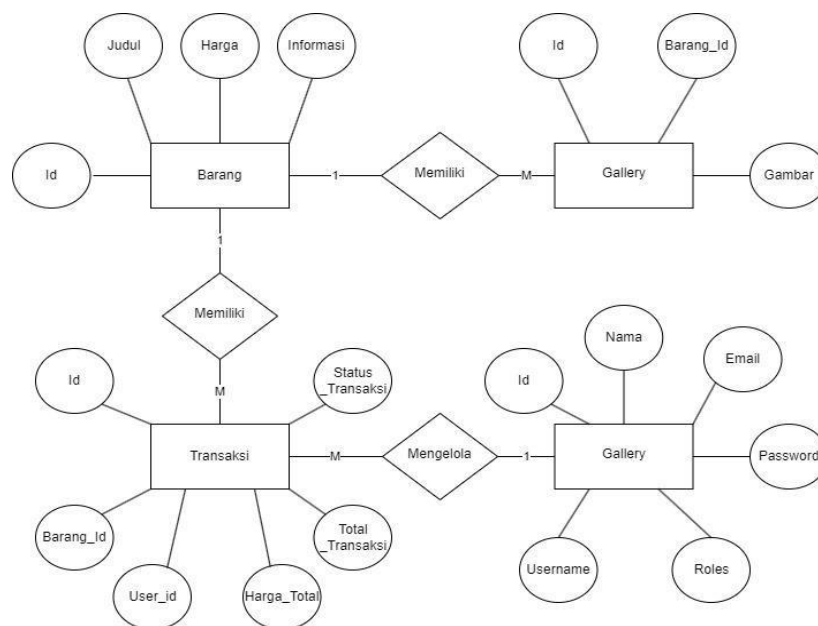
Diagram Konteks ini menggambarkan struktur dasar dari pada Sistem informasi Penjualan Gong Pada Toko Pande Gong Sidha Karya Berbasis Web. Pada diagram konteks ini terdapat 3 External Entity, yaitu Member, Admin dan Guest. Dapat dilihat pada gambar 2



Gambar 2. Diagram Konteks

b. ERD (Entity Relationship Diagram)

Entity Relationship Diagram (ERD) yang menjelaskan tentang relasi antar tabel dari Sistem informasi Penjualan Gong Pada Toko Pande Gong Sidha Karya Berbasis Web. Dapat dilihat pada gambar 3.

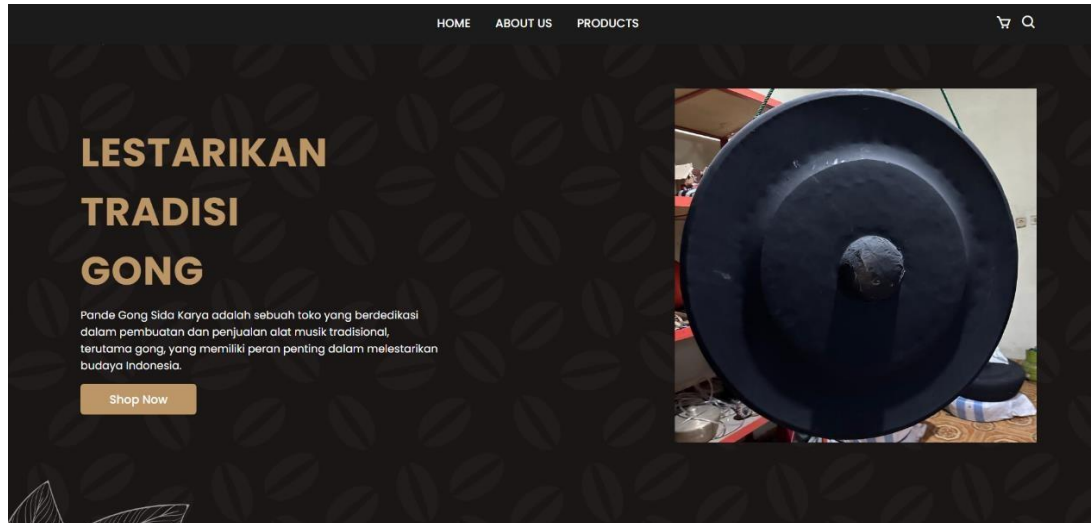


Gambar 3. ERD (Entity Relationship Diagram)

3.4 Implementasi sistem

Tahap akhir dalam pengembangan perangkat lunak setelah tahap perancangan adalah implementasi sistem. Implementasi sistem akan menghasilkan tampilan sistem yang telah dirancang sebelumnya. Implementasi Sistem Informasi Pendataan Barang Pada Pande Gong Sidha Karya Berbasis Website.

1. Halaman Dashboard



Gambar 4. Halaman Dashboard

2. Halaman About Us



Gambar 5. Halaman About Us

3. Halaman Product



Gambar 6. Halaman Product

3.5 Pengujian

Pada Tahap ini penulis tidak sempat melakukan pengujian sistem yang telah dibuat karena keterbatasan waktu yang diberikan dalam pembuatan sistem dan artikel sistem informasi penjualan gong pada toko pande gong sidha karya berbasis web .

4. Kesimpulan

Setelah membuat perancangan sistem informasi penjualan pada toko Pande Gong Sidha karya berbasis website serta menerapkan aplikasi yang telah dibuat, dapat disimpulkan pengorderan gong pada Pande Gong Sidha Karya lebih tertata rapi dan orderan lebih sesuai dengan urutan pemesan gong. Model sistem informasi ini tepat untuk membantu toko Pande Gong Sidha Karya untuk mempermudah dalam penjualan, penambahan barang dan penghapusan barang. Dengan demikian, investasi dalam pengembangan sistem informasi ini langka yang sangat penting dalam menjaga dan meningkatkan bisnis pada toko Pande Gong Sidha Karya.

Daftar Pustaka

- [1] Muhammad Muntashir Gultom, Maryam, “ Sistem Informasi Penjualan Material Bangunan PadaToko Bangunan Berkah”, Vol.1, No. 2, Desember 2020.
- [2] N. Haryanto, “Kebudayaan Gong Di Indonesia,” Warta Musik, no. 8, p. 1, 2018.
- [3] A. J. Pratiwi, H. B. Sukarno, and R. S. Kusumadiarti, “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Obat Pembersih Kerak Lantai Berbasis Web pada PT Duta Jaya Fritztama,” Jurnal Indonesia:Manajemen Informatika dan Komunikasi, vol. 5, no. 1, pp. 8–19, 2024.
- [4] A. F. Pratomo and S. R. Putri, “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Berbasis Website Pada Bengkel Las Cahaya Utama Tajurhalang,” LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan, vol. 2, no. 1, pp. 1–10, 2024.
- [5] S. Adi and D. M. Kristin, “Strukturisasi Entity Relationship Diagram dan Data Flow Diagram Berbasis Business Event-Driven,” ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications,vol. 5, no. 1, pp. 26–34, 2014.
- [6] R. Astuti, “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Umkm Cheese Stick Alfian,” Innotech: Jurnal Ilmu Komputer, Sistem Informasi dan Teknologi Informasi, vol. 1, no. 1, pp. 54–63, 2024.
- [7] A. A. Ismail and S. Faizah, “Sistem Informasi Penjualan Coklat dan Aneka Kue Berbasis Web Pada Toko Coklat Kiloan, Tambun Selatan,” IKRA-ITH Informatika: Jurnal Komputer dan Informatika, vol. 8, no. 2, pp. 109–119, 2024.
- [8] S. Alifianda and R. Djutalov, “Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Web Untuk PT Sentra Meta Fiber Dengan Metode Agile,” Buletin Ilmiah Ilmu Komputer dan Multimedia (BIKMA), vol. 1, no. 5, pp. 683–693, 2024.
- [9] F. E. Nugroho, “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Studi Kasus Tokoku,” Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer, vol. 7, no. 2, pp. 717–724, 2016.
- [10] D. Goodman, Dynamic HTML: The definitive reference: A comprehensive resource for HTML, CSS, DOM & JavaScript. “ O’Reilly Media, Inc.,” 2002.