

SISTEM INFORMASI PENJUALAN PRODUK CHINGKU PADA PT MARKETAMA INDAH CABANG SAMPIT BERBASIS WEB

Husin, Siti Haisyatul Rahmah

ABSTRAKSI

PT Marketama Indah cabang sampit adalah distributor yang bergerak dibidang penjualan produk minuman terkenal yaitu adem sari dan di distribusikan ketoko toko yang ada di sampit. Dalam rangka untuk menyalurkan atau menjual barang di perlukan jasa seorang sales untuk menawarkan barang secara langsung ke toko-toko yang ada di sampit. Pada proses inilah kadangkala tidak hanya jasa seorang sales yang di perlukan tapi juga di perlukan suatu sistem informasi untuk melayani konsumen secara maksimal.

Tugas TA ini untuk merancang suatu sistem informasi penjualan online yang bermanfaat untuk menawarkan dan menyebarkan informasi yang baik dengan cepat dan mudah, dan juga diharapkan dapat melayani konsumen secara maksimal. Perancangan sistem dalam merancang penjualan online ini dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak *dreamweaver cs6* dan dengan *database mysql* sebagai media penampung datanya. Sistem penjualan ini meliputi pemakaian situs oleh pelanggan seperti registrasi pelanggan, pembelian dan pemesanan barang.

Kata kunci— Sistem Informasi, **Sistem Informasi**, *Dreamweaver cs6*, *Database*, *Mysql*, **Distributor**

PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi dan Informasi di era *globalisasi* ini memiliki peranan yang sangat vital seiring berkembang pesatnya teknologi terutama komputer yang sudah digunakan di segala bidang, baik bidang pendidikan, bisnis, hiburan, pemerintahan dan lain sebagainya, yang dimaksudkan untuk mempermudah pekerjaan. Selain itu kebutuhan akan suatu informasi merupakan suatu kebutuhan untuk menunjang kinerja suatu perusahaan agar dapat bersaing dengan perusahaan lain yang bergerak dibidang yang sama. Sehingga menyebabkan semakin meningkatnya kebutuhan akan suatu informasi untuk menunjang kinerja perusahaan.

PT.Marketama Indah Cabang Sampit merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang penjualan produk minuman

Ademsari. Dimana perusahaan ini bertindak sebagai Distributor yang mendatangkan produk minuman Ademsari ke berbagai Toko yang tersebar di Sampit. Dalam proses penjualan barang ke pelanggan di perlukan seorang *sales* untuk menawarkan produk ke Toko.

Sales kesulitan dalam menjual barang ke toko karena keterbatasan cara penjualan yaitu menjual dengan datang langsung ke toko. Selanjutnya masalah tentang retur barang, kebanyakan retur barang untuk toko prosesnya masih terlalu lambat dalam segi penanganan barang yang masa kadaluarsanya habis. Toko yang ingin meretur barang harus menghubungi *sales* dan menunggu giliran jadwal kunjungan *sales* perminggu yang kadang kala tidak terkunjungi.

Oleh sebab itu untuk mempermudah kinerja *sales* maka perlu diadakan pembuatan sistem informasi yang mampu mengatasi masalah masalah tersebut.

I. MODEL DESAIN SISTEM

Model dari sistem informasi dirancang dalam bentuk logika. Permodelan tersebut digambarkan dalam bentuk bagan diantaranya adalah:

1. Bagan Konteks (*Context Diagram*)

Bagan Konteks yaitu diagram tingkat atas, merupakan diagram dari sebuah sistem yang menggambarkan aliran-aliran data yang masuk dan keluar dari sistem dan yang masuk dan keluar dari entitas luar. Sistem yang dimaksud adalah untuk menggambarkan sistem yang sedang berjalan. Mengidentifikasi awal dan akhir data awal data akhir yang masuk dan keluar sistem. Diagram ini merupakan gambaran umum sistem yang nantinya akan dibuat. Secara uraian dapat dikatakan bahwa diagram konteks itu berisi siapa saja yang memberikan data (*inputan*) ke sistem serta kepada siapa data informasi yang harus dihasilkan sistem. Jadi dalam diagram ini dibutuhkan adalah:

- Siapa saja pihak yang akan memberikan data ke sistem.
- Data apa saja yang diberikannya ke sistem.
- Kepada siapa sistem harus memberikan informasi atau laporan.
- Apa saja isi atau jenis laporan yang harus dihasilkan sistem.

2. Bagan Berjenjang (*Level Diagram*)

Setelah pembuatan konteks diagram akan dilanjutkan dengan pembuatan bagan berjenjang atau *level diagram*,

level diagram dapat diartikan sebagai penggambaran konteks diagram yang lebih rinci (*Overview Diagram*). Tiap-tiap proses *level 0* akan digambarkan secara rinci.

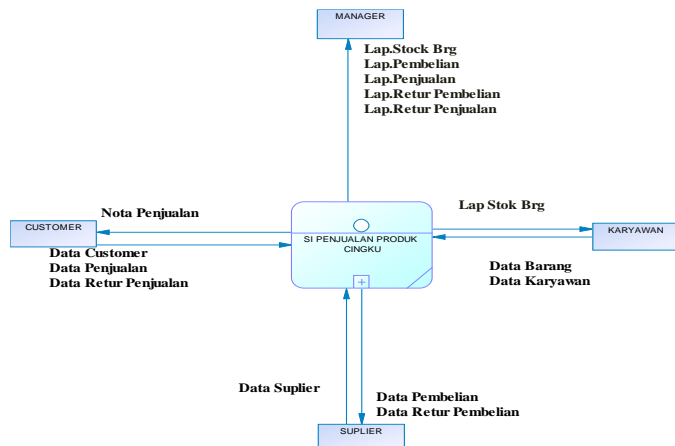
3. Bagan Arus Data (*Data Flow Diagram*)

Data flow diagram 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 (misalnya lewat telepon, surat dan sebagainya) atau lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan (misalnya *file* kartu, *microfiche*, *hard disk*, *tape*, *diskette* dan lain sebagainya). *Data flow diagram* merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur (*structured Analysis and design*).

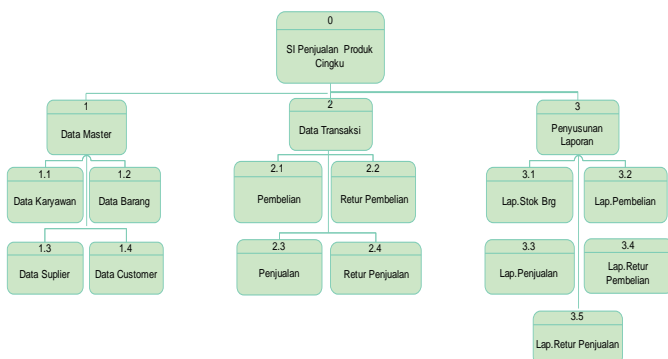
II. ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Model dari sistem informasi dirancang dalam bentuk logika. Permodelan tersebut digambarkan dalam beberapa bagan, diantaranya Bagan Konteks (*Context Diagram*), Bagan Berjenjang (*Level Diagram*), Bagan Arus Data (*Data Flow Diagram*), Bagan Relasi Entitas (*Entity Relationship Diagram*), Model Data Relasional (*Relational Data Model*).

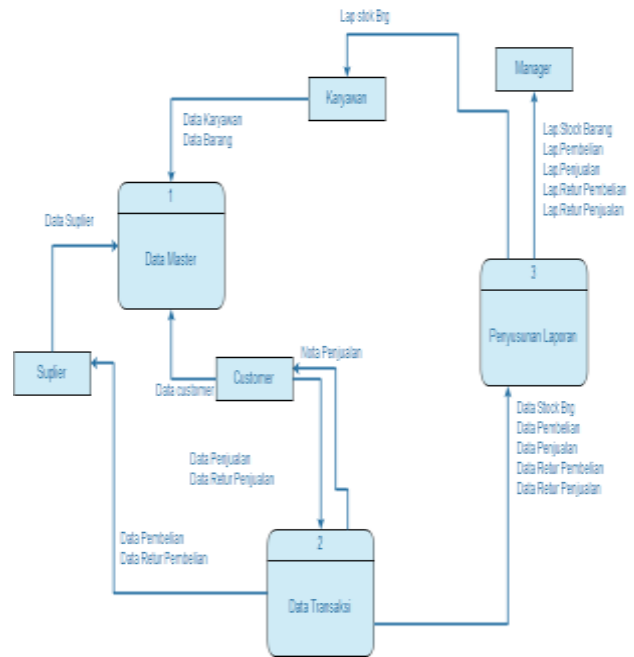
A. Bagan Konteks (*context Diagram*)



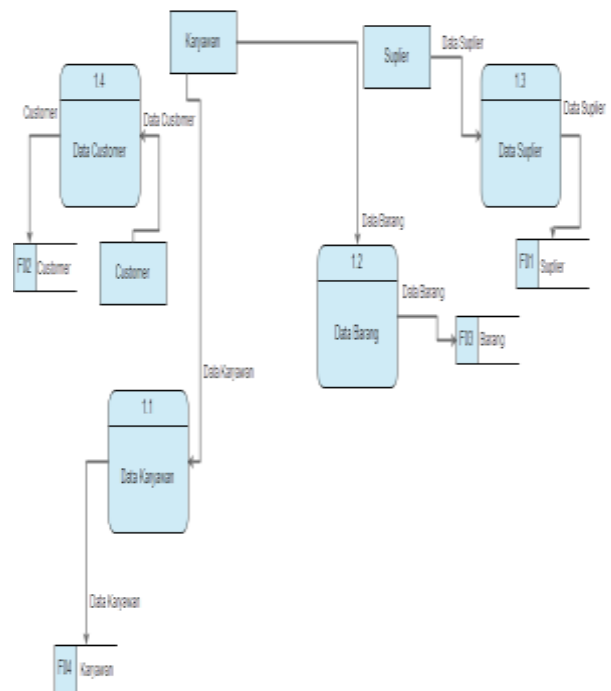
B. Bagan Berjenjang (*Level Diagram*)



C. Bagan Arus Data (*Data Flow Diagram*)



D. DFD Proses Data Master



III. HASIL DAN IMPLEMENTASI

A. SPESIFIKASI SISTEM

Didalam sistem informasi tersebut, memerlukan suatu perangkat keras dan perangkat lunak yang mendukung berjalannya sistem tersebut. Perangkat-perangkat tersebut adalah sebagai berikut:

B. Spesifikasi Perangkat Keras

Sistem Informasi PENJUALAN PRODUK CHINGKU PADA PT.MARKETAMA INDAH CABANG SAMPIT BERBASIS WEB ini diimplementasikan dan dicoba dengan nama domain <http://localhost/chingku/index.php> dengan menggunakan spesifikasi perangkat keras sebagai berikut:

1. Processor : Intel(R) Celeron(R) CPU 887 @1.40GHz 1.40GHz
2. Monitor : Intel HD Graphics
3. Hard Disk : 320.00 GB
4. RAM : 2.00GB
5. Printer: Canon iP2770

Spesifikasi Perangkat Lunak

Spesifikasi perangkat lunak yang digunakan pada adalah sebagai berikut:

1. Sistem Operasi : Windows 7 Ultimate
2. Bahasa Pemrograman: PHP & Java Script
3. Web Browser: Mozilla Firefox, Google Chrome, & Opera
4. Database: MySQL 5.1.3.0
5. Database Manager: PhpMyAdmin & Apache
6. Web Editor: Adobe Dreamweaver CS6
7. Desain: Adobe Photoshop CS3

C. IMPLEMENTASI PROGRAM

Didalam Sistem Informasi PENJUALAN PRODUK CHINGKU PADA PT.MARKETAMA INDAH CABANG SAMPIT. Terdapat beberapa *form* utama. *Form-form* tersebut mempunyai kegunaan masing-masing dan diantara *form* yang satu dengan *form* yang lainnya dapat saling berhubungan.

1. Tampilan Keseluruhan untuk pelanggan *Website*



2. Tampilan halaman *Administrator*



IV. KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Berdasarkan analisa sistem, tahap perancangan sistem sampai dengan pembuatan program aplikasi, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- a. Sistem Informasi Penjualan Produk Chingku sekarang bisa menambah data supplier, data karyawan, data barang dan data pelanggan.
- b. Bisa melakukan pembelian barang kesupplier untuk menambah stok barang, otomatis data stock barang bertambah.
- c. Bisa menjalankan proses pemesanan oleh customer dan melakukan retur pemesanan (retur penjualan) customer.
- d. Bisa menjalankan retur pembelian kesupplier oleh admin.
- e. Bisa Mencetak laporan stok barang, pembelian dan penjualan.

5.1 SARAN

Berdasarkan kesimpulan diatas maka perlu disarankan beberapa hal tentang program aplikasi yang dibuat, yaitu sebagai berikut :

- a. Untuk kedepannya bisa lebih dikembangkan menggunakan teknologi berbasis mobile misalnya dibuatkan aplikasi androidnya untuk diinstal di hp sales agar mudah ketika mengorder barang langsung dibuka diaplikasinya yang sudah terinstal di *gadget* dan tidak perlu lagi membuka alamat websitenya.
- b. Disarankan kedepannya pada pengembangannya bisa ditambahkan pada aplikasi agar bisa meramalkan kapan stok pelanggan habis dan memesan lagi dengan metode *moving average*.
- c. Disarankan ditambahkan pada aplikasi agar bisa membuat prediksi barang yang paling laku dengan sistem pendukung keputusan menggunakan metode *weighted product*.
- d. Pengembangan lebih lanjut aplikasi bisa dikembangkan dengan berbasis teknologi *life like character*.

Puspitasari, Heni. A. (2010). *Pemrograman Web Database dengan Database dan Mysql (Tingkat Mahir)*. Penerbit Andi: Yogyakarta . 2010

Saputra, Agus., feni Agustin. *Pemrograman CSS untuk pemula*. PT Elex Media Komputeriindo : Jakarta. 2011.

Simarmata, Janner. *Pengenalan Teknologi Komputer dan Informasi*. Andi: Yogyakarta.

Sutabri, Tata, S.kom, MM. *Sistem Informasi Manajemen*. Andi Offset : Yogyakarta. 2005.

Tantra, Rudy. *Manajemen Proyek Sistem Informasi*. Penerbit Andi: 2012.

Winarno, Edy ST. M.Eng, Ali Zaki. SmitDev Community, *Easy web programming with php plus HTML5*. PT Elex Media Komputeriindo: Jakarta. 2010.

REFERENSI

Jogiyanto HM. *Analisis Dan Desain Sistem Informasi*. Andi Offset : Yogyakarta. 2011.

Kadir, Abdul. Terra Ch. Triwahyuni. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Penerbit Andi: Yogyakarta. 2003 .

Komputer, Wahana. *Kamus Istilah Internet*. Andi: Yogyakarta.

Kurniawan, Hendra. *Aplikasi Inventory Menggunakan Java Neatbens,Xampp dan Ireport*. Penerbit Elex Media Komputindo: Jakarta.

Ladjamudin, Bin, Al-Bahra . *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Graha Ilmu: Yogyakarta. 2005.

Madcom. *Paduan Lengkap Adobe Photoshop CS3*. Penerbit Andi: Yogyakarta.2011.

MADCOMS. *Aplikasi Program Terintegrasi dengan visual basic 6.0*. Penerbit Andi: 2011.

Nugroho, Bunafit. *Database Relasional Dengan MySQL*. Andi Offset: Yogyakarta. 2004.

Parangingangin, Kasiman. *Aplikasi Web dengan PHP Dan Mysql*. Graha Ilmu: Yogyakarta.2011.