

# SISTEM INFORMASI PENJUALAN MEUBEL 24 KENDAL

Reiza Zulkarnain, Amiq Fahmi, S.Kom M.Kom

Program Studi Sistem Informasi - S1

Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Dian Nuswantoro, Jl. Nakula I No. 5-11, Semarang

chocholeito@gmail.com

## *Abstrak*

Perkembangan media teknologi dalam penyampaian informasi semakin lama semakin cepat dan akurat. Untuk itu dalam mengelola informasi dibutuhkan teknologi yang baik, karena informasi mempunyai nilai yang sangat besar bagi suatu perusahaan atau instansi tersebut. Meubel 24 merupakan perusahaan yang bergerak dibidang penjualan barang mebel. Sistem informasi pada Meubel 24 masih menggunakan sistem manual, dimana pemasaran masih menggunakan sistem konvensional. Oleh sebab itu kebutuhan informasi bagi stakeholder (pelanggan, pegawai, pimpinan, dan pemasok) tidak dapat terpenuhi dengan baik sehingga pada akhirnya menyebabkan peningkatan kinerja perusahaan sulit untuk tercapai. Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di Meubel 24 adalah dengan membangun suatu sistem terkomputerisasi berbentuk website untuk mencegah kesalahan yang mungkin terjadi dan melengkapi kekurangan-kekurangan yang ada pada kinerja secara manual. Agar penyampaian informasi serta pengolahan data penjualan menjadi lebih efektif dan efisien. Website e-commerce yang akan dibangun dalam Tugas Akhir ini menyediakan informasi toko, pengelolaan barang, cara pemesanan, jaminan garansi barang, keranjang belanja, konfirmasi pembayaran, dan tarif pengiriman Program perancang yang digunakan untuk membangun website e-commerce Meubel 24 ini adalah Adobe Dreamweaver dan XAMPP, dengan bahasa pemrograman PHP serta database My SQL yang menjadi satu paket di dalam XAMPP.

**Kata Kunci:** *Furniture, Penjualan, Informasi, Mebel, website, sistem*

## *Abstract*

The development of media technology in the delivery of information increasingly fast and accurate. For it in managing information technology is needed either, because the information has enormous value for a company or institution. Meubel 24 Furniture is a company engaged in the sale of furniture items. Meubel information systems at 24 still use manual system, where marketing is still using a conventional system, therefore the information needs of stakeholders (customers, employees, managers, and suppliers) can not be properly fulfilled so that ultimately led to an increase in the company's performance is difficult to achieve. To overcome the problems that occur in Meubel 24 is to establish a computerized system shaped the website to prevent errors that may occur and complement the existing shortcomings in the performance manually. In order for delivery of information and data processing sales become more effective and efficient. E-commerce website which will be built in this final project provides information stores, goods management, ordering, warranty items, shopping cart, payment confirmation, and delivery tariff designer program that is used to build an e-commerce website Meubel 24 are Adobe Dreamweaver and XAMPP, the programming language PHP and My SQL databases into one package in the XAMPP.

Keyword : Furniture, Sales, Information, Furniture, websites, system

## **1. PENDAHULUAN**

### **5.1 Latar Belakang**

2. Teknologi menjadi ciri khas pada era globalisasi saat ini, sehingga terbentuknya transparansi di berbagai bidang, terutama di bidang teknologi informasi. Informasi

yang cepat dan akurat merupakan suatu bentuk informasi yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat. Seiring dengan kemajuan teknologi informasi tersebut, menyebabkan masyarakat dunia mengenal suatu teknologi yang dinamakan *Internet*. Dengan meledaknya penggunaan

*Internet* menyebabkan munculnya teknologi *e-commerce* yang berbasis teknologi *Internet*. Di mana *e-commerce* adalah kegiatan membeli dan atau menjual barang dan jasa secara elektronik melalui jaringan *Internet*. Selain itu dapat melakukan penjualan dan pelayanan terbaik dengan menggunakan sebuah toko *online* 24 jam bagi pelanggannya.

3. *Electronic Commerce* atau *e-commerce*, merupakan bagian penting dari perkembangan teknologi dalam dunia *Internet*. Pemakaian sistem *e-commerce* sangat menguntungkan banyak pihak, baik konsumen, produsen maupun penjual. Bagi pihak konsumen, menggunakan *e-commerce* dapat menghemat waktu dan biaya. Tidak perlu berlama-lama antri untuk mendapatkan suatu barang maupun jasa yang diinginkan.
4. Selain itu, dapat diperoleh harga terkini dan bisa jadi harga barang atau jasa yang ditawarkan melalui *e-commerce* bisa lebih murah dibandingkan dengan harga lewat perantara baik agen maupun toko, karena jalur distribusi barang dan jasa dari produsen ke konsumen lebih pendek dan singkat dibandingkan dengan tempat penyedia barang dan jasa.
5. Selama ini Meubel 24 bergerak di bidang penjualan Furniture dengan cara konvensional, sehingga proses pemasarannya terlihat kurang maksimal karena hanya memiliki cakupan area distribusi yang tidak terlalu luas. Untuk itu perlu dilakukan melalui *e-commerce* sebagai alternatif, agar pemasarannya lebih maksimal dan efisien serta memiliki cakupan area distribusi

## 5.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka sudah waktunya Meubel 24 menggunakan *e-commerce* sebagai alternatif dalam pemasaran dan

penjualan Furniture. Oleh karena itu, masalah yang diidentifikasi oleh penulis adalah “Bagaimana membangun *website e-commerce* yang dapat digunakan secara optimal bagi Meubel 24 dalam pemasaran dan penjualan Furniture ke seluruh Indonesia dan luar negeri”.

## 5.1 Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian adalah :

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah membangun *website e-commerce* yang dapat menunjang proses penjualan dan pemasaran Furniture bagi Meubel 24 dengan menggunakan *waterfall model*. Dengan demikian proses penjualan dan pemasaran Furniture pada Meubel 24 dapat berjalan secara maksimal.

## 2. LANDASAN TEORI

### 2.1 E-Commerce

Secara umum *e-commerce* dapat didefinisikan sebagai segala bentuk transaksi perdagangan atau perniagaan barang atau jasa (*trade of goods and service*) dengan menggunakan media elektronik.

Penggunaan *Internet* dipilih oleh kebanyakan orang sekarang ini karena kemudahan-kemudahan yang dimiliki oleh jaringan internet, yaitu :

*Internet* sebagai jaringan publik yang sangat besar, layaknya yang dimiliki suatu jaringan publik elektronik, yaitu murah, cepat dan kemudahan akses.

Menggunakan elektronik data sebagai media penyampaian pesan atau data sehingga dapat dilakukan pengiriman dan penerimaan informasi secara mudah dan ringkas, baik dalam bentuk data elektronik analog maupun digital

### 2.2 Furniture

Kata furniture (bahasa Inggris) diterjemahkan jadi mebel, istilah mebel digunakan karena sifat Bergeraknya atau mobilitasnya sebagai benda atau barang lepas di dalam interior arsitektur.

Secara umum furniture atau mebel dapat diartikan sebagai benda pakai yang dapat dipindahkan, merupakan benda untuk keperluan orang yang berada di dalam rumah, ruang perkantoran, dll yang

dapat dipindahkan – pindah dari satu tempat ke tempat lain, seperti meja, kursi, lemari dan sebagainya. Furniture apabila ditinjau dari segi fungsi, merupakan benda fungsional yang secara fisik mendukung aktivitas manusia dalam kehidupan sehari – hari misalnya bekerja, belajar, beristirahat sedangkan dari segi fisika adalah benda yang menyesuaikan dengan lingkungan atau ruang yang membatasinya. Jadi furniture merupakan unsur yang berkaitan erat antara aktivitas manusia dan arsitektur

### 3. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Tahap – Tahap Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem adalah metode-metode, prosedur-prosedur, konsep-konsep pekerjaan dan aturan-aturan yang akan digunakan untuk mengembangkan suatu sistem informasi, perlu digunakan suatu metodologi, maka pengembangan sistem diharapkan akan dapat diselesaikan dengan berhasil.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan dalam proyek akhir ini dengan mengadakan penelitian dan pengamatan langsung terhadap obyek penelitian yaitu dengan cara :

##### 1. Wawancara

Yaitu mengadakan wawancara secara langsung dengan pengelola yang ditunjuk untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Yaitu data yang berhubungan dengan masalah transaksi dan pemesanan serta laporan pada Meubel 24 Kendal.

##### 2. Survey

Yaitu metode pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan dan peninjauan secara langsung terhadap obyek penelitian. Untuk mengetahui prosedur pemesanan, transaksi dan pembayaran serta merekap laporan.

##### 3. Studi pustaka

Pengumpulan data yang berasal dari buku-buku literature serta bacaan lain yang mendukung penelitian ini

### 4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Tugas dan Tanggung Jawab

##### a. Manager

Bertanggung jawab mutu pekerjaan sesuai dengan spesifikasi yang tercantum dalam kontrak.

Bertanggung jawab terhadap administrasi keuangan pekerjaan.

##### b. Store Manager

Sebagai tangan kanan/orang kepercayaan dari pemilik.

Bertanggung jawab pada pemilik.

##### c. SPV

Sebagai jembatan antara pemilik dan Store Manager dengan karyawan yang ada dibawahnya.

##### d. Pramuniaga

Mendampingi dan melayani konsumen sewaktu melakukan transaksi penjualan.

Menjaga kebersihan toko.

Membuatkan faktur penjualan barang untuk konsumen.

##### e. Administrasi

Bertugas sebagai kasir, yang mengelola administrasi penjualan barang.

Mengatur, melaksanakan dan mengawasi semua kegiatan administrasi

Mengatur pengurusan surat-surat lain yang bersangkutan dengan kepentingan toko, menjaga dan memelihara serta menambah sarana perusahaan

Membuat anggaran atau laporan keuangan

Memelihara bukti-bukti transaksi yang berhubungan dengan keuangan mulai dari pembelian material

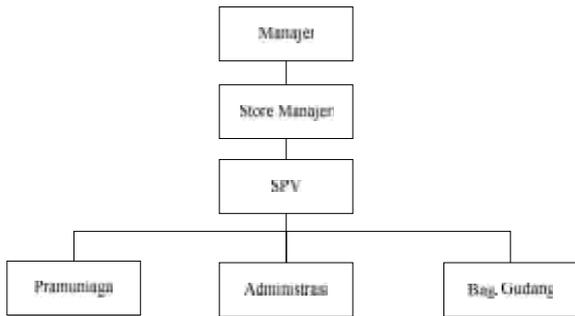
Pembuatan Cash dan Flow Keuangan

Penyelesaian keuangan pekerjaan untuk upah tenaga kerja.

##### f. Bagian Gudang

Mendistribusikan barang yang telah dipesan oleh konsumen

Menerima barang masuk dengan melaporkan setiap transaksi yang masuk



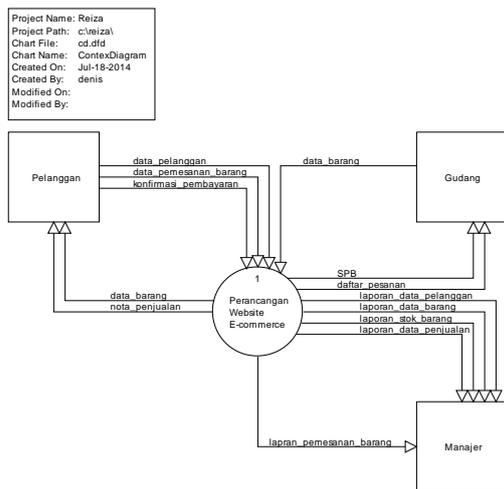
Gambar 4.1 Struktur organisasi

#### 4.2 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan (misalnya di harddisk, diskete, dan lain sebagainya).

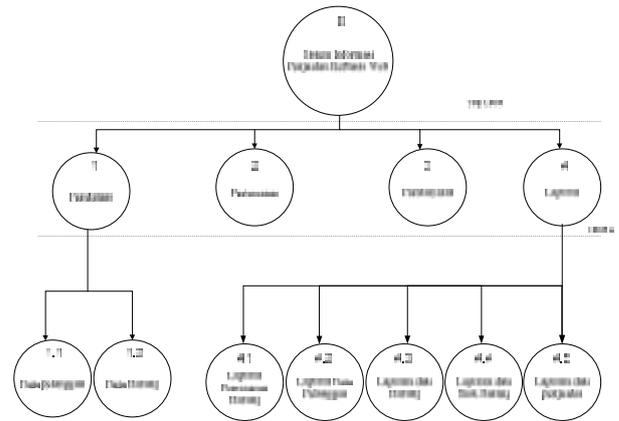
Untuk lebih merinci mengenai rancangan sistem baru perlu dijabarkan sebuah Data Flow Diagram (DFD) yang merupakan penguraian dari proses utama yang tertera pada Context Diagram.

#### 4.3 Context Diagram:

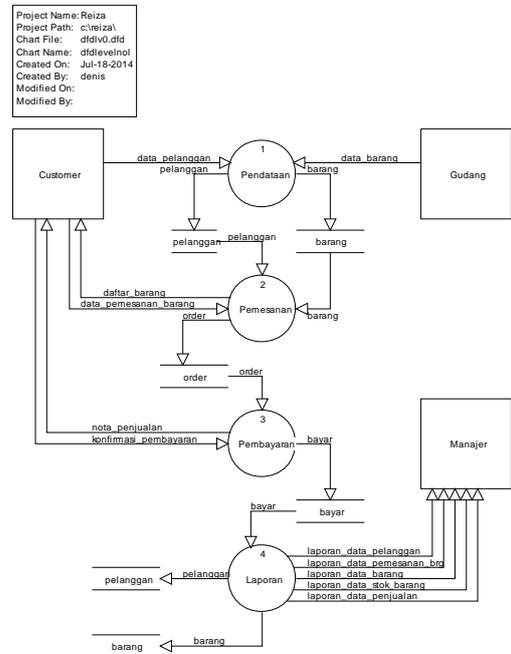


Gambar 4.2 Context Diagram

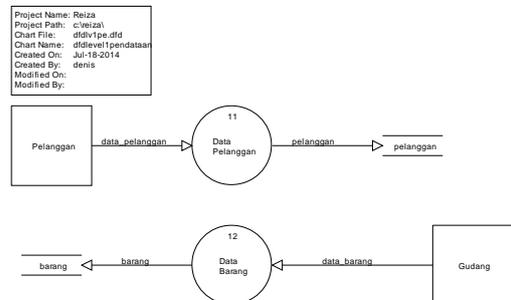
#### 4.4 Dekomposisi Diagram



#### 4.5 DFD Level 0

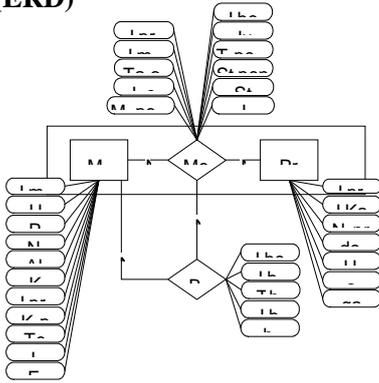


#### 4.6 DFD Level 1



Gambar 4.3 Data Flow Diagram (DFD) Level 1

**4.7 Entity Relationship Diagram (ERD)**



**Gambar 4.4 Entity Relationship Diagram (ERD)**

**4.8 Desain web**

**1. Halaman Utama**

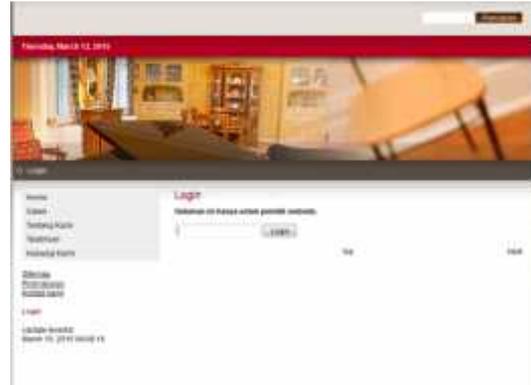
Halaman utama web ini sebagai tampilan awal web, dapat dilihat pada Gambar 4.18 sebagai berikut :



**Gambar 4.13 Desain Halaman Utama**

**2. Halaman Login Admin**

Halaman ini berfungsi untuk masuk sebagai admin dapat dilihat pada Gambar 4.19 sebagai berikut :



**Gambar 4.14 Desain Halaman Login Admin**

**3. Desain Halaman Galeri**

Halaman galeri berfungsi sebagai menu yang menampilkan produk. Adapun bentuk dari desain Galeri dapat dilihat pada Gambar 4.20 sebagai berikut :



**Gambar 4.15 Desain Halaman Galeri**

**4. Desain Halaman Detail Pesan**



**Gambar 4.16 Desain Halaman Detail Pesan**

**5. Desain Halaman Pemesanan Barang**



**Gambar 4.22 Desain Halaman Pemesanan Barang**



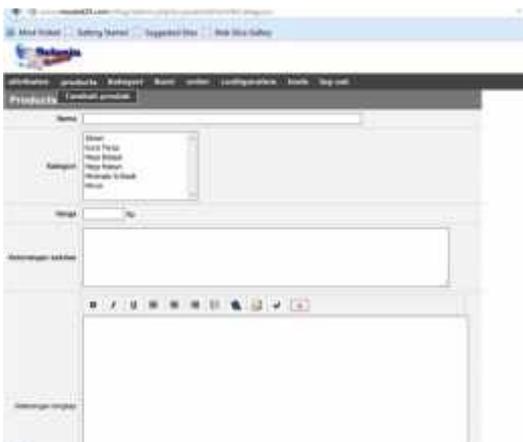
**Gambar 4.25 Desain Halaman Status Order**

## 6. Desain Halaman Utama Admin



**Gambar 4.23 Desain Halaman Utama Admin**

## 7. Desain Halaman Tambah Produk



**Gambar 4.24 Desain Halaman Tambah Produk**

## 8. Desain Halaman Status Order

## 4.9 Tahap Maintenance

Tahapan maintenance adalah tahapan yang melakukan perawatan atas website Meubel24 Namun sebelum maintenance perlu dijelaskan terlebih dahulu cara mengupload situs kedalam domain.

1. Beli alamat situs di situs online penjual domain internet salah satu situsnya yaitu [www.masterweb.com](http://www.masterweb.com). Dengan memasukan nama situs yang ingin di pake, jumlah kuota kapasitas domain. Kemudian lakukan pembayaran atas situs tersebut
2. Pengguna mendapatkan alamat untuk control panel atas situs yang dibuat beserta akun dan password domain tersebut di email.
3. Pengguna masuk ke control panel domain tersebut. Dan upload file php dan database ke dalam situs tersebut
4. Rubah setingan koneksi file php yang awalnya localhost dirubah sesuai dengan user domain
5. Situs siap digunakan.
6. Setelah situs siap digunakan maka dilakukan perawatan meliputi Hindari dari virus computer Lakukan Backup Database sistem secara berkala

Lakukan sosialisasi/pelatihan penggunaan program supaya tidak terjadi salah memasukan data

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 KESIMPULAN

Bedasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan di mebel 24 terhadap system yang telah diterapkan pada saat ini maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan dilakukannya pemakaian sistem informasi yang tepat terutama dalam mengatasi masalah penjualan pada mebel 24 maka hasil yang akan diperoleh dalam menangani masalah tersebut akan jauh lebih cepat.
2. Sistem Informasi web e-commerce mudah dikarenakan ada proses jual online secara cepat, khususnya pada penjualan online furniture mebel 24.
3. Dengan terwujudnya website e-commerce tersebut dapat memberikan kemudahan-kemudahan bagi pihak mebel 24 sendiri dalam penjualan furniture

### 5.2 .SARAN – SARAN

Dari sistem informasi yang diusulkan, maka penulis memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Website E-commerce ini dapat dikembangkan dengan menampilkan user interface web yang lebih menarik dan diterapkannya multi language dalam website
2. Dalam proses optimasi, perlu adanya sistem komputerisasi agar proses penjualan untuk tiap harinya dapat diproses dengan mudah dan tercatat dengan detail

## DAFTAR PUSTAKA

Abdul kadir.2003.Pemrograman

WEB

Mencakup:HTML,CSS,Java  
aScript&PHP

Codd, F., 1979. *Extending the Database Relational Model to Capture More Meaning*. New Jersey: ACM TODS 4

Kristanto, Harianto. 1994. *Konsep Perancangan Database*. Yogyakarta: Andi Offset

Kurniadi, Adi. 2001. *Pemrograman Visual Basic 6*. Jakarta: Elex Media Komputindo

Kusumo, Ario Suryo. 2000. *Buku Latihan Microsoft Visual Basic*. Jakarta: Elex Media Komputindo

Martin, J., 1975. *Computer Database Organizations, part I & II*. New Jersey: Prentice Hall

[www.w3.org/10](http://www.w3.org/10) November

2014/pukul 11.10 WIB.