

APLIKASI PENJUALAN PAKAIAN *COUPLE* BERBASIS WEBSITE PADA RAIN-D SHOP SAMARINDA

M. Irwan Ukkas¹⁾, Kusno Harianto²⁾, Muh. Husain Nooor Hidayat³⁾

^{1,2}Sistem Informasi, STMIK Widya Cipta Dharma

³Teknik Informatika, STMIK Widya Cipta Dharma

^{1,2,3}Jl. Prof. M. Yamin No. 25, Samarinda, 75123

E-mail : Irwan212@yahoo.com¹⁾, kusnoharianto97.kh@gmail.com²⁾, hidayatstmik@gmail.com³⁾,

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk membuat Aplikasi Penjualan Pakaian Couple Berbasis Website pada Rain-D Shop Samarinda yang memudahkan pelanggan dalam pembelian produk yang diinginkan. Alat bantu pengembangan sistem yang digunakan yaitu flowchart dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP serta database MySQL.

Maka dihasilkan sebuah informasi Penjualan Online Pada Rain-D Shop Samarinda yang dapat memberi kemudahan pada masyarakat untuk mendapatkan informasi tentang penjualan dan informasi produk-produk terbaru yang ditawarkan oleh Rain-D Shop Samarinda. Sistem penjualan ini juga dapat membantu kinerja admin yaitu dengan mudah menambah, mengganti & menghapus data.

Kata Kunci: Aplikasi, Penjualan, Pakaian Couple, Website,

1. PENDAHULUAN

Di zaman sekarang teknologi informasi dalam bidang *Web* semakin maju dan berkembang dengan pesatnya di negara-negara maju seperti Indonesia. Diharapkan semua komponen masyarakat baik itu instansi pemerintah, bisnis, sekolah-sekolah, serta organisasi saling berlomba untuk memberikan sajian informasi yang terbaik, cepat dan tepat dalam bidang *Web*. Pada Toko Rain-D Shop dalam jangkauan memberikan informasi kepada masyarakat masih bersifat umum. Jadi pada Toko perlu dikembangkan proses informasi dan transaksi penjualan pakaian dengan menggunakan *Web site*, sehingga informasi yang diberikan dapat lebih dikenal oleh lingkungan luar maupun lingkungan dalam toko terutama setiap pelanggan yang akan melakukan pencarian pakaian yang diinginkan. Dengan adanya sistem informasi ini diharapkan akan lebih efektif dan efisien serta akurat dalam mencapai suatu sasaran.

2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Permasalahan difokuskan pada:

1. Pembelian secara online.
2. Sistem memberikan informasi-informasi yang terdapat pada halaman home dan halaman berita tentang seputar Rain-D shop dan berita yang berkaitan dengan baju *Couple* (pasangan) antara lain diskon dan berita lainnya.
3. Sistem dapat melakukan pengumpulan barang yang ingin dibeli dalam keranjang belanja.

4. Sistem mampu memberikan laporan serta mencetak laporan tiap minggu, bulan dan tahun sesuai kategori yang dipilih dalam bentuk PDF maupun langsung diprint.
5. Sistem mampu menampilkan keranjang belanja dengan *field* nama produk, jumlah produk, harga dan total harga seluruh barang yang akan dibeli.

3. BAHAN DAN METODE

Penulis membuat menggunakan *macromedia dreamwaver* sebagai editor dan *mySQL* sebagai database. Metode yang digunakan ialah menggunakan *waterfall*.

3.1 Macromedia Dreamwaver

Menurut Madcom (2008) *Dreamweaver* adalah salah satu *editor Web* yang banyak digunakan oleh para *programmer*. *Software* ini semula dibangun oleh *Macromedia*, tetapi belakangan diakusisi oleh Adobe. Menggunakan *Dreamweaver* tidak sesulit menulis kode program. Tampilan *Dreamweaver* sangat *user friendly*, sehingga memudahkan untuk mempelajarinya meski bagi pemula.

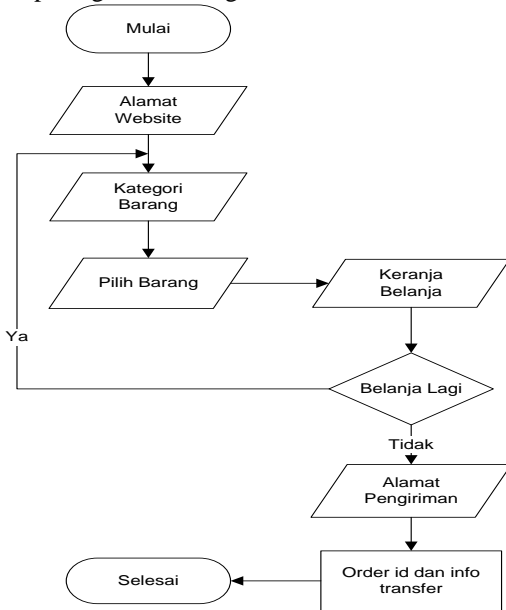
3.2 Metode Air Terjun

Model air terjun (*waterfall*) adalah model satu arah yang dimulai dari tahap persiapan sampai perawatan, dan model inilah yang dipakai oleh penulis dalam menganalisa sistem yang akan dikerjakan (Pressman, 2002). Adapun tahapan yang terdapat dalam *waterfall* model dapat dijelaskan seperti di bawah ini:

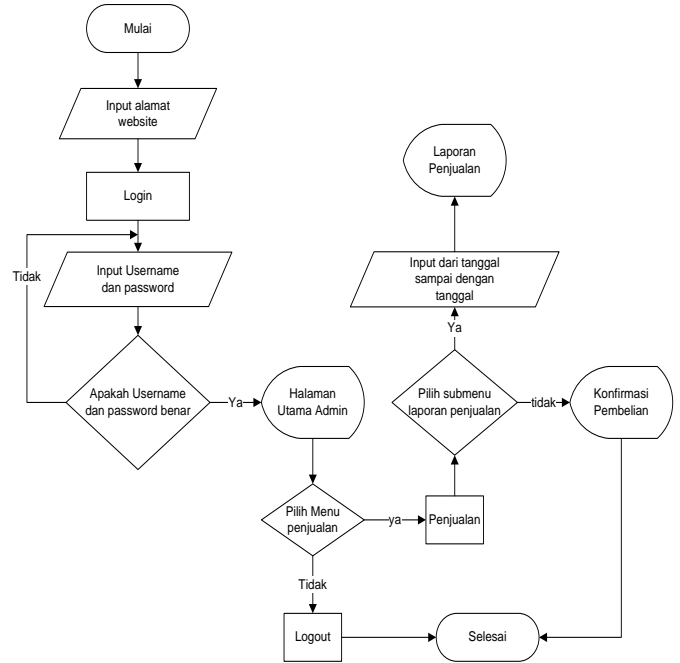
1. *Requirements analysis and definition* : mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. *Fase* ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bias menghasilkan desain yang lengkap.
2. *Sistem and Software design*: desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan seecara lengkap.
3. *Implementation and unit testing* : desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit.
4. *Integration and sistem testing*: penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (*sistem testing*).
5. *Operation and maintenance*: mengoperasikan program dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi yang sebenarnya.

4. RANCANGAN APLIKASI

Perancangan Aplikasi ini menggunakan flowchart,yaitu flowchart admin dan member,dapat dilihat pada gambar sebagai berikut :



Gambar 1. Gambaran Flowchart Member



Gambar 2. Gambaran Flowchart Admin

4.1 Kebutuhan Fungsional

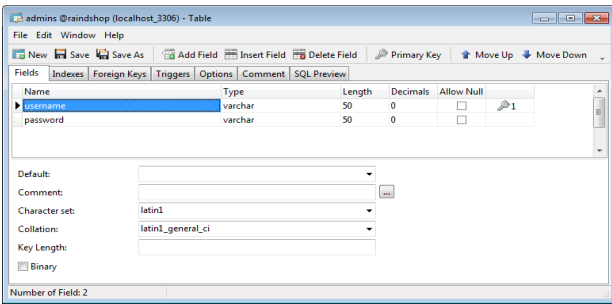
Jenis kebutuhan fungsional adalah kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem. Kebutuhan fungsional juga berisi informasi-informasi apa saja yang harus ada dan dihasilkan sistem. Didalamnya terdapat beberapa komponen antara lain :

No	User	Deskripsi
1.	Admin	Untuk mengakses halaman utama control panel maka admin harus melakukan <i>login</i> terlebih dahulu untuk memastikan bahwa <i>User</i> yang mengakses halaman ini telah terdaftar
		Sistem harus bisa menampilkan data, entri data baru, mengupdate, dan menghapus informasi pada tabel produk melalui menu yang telah disediakan.
		Sistem harus bisa menampilkan data, entri data baru, mengupdate, dan menghapus informasi pada proses pemesanan, konfirmasi bayar, pengiriman, melalui menu yang telah disediakan.
2	Member	Sistem harus bisa menampilkan daftar permohonan transaksi sesuai <i>User</i> yang <i>login</i> .
		Sistem harus bisa menampilkan informasi dan konfirmasi status produk yang di pesan oleh <i>User</i> yang <i>login</i> .

Tabel 1. Kebutuhan Fungsional (*Functional Requirement*)

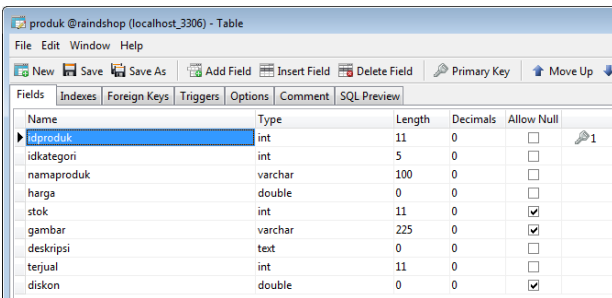
5. IMPLEMENTASI

Berikut hasil implementasi dari metode waterfall, dimana implementasi ini bertahap dan tidak akan melanjutkan ketahap selanjutnya jika tahap tersebut belum terselesaikan :



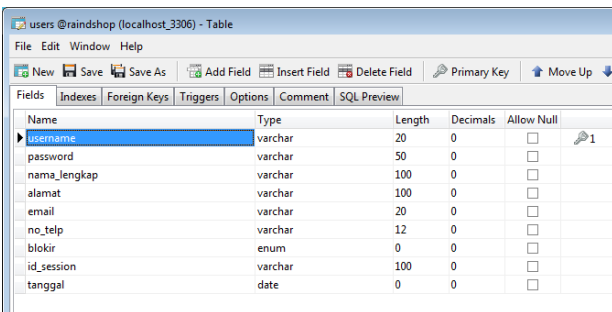
Tabel 2. Tabel Admins

Keterangan : merupakan tabel untuk menyimpan username dan password.
Primary key : username.



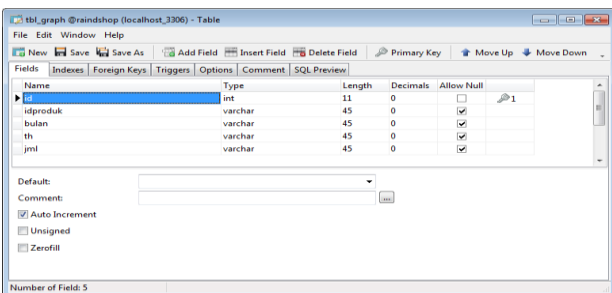
Tabel 3. Tabel Produk

Keterangan : merupakan tabel untuk menyimpan produk.
Primary key : idproduk.



Tabel 4. Tabel Member

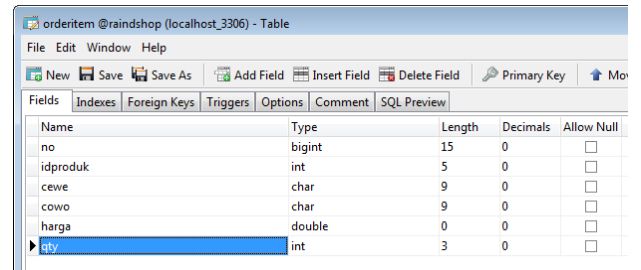
Keterangan : merupakan tabel untuk menyimpan data member atau pelanggan.
Primary key : username



Tabel 5. Tabel Grafik

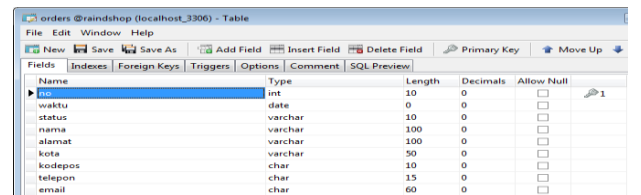
Keterangan : merupakan tabel untuk menyimpan data penjualan yang nantinya akan dihasilkan dalam bentuk grafik.

Primary key : id



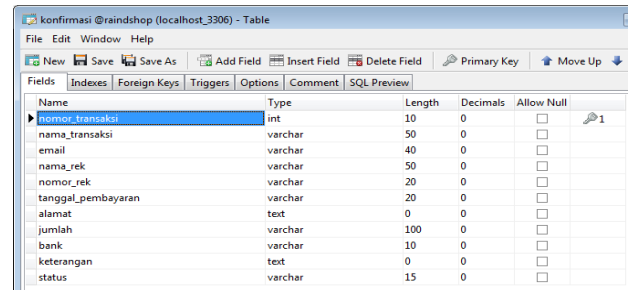
Tabel 6. Tabel Pemesanan

Keterangan : merupakan tabel untuk menyimpan data barang yang telah dipesan oleh pelanggan.
Primary key : -



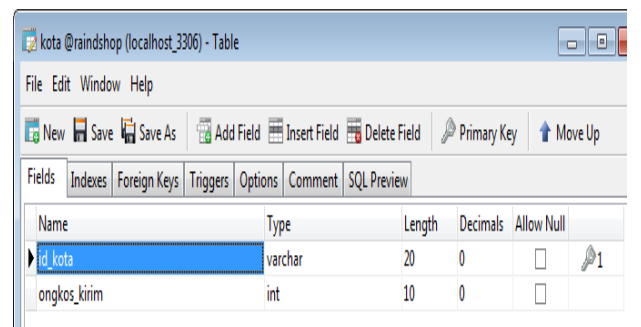
Tabel 7. Tabel Orders

Keterangan : merupakan tabel untuk menyimpan data pelanggan yang melakukan transaksi.
Primary key : -



Tabel 8. Tabel Konfirmasi

Keterangan : merupakan tabel untuk menyimpan data pelanggan yang melakukan konfirmasi pemesanan.
Primary key : nomor_Transaksi.



Tabel 9. Tabel Kota

Keterangan : merupakan tabel untuk menyimpan data kota beserta ongkos kirimnya yang digunakan untuk transaksi pada website tersebut.
Primary key : id_kota

5.1 Tampilan Pada Halaman Website Untuk Admin

Berikut tampilan website untuk halaman admin Rain-D Shop :



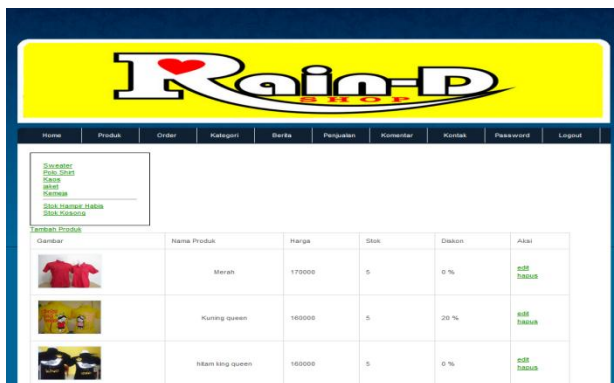
Gambar 3. Halaman Pada Admin Rain-D Shop

Pada halaman ini berisikan username dan password pada halaman rain-D shop.



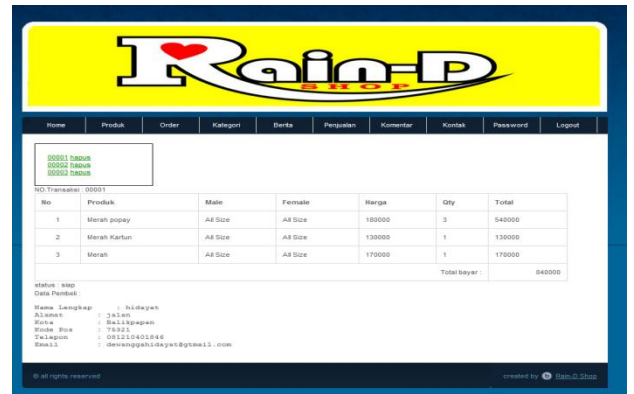
Gambar 4. Halaman Utama Pada Admin Rain-D Shop

Pada halaman ini merupakan halaman utama pada admin, dimana ada sub menu dari home sampai melakukan tahap akhir yaitu checkout atau logout.



Gambar 5. Halaman Produk Pada Admin Rain-D Shop

Pada Halaman ini sang administrator dapat melihat produk dan dapat mengupdate produk-produk yang ada pada rain-D shop, dapat pula menentukan seberapa besarnya diskon yang terdapat pada rain-D shop.



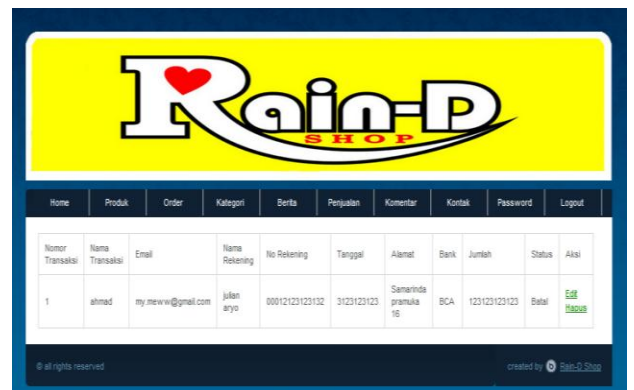
Gambar 6. Halaman Order Pada Admin Rain-D Shop

merupakan halaman dari admin yang digunakan untuk melihat pesanan detail dari member



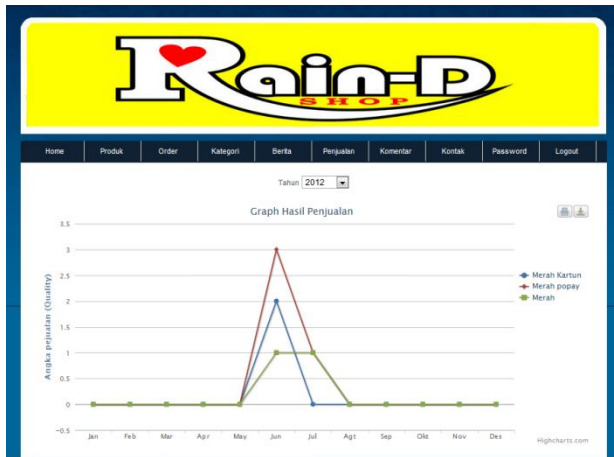
Gambar 7. Halaman Laporan penjualan Pada Admin Rain-D Shop

merupakan halaman untuk melihat penjualan berdasarkan periode dari tanggal sampai dengan tanggal berapa yang diinginkan oleh admin. Kemudian admin klik submit.



Gambar 8. Halaman Konfirmasi pembelian Pada Admin Rain-D Shop

Merupakan halaman pada member untuk melihat siapa pelanggan yang telah melakukan konfirmasi pemesanan.



Gambar 9. Halaman Grafik pembelian Pada Admin Rain-D Shop

Merupakan halaman untuk melihat tampilan grafik penjualan pada *rain-d shop* dalam laporan bulanan dan melihat berdasarkan produk apa saja yang telah terjual.

5.2 Pengujian Black box

Metode *black box* adalah cara pengujian hanya dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses bisnis yang diinginkan. Pengujian terhadap Pengembangan aplikasi *Web site* penjualan pakaian *couple* pada *Rain-D Shop Samarinda* dilakukan terhadap uji masukan data, uji transaksi dan uji integritas yang dilakukan dengan cara membandingkan antara hasil yang dilakukan secara manual dan dilakukan dengan sistem, berikut hasilnya :

Penguji	Modul	Hasil
Julian Aryo, Ahmad Muhrani, Randy Herman	Form login	Berhasil
Julian Aryo, Ahmad Muhrani, Randy Herman	Form Order, Form Konfirmasi Pembayaran	Berhasil
Normansyah, Ady Suyoko	Form transaksi pada admin	Berhasil

Tabel 10. Pengujian Black Box

5.3 Pengujian Beta

Pengujian beta merupakan pengujian yang dilakukan secara objektif yang di uji secara langsung oleh pengisi kuesioner yang diisi oleh 3 orang responden member dan 2 orang responden admin.

Pengujian halaman Member

1. Pengujian fasilitas *Website* untuk mengupload informasi tentang *rain-d shop* di *website* dapat dilihat pada tabel berikut :

No	Keterangan	Banyak Jawaban	Presentase (%)
1	Sangat Memenuhi	0	0
2	Cukup Memenuhi	2	66,67
3	Memenuhi	1	33,33
4	Kurang Memenuhi	0	0
5	Tidak Memenuhi	0	0
Total Responden		3	

Tabel 11. Hasil pengujian fasilitas pada halaman admin

Berdasarkan hasil presentase pada tabel 4. 21 maka dapat di simpulkan bahwa sebanyak 2 dari 3 orang responden atau 66,67 % mengatakan bahwa fasilitas untuk mengupload materi guru, input latihan soal, input ulangan, dan forum diskusi di *website* Cukup memenuhi keinginan dan sebanyak 1 dari 3 orang atau 33,33 % mengatakan memenuhi keinginan *user*.

2. Pengujian menu halaman admin yang ada pada *website* apakah sudah jelas untuk mewakili halaman yang terkait dapat dilihat pada tabel 4. 22

No	Keterangan	Banyak Jawaban	Presentase (%)
1	Sangat Jelas	2	66,67 %
2	Cukup Jelas	1	33,33 %
3	Jelas	0	0 %
4	Kurang Jelas	0	0 %
5	Tidak Jelas	0	0 %
Jumlah		3	

Tabel 12. Hasil pengujian menu halaman admin

Berdasarkan hasil presentase pada tabel 4.22 maka dapat di simpulkan bahwa sebanyak 2 dari 3 orang responden atau 66,67 % mengatakan menu pada halaman admin sudah sangat jelas untuk mewakili halaman terkait dan sebanyak 1 dari 3 orang responden atau 33,33 % mengatakan cukup jelas

3. Pengujian *layout* (susunan/letak) pada setiap fungsi (seperti fungsi menu, *input*, dan lainnya) dalam *website* apa sudah baik dapat dilihat pada tabel 4.23

No	Keterangan	Banyak Jawaban	Presentase (%)
1	Sangat Baik	0	0
2	Cukup Baik	1	33,33
3	Baik	2	66,67
4	Kurang Baik	0	0
5	Tidak Baik	0	0
Total Responden		3	

Tabel 13. Hasil pengujian Layout (tata letak) pada setiap fungsi

Berdasarkan hasil presentase pada tabel 4.23 maka dapat di simpulkan bahwa sebanyak 1 dari 3 orang responden atau 33,33 % mengatakan *layout* pada halaman *website* cukup baik dan sebanyak 2 dari 3 orang responden atau 66,67% mengatakan *layout* pada halaman *website* baik

4. Pengujian akses *loading* (kecepatan) *website* waktu memasuki halaman awal (*index*) dapat dilihat pada tabel 4.24.

No	Keterangan	Banyak Jawaban	Presentase (%)
1	Sangat Cepat	0	0
2	Cukup Cepat	1	33,33
3	Cepat	1	33,33
4	Kurang Cepat	1	33,33
5	Sangat Lambat	0	0
Total Responden		3	

Tabel 14. Hasil pengujian Akses *loading* (kecepatan)

Berdasarkan hasil presentase pada tabel 11 maka dapat di simpulkan bahwa sebanyak 1 dari 3 orang responden atau 33,33 % mengatakan kecepatan akses halaman awal *user* guru pada halaman *website* cukup cepat dan sebanyak 1 dari 3 orang responden atau 33,33 % mengatakan kecepatan akses halaman awal *user* siswa guru halaman *website* cepat serta sebanyak 1 dari 3 orang responden atau 33,33 % mengatakan kecepatan akses halaman awal *user* guru pada halaman *website* kurang cepat

5. Pengujian desain *interface* (tampilan halaman admin) pada *website* dapat dilihat pada tabel 4.25

No	Keterangan	Banyak Jawaban	Presentase (%)
1	Sangat Menarik	0	0
2	Cukup Menarik	0	0
3	Menarik	0	0
4	Kurang Menarik	3	100
5	Tidak Menarik	0	0
Total Responden		3	

Tabel 15. Hasil pengujian Desain *Interface* (tampilan halaman admin)

Berdasarkan hasil presentase pada tabel 4.25 maka dapat di simpulkan bahwa sebanyak 3 dari 3 orang responden atau 100 % mengatakan Desain *interface* (tampilan) halaman awal *admin* pada halaman *website* kurang menarik

6. Pengujian interaksi antara *website* dan pengguna (*user*) dapat dipahami dengan baik oleh sistem dan *user* dapat dilihat pada tabel 4.26

No	Keterangan	Banyak Jawaban	Presentase (%)
1	Sangat Baik	0	0
2	Cukup Baik	0	0
3	Baik	3	100
4	Kurang Baik	0	0
5	Tidak Baik	0	0
Total Responden		3	

Tabel 16. Hasil pengujian interaksi antara *website* dan pengguna

Berdasarkan hasil presentase pada tabel 4.26 maka dapat di simpulkan bahwa sebanyak 3 dari 3 orang responden atau 100 % mengatakan interaksi antara *website* dan pengguna (*user*) dapat dipahami dengan baik

7. Pengujian informasi yang di sajikan *website* sudah memenuhi keinginan *user* dapat dilihat pada tabel 4.27

No	Keterangan	Banyak Jawaban	Presentase (%)
1	Sangat Memenuhi	0	0
2	Cukup Memenuhi	0	0
3	Memenuhi	0	0
4	Kurang Memenuhi	2	66,67
5	Tidak Memenuhi	1	33,33
Total Responden		3	

Tabel 17. Hasil pengujian informasi yang di sajikan *website*

Berdasarkan hasil presentase pada tabel 4.27 maka dapat di simpulkan bahwa sebanyak 2 dari 3 orang responden atau 66,67 % mengatakan informasi yang di sajikan *website* kurang memenuhi keinginan *user* dan sebanyak 1 dari 3 orang responden atau 33,33 % mengatakan informasi yang di sajikan *website* tidak memenuhi keinginan *user*

8. Pengujian *Website* ini sudah memenuhi syarat untuk bisa menjadi alternatif media informasi bagi member dapat dilihat pada table 4.28 dibawah ini.

No	Keterangan	Banyak Jawaban	Presentase (%)
1	Sangat Memenuhi	0	0
2	Cukup Memenuhi	0	0
3	Memenuhi	1	33,33
4	Kurang Memenuhi	2	66,67
5	Tidak Memenuhi	0	0
Total Responden		3	

Tabel 18. Hasil pengujian *website* menjadi media informasi alternatif

Berdasarkan hasil presentase pada tabel 4.28 maka dapat di simpulkan bahwa sebanyak 1 dari 3 orang responden atau 33,33 % mengatakan informasi yang di sajikan *website* sudah memenuhi keinginan *user* dan sebanyak 2 dari 3 orang responden atau 66,67 % mengatakan informasi yang di sajikan *website* kurang memenuhi keinginan *user*

9. Pengujian tampilan *website* ini sudah memenuhi syarat untuk dikatakan menarik dan mudah digunakan oleh setiap pengguna/pengunjung ?

No	Keterangan	Banyak Jawaban	Presentase (%)
1	Sangat Memenuhi	0	0
2	Cukup Memenuhi	0	0
3	Memenuhi	3	100
4	Kurang Memenuhi	0	0
5	Tidak Memenuhi	0	0
Total Responden		3	

Tabel 19. Hasil pengujian tampilan *website* sudah menarik dan mudah digunakan

Berdasarkan hasil presentase pada tabel 4.29 maka dapat di simpulkan bahwa sebanyak 3 dari 3 orang responden atau 100 % mengatakan interaksi antara *website* dan pengguna (*user*) dapat dipahami dengan baik

10. Pengujian *website* ini sudah layak untuk di *online* kan ?

No	Keterangan	Banyak Jawaban	Presentase (%)
1	Sangat Memenuhi	0	0
2	Cukup Memenuhi	0	0
3	Memenuhi	3	100
4	Kurang Memenuhi	0	0
5	Tidak Memenuhi	0	0
Total Responden		3	

Tabel 20. Hasil pengujian *website* sudah layak untuk di *online*kan

Berdasarkan hasil presentase pada tabel 4.30 maka dapat di simpulkan bahwa sebanyak 3 dari 3 orang responden atau 100 % mengatakan interaksi antara *website* dan pengguna (*user*) dapat dipahami dengan baik

6. KESIMPULAN

Dari hasil yang telah dilakukan penulis dapat menyimpulkan bahwa proses Aplikasi Penjualan Pakaian *Couple* pada Rain-D Shop Samarinda sebagai berikut:

1. Penyelesaian pekerjaan yang tadinya masih bersifat *offline* dapat dilakukan secara *online* dan salah satunya dengan mengg unakan Sistem Penjualan Pakaian *Couple* secara *online*.
2. Penginputan data pemesanan dilihat pada tampilan sistem menggunakan Aplikasi Penjualan Pakaian *Couple* pada Rain-D Shop Samarinda berbasis *Web site* dalam laporan ini, maka dapat memudahkan dalam proses pemesanan barang sesuai data yang berhasil *diinputkan*.
3. Dengan adanya hasil tampilan sistem, maka penyimpanan data sistem penjualan pakaian *Couple* berbasis *WEB* menjadi lebih mudah.

7. SARAN

1. Diharapkan untuk pengembangan sistem ini selanjutnya bisa membahas mengenai keamanan sistem dimana keamanan merupakan hal paling berpengaruh untuk sebuah sistem toko online.

2. Aplikasi penjualan pakaian *couple* berbasis *website* inimasih dapat dikembangkan lagi dengan sistem pembayaran secara *online* seperti *Paypal* dan dengan kartu kredit.
3. Sistem Administrasi yang selalu dipelihara akan sangat mempengaruhi kelancaran aktivitas sistem penjualan pakaian *Couple* berbasis *Web* ini dalam menangani penjualan sehari-hari, maka hendaknya selalu memelihara sistem administrasi.
4. Kerjasama antara pihak yang satu dengan yang lain dalam organisasi dapat terjalin dengan baik.

8. DAFTAR PUSTAKA

- Pressman, Roger, 2002, *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi* (Buku Satu), Yogyakarta: Andi Offset.
- Buliali Joko Lianto. 2008, Penjualan Mobil Berbasis *Web* dan Manajemen Data Pembayaran di Showroom Mobil.
- Dadan Sutisna, 2007, *7 Langkah Mudah Menjadi Web Master*, M diakita, Jakarta
- Dodit. 2008, Petunjuk Praktis Mendesain *Web* dan Berinternet Bagi Pemula, Data kan Lintas Buana.
- Herman Suyanto Asep, 2007, *Step By Step We Designer Theory And Proctices*, Andi Yogyakarta.
- HM Jogyanto, 2005, *Analisis dan Desain System Informasi*, Andi Yogyakarta, yogyakarta.
- Madcoms, 2008, *Aplikasi program PHP dan MYSQL Untuk Membuat Web site Interaktif*, Andi, Yogyakarta.
- Musyawahar, 2004, *Macromedia Studio MX (Integrasi Aplikasi Untuk Membangun Web site)*, Andi Yogyakarta.
- Nugroho, 2004, *PHP & My SQL dengan editor Dreamewaver MX*, Andi, Yogyakarta.
- Pangestu Danu Wira, 2009, Petunjuk Praktis Mendesain *Web* dan Berinternet bagi pemula.
- Ramadhan Bayu. 2010, Membangun *Web site* Penjualan Produk yang Menarik.
- Roger S.Pressman. 2002, *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktis* (buku 1). Andi, Yogyakarta.
- Sastradipoera, Komaruddin, 2007, Sejarah pemikiran ekonomi suatu pengantar teori dan kebijaksanaan ekonomi, Kappa-Sigma, Bandung.
- Suherman Hari. 2009, Memabangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Web* Pada Toko Buku Aziz Samarinda.
- Sutoro Djoko, 2007, Membuat Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Web* , Yogyakarta : Gava Media.
- Sutejo Budi dan Michael AN, 2000, Algoritma dan Teknik Pemrograman, Konsep Implementasi dan Aplikasi.
- Purbo, Ono W dan Sembiring, Akhmad D, 2001. Buku Pintar *Internet Apache Web Server*. Jakarta : Elex Media Kamputindo