

Sistem Informasi Penjualan Dan Pemesanan Furniture Pada Perusahaan CV. SQ FOAM Berbasis Web

I Putu Wisnu Novayana¹⁾, Ni Luh Gede Pivin Suwirmayanti²⁾, Riza Wulandari³⁾

Program Studi Sistem Komputer

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Denpasar, Indonesia

e-mail: putuwisnunovayana@gmail.com¹⁾, pivin@stikom-bali.ac.id²⁾, rizawulandari@stikom-bali.ac.id³⁾

Abstrak

Pada perusahaan CV.SQ FOAM yang berlokasi di JL. Raya Sibangkaja, Kec. Abiansemal. Kab. Badung Bali. yang bergerak dibidang bisnis furniture penjualan dan pemesanan foam, masih menggunakan cara yang manual yaitu customer menelepon admin dan admin masih menggunakan buku untuk menerima pesanan yang dimana cara tersebut tidak efisien dan kurang efektif dilakukan karena kemungkinan akan terjadi kesalahan saat menerima pesasan. Dengan adanya sistem informasi penjualan berbasis web ini, perusahaan dan customer menjadi lebih efektif dan efisien dalam melakukan transaksi. Sistem ini menggunakan metode waterfall karena strukturnya jelas dan berurutan dalam membangun suatu sistem. Pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dengan cara melakukan wawancara. Hasil dari penelitian ini adalah sistem informasi penjualan dan pemesanan furniture pada perusahaan CV.SQ FOAM berbasis web yang dapat membantu CV.SQ FOAM dalam bertransaksi. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan sistem ini dikarenakan sistem ini dapat membuat perusahaan yang bergerak dibidang bisnis furniture dapat melakukan penjualan dan pemesanan dengan efektif.

Kata kunci : CV. SQ FOAM, website, penjualan, pemesanan, sistem informasi.

1. Pendahuluan

Pada era globalisasi saat ini, menyebabkan hampir semua kegiatan suatu perusahaan yang bergerak dalam bidang bisnis perdagangan seperti penjualan atau pemesanan suatu produk sudah mulai berkembang pesat mengikuti teknologi informasi dan sistem informasi saat ini dengan melakukan penjualan suatu produk secara online menggunakan teknologi informasi dan sistem informasi [1]. Penjualan dan pemesanan suatu produk dapat dilakukan dengan efektif pada penggunaanya di dunia yang sudah memanfaatkan teknologi informasi dan sistem informasi saat ini, karena adanya ketersediaan layanan seperti website untuk penjualan dan pemesanan suatu produk secara online. Website adalah serangkaian halaman web berisi informasi yang terhubung satu sama lain dan diakses melalui internet [2]. Perusahaan yang bergerak dalam bidang bisnis akan mempermudah para karyawan dan customer yang memanfaatkan teknologi informasi seperti website untuk penjualan dan pemesanan suatu produk dan membuat perusahaan menjadi lebih berkembang dan dapat meningkatkan kemajuan perusahaan itu sendiri, dari segi pemasaran, penjualan, pemesanan dan transaksi. Selain itu customer yang menggunakan teknologi sistem informasi ini akan diuntungkan [3].

CV. SQ FOAM yang beralamat di Jl. Raya Sibangkaja, Br. Piakan, Kec. Abiansemal, Kabupaten Badung Bali. merupakan perusahaan yang bergerak dibidang furniture, penjualan dan pemesanan foam. Foam yang dimaksud adalah busa empuk yang dimana biasa digunakan untuk bahan pembuatan mebel seperti kasur, sofa dan sejenisnya. Topik dari penelitian kali ini adalah sistem informasi penjualan dan pemesanan furniture berbasis web. Pada perusahaan CV. SQ FOAM masih menggunakan penjualan dan pemesanan prouduk furniture penjualan foam secara manual.

Permasalahan yang dihadapi oleh perusahaan CV. SQ FOAM yang bergerak dibidang bisnis furniture penjualan foam, customer harus menelepon untuk melakukan pemesanan. Setelah itu baru akan diproses dengan cara pencatatan tulis pesanan dalam buku. Sistem pencatatan tulis manual yang saat ini digunakan di perusahaan CV. SQ FOAM kurang efektif dan memperlambat kinerja dalam pemesanan sedangkan proses transaksi yang dihadapi setiap harinya semakin meningkat. Selain itu sering terjadinya kesalahan dalam memberikan pesanan pada customer karena pemesanan masih melalui telepon sehingga

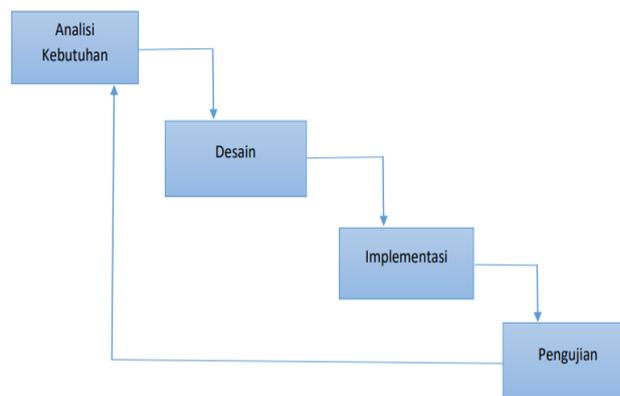
mengakibatkan karyawan dan *customer* kesulitan dalam melakukan transaksi saat melakukan penjualan dan pemesanan.

Penelitian jenis ini pernah dilakukan oleh Suharnawi, Ramadhan Rakhmat Sani, Wulan Puspita Loka pada tahun 2020. Penelitian tersebut berjudul Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis Web pada Toko Sari Tani Tegal. Dalam penelitian tersebut dapat disimpulkan Dengan pembuatan sistem yang berbasis *web* akan memudahkan pemilik dalam mengembangkan usahanya, mudah diakses oleh siapapun, dimanapun, dan kapanpun [9]. Selanjutnya dilakukan penelitian oleh Fanny Fatma Wati, Uswatun Khasanah pada tahun 2019 dengan judul Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada UD Dwi Surya Aluminium dan Kaca Yogyakarta. penelitian tersebut menjadikan sistem penjualan dan pemesanan menjadi efektif karena jangkauan pasar yang begitu luas dengan adanya layanan aplikasi berbasis *website* [10].

Sehubungan dengan permasalahan yang terjadi pada perusahaan CV. SQ FOAM maka penelitian ini membangun sebuah sistem informasi penjualan berbasis web. Dengan adanya sistem informasi ini diharapkan mampu mempermudah perusahaan dan customer dalam melakukan transaksi penjualan dan pemesanan pada perusahaan CV. SQ FOAM

2. Metode Penelitian

Metode yang akan digunakan untuk pengembangan sistem ini adalah metode waterfall. Alasan menggunakan metode waterfall adalah karena struktur yang jelas dan berurutan dalam membangun suatu sistem. Model pengembangan sistem waterfall terdiri dari empat tahapan. Keempat tahap tersebut terdiri dari analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi dan pengujian. Tahapan metode waterfall dapat di lihat pada gambar 1.[4]



Gambar 1 metode waterfall

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan tahap awal bertujuan untuk mengumpulkan dan menganalisis kebutuhan pengguna. Analisis kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem dan database. Sistem analisis akan menggali informasi sebanyak banyaknya dari pengguna Kemudian, informasi tersebut akan didokumentasikan dalam sebuah dokumen kebutuhan yang terperinci dan digunakan sebagai panduan dalam pengembangan perangkat lunak [5].

2. Desain Sistem

Desain sistem adalah tahap kedua tahap ini dalam metode Waterfall yang melibatkan pengembangan rancangan atau desain sistem perangkat lunak yang akan dikembangkan untuk memberikan gambaran tentang apa yang akan dikerjakan dan bagaimana tampilanya.[6]

3. Implementasi

Implementasi adalah tahap ketiga dalam metode Waterfall, yang melibatkan pembuatan dan pengembangan perangkat lunak sesuai dengan dokumen desain sistem yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, pengembang akan menulis kode program menggunakan Bahasa pemrograman yang dimengerti oleh komputer, melakukan pengujian unit dan mengintegrasikan modul perangkat lunak yang berbeda menjadi satu sistem yang utuh. Implementasi dalam metode Waterfall bertujuan untuk menghasilkan produk perangkat lunak yang sesuai dengan desain dan persyaratan yang telah ditetapkan [7].

4. Pengujian

Pengujian adalah tahap keempat, Pada tahap pengujian akan melakukan berbagai jenis tes untuk memastikan bahwa perangkat lunak yang telah dikembangkan sesuai dengan persyaratan dan berfungsi dengan baik serta dapat informasi terkait kekurangan dan kelemahan sistem. Setelah mengetahui kekurangan dan kelemahan sistem kemudian akan dilakukan pengujian ulang guna melakukan perbaikan pada sistem [8].

3. Hasil dan Pembahasan

Sistem Informasi Penjualan Dan Pemesanan Furniture Pada Perusahaan CV. SQ FOAM Berbasis Web menggunakan bahasa pemrograman Hypertext Propocesor (PHP). Sistem informasi ini digunakan untuk penjualan dan pemesanan produk CV. SQ FOAM secara online agar lebih efektif. Metode yang digunakan untuk pengujian sistem informasi ini adalah Black-box Testing.[9]

3.1 Analisis User

1. *Customer* melakukan pemesanan produk CV. SQ FOAM melalui web.
 - a. Login website
 - b. Melihat informasi produk (*foam*) seperti harga, ukuran, jenis atau kualitas produk dari perusahaan CV. SQ FOAM.
 - c. Setelah melihat informasi tersebut, *customer* dapat memesan produk sesuai kebutuhan.
 - d. Setelah memesan produk, *customer* akan diminta untuk menginput biodata sesuai alamat yang dituju.
 - e. Melakukan transaksi.
2. Admin melakukan pengelolaan data perusahaan CV. SQ FOAM.
 - a. login admin.
 - b. Bisa melakukan (CRUD) *create, read, update, delete*, menambah dan mengelola data.
 - c. Dapat mengelola pemesanan dari *customer*.

3.2 Analisis Proses

Hasil analisis proses yang dibutuhkan dari implementasi perusahaan CV. SQ FOAM yaitu user, produk, transaksi. Hasil analisis proses dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Hasil Analisis Proses

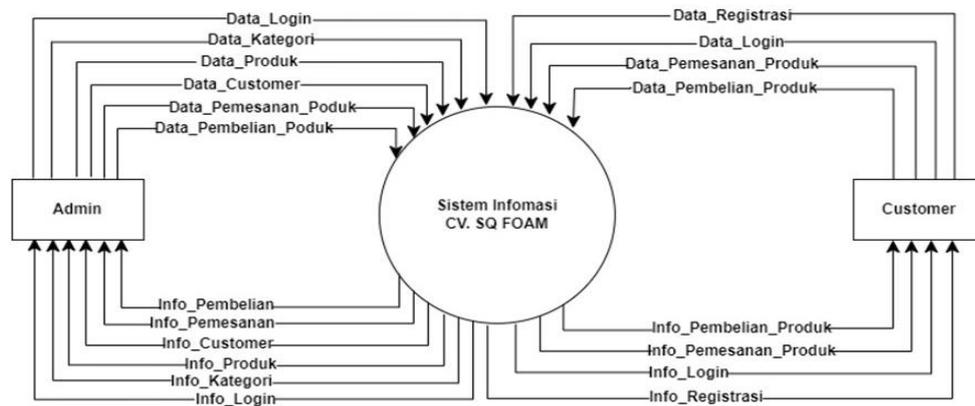
No	Proses	Keterangan
1	User	Merupakan data customer yang login menggunakan web.
2	Produk	Merupakan data yang menyimpan nama produk, jenis produk, ukuran produk, harga produk.
3	Transaksi	Merupakan data yang menyimpan transaksi, qty, jenis barang yang dipesan.

3.3 Perancangan Sistem

Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem mengguakan *Data Flow Diagram (DFD)* dan *Entity Relationship Diagram (ERD)* dari Sistem Informasi Penjualan Dan Pemesanan Furniture Pada Perusahaan CV. SQ FOAM Berbasis Web yang terdiri dari sebagai berikut.

a. Context Diagram

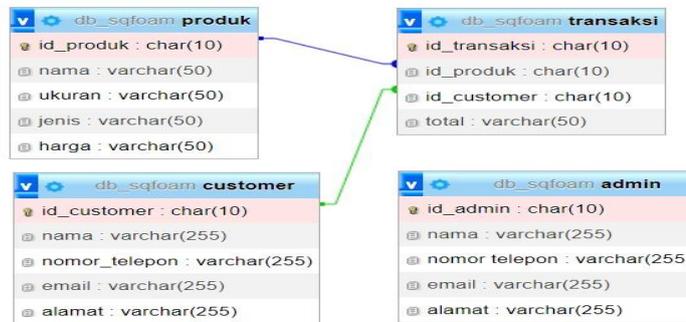
Context diagram merupakan bagian atau tingkatan tertinggi dalam diagram aliran data yang digambarkan dalam bentuk sebuah lingkaran besar yang mewakili satu proses dan menunjukkan proses pada sistem secara keseluruhan. Context diagram menunjukkan seluruh input ke dalam sistem maupun output yang terjadi disuatu sistem yang akan dibuat. Berikut gambar context diagram pada Sistem Informasi Penjualan Dan Pemesanan Furniture Pada Perusahaan CV. SQ FOAM Berbasis Web dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1 Context Diagram

b. Class Diagram

Class Diagram berikut yang digunakan pada Sistem Informasi Penjualan Dan Pemesanan Furniture Pada Perusahaan CV. SQ FOAM Berbasis Web. Dapat dilihat pada gambar 2.[8]



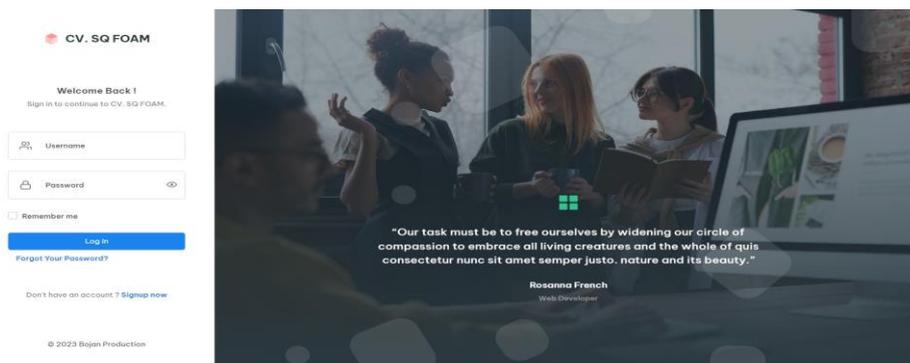
Gambar 2 Diagram Class

3.4 Implementasi Sistem

Tahap akhir pengembangan perangkat lunak adalah implementasi sistem Implementasi sistem akan menghasilkan tampilan sistem yang telah dirancang.

1. Halaman Login

Halaman login berfungsi sebagai jembatan sebelum customer dan admin menggunakan sistem yang telah dibuat.



Gambar 3 Halaman Login

2. Halaman Beranda

Halaman beranda merupakan halaman yang menampilkan informasi mengenai produk.

The screenshot shows the 'Produk' (Product) management page of the CV. SQ FOAM web application. The page features a sidebar menu with options for 'Produk', 'Jenis Kualitas Produk', 'Harga', and 'Pesanan'. The main content area displays a table of products with columns for '#', 'Kode', 'Nama', 'Ukuran', 'Jenis', 'Harga', and 'Action'. There are 6 products listed, each with an 'Update' and 'Delete' button. A search bar and pagination controls are also visible.

#	Kode	Nama	Ukuran	Jenis	Harga	Action
1	8000001	Spon	Kubikasi	TP	2.000.000	[Update] [Delete]
2	8000002	Spon	Kubikasi	PB	1.500.000	[Update] [Delete]
3	8000003	Spon	Kubikasi	S1	1.000.000	[Update] [Delete]
4	8000004	Spon	Kubikasi	S2	900.000	[Update] [Delete]
5	8000005	Spon	Kubikasi	S0	800.000	[Update] [Delete]
6	8000006	Spon	Kubikasi	S	750.000	[Update] [Delete]

Gambar 4 Halaman Beranda

3.5 Pengujian

Perencanaan tahap pengujian ini nantinya untuk memastikan kinerja yang lancar. Pengujian sistem ini nantinya bertujuan untuk mendeteksi kesalahan dan kekurangan sistem. Metode yang akan digunakan nantinya adalah metode black-box testing digunakan untuk menguji fungsionalitas sistem, khususnya input dan output pada Sistem Informasi Penjualan Dan Pemesanan Furniture Pada Perusahaan CV. SQ FOAM Berbasis Web. Hasil dari pengujian halaman login customer dan admin ini telah sesuai dengan permintaan perusahaan CV. SQ FOAM. Setelah customer dan admin login, customer dan admin akan menuju halaman beranda yang didalamnya terdapat informasi mengenai produk seperti jenis produk, ukuran produk dan harga produk.

Berdasarkan implementasi dan pengujian sistem yang telah dilakukan, penelitian ini secara keseluruhan dapat memberikan manfaat bagi perusahaan CV. SQ FOAM untuk melakukan transaksi yang lebih efisien. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rulia Puji Hastanti bahwa pada Tata Distro Kabupaten Pacitan juga telah menerapkan sistem informasi penjualan berbasis web yang berjalan dengan baik dan efektif.[11] Penelitian ini diharapkan tidak hanya berhenti pada pembuatan sistem penjualan dan pemesanan saja namun dapat direkomendasikan dan dilakukan penelitian lanjutan yang mampu memberikan sistem yang lebih kompleks.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan pada Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan Furniture Pada Perusahaan CV. SQ FOAM Berbasis Web dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web ini dapat memudahkan customer untuk memesan produk dan bertransaksi secara online melalui website yang telah disediakan. Customer juga dapat melihat informasi mengenai produk CV.SQ FOAM seperti harga produk, ukuran produk dan jenis produk dalam website CV. SQ FOAM. Dalam sistem ini admin dapat lebih mudah untuk mengelola data produk, data perusahaan dan menerima pesanan dalam sistem informasi yang telah dibuat.

Daftar Pustaka

- [1] Haryanti, Sri. "Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Untuk Usaha Fashion Studi Kasus Omah Mode Kudus." *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi* 3.1 (2010).
- [2] Christian, Andi, Sebri Hesinto, and Agustina Agustina. "Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap (Studi Kasus SMP Negeri 6 Prabumulih)." *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)* 7.1 (2018): 22-27.
- [3] Permana, A. Yudi, and Puji Romadlon. "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Perumahan Menggunakan Metode Sdlc Pada Pt. Mandiri Land Prosperous Berbasis Mobile." *Jurnal Sigma* 10.2 (2019): 153-167.

- [4] Wati, F.F., & Khasanah, U. Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada UD Dwi Surya Aluminium dan Kaca Yogyakarta. *Paradigma - Jurnal Komputer dan Informatika*, 21(2), 149-156. doi:10.31294/p.v21i2.6026 (2019)
- [5] Arief, Hanif Nurman, and Jaka _ Suwita. "Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Untuk Kalangan Umkm (Bengkel Motor)." *Insan Pembangunan Sistem Informasi dan Komputer (IPSIKOM)* 4.2 (2019)
- [6] Dedi, Dedi, Sutarman Sutarman, and Nuke Septiyani. "Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Web Pada Toko Indonesia Okubo Jepang." *Academic Journal of Computer Science Research* 2.1 (2020).
- [7] Sanjaya, Ridwan, and Sebri Hesinto. "Rancang Bangun Website Profil Hotel Agung Prabumulih Menggunakan Framework Bootstrap." *Jurnal Teknologi Dan Informasi* 7.2 (2017): 57-64
- [8] Hermiati, Reza, Asnawati Asnawati, and Indra Kanedi. "Pembuatan E-Commerce Pada Raja Komputer Menggunakan Bahasa Pemrograman Php Dan Database Mysql." *Jurnal Media Infotama* 17.1 (2021)
- [9] oleh Suharnawi , Ramadhan Rakhmat Sani, Wulan Puspita Loka *Journal of Information System* pada tahun (2020)
- [10] Wati, F.F., & Khasanah, U. Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada UD Dwi Surya Aluminium dan Kaca Yogyakarta. *Paradigma - Jurnal Komputer dan Informatika*, 21(2), 149-156. doi:10.31294/p.v21i2.6026 (2019).
- [11] Hastanti, Rulia Puji, and Bambang Eka Purnama. "Sistem penjualan berbasis web (e-commerce) pada tata distro kabupaten pacitan." *Bianglala Informatika* 3.2 (2015).