

SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* DI CV.GALAXY COMPUTER BEBRASIS PHP & MySQL

Dwian Hidayat, Dwi Wahyu Prabowo
UNIVERSITAS DARWAN ALI SAMPIT KALIMANTAN TENGAH

Intisari- CV. Galaxy Computer merupakan toko yang menjual komputer dengan memfokuskan pada pelayanan dan kualitas barang yang dijualnya. Sulitnya konsumen untuk mengetahui produk yang diinginkan dan sulitnya mencari media promosi. Desain penelitian yang digunakan adalah bersifat deskriptif dengan pendekatan studi kasus pada CV. Galaxy Computer. Metode pendekatan yang digunakan terstruktur dan metode pengembangan sistem informasi e-commerce yang dibuat sekarang menggunakan prototype, dengan alat bantu pengembangan sistem berupa rich picture, diagram konteks, DFD, dan alat perancangan yang diusulkan berupa ERD. Dalam implementasinya, konsumen dapat melihat produk terbaru dan tersedia yang dijual pada halaman utama website, konsumen hanya perlu mendaftar, melakukan login, memilih produk dan membeli produk yang ingin dibeli. Konsumen dapat melihat dan membeli produk dimana saja dan kapan saja yang terhubung dengan jaringan internet.

1.1 Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan informasi di era *globalisasi* ini memiliki peranan yang sangat vital seiring berkembangpesatnya teknologi terutama internet. CV.Galaxy Computer Sampit merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang penjualan. Dalam proses penjualan komputer, pelanggan harus datang langsung ke toko untuk melihat dan membeli komputer tersebut. Dengan membuat suatu sistem penjualan yang menggunakan teknologi internet (*e-commerce*) ini akan memudahkan pembeli untuk melakukan transaksi atau hanya untuk mengetahui barang-barang yang tersedia di CV.Galaxy Computer Sampit Menggunakan sistem informasi penjualan secara *online* pada CV.Galaxy Computer Sampit diharapkan dapat menjadi media promosi yang tepat dan meningkatkan penjualan serta memperluas pemasaran. Selain itu membantu konsumen untuk mengetahui ketersediaan produk yang ada tanpa harus mengunjungi CV.Galaxy Computer Sampit.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang dan membangun sebuah sistem informasi *e-commerce* yang dapat mengelola data barang, data konsumen, transaksi

pembelian, transaksi pembayaran beserta laporan-laporannya?

2. Bagaimana memanfaatkan teknologi informasi untuk mengembangkan sebuah *website* sebagai media penjualan dan promosi pada CV.Galaxy Computer ?
3. Bagaimana cara menampilkan info produk agar pelanggan dapat langsung melihat produk yang terbaru dan yang tersedia?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Merancang dan membangun sebuah sistem informasi *e-commerce* yang dapat mengelola data barang, data konsumen, transaksi pembelian, transaksi pembayaran beserta laporan-laporannya
2. Memanfaatkan teknologi informasi untuk mengembangkan sebuah *website* sebagai media penjualan dan promosi pada CV.Galaxy Computer.
3. Menampilkan info produk agar pelanggan dapat langsung melihat produk yang terbaru dan yang tersedia.

1.4 Batasan Masalah

1. Data yang akan diolah pada sistem informasi ini adalah data konsumen, data barang, data ongkir, data pembayaran dan data pembelian.
2. Transaksi penjualan pada pelanggan yang digunakan hanya sebatas pada pembayaran lunas.
3. Layanan *website* ini hanya mencakup pulau Kalimantan.
4. Sistem informasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman html, php dan css.
5. Sistem informasi ini hanya dikelola oleh admin saja.
6. Tidak membahas sistem penggajian karyawan dan tidak membahas absensi karyawan.
7. Sistem informasi ini tidak mengelola laporan rugi laba dan laporan neraca.
8. Sistem informasi ini tidak membahas penambahan detail stok.
9. Pengiriman barang hanya menggunakan ekspedisi yang ada di CV.Galaxy Computer.

2.1 Pengertian Sistem

Terdapat dua kelompok pendekatan dalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekan kepada prosedur dan menekan kepada komponen dan elemen. Pendekatan sistem yang lebih menekan pada prosedur mendefinisikan sebagai [1]:

1. Suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu.
2. Sementara pendekatan sistem yang menekankan pada komponen atau elemen-elemen didefinisikan, sistem adalah elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

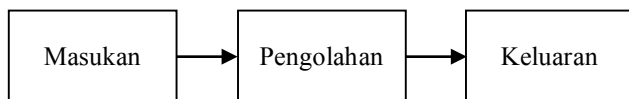
Dari pemahaman diatas, dapat disimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang saling berkaitan dan berhubungan untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

2.2 Bentuk umum Sistem

Bentuk umum dari sistem terdiri dari atas masukan, pengolahan, dan keluaran. Dalam bentuk umum sistem ini biasa melakukan satu atau bahkan lebih masukan yang akan diproses dan menghasilkan keluaran sesuai dengan yang di rencanakan sebelumnya.

Gambaran umum mengenai system ditunjukkan gambar berikut :

2.3 Penjualan



Penjualan adalah suatu usaha yang terpadu untuk mengembangkan rencana- rencana strategis yang diarahkan pada usaha pemuasan kebutuhan dan keinginan pembeli guna mendapatkan penjualan yang menghasilkan laba (Marwan A, 1986). Penjualan merupakan sumber hidup suatu perusahaan, karena dari perusahaan dapat diperoleh laba serta suatu usaha memikat konsumen yang diusahakan untuk mengetahui daya tarik mereka sehingga dapat mengetahui hasil produk yang dihasilkan. Menurut Winardi (1982), penjualan adalah suatu transfer hak atas benda-benda. Dari penjelasan tersebut dalam memindahkan atau mentransfer barang dan jasa diperlukan orang-orang yang bekerja di bidang penjualan seperti pelaksanaan dagang, agen, wakil pelayanan, dan wakil pemasaran.

2.4 Jenis Penjualan

Penjualan jika diidentifikasi dari perusahaannya dibedakan menjadi beberapa jenis:

1. Penjualan langsung yaitu penjualan dengan mengambil barang dari *supplier* dan langsung dikirim ke *customer*.
2. Penjualan stok gudang yaitu penjualan barang dari stok yang telah tersedia di gudang.
3. Penjualan kombinasi yaitu penjualan dengan mengambil barang sebagian dari *supplier* dan sebagian dari stok yang tersedia di gudang.

2.5 Pengertian E-Commerce

E-commerce merupakan suatu istilah yang sering digunakan atau didengar saat ini yang berhubungan dengan internet, dimana tidak seorangpun yang mengetahui jelas pengertian dari *e-commerce* tersebut. Berikut akan dipaparkan pengertian *e-commerce* menurut para ahli [13]:

1. Perdagangan elektronik atau yang disebut juga *e-commerce*, adalah penggunaan jaringan komunikasi dan komputer untuk melaksanakan proses bisnis. Pandangan populer dari *e-commerce* adalah penggunaan internet dan komputer dengan *browser* Web untuk membeli dan menjual produk. McLeod Pearson (2008 : 59).
2. Menurut Shely Cashman (2007 : 83) *E-commerce* atau kependekan dari elektronik commerce (perdagangan secara electronic), merupakan transaksi bisnis yang terjadi dalam jaringan elektronik, seperti internet. Siapapun yang dapat mengakses komputer, memiliki sambungan ke internet, dan memiliki cara untuk membayar barang-barang atau jasa yang mereka beli, dapat berpartisipasi dalam *e-commerce*.
3. Menurut Jony Wong (2010 : 33) pengertian dari *electronic commerce* adalah pembelian, penjualan dan pemasaran barang serta jasa melalui sistem elektronik. Seperti radio, televisi dan jaringan computer atau internet.

Jadi pengertian *e-commerce* adalah proses transaksi jual beli yang dilakukan melalui internet dimana *website* digunakan sebagai wadah untuk melakukan proses tersebut.

2.6 Rich Picture Diagram

Rich picture adalah penggambaran sistem atau situasi dengan menggunakan gambar-gambar. Gambaran keseluruhan dari orang, objek, proses, struktur, dan masalah pada keseluruhan proses bisnis yang ada di perusahaan. *Rich picture* digunakan untuk menggambarkan keseluruhan proses bisnis secara jelas dengan gambar dan hubungan antar gambar tersebut dengan penjelasan singkat agar orang yang melihat dapat dengan mudah untuk mengerti dan memahami maksud dari gambar tersebut.

2.7 Context Diagram

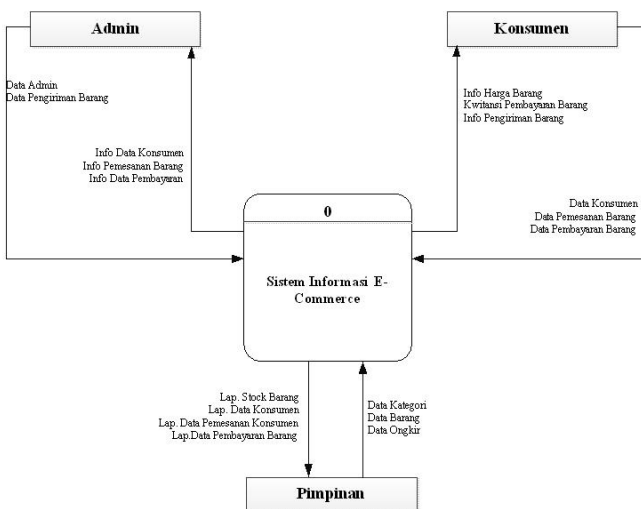
Diagram konteks adalah tingkat tertinggi dalam diagram alir data (DFD) dan hanya memuat satu proses, menunjukkan sistem secara keseluruhan. Proses tersebut di beri nomor nol. Diagram konteks mencakup masukan-masukan dasar, sistem umum dan keseluruhan. Diagram konteks dibuat untuk menggambarkan sumber serta tujuan data yang akan diproses. Dengan kata lain diagram konteks digunakan untuk menggambarkan sistem secara umum dari keseluruhan sistem yang ada

2.8 Kamus Data

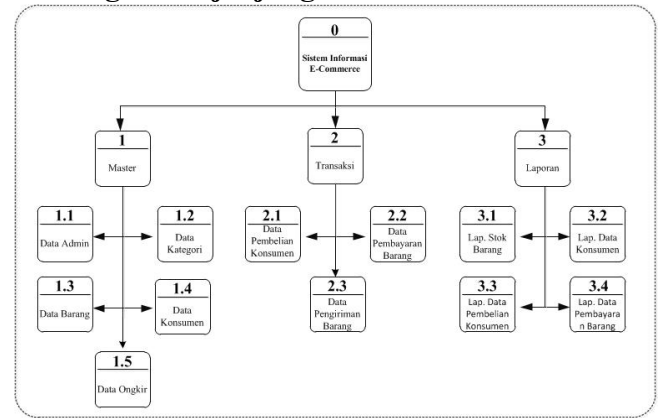
Kamus data sering disebut juga dengan sistem data *dictionary* adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Dengan menggunakan kamus data, analisis sistem dapat mengidentifikasi data yang mengalir di sistem dengan lengkap. Pada tahap analisis kamus data digunakan sebagai alat komunikasi antara analisis sistem dengan pemakai sistem tentang data yang mengalir di sistem, yaitu tentang data yang masuk ke sistem dan tentang informasi yang dibutuhkan oleh pemakai sistem.

3.1 Conteks Diagram

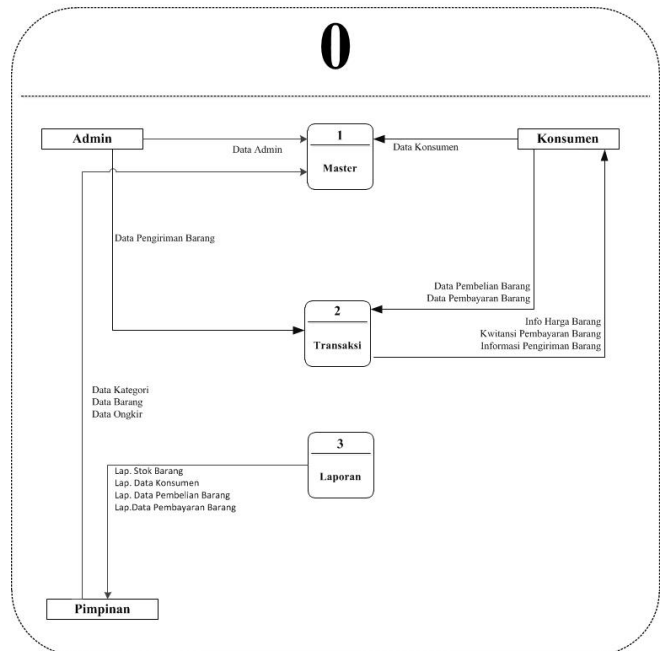
Diagram paling awal terdiri dari satu proses data dan menggambarkan ruang lingkup sistem informasi-*commerce* secara garis besar. Aliran diagram konteks memodelkan masukan ke sistem dan keluaran dari sistem.



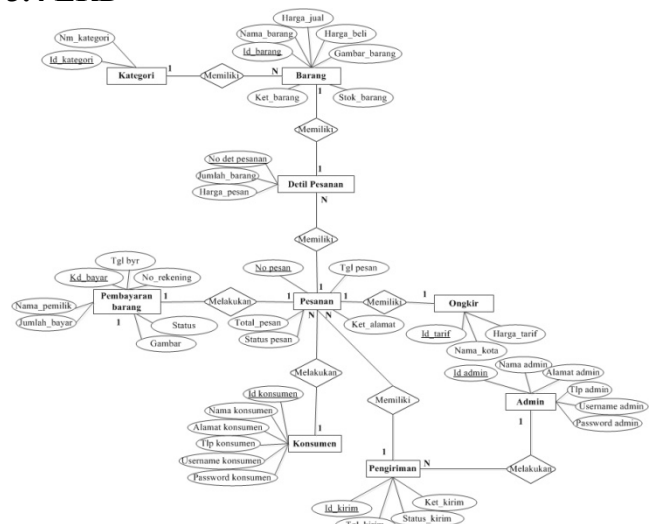
3.2 Bagan Berjenjang



3.3 DFD



3.4 ERD



4.1 Implementasi

4.1.1 Lingkungan Perangkat Keras (*Hardware*)

Website CV. Galaxy Computer ini diimplementasikan dan dicoba dengan nama domain <http://www.galcom.hol.es> pada web hosting <http://www.idwebhost.com> dengan menggunakan perangkat keras sebagai berikut:

- a. *Processor* : Intel Core i5-4210U
- b. *Monitor* : Generic PnP Monitor
- c. *Harddisk* : 500 GB
- d. *RAM* : 12 GB
- e. *Printer* : Epson L365 Series

4.1.2 Lingkungan Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan dalam mengimplementasikan Sistem Informasi *E-Commerce* di CV. Galaxy Computer ini yaitu sebagai berikut :

- a. Sistem Operasi : Microsoft Windows 7
- b. Bahasa Pemrograman : PHP & CSS
- c. Web Browser : Google Chrome & Mozilla Firefox
- d. Database : XAMPP, PhpMyadmin (MySQL)
- e. Web Editor: Adobe Dreamweaver CS 4 & Notepad ++
- f. Penulisan: Microsoft Word 2007

5.1 Kesimpulan

1. Website yang dibuat dapat membantu dalam pengolahan konten website yang meliputi pengolahan data barang, data konsumen, transaksi pembelian, transaksi pembayaran beserta laporan-laporannya.
2. Dengan memanfaatkan internet, CV. Galaxy Computer tidak hanya dapat berjualan secara offline dan melayani warga Sampit saja tapi bisa juga berjualan melalui website yang bisa menjangkau sampai keluar Sampit. Konsumen dapat melihat dan membeli produk dimana saja dan kapan saja yang terhubung dengan jaringan internet.
3. Dengan adanya website-commerce ini konsumen dapat melihat produk yang terbaru dan tersedia pada halaman utama website tersebut. Konsumen hanya perlu mendaftar, melakukan login, memilih produk dan membeli.

6.1 Saran

1. Tidak hanya proses penjualan yang dibahas tetapi juga untuk proses pembelian barang kepada supplier, sehingga proses keluar masuk barang dapat lebih tercatat dengan akurat, karena proses

pemasukan dan pengeluaran barang dapat dilakukan secara otomatis.

2. Didalam sistem ini belum tersedia laporan untuk menghitung laba rugi sehingga diharapkan untuk kedepannya memudahkan perusahaan melakukan perencanaan.
3. Mendapatkan diskon untuk membeinya jika melakukan pembelian produk dengan jumlah transaksi tertentu, yang bertujuan agar dapat meningkatkan daya tarik pengunjung untuk berbelanja pada website ini.

Referensi

- [1] R. Indriyani, "Sistem Informasi Penerimaan Barang dan Pengeluaran Barang di Gudang PT. Kia Mobil Dinamika," Universitas Komputer Indonesia, 2014.
- [2] Indrajani, *Perancangan Basis Data dalam All in 1*. 2011.
- [3] Al-Bahra bin Ladjamudin, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2005.
- [4] H.M. Jogiyanto, *Analisis Dan Desain*. Yogyakarta: Andi, 2005.
- [5] H.M. Jogiyanto, *Analisis Dan Desain*. Yogyakarta: Andi, 2008.
- [6] Davis, *Pengertian Informasi*. Jakarta: Herwin Goernia, 2003.
- [7] A. Kristanto, *Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Gaya Media, 2003.
- [8] U. N. Yogyakarta, "Pengertian Informasi." [Online]. Available: [eprints.uny.ac.id/8835/3/BAB 2-07520244080](http://eprints.uny.ac.id/8835/3/BAB%20-07520244080).
- [9] H.M. Jogiyanto, *Analisis Dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi, 2005.
- [10] A. Susanto, *No Title Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: Lingkar Jaya, 2004.
- [11] W. Hasyim, "Rancang Bangun Aplikasi Pencatatan Pesanan Pelanggan Pada CV. Mitra Karya Persada," 2013.
- [12] Unikom, "Pengertian Internet." [Online]. Available: elib.unikom.ac.id/download.php?id=200931.
- [13] Unikom, "E-Commerce," 2008.
- [14] U. Gunadarma, "Pengertian E-commerce."