Perancangan E-Commerce Pada CV. Cahaya Surya Komputer

[1)]Nurdiansah [2)]Risnayanti Andi Djamro
STMIK Dipanegara Makassar
Jalan Perintis Kemerdekaan Km. 9 Makassar, Telp. (0411) 587194 – Fax. (0411) 588284
e-mail:[1]anchanurdiansah@gmail.com.[2]Risnayantidjamro@gmail.com

Abstrak

Saat ini perkembangan teknologi informasi semakin pesat dan penerapannya sudah menjangkau berbagai aspek kehidupan manusia. Salah satu pendukung kemajuan teknologi informasi adalah perkembangan komputer yang juga semakin pesat yang memberikan dukungan untuk pemenuhan kebutuhan informasi yang cepat, tepat dan akurat. Toko CV. Cahaya Surya Komputer merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang usaha dagang. Dalam hal ini sudah seharusnya Toko CV. Cahaya Surya Komputer memiliki suatu sistem yang mampu memberikan pelayanan yang baik kepada konsumen dan juga dalam penjualan barangnya.

Kata kunci: e-commerce, penjualan

Abstract

At present the development of information technology is increasingly rapid and its application has reached various aspects of human life. One of the supporters of the advancement of information technology is the rapid development of computers that provide support for meeting information needs that are fast, precise and accurate. CV. Shop Cahaya Surya Komputer is one of the companies engaged in trading business. In this case the CV should have been Cahaya Surya Komputer has a system that is able to provide good service to consumers and also in the sale of goods
***Keywords**: E-Commerce, sales*

1. Pendahuluan

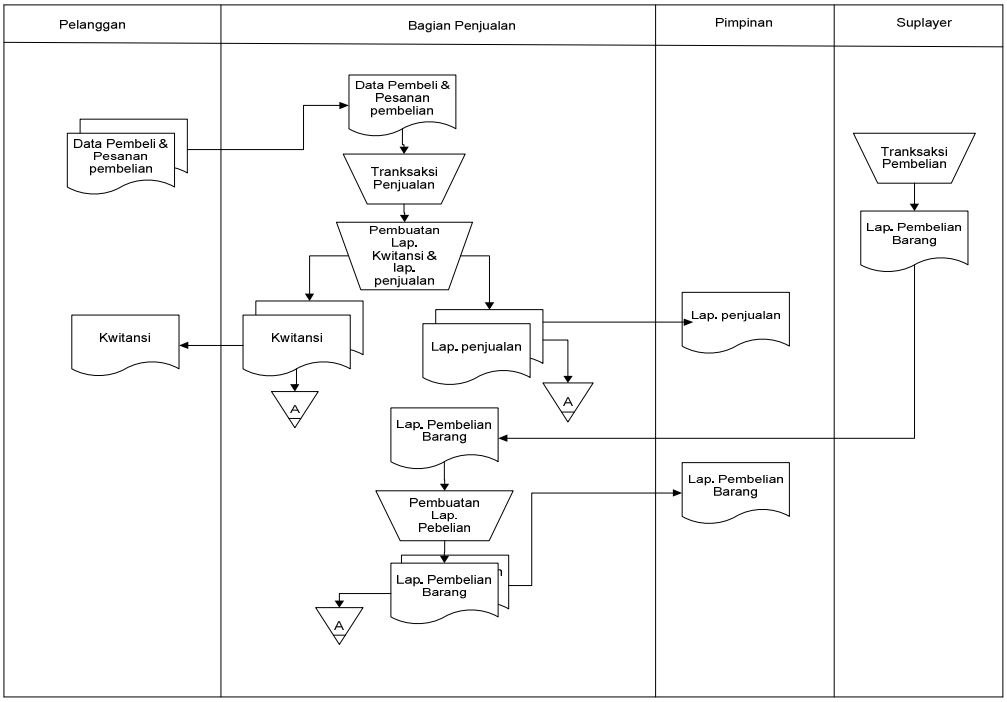
Dewasa ini perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat, salah satunya adalah teknologi komputer. Komputer merupakan alat bantu yang sekarang ini banyak digunakan oleh manusia, baik untuk menyelasaikan permasalahan yang dihadapi atau pun pekerjaannya. Selain itu komputer juga dapat menjadi alat komunikasi, dengan cara menggunakan fasilitas internet. Dengan menggunakan internet kita dapat melakukan komunikasi dengan orang-orang yang ada diseluruh dunia. Manfaatnya yaitu dapat memperluas wawasan atau pun menambah teman. Selain itu mereka dapat mencari informasi-informasi yang aktual atau pun melakukan pembelanjaan secara online. Salah satu fasilitas internet untuk melakukan pembelanjaan & penjualan online dikenal dengan istilah E-Commerce.

Dari hasil analisis di Toko CV. Cahaya Surya Komputer khususnya pada bagian penjualan ditemukan beberapa masalah yaitu banyaknya pelanggan mengeluh dalam hal pelayanan kepada konsumen, terjadinya antrian panjang oleh konsumen khususnya pada saat pembayaran barang di kasir, informasi yang disampaikan kurang jelas dan terburu-buru dan harga yang disampaikan seringkali berubah-ubah kepada konsumen. Proses pemesanan barang masih memerlukan waktu yang cukup lama, publikasi barang baru masih sering telambat. Pada tugas akhir ini akan dibangun suatu implementasi E-Commerce untuk menyediakan penjualan aksesoris komputer secara online.

2. Metode Perancangan

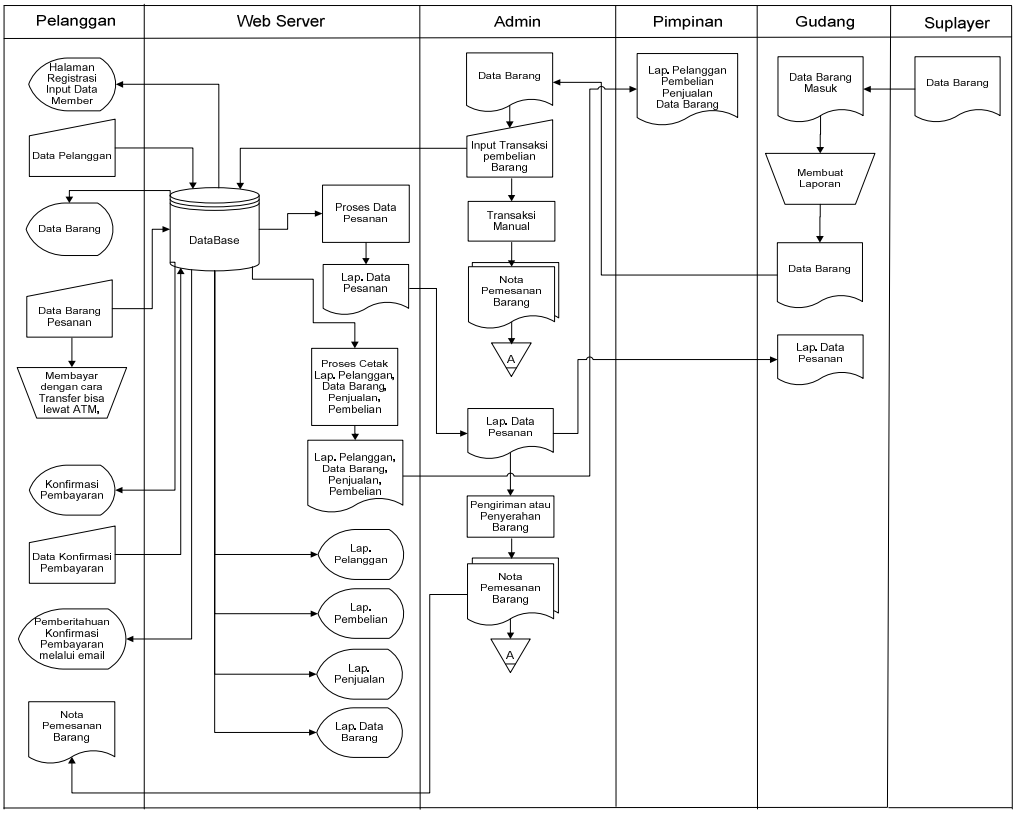
2.1 Rancangan Diagram Alir

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, dianalisis bahwa sistem informasi pada Toko Isatana Jam, yang selama ini berjalan belum bebas dari kesalahan logika. Sistem yang berjalan tidak optimal disebabkan karena adanya kekurangan-kekurangan, misalnya dalam hal penyampaian informasi data barang baru yang mana cukup lama dan lambat dalam proses penyampaiannya.



Gambar 1. Bagan Alir Dokumen yang sedang berjalan

Berdasarkan analisis sistem yang sedang berjalan mengenai penyampaian produk baru yang dijual pihak perusahaan, maka dirancang sebuah sistem informasi yang dapat memudahkan bagi user (pemakai) yang menggunakannya dalam memanajemen data. Sehingga dalam pendataan data lebih cepat, tepat dan akurat.



Gambar 2. Bagan Alir Dokumen Yang Diusulkan

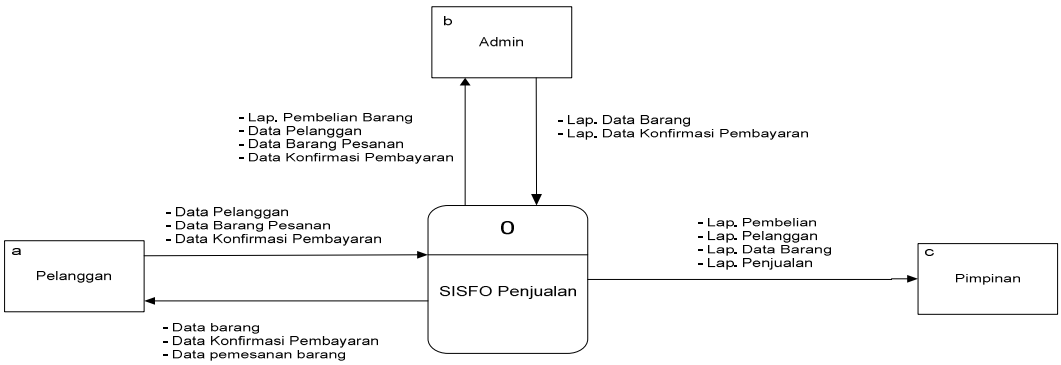
2.2 Rancangan sistem

Rancangan sistem merupakan suatu sistem kegiatan yang dilakukan untuk mendesain suatu sistem yang mempunyai tahapan-tahapan kerja yang tersusun secara logis, dimulai dari pengumpulan data yang diperlukan guna pelaksanaan perancangan tersebut. Langkah selanjutnya adalah menganalisis data yang telah dikumpulkan guna menentukan batasan-batasan sistem, kemudian melangkah lebih jauh lagi yakni merancang sistem tersebut. Analisis dan perancangan sistem merupakan profesional sistem yang membangun sistem informasi. Perubahan apapun dalam suatu sistem informasi mendorong pemakai merubah perilaku yang memungkinkan para pemakai menolak adanya perubahan. Untuk jalur profesional sistem dapat juga melibatkan para pemakai didalam merancang sistem. Dengan demikian mereka dapat mengembangkan sistem informasi yang dapat berfungsi sebagaimana yang dikehendaki oleh para pemakai tersebut. .

2.3 Rancangan Sistem Secara Umum

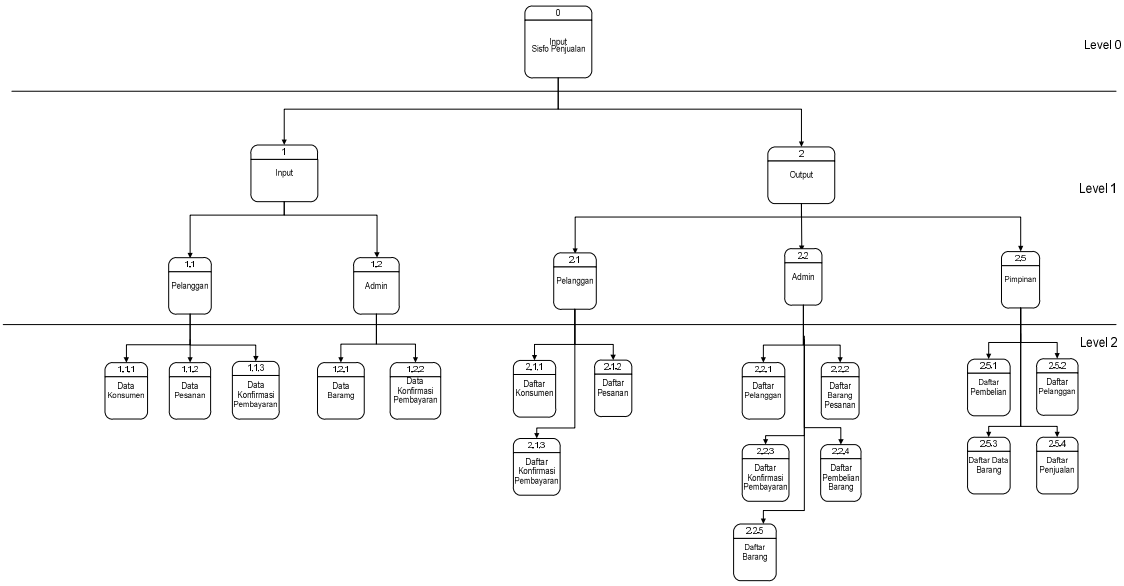
Tujuan dari rancangan sistem secara umum adalah untuk memberikan gambaran secara umum kepada pemakai tentang sistem yang baru. Rancangan sistem secara umum merupakan persiapan dari rancangan sistem secara terinci. Pada tahap rancangan sistem secara umum, komponen-komponen sistem informasi dirancang dengan tujuan untuk dikomunikasikan kepada pemakai.

1. Diagram Konteks



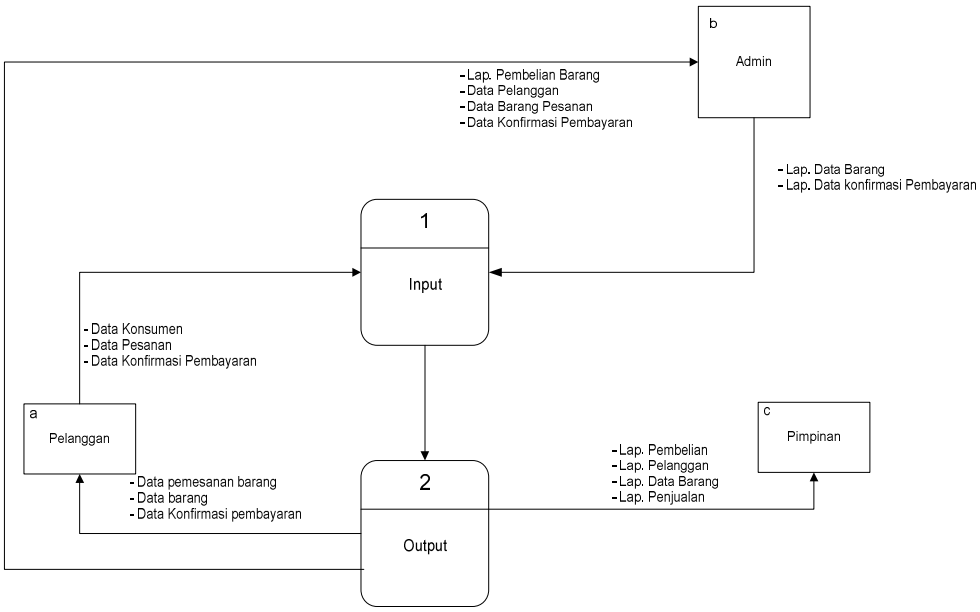
Gambar 3 *Diagram Konteks*

2. Diagram Berjenjang



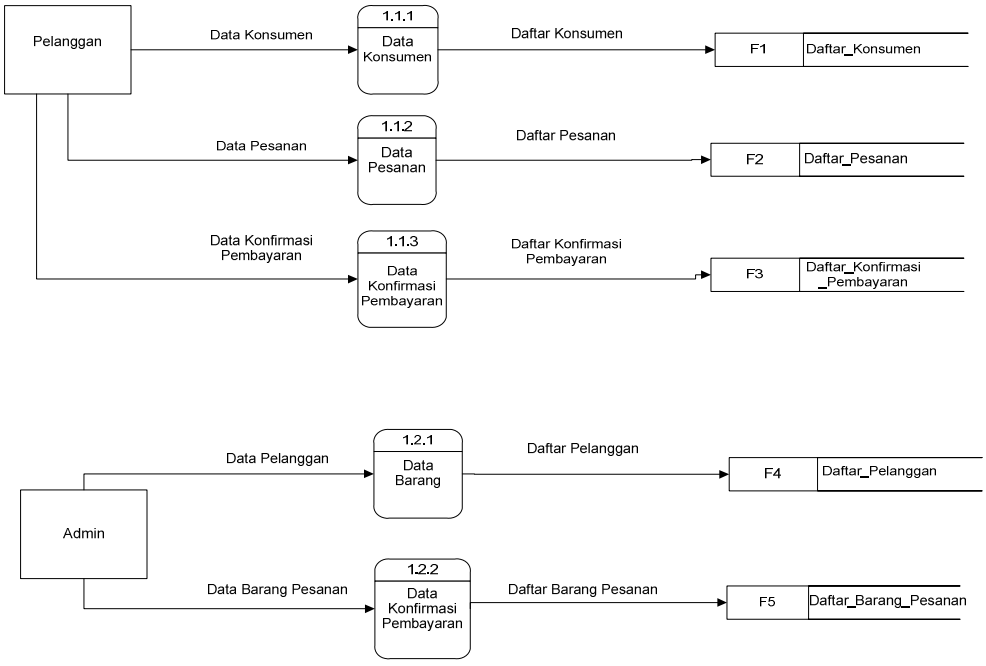
Gambar 4 *Diagram Berjenjang*

3. Diagram Arus Data Level 1



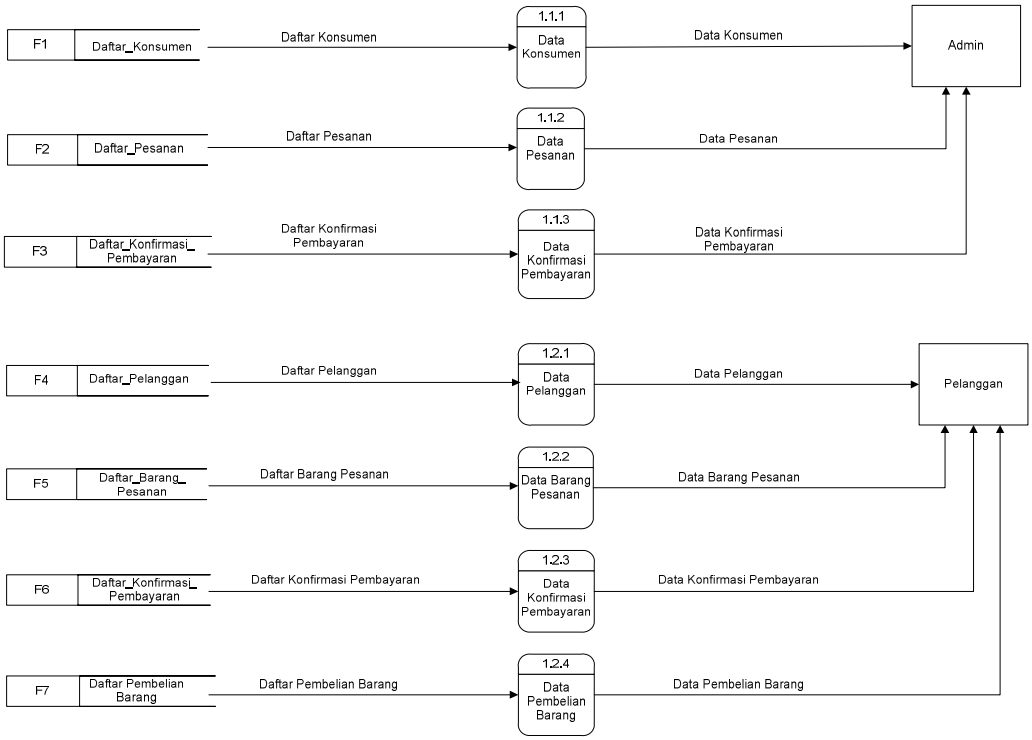
Gambar 5 *Diagram Arus Data Level 1*

4. Diagram Arus Data Level 2 Proses 1



Gambar 6 *Diagram Arus Data Level 2 Proses 1*

5. Diagram Arus Data Level 2 Proses 2



Gambar 7 *Diagram Arus Data Level 2 Proses 2*

3. Hasil dan Pembahasan

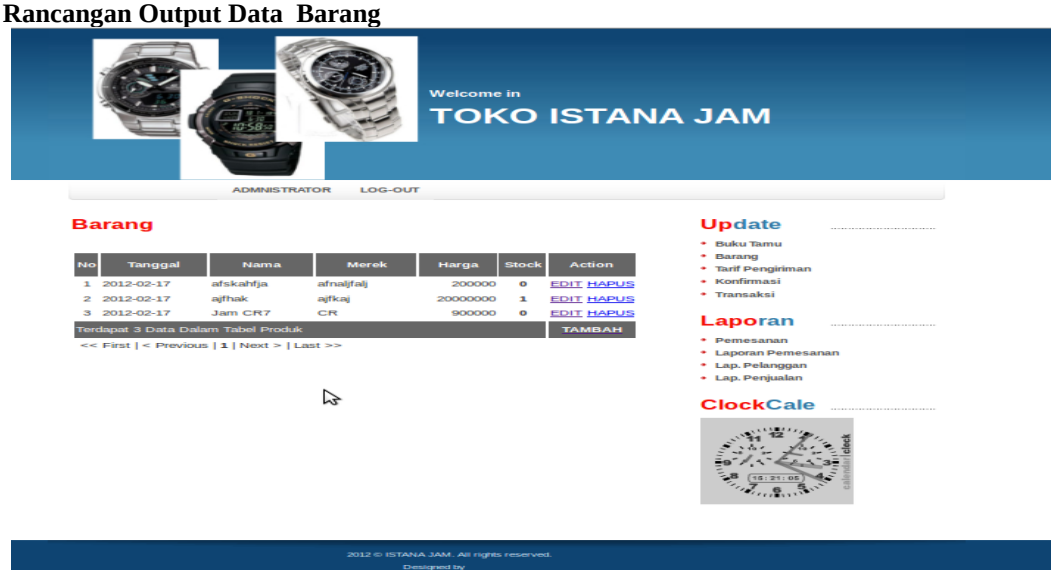
3.1 Desain Output Terinci

Output merupakan produk dari sistem informasi yang dapat dilihat. Output ini dapat berupa hasil yang dikeluarkan dimedia keras (kertas dan lain-lain) dan output yang berupa hasil dikeluarkan kemedia lunak (tampilan layar). Bentuk atau format dari output dapat berupa keterangan-keterangan tabel atau grafik. Yang paling banyak dihasilkan adalah output yang berbentuk tabel akan tetapi sekarang dengan kemampuan teknologi komputer yang dapat menampilkan output dalam bentuk grafik, maka output berupa grafik juga mulai banyak dihasilkan :

1. Rancangan Output Data Home

Gambar 8 *Rancangan Output Home*

2. Rancangan Output Data Barang



Gambar 9 *Rancangan Output Data Barang*

3. Rancangan Output Kontak

Gambar 10 *Rancangan Output Kontak*

4. Rancangan Output Keranjang Belanja

Gambar 11 *Rancangan Output Keranjang Belanja*

5. Rancangan Output Cara Pembelian

Gambar 12 *Rancangan Output Cara Pembelian*

6. Rancangan Input Home Admin

Gambar 13 *Rancangan Input Home Admin*

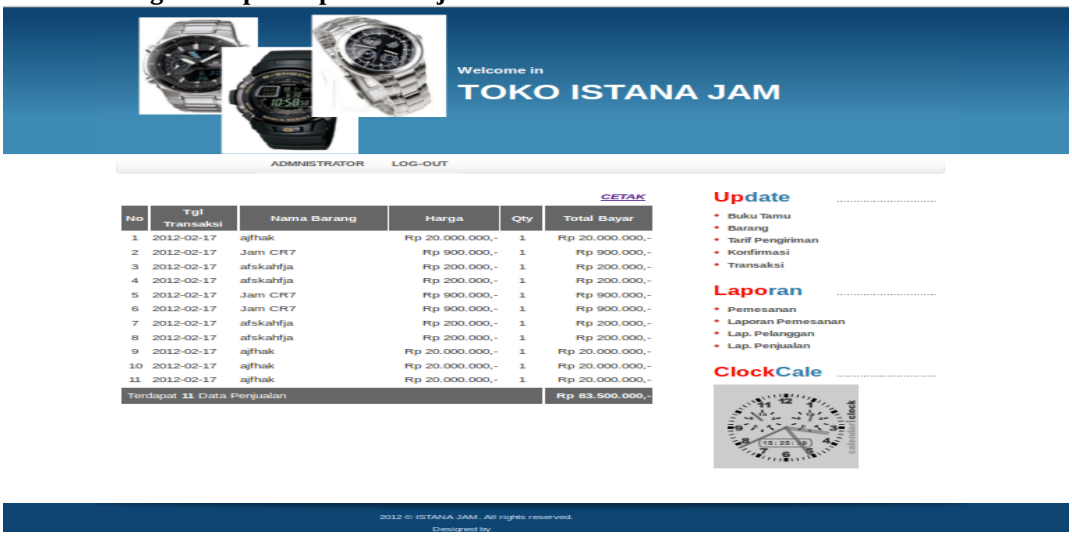
7. **Rancangan Output Pesanan Barang**

Gambar 14 *Rancangan Output Pesanan Barang*

8. Rancangan Output Data Pelanggan

Gambar 15 *Rancangan Output Data Pelanggan*

9. **Rancangan Output Laporan Penjualan**



Gambar 16 *Rancangan Output Laporan Penjualan*

10. **Rancangan Output Transaksi Manual**

Gambar 17 *Rancangan Output Transaksi Manual*

11. **Lanjutan Rancangan Output Transaksi Manual**

Gambar 18 *Lanjutan Rancangan Output Transaksi Manual*

12. **Lanjutan Output Transaksi Manual**

Gambar 19 Lanjutan *Rancangan Output Transaksi Manual*

3.2 Desain Input Secara terperinci

Input merupakan data yang masuk ke dalam sistem informasi, ini diperlukan ada karena bahan dasar dalam pengolahan informasi, input yang masuk ke dalam sistem dapat langsung diolah menjadi informasi atau jika belum dibutuhkan sekarang dapat disimpan terlebih dahulu dalam bentuk basisdata. Berikut ini adalah interface rancangan input dari sistem informasi penjualan Pada Toko Isatana Jam :

1. Rancangan Input Registrasi

Gambar 20 *Rancangan Input Registrasi*

2. Rancangan Login

Gambar 21 *Rancangan Input Login*

3. Rancangan Input Pesan Barang

Gambar 22 *Rancangan Input Pesan Barang*

4. Rancangan Input Data Barang

Gambar 23 *Rancangan Input Data Barang*

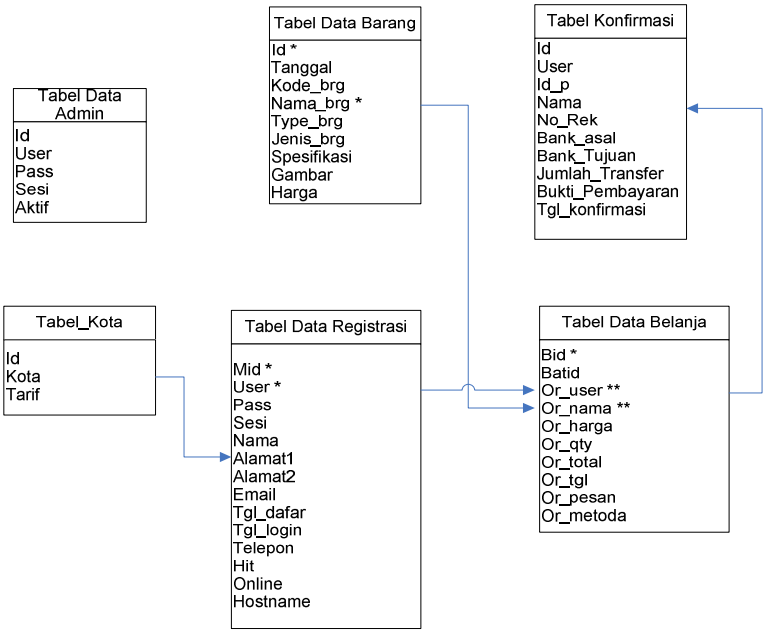
5. Rancangan Input Login Admin

Gambar 24 *Rancangan Login Admin*

7 Desain Database Basisdata Terinci

Untuk tahap perancangan basis data secara umum, yang perlu dilakukan adalah mengidentifikasi terlebih dahulu file-file yang dibutuhkan oleh sistem informasi. File-file basis data yang dibutuhkan oleh sistem dapat dilihat pada gambar dalam bentuk diagram arus data. Langkah-langkah rancangan basis data secara umum adalah sebagai berikut :

1. Menentukan kebutuhan file basis data untuk sistem baru.
   File yang dibutuhkan dapat ditentukan dari diagram arus data sistem baru yang telah dibuat.
2. Menentukan parameter dari file basis data.
   Setelah file-file yang dibutuhkan telah dapat ditentukan, maka parameter dari file selanjutnya juga dapat ditentukan. Parameter ini dapat meliputi :
   a. Tipe file : file induk, file transaksi dan lain-lain.
   b. Media file : harddisk, disket atau pita magnetik.
   c. Organisasi file : file sekuensial, file acak dan lain-lain.
   d. Field kunci dari file



Gambar 25 *Rancangan Basis Data*

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada Toko Istana Jam yang dilakukan, maka ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Pada Toko Istana Jam yang dimulai dari pembuatan diagram konteks, diagram berjenjang, diagram arus data, kamus data, database dan perancangan Output/Input. telah mengalami kemajuan.
2. Berdasarkan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Pada Toko Istana Jam yang telah dibuat dengan menggunakan program PHP, sudah mampu mengatasi kendala yang dihadapi dalam mengelolah hal-hal yang berkaitan dengan data tersebut
3. Berdasarkan metode pengujian yang menggunakan teknik uji coba White Box terhadap Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Pada Toko Istana Jam telah bebas dari kesalahan logika karena hasil analisis flowgraph dari ketiga parameter yaitu Region, Independent Path dan Kompleksitas telah memiliki nilai yang sama.

Daftar Pustaka

[1] Hubungan Antara Potongan Penjualan Terhadap Volume Penjualan. http://www.Definisi Penjualan.html diakses tanggal 18 juni 2011.
[2] Jogiyanto H.M. 2007. Analisis dan Desain Sistem Informasi, Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis. Yogyakarta: Andi Offset.
[3] Kadir, Abdul. 2008. Dasar Pemrograman Web Menggunakan PHP. Yogyakarta: penerbit Andi.
_____. 2009. Dasar Perancangan dan Implementasi Database Relasional. Yogyakarta: penerbit Andi.
[4] Ketut Darmayuda. 2007. Program Aplikasi Client Server Pengelolahan Data Akademik dan Sistem Terpadu. Bandung : Informatika Bandung.
[5] Kristanto, Andri. 2004. Rekayasa Perangkat Lunak. Yogyakarta: penerbit Gava Media.
[6] Marwan. 1991. Pengertian Penjualan. http://www.konsep-pemasaran dan penjualan/ Diakses tanggal 18 juni 2011.
[7] Rojer R. Pressman. 2002. Rekayasa Perangkat Lunak. Yogyakarta: Andi Offset.
[8] Yuswanto. 2004. Pemrograman Client Server. Jakarta: Prestasi Pustaka.