

SISTEM INFORMASI PENJUALAN KOPI BERBASIS WEB PADA KNK KOFFEE RESOURCES

Reza Fahlevi Sam

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang
Jl. Nakula I No. 5-11, Semarang, 50131, Telp.(024) 70793727; 3517261, Fax. (024) 3569694
E-mail : 111200804596@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Dari hasil analisa terhadap data atau informasi yang diperoleh terdapat kebutuhan customer akan ketersediaan informasi data tentang sebuah coffee shop, Salwa House Semarang menggunakan media sosial seperti Facebook, Twitter dan lain-lain sebagai jendela informasi coffee shop tersebut. Tetapi pada akhirnya informasi yang tersedia tidak dapat terekam secara baik dan tidak efisien dalam penyampaian dan penyerapan informasi. Sebab, postingan yang muncul di timeline akun masing-masing customer media sosial Salwa House hanya bersifat sementara. Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, diperlukan adanya sebuah sistem yang mampu merekam seluruh data informasi secara utuh dan lengkap serta mempermudah setiap customer untuk mengakses informasi tersebut. Metodologi yang digunakan untuk merancang informasi tersebut adalah: merancang sebuah sistem baru. Perancangan sistem yang dihasilkan adalah menghasilkan informasi coffee shop, laporan cinderamata, laporan acara, dan laporan produk.

Kata Kunci: sistem informasi, penjualan, kopi, website, Salwa House

ABSTRACT

Based on the analysis result of the data or information, there is customer's need which is availability of information about a coffee shop, Salwa House Semarang used social media such as Facebook, Twitter and others as the window of the coffee shop information. But ultimately the available information can not be recorded properly and not efficient in the delivery and absorption of information. Therefore, the post appears in the timeline of each customer's account social media Salwa House is only temporary. To overcome these problems, it is necessary to have a system able to record all data intact and complete information and simplify every customer to access such information. The methodology used to design the information is: designing a new system. The resulting system design is to produce information coffee shop, souvenir reports, event reports and product reports.

Keywords: information system, sales, coffee, website, Salwa House

1. PENDAHULUAN

Internet kini seakan sudah menjadi bagian hidup yang tak terpisahkan bagi kebanyakan orang. Melalui internet kita akan menemukan berbagai informasi dan dapat berkomunikasi dengan seluruh pengguna internet di seluruh dunia. Internet yang pada awalnya di ciptakan untuk kepentingan militer Amerika Serikat, kini melalui media yang bernama *website*, internet tidak hanya digunakan sebagai sarana komunikasi saja namun juga dapat menunjang berbagai kepentingan bisnis seperti *e-bussiness*, *e-commerce*, *e-marketing* dan lain sebagainya.

Coffee shop adalah salah satu cabang usaha di bidang perkopian yang menjajakan proses akhir dari kopi yaitu berupa minuman. Selain minuman kopi, coffee shop juga menjajakan berbagai macam minuman seperti, coklat, teh, minuman bersoda, dan lain sebagainya. Merchandise menjadi salah satu barang yang dijual di beberapa coffee shop, baik untuk buah tangan, maupun untuk di jadikan media promosi berjalan.

Salwa House merupakan sebuah unit dagang yang bergerak di bidang penjualan kopi, teh, coklat, dan minuman lainnya di Kota Semarang yang sudah memiliki banyak pelanggan di wilayah Tembalang dan sekitarnya ini masih kesulitan dalam mengembangkan penjualan maupun promosi, dikarenakan sistem penjualan merchandise yang masih konvensional yaitu pelanggan masih harus datang ketempat penjualnya langsung dan promosi hanya melalui orang ke orang dan media sosial twitter. Selain itu masih banyak lagi masalah-masalah yang ada seperti publikasi acara yang di lakukan dari mulut ke mulut, promosi aksesoris, lokasi Salwa House yang terbaru, sehingga masih banyak orang yang tidak mengetahui tentang Salwa House dan berimbas kepada pemenuhan target

Oleh karena sistem penjualan merchandise yang masih konvensional, Salwa House ingin mengembangkan sistem penjualan merchandise dan promosi yang jauh lebih

baik, efektif, efisien dan juga hemat biaya, maka penulis memberikan solusi untuk membuat aplikasi penjualan merchandise dan promosi berbasis web dengan memanfaatkan internet sebagai sarana promosi dan penjualan. Dengan harapan bahwa masyarakat lebih mengenal tentang Salwa House dan juga produknya.

Dari pemikiran dan latar belakang masalah tersebut, maka penulis tertarik untuk membuat tugas akhir dengan judul "*Pengembangan Aplikasi Pemesanana Aksesoris pada Salwa House*".

2. LANDASAN TEORI

2.1. Website

Situs web (bahasa Inggris: web site) atau sering disingkat dengan istilah situs adalah sejumlah halaman web yang memiliki topik saling terkait, terkadang disertai pula dengan berkas-berkas gambar, video, atau jenis-jenis berkas lainnya. Sebuah situs web biasanya ditempatkan setidaknya pada sebuah server web yang dapat diakses melalui jaringan seperti internet, ataupun jaringan wilayah lokal (LAN) melalui alamat internet yang dikenali sebagai URL.

2.2 Perancangan Web

Perancangan web (web design) adalah istilah umum yang digunakan untuk mencakup bagaimana isi web konten ditampilkan, (biasanya berupa hypertext atau hypermedia) yang dikirimkan ke pengguna akhir melalui World Wide Web, dengan menggunakan sebuah browser web atau perangkat lunak berbasis web. Tujuan dari web design adalah untuk membuat website—sekumpulan konten online termasuk dokumen dan aplikasi yang berada pada server web / server. Sebuah website dapat berupa sekumpulan teks, gambar, suara dan konten lainnya, serta dapat bersifat interaktif ataupun statis.

2.3 Pengertian web Engineering

Web Engineering (Rekayasa Web) adalah suatu proses yang digunakan

untuk menciptakan suatu sistem aplikasi berbasis web dengan menggunakan ilmu rekayasa, prinsip-prinsip manajemen dan pendekatan sistematis sehingga dapat diperoleh sistem dan aplikasi web dengan kualitas tinggi.

2.4 Arsitektur Website

Arsitektur Website adalah suatu pendekatan terhadap desain dan perencanaan situs yang, seperti arsitektur itu sendiri, melibatkan teknis, kriteria estetis dan fungsional. Seperti dalam arsitektur tradisional, fokusnya adalah benar pada pengguna dan kebutuhan pengguna. Hal ini memerlukan perhatian khusus pada konten web, rencana bisnis, kegunaan, desain interaksi, informasi dan desain arsitektur web. Untuk optimasi mesin pencari yang efektif perlu memiliki apresiasi tentang bagaimana sebuah situs Web terkait dengan World Wide Web.

2.5 Pengertian Adobe Dreamweaver

Adobe Dreamweaver adalah aplikasi desain dan pengembangan web yang menyediakan editor [WYSIWYG](#) visual (bahasa sehari-hari yang disebut sebagai Design view) dan kode editor dengan fitur standar seperti syntax highlighting, code completion, dan code collapsing serta fitur lebih canggih seperti real-time syntax checking dan code introspection untuk menghasilkan petunjuk kode untuk membantu pengguna dalam menulis kode

2.6 Pengertian Notepad ++

Notepad++ adalah sebuah [penyunting teks](#) dan [penyunting kode sumber](#) yang berjalan di [sistem operasi Windows](#). Notepad++ menggunakan komponen [Scintilla](#) untuk dapat menampilkan dan menyuntingan teks dan berkas [kode sumber](#) berbagai [bahasa pemrograman](#).

2.7 Pengertian XAMPP

XAMPP ([/'zæmp/](#) atau [/'eks.æmp/](#)) adalah [perangkat lunak bebas](#), yang mendukung

banyak [sistem operasi](#), merupakan kompilasi dari beberapa [program](#).

Fungsinya adalah sebagai [server](#) yang berdiri sendiri ([localhost](#)), yang terdiri atas program [Apache HTTP Server](#), [MySQL database](#), dan [penerjemah bahasa](#) yang ditulis dengan [bahasa pemrograman PHP](#) dan [Perl](#). Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), [Apache](#), [MySQL](#), [PHP](#) dan [Perl](#). [Program](#) ini tersedia dalam [GNU General Public License](#) dan [bebas](#), merupakan [web server](#) yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman [web](#) yang dinamis. Untuk mendapatkannya dapat [mendownload](#) langsung dari web resminya.

2.8 Pengertian Browser

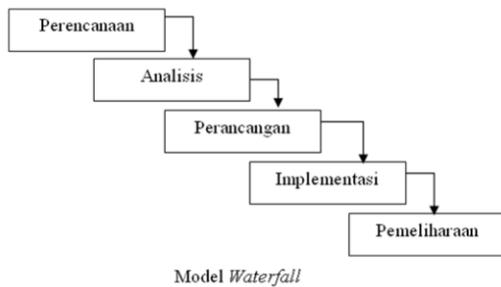
Penjelajah web ([Inggris: web browser](#)), adalah [perangkat lunak](#) yang berfungsi untuk menerima dan menyajikan sumber informasi di [internet](#). Sebuah sumber informasi diidentifikasi dengan [Pengidentifikasi Sumber Seragam](#) (Bahasa Inggris: [Uniform Resource Identifier \(URI\)](#)) yang dapat berupa halaman web, gambar, video, atau jenis konten lainnya.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Waterfall

Permodelan dalam suatu perangkat lunak merupakan suatu hal yang dilakukan di tahapan awal. Di dalam suatu rekayasa perangkat lunak, sebenarnya masih memungkinkan tanpa melakukan permodelan. Hal ini tidak dapat lagi dilakukan dalam suatu industri perangkat lunak.

Permodelan dalam perangkat lunak merupakan suatu yang harus dikerjakan di bagian awal rekayasa, dan permodelan ini akan mempengaruhi pekerjaan-pekerjaan dalam rekayasa perangkat lunak tersebut.



Gambar 3.1 Waterfall Model

Secara garis besar metode *waterfall* mempunyai langkah – langkah sebagai berikut :

1. Requirement Analysis

Seluruh kebutuhan software harus bisa didapatkan dalam fase ini, termasuk didalamnya kegunaan software yang diharapkan pengguna dan batasan software. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, survey atau diskusi. Informasi tersebut dianalisis untuk mendapatkan dokumentasi kebutuhan pengguna untuk digunakan pada tahap selanjutnya.

2. System Design

Tahap ini dilakukan sebelum melakukan coding. Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilannya. Tahap ini membantu dalam menspesifikasikan kebutuhan hardware dan sistem serta mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

3. Implementation

Dalam tahap ini dilakukan pemrograman. Pembuatan software dipecah menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Selain itu dalam tahap ini juga dilakukan pemeriksaan terhadap modul yang dibuat, apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum.

4. Integration & Testing

Di tahap ini dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat dan dilakukan pengujian ini dilakukan untuk

mengetahui apakah software yang dibuat telah sesuai dengandesainnya dan masih terdapat kesalahan atau tidak.

5. Operation & Maintenance

Ini merupakan tahap terakhir dalam model waterfall. Software yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

4. ANALISA DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem di sini menggunakan beberapa tools yang digunakan untuk membantu analisis, yaitu diagram konteks, data level diagram serta entity relational diagram.

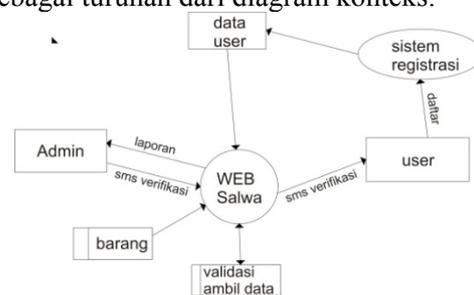
4.1.1 Konteks Diagram



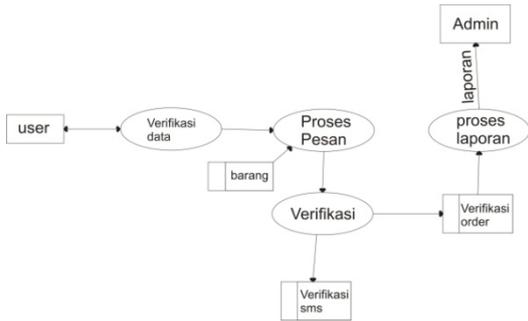
Gambar 4.1 diagram konteks

4.1.2 Data Flow Diagram

Data flow diagram website yang diusulkan untuk pengembangan sistem yang akan dirancang dengan mengacu kepada diagram konteks atau merupakan pengembangan dari diagram konteks atau bisa juga disebut sebagai turunan dari diagram konteks.

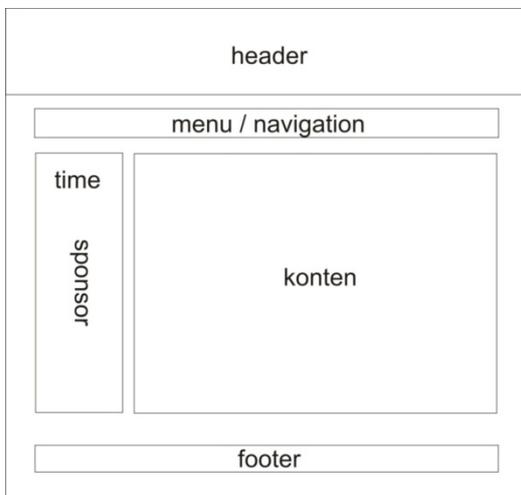


Gambar 4.2 Data flow diagram



Gambar 4.3 DFD level 1

4.1.3 Perancangan Website



Gambar 4.4 desain web

- a. **Header**
Berisi logo Salwa House dan tag line Salwa House
- b. **Menu / Navigation**
Berisi menu untuk berpindah antar halaman. Menu yang tersedia adalah sebagai berikut :
 - Home : halaman utama / home page
 - Produk : berisi tentang produk-produk merchandise yang di jual Salwa House, berikut pemesanan online
 - Foto : berisi foto-foto kegiatan yang ada di Salwa House
 - Acara : berisi informasi acara yang ada
 - Lokasi : berisi peta lokasi Salwa House
 - Admin : halaman login admin
- o Halaman utama : halaman selamat datang / berhasil login

- o Edit Home : halaman yang mengatur konten halaman depan
- o Kelola produk : untuk mengelola produk
- o Kelola kategori : untuk mengelola kategori produk
- o Kelola foto : untuk mengelola foto
- o Kelola acara : halaman mengelola acara
- o Laporan order : berisi laporan pemesanan produk yang di lakukan oleh pengunjung
- o Logout : keluar halaman admin

c. Time & Sponsor

Keterangan waktu, dan tanggal, sisa halaman di tujukan untuk logo-logo sponsor yang bekerja sama dengan Salwa House

d. Konten

Berfungsi sebagai tempat memuat halaman yang dibuka melalui menu/navigation

e. Footer

Memuat informasi hak cipta website

4.2 Perancangan Basis Data

Pada tahap perancangan basis data ini, akan dijelaskan mengenai perancangan tentang database yang akan digunakan dalam website Salwa House. Sebelum pengembangan website, terlebih dahulu dilakukan penyusunan struktur database secara benar.

Rancangan tabel-tabel dalam database adalah sebagai berikut :

Struktur tabel acara

Tabel 4.1 tabel struktur acara

| Fields | Tipe Data | Size | Keterangan |
|------------|-----------|------|------------|
| Id | Integer | 11 | Primary |
| Judul | Varchar | 100 | |
| Isi | Varchar | 450 | |
| Link_image | Varchar | 1000 | |

Struktur tabel category

Tabel 4.2 Struktur category

| Fields | Tipe data | Size | Keterangan |
|----------|-----------|------|------------|
| Id | Integer | 11 | Primary |
| Category | Varchar | 100 | |
| Status | Tinyint | 4 | |

Struktur tabel foto

Tabel 4.3 Struktur foto

| Fields | Tipe data | Size | Keterangan |
|------------|-----------|------|------------|
| Id | Integer | 11 | Primary |
| Name | Varchar | 100 | |
| Link_image | Varchar | 1000 | |

Struktur tabel Home

Tabel 4.4 struktur Home

| Fields | Tipe Data | Size | Keterangan |
|------------|-----------|------|------------|
| Id | Integer | 11 | Primary |
| Judul | Varchar | 100 | |
| Isi | Varchar | 500 | |
| Link_image | Varchar | 1000 | |

Struktur tabel order_product

Tabel 4.5 struktur order_product

| Fields | Tipe Data | Size | Keterangan |
|--------|-----------|------|------------|
| | | | |

| | | | |
|--------------|---------|------|---------|
| Id | Integer | 11 | Primary |
| Id_product | Integer | 11 | |
| Name | Varchar | 100 | |
| Email | Varchar | 100 | |
| Address | Varchar | 1000 | |
| Number_phone | Varchar | 20 | |
| Status | Integer | 2 | |

Struktur tabel product

Tabel 4.6 structure product

| Fields | Tipe Data | Size | Keterangan |
|-------------|-----------|------|------------|
| Id | Integer | 11 | Primary |
| Name | Varchar | 100 | |
| Price | Bigint | 20 | |
| Link_image | Varchar | 1000 | |
| Id_category | Integer | 11 | |

Struktur tabel user

Tabel 4.7 structure user

| Fields | Tipe Data | Size | Keterangan |
|----------|-----------|------|------------|
| Id | Integer | 11 | primary |
| Username | Varchar | 100 | |
| Password | Varchar | 100 | |
| Email | Varchar | 100 | |

4.2. Analisis Website

Isi yang akan di tampilkan pada website ini adalah informasi tentang Salwa House, Konsep Salwa House, Produk merchandise Salwa House yang dijual, foto tentang kegiatan yang ada di Salwa House, dan peta lokasi Salwa House. Informasi yang di sampaikan merupakan gabungan antara text dan gambar.

Hubungan antara website dan pengguna bisa di mulai ketika pengguna memasuki halaman depan website, pengguna bisa memilih menu informasi yang di butuhkan, di antaranya halaman home, halaman produk, halaman foto, halaman acara, dan halaman lokasi. Pada halaman produk, pengguna bisa memilih langsung barang yang akan di beli, dengan meng-klik gambar pengguna akan memasuki halaman pemesanan, di sini pengguna mengisi form untuk transaksi lebih lanjut.

Admin harus dapat melakukan :

1. Edit home, konten dari halaman depan, baik teks maupun gambar
2. Edit produk, menambah, mengubah dan menghapus produk
3. Mengubah, menghapus dan menambah foto kegiatan yang ada
4. Menambah, menghapus dan mengbah konten halaman acara
5. Melihat hasil rekapan pemesanan produk dan menghapus data pemesan yang sudah tidak terpakai

Pengguna harus dapat melakukan :

1. Melihat informasi tentang Salwa House yang ada, acara, produk, foto kegiatan dan peta lokasi
2. Melakukan pemesanan produk secara online, dengan mengisi form yang telah di sediakan

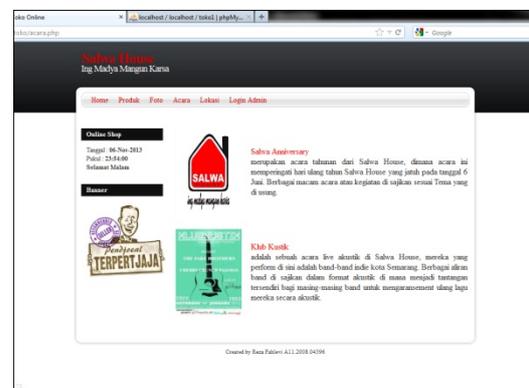
4.3. Tampilan Website



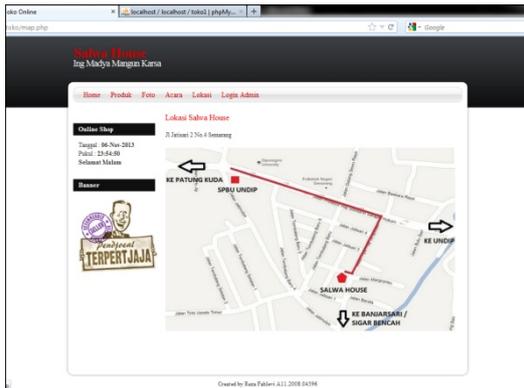
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Produk



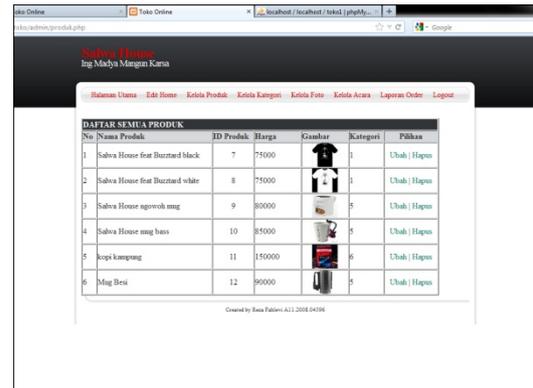
Gambar 4. 6 Tampilan Halaman foto



Gambar 4.7 Tampilan Halaman Acara



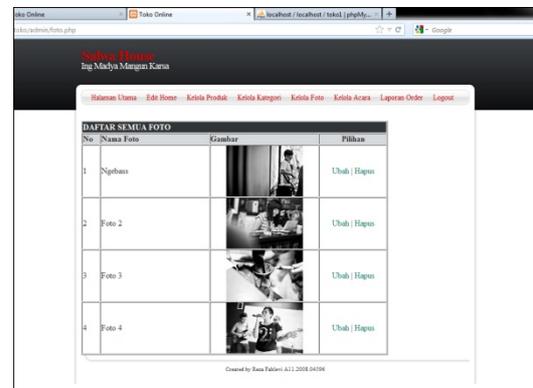
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Lokasi



Gambar 4.12 Tampilan halaman kelola produk



Gambar 4.9 Tampilan halaman login



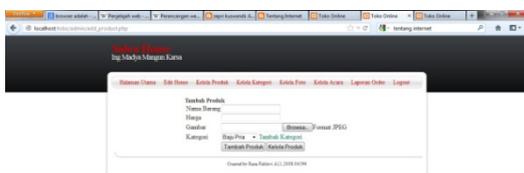
Gambar 4.13 Tampilan pesan halaman kelola foto



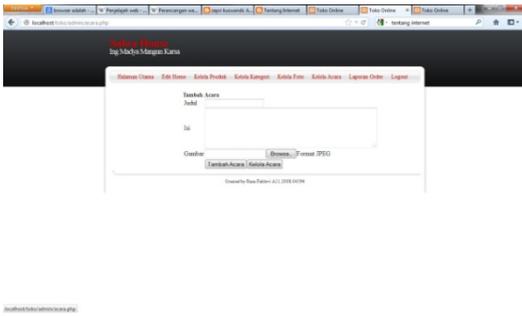
Gambar 4.10 Tampilan Halaman edit home



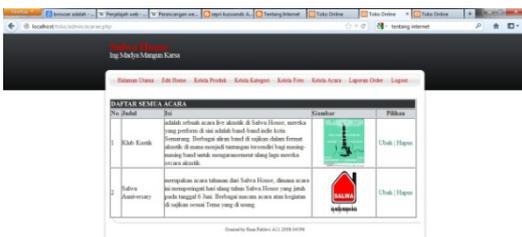
Gambar 4.14 Tampilan form halaman kelola foto



Gambar 4.11 Tampilan halaman kelola produk



Gambar 4.15 Tampilan halaman kelola acara



Gambar 4.16 Tampilan halaman edit delete acara

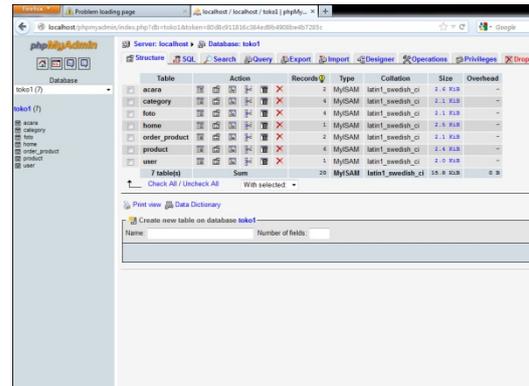


Gambar 4.17 Tampilan halaman laporan order

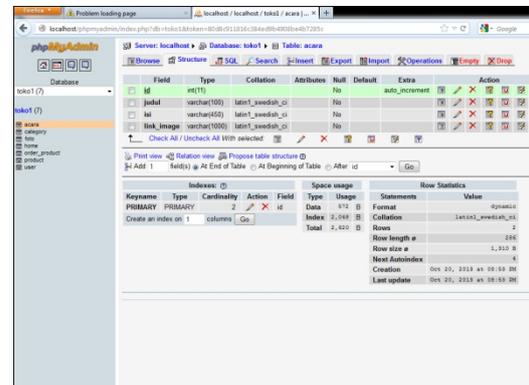


Gambar 4.18 Tampilan halaman setelah logout

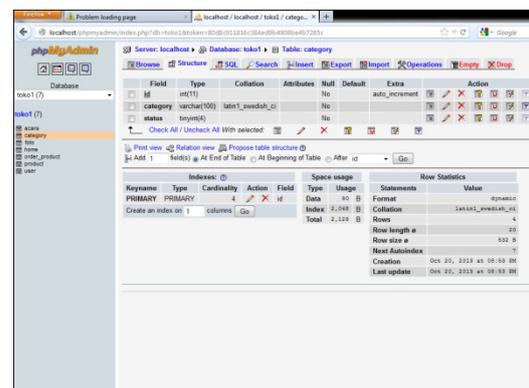
4.4. Tampilan Database



Gambar 4.19 Tabel-tabel pada database website Salwa House



Gambar 4.20 Tabel acara



Gambar 4.21 Tabel category

| Field | Type | Collation | Attributes | Null | Default | Extra | Action |
|------------|---------------|-------------------|------------|------|----------------|-------|--------|
| id | int(11) | | | No | auto_increment | | |
| name | varchar(100) | latin1_swedish_ci | | No | | | |
| link_image | varchar(1000) | latin1_swedish_ci | | No | | | |
| link | varchar(100) | latin1_swedish_ci | | No | | | |

Gambar 4.23 Tabel home

| Field | Type | Collation | Attributes | Null | Default | Extra | Action |
|----------|--------------|-------------------|------------|------|----------------|-------|--------|
| id | int(4) | | | No | auto_increment | | |
| username | varchar(100) | latin1_swedish_ci | | No | | | |
| password | varchar(100) | latin1_swedish_ci | | No | | | |
| email | varchar(100) | latin1_swedish_ci | | No | | | |

Gambar 4.27 Tabel user

| Field | Type | Collation | Attributes | Null | Default | Extra | Action |
|--------------|---------------|-------------------|------------|------|----------------|-------|--------|
| id | int(11) | | | No | auto_increment | | |
| id_product | int(11) | | | No | | | |
| name | varchar(100) | latin1_swedish_ci | | No | | | |
| email | varchar(100) | latin1_swedish_ci | | No | | | |
| address | varchar(1000) | latin1_swedish_ci | | No | | | |
| number_phone | varchar(20) | latin1_swedish_ci | | No | | | |
| status | varchar(20) | | | No | | | |

Gambar 4.25 Tabel order_product

| Field | Type | Collation | Attributes | Null | Default | Extra | Action |
|-------------|---------------|-------------------|------------|------|----------------|-------|--------|
| id | int(11) | | | No | auto_increment | | |
| name | varchar(100) | latin1_swedish_ci | | No | | | |
| price | numeric(20) | | | No | | | |
| link_image | varchar(1000) | latin1_swedish_ci | | No | | | |
| id_category | int(11) | | | No | | | |
| link | varchar(100) | latin1_swedish_ci | | No | | | |

Gambar 4.26 Tabel product

DAFTAR PUSTAKA

“Situs Web”. http://id.wikipedia.org/wiki/Situs_web; Internet; waktu akses 9 Oktober 2013

“Web Engineering”. <http://helmiap-hellboyz.blogspot.com/2011/10/web-engineering.html>; Internet; waktu akses 9 November 2013

“Internet”. <http://id.wikipedia.org/wiki/Internet>; Internet ;waktu akses 9 November 2013

“Adobe Dreamweaver”. http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Dreamweaver; Internet ; waktu akses 12 Oktober 2013

“*Pengertian Web Statis dan Web Dinamis, Serta Kekurangan dan Kelebihannya..*”. <http://ayti-copast.blogspot.com/2013/02/pengertian-web-statis-dan-web-dinamis.html>;
Internet; waktu akses 12 November 2013

“*Notepad ++*”.
<http://id.wikipedia.org/wiki/Notepad%2B%2B>; Internet ;waktu akses 13 November 2013

“*XAMPP*”.
<http://id.wikipedia.org/wiki/XAMPP>;
Internet; waktu akses 13 November 2013

“*Perancangan Web*”.
http://id.wikipedia.org/wiki/Perancangan_web; Internet; waktu akses 13 November 2013

“*Penjelajah web*”.
http://id.wikipedia.org/wiki/Penjelajah_web; Internet; waktu akses 13 November 2013

“*Web engineering*” <http://helmiap-hellboyz.blogspot.com/2011/10/web-engineering.html>; Internet; waktu akses 13 November 2013

“*Waterfall*”.
<http://raytenimanuel.wordpress.com/2013/01/23/pengertian-waterfall/>; Internet; waktu akses 15 Juli 2014

“*Waterfall*”.
<http://otaknakal.blogspot.com/2013/09/sistem-informasi-metode-waterfall.html>;
Internet; waktu akses 15 Juli 2014

“*Upload Website*”.
<http://www.rumahweb.com/tutorial/beberapa-cara-upload-website-ke-hosting-server.html>; Intenet; waktu akses 16 Juli 2014