

## PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA STORY CAFE

Edy Widodo<sup>1)</sup>, Winda Widodo<sup>2)</sup>

Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Teknologi Pelita Bangsa  
[ewidodo@pelitabangsa.ac.id](mailto:ewidodo@pelitabangsa.ac.id)

Disetujui, 26 September 2018

### Abstraksi

Teknologi internet merupakan efek yang sangat besar pada perdagangan atau bisnis. Hanya dari rumah atau ruang kantor, calon pembeli dapat melihat produk produk pada layar komputer atau handphone, mengakses informasinya. Media internet sangatlah dibutuhkan dalam hal promosi mengenai produk-produk yang akan dipasarkan, karena sudah tidak efektif lagi jika kita masih memakai cara lama sebagai media penyampaian informasi dan penjualan produk. Dengan metode yang digunakan, penulis mampu merancang website sistem informasi promosi dan transaksi penjualan pada Story Cafe. Website ini dirancang untuk meningkatkan promosi penjualan, memudahkan dalam transaksi penjualan, dan memperluas ruang lingkup pemasaran.

**Kata Kunci :** Penjualan, Web, Perancangan

### Abstract

*Internet technology has a huge effect on commerce or business. Only from home or office space, prospective buyers can view products on a computer or cellphone screen, accessing the information. Internet media is needed in terms of promotion of products to be marketed, because it is no longer effective if we still use the old method as a medium for delivering information and selling products. With the method used, the author is able to design a promotional information system and sales transactions at the Story Cafe. This website is designed to increase sales promotion, facilitate sales transactions, and expand the scope of marketing.*

**Keywords:** Sales, Web, Design

### 1. Pendahuluan

Teknologi internet merupakan efek yang sangat besar pada perdagangan atau bisnis. Hanya dari rumah atau ruang kantor, calon pembeli dapat melihat produk produk pada layar komputer atau handphone, mengakses informasinya, memesan dan membayar dengan pilihan yang tersedia. Berkembangnya usaha usaha penjualan produk secara online pada saat ini menjadikan teknologi internet menjadi sangat penting peranannya dalam menunjang jalannya bisnis terutama dalam bidang penjualan. Media internet sangatlah dibutuhkan dalam hal promosi mengenai produk-produk yang akan dipasarkan, karena sudah tidak efektif lagi jika kita masih memakai cara lama sebagai media penyampaian informasi dan penjualan produk.

Salah satunya pada StoryCafe yang merupakan salah satu kafe atau kedai kopi yang menjual berbagai macam makanan dan minuman. Seiring dengan perkembangan teknologi internet yang semakin pesat, Story Cafe berkeinginan untuk meningkatkan promosi dan transaksi penjualan lewat media internet. Dengan demikian, Story Cafe ingin menerapkan sistem penjualan berbasis web yang biasa disebut dengan penjualan online atau e-commerce.

### 2. Tinjauan Studi

#### 2.1. Perancangan Sistem

Desain atau perancangan dalam pembangunan perangkat lunak menurut Rosa A.S. dan M. Shalahuddin (2016:23) merupakan upaya untuk mengonstruksi sebuah sistem yang memberikan kepuasan (mungkin informal) akan spesifikasi kebutuhan fungsional, memenuhi target, memenuhi kebutuhan secara implisit atau eksplisit dari segi performansi maupun penggunaan sumber daya, kepuasan batasan pada proses desain dari segi biaya, waktu dan perangkat. Perancangan sistem menurut Tata Sutabri (2014:113) adalah

kegiatan yang merupakan prosedur untuk mengkonversi spesifikasi logis ke dalam sebuah rancangan logik sebagai suatu bentuk dari model sistem yang akan dirancang. Analisis dan perancangan sistem menurut Kenneth E. Kendall dan Julie E. Kendall (2013:7) digunakan untuk menganalisis, merancang, dan mengimplementasikan peningkatan-peningkatan fungsi bisnis yang bisa dicapai melalui penggunaan sistem informasi terkomputerisasi. Dari kutipan tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa perancangan sistem adalah sekumpulan aktivitas yang menggambarkan secara rinci bagaimana sistem akan berjalan. Hal itu bertujuan untuk menghasilkan produk perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan user.

## **2.2. Sistem**

Sistem menurut Eti Rochaety, Faizal Ridwan.Z, dan Tupi Setyowati (2013:3) dapat didefinisikan sebagai suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Dari kutipan tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa Sistem adalah sekumpulan unsur-unsur yang berada dalam keadaan yang berinteraksi. Untuk memahami atau mengembangkan suatu sistem menurut Tata Sutabri (2014:13) maka perlu membedakan unsur-unsur dari sistem yang membentuknya.

## **2.3. Informasi**

Informasi menurut Tata Sutabri (2014:22) adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Informasi menurut Dr. Sudaryono (2015:243) adalah data yang sudah diolah dan memiliki potensi bermanfaat bagi seseorang. Dilihat dari asal kelahirannya, informasi adalah suatu rekaman fenomena yang diamati. Informasi menurut Eti Rochaety, Faizal Ridwan.Z, dan Tupi Setyowati (2013:6) adalah kumpulan data yang telah diolah baik bersifat kualitatif maupun kuantitatif dan memiliki arti lebih luas. Dari kutipan tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa Informasi adalah hasil pemrosesan, manipulasi dan pengorganisasian/penataan dari sekelompok data yang mempunyai nilai pengetahuan bagi penggunanya. Fungsi utama informasi menurut Tata Sutabri (2014:24) adalah menambah pengetahuan atau mengurangi ketidakpastian pemakai informasi. Informasi yang disampaikan kepada pemakai mungkin merupakan hasil dari data yang dimasukkan ke dalam pengolahan. Data merupakan bentuk mentah yang belum dapat bercerita banyak sehingga perlu diolah lebih lanjut. Data diolah melalui suatu model agar menghasilkan informasi.

## **2.4. Transaksi Penjualan**

Transaksi penjualan menurut Bunafit Nugroho (2013:189) yaitu transaksi menjual barang atau distribusi barang dari gudang atau toko kita kepada pelanggan (Customer). Transaksi penjualan menurut Tata Sutabri Komponen sistem penunjang keputusan adalah sebagai berikut (Darmanto, 2014) : (2014:152) adalah persetujuan jual beli antara dua pihak. Transaksi penjualan menurut I Putu Agus Eka Pratama (2015:3) dilakukan secara langsung melalui tatap muka antara penyedia barang dan jasa dengan para konsumen.

Dari kutipan tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa transaksi penjualan ialah ilmu dan seni mempengaruhi pribadi yang dilakukan oleh penjual, untuk mengajak orang lain bersedia membeli barang atau jasa yang ditawarkan.

## **2.5. E-Commerce**

E-Commerce menurut I Putu Agus Eka Pratama (2015:2) didefinisikan sebagai semua bentuk proses pertukaran informasi antara organisasi dan stakeholder berbasis media elektronik yang terhubung ke jaringan internet. Ecommerce menurut Kenneth E. Kendall dan Julie E. Kendall (2013:519) adalah melakukan bisnis secara elektronik termasuk melalui e-mail, teknologi web, BBS, kartu pintar, EFT, dan EDI antara pemasok, konsumen, perwakilan pemerintah, dan perusahaan-perusahaan lainnya untuk menjalankan kegiatan-kegiatan bisnis, administratif dan konsumen. Aplikasi penjualan E-Commerce menurut Anton Subagia (2017:179) memiliki beberapa fitur dasar yang digunakan untuk menangani manajemen sebuah penjualan produk secara online. Dari kutipan tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa E-Commerce adalah melakukan proses menjual dan membeli barang atau jasa melalui sistem elektronik pada jaringan internet.

## **3. Design Penelitian dan Metodologi**

### **3.1. Metode Pendekatan Sistem**

Pendekatan Sistem adalah proses tahapan-tahapan pemecahan masalah yang dijabarkan secara detail yang setiap langkah nya dipahami untuk menghasilkan sebuah solusi yang mudah untuk diterapkan. Metode pendekatan yang digunakan adalah metode pendekatan berorientasi objek (OOP). Adapun alat bantu yang digunakan yaitu: Flow Chart, Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, dan Class Diagram.

### **3.2. Metode Pengembangan Sistem**

Pada penelitian ini penulis menggunakan pendekatan sistem yaitu dengan metode SDLC yang terfokus pada satu model pengembangan sistem yaitu Prototype. Prototype merupakan suatu pendekatan yang memuat suatu model yang memperlihatkan fitur suatu produk, layanan, atau sistem usulan. Dengan

metode prototype ini pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem. Dalam pembangunan sistem, metode prototype fokus kepada kepuasan user. Pembangunan sistem menjadi lebih mudah karena pemakai mengetahui apa yang user harapkan.

#### 4. Hasil Dan Pembahasan

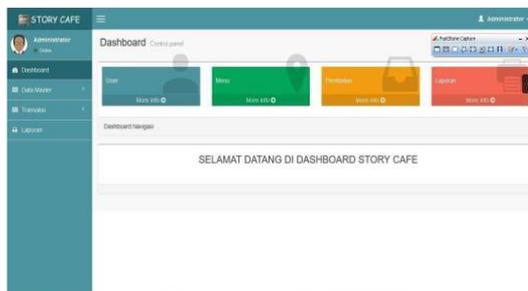
##### 4.1. Interface

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut

1. Data Kriteria



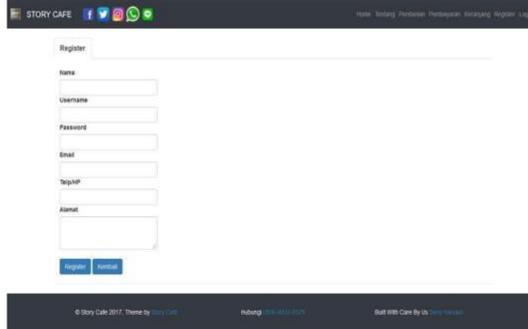
Gambar2. Menu Home



Gambar 3. Menu Dashboard

2. Menu Register

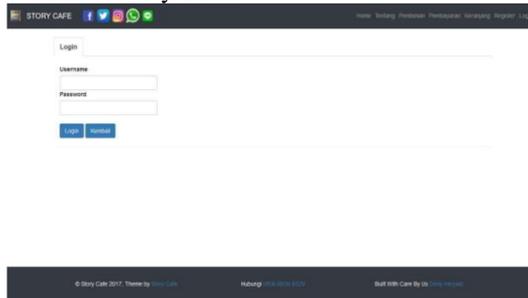
Menu register adalah menu pendaftaran untuk konsumen (user) yang belum mempunyai akun di website Story Cafe.



Gambar 4. Menu Register

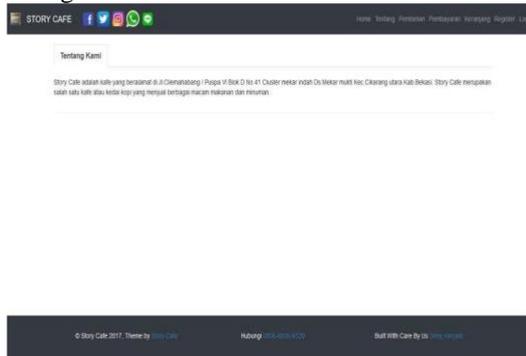
3. Menu Login

Menu login adalah menu untuk masuk website Story Cafe apabila sudah mendaftar dan mempunyai akun website Story Cafe.



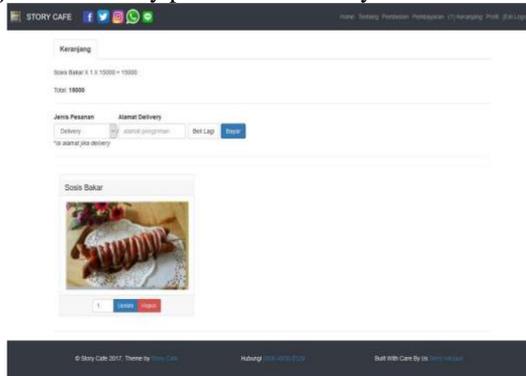
Gambar 5. Menu Login

4. Menu Tentang  
Hasilnya adalah sebagaiberikut :



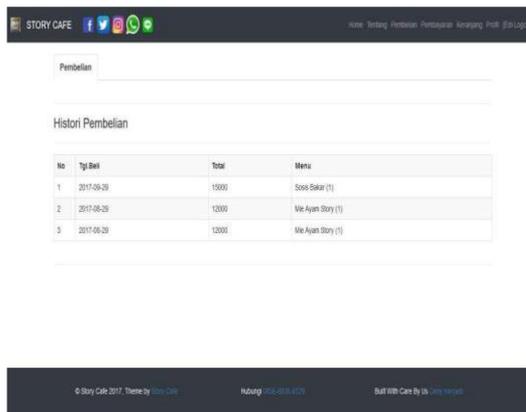
Gambar 6. Menu Tentang

5. Menu Keranjang  
Menu keranjang adalah menu beli atau menu order makanan atau minuman serta jenis pesanan baik nomor meja atau delivery pada website Story Cafe.



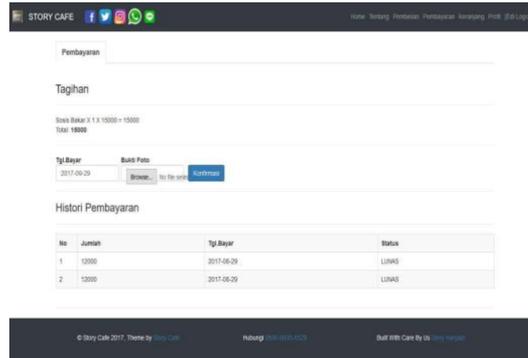
Gambar 7. Menu Keranjang

6. Menu Pembelian  
Menu pembelian adalah menu yang berisi history pembelian konsumen pada website Story Cafe.



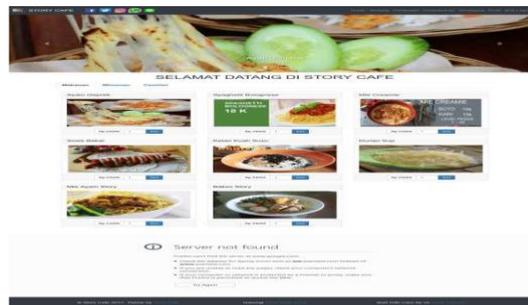
Gambar 8. Menu Pembelian

7. Menu Pembayaran  
Menu pembayaran adalah menu yang berisi tagihan konfirmasi bukti pembayaran dan history pembayaran pada website Story Cafe.



**Gambar 9.** Menu Pembayaran

8. Menu Logout  
Menu logout adalah menu untuk keluar dari akun website Story Cafe.



**Gambar 10.** Menu Logout

## 5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada perancangan sistem informasi ini, maka penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan antara lain sebagai berikut:

1. Dengan metode yang digunakan, penulis mampu merancang website sistem informasi promosi dan transaksi penjualan pada Story Cafe yang terdiri dari sisi front end (user): Home, Tentang Kami, Pembelian, Pembayaran, Keranjang, Register, Login, dan Logout serta sisi back end (admin): Data Master (User, Menu, dan Meja), Transaksi (Pembelian dan Pembayaran), dan Laporan (Pembelian dan Pembayaran).
2. Website ini dirancang untuk meningkatkan promosi penjualan, memudahkan dalam transaksi penjualan, dan memperluas ruang lingkup pemasaran.
3. Baik user maupun admin menjadi lebih mudah dalam melakukan dan
4. memonitor transaksi yang sudah dilakukan.

## Daftar Pustaka

- C. Surya. 2018. "Penilaian Kinerja Dosen Menggunakan Metode Topsis (Studi Kasus : Amik Mitra Gama)," *Jurnal Resti*, Vol. 2. No. 1, Pp. 322–329
- D. Fatmawati.2016. "Sistem Pengambilan Keputusan Kelayakan Bagi Calon Penerima Dana Bantuan Masyarakat Miskin Menggunakan Metode Topsis Berbasis Web", *Jurnal Informatika Merdeka*.Vol. 1, No. 1, Pp.18–28
- Kendall, Kenneth E dan Kendall, Julie E 2011. *Systems Analysis And Design*. Pearson Education Inc, New Jersey
- Tata Sutabri. 2014. *Analisis Sistem Informasi*, ANDI, Yogyakarta.
- A.S, Rosa, dan M. Shalahuddin. 2016. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Setyowati, W.A.E, dkk. (2014). *Skrining Fitokimia dan Identifikasi Komponen Utama Ekstrak Metanol Kulit Durian (Durio zibethinus Murr.) Varietas Petruk*. Jurnal Seminar Nasional Kimia dan Pendidikan Kimia VI. ISBN ( 979363175-0): 271-280.
- H. Hertyana. 2018. "Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Karyawan Terbaik Menggunakan MetodeTopsis" *Jurnal Ilmu Pengetahuan*. Vol. 4, No. 1, Pp. 43–48