

SISTEM PENJUALAN FURNITUR BERBASIS WEB PADA CV. FERDIOSA¹⁾ Dafid Ariyanto, ²⁾ Emmy Wahyuningtyas, MMT.^{1,2)} Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Univesitas Wijaya Kusuma Surabaya^{1,2)} Jalan Dukuh Kupang XXV/54, 60225, Surabaya, Jawa Timur, IndonesiaDafid.arry@gmail.com ¹⁾, emmy.cakep@gmail.com ²⁾**Abstrak**

CV. FERDIOSA salah satu perusahaan yg bergerak dalam bidang penjualan furniture. Sejauh ini pensosialisasian CV.FRDIOSA masih dilakukan secara sederhana yaitu melalui telepon dan kunjungan-kunjungan. Hal tersebut merupakan cara yang kurang efektif dan efisien karena selain membutuhkan banyak waktu, cara tersebut juga membutuhkan banyak biaya yang harus dikeluarkan. maka dari itu CV. FERDIOSA harus mempunyai strategi pemasaran yang semakin berkembang . Untuk itu dibutuhkan sebuah aplikasi berupa website yang mampu memberikan informasi mengenai produk kepada pelanggan dengan cepat melalui internet. Masalah ini dapat ditanggulangi dengan pembuatan website sebagai media yang memudahkan pelanggan dalam memperoleh informasi tentang harga, jenis, gambar dan ukuran produk yang di pasarkan CV. FERDIOSA. Dengan adanya website, pelanggan dapat melakukan pemesanan walaupun tempat penjualannya sangat jauh.

Kata Kunci: Sistem, Penjualan, Web

Abstract

CV. FERDIOSA one of the companies engaged in the sale of furniture. So far CV.FRDIOSA socialization is still done simply by phone and visits. This is a less effective and efficient way because in addition to requiring a lot of time, it also requires a lot of costs to be incurred. Therefore CV. FERDIOSA should have a growing marketing strategy. For that required an application in the form of a website that is able to provide information about products to customers quickly via the internet. This problem can be overcome with website pembutanulangi as a medium that allows customers in obtaining information about the price, type, image and size of products that are marketed CV. FERDIOSA. With the website, customers can place orders even though the place of sale is very far

Keywords: System Information, commerce

I. PENDAHULUAN

Penjualan berbasis web atau ecommerce adalah layanan jual beli produk yang dilakukan secara elektronik, dengan memanfaatkan internet yang mempermudah pelanggan untuk bertransaksi melalui perangkat mereka tanpa batasan waktu. CV. FERDIOSA merupakan salah satu perusahaan yg bergerak dalam bidang penjualan furniture. Sejauh ini pensosialisasian CV.FERDIOSA masih dilakukan secara sederhana yaitu melalui telepon dan kunjungan-kunjungan. Hal tersebut merupakan cara yang kurang efektif dan efisien karena selain membutuhkan banyak waktu, cara tersebut juga membutuhkan banyak biaya yang harus dikeluarkan

Berdasarkan masalah di atas CV. FERDIOSA harus mempunyai strategi pemasaran yang semakin berkembang . Untuk itu dibutuhkan sebuah aplikasi berbasis web yang mampu memberikan informasi mengenai produk kepada pelanggan dengan cepat melalui internet. Selain itu dapat ditanggulangi dengan pembuatan website sebagai media yang memudahkan pelanggan dalam memperoleh informasi tentang harga, jenis, gambar dan ukuran produk pada CV.

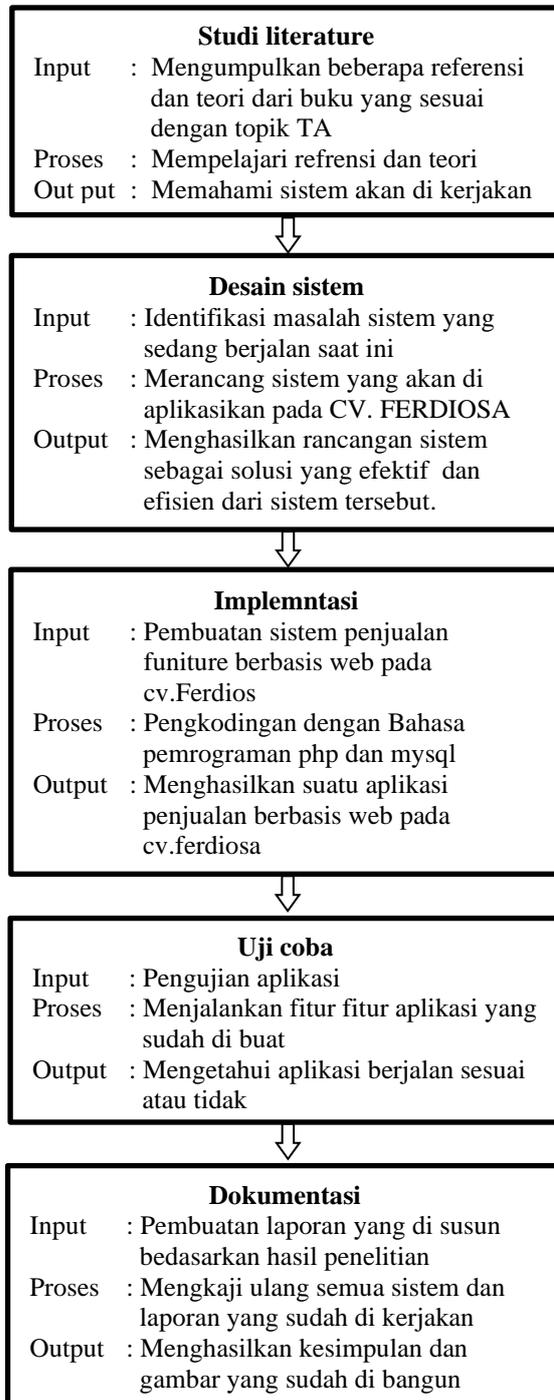
FERDIOSA karena dengan website, pelanggan dapat melakukan pemesanan dari mana saja.

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan yaitu Bagaimana cara merancang dan membuat Sistem Informasi Penjualan furniture berbasis web pada CV. FERDIOSA yang bertujuan memudahkan penjualan dan membantu CV.FERDIOSA Furniture mempromosikan produk – produk yang dimiliki. Sistem Informasi Penjualan Furniture berbasis web ini Menjadikan proses pembelian dan pemesanan lebih mudah dan fleksibel dari segi waktu dan tempat.

II. METODE**2.1 Kerangka penelitian**

Kerangka penelitian merupakan cara atau teknik ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara atau teknik ilmiah yang dimaksud adalah dimana kegiatan penelitian itu dilaksanakan berdasarkan ciri-ciri keilmuan, yaitu rasional, empiris dan sistematis (RES). Rasional berarti penelitian dilakukan dengan cara yang masuk

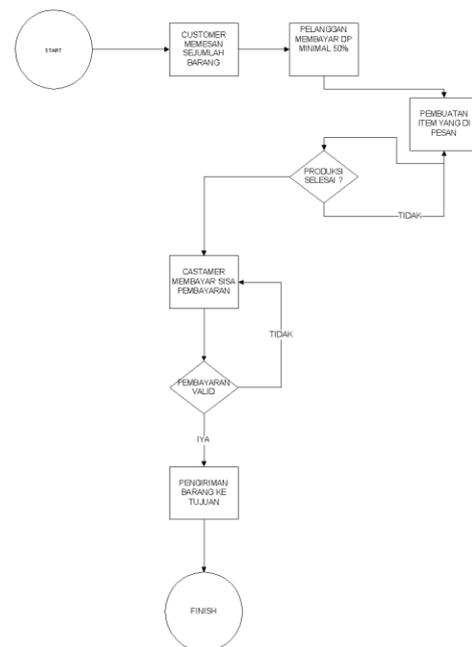
akal, sehingga terjangkau oleh nalar manusia. Empiris berarti cara atau teknik yang dilakukan selama penelitian itu dapat diamati oleh indera manusia, sehingga orang lain dapat mengamati dan mengetahui cara atau teknik atau langkah yang digunakan selama proses penelitian. Sistematis, maksudnya adalah proses yang dilakukan dalam penelitian itu menggunakan langkah-langkah tertentu yang logis.



Gambar 2 Alur penelitian

2.2 Flowchart

Flowchart merupakan gambar atau bagan yang memperlihatkan urutan dan hubungan antar proses beserta instruksinya. Gambaran ini dinyatakan dengan simbol. Dengan demikian setiap simbol menggambarkan proses tertentu. Sedangkan hubungan antar proses digambarkan dengan garis penghubung. Flowchart ini merupakan langkah awal pembuatan program. Dengan adanya flowchart urutan proses kegiatan menjadi lebih jelas. Jika ada penambahan proses maka dapat dilakukan lebih mudah. Setelah flowchart selesai disusun, selanjutnya pemrogram menerjemahkannya ke bentuk program dengan bahasa pemrograman.



Gambar 2 flowchart sistem penjualan furniture

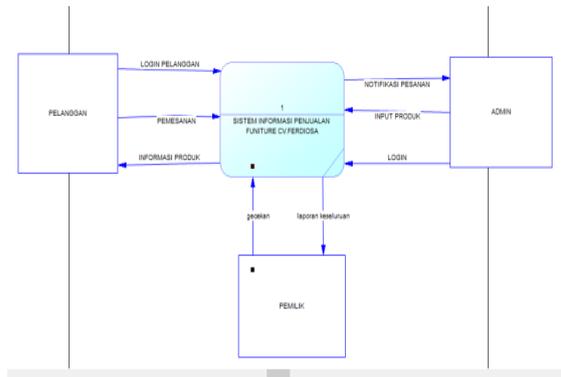
Pada gambar 2 sistem penjualan furniture berbasis web ini terdapat 5 proses yaitu costumer memesan barang, pelanggan membayar dp, pembuatan item yang di pesan, customer membayar sisa ape,bayaran, dan pengiriman barang ke tujuan

2.3 Desain sistem

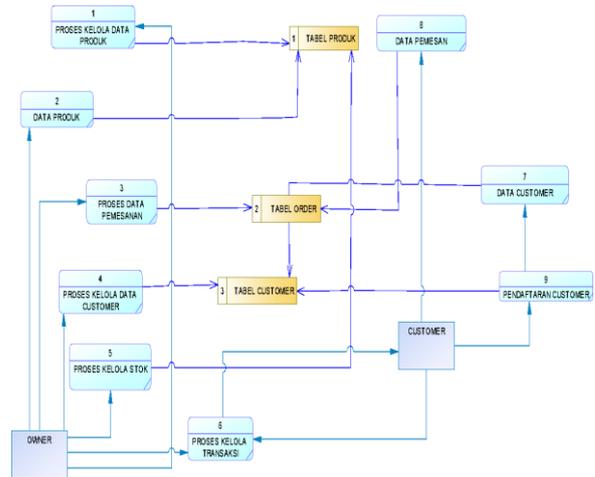
2.3.1 Data Flow Diagram (DFD)

DFD merupakan suatu alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang berstruktural dengan model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan asal data dan tujuan data keluar dari sistem, tempat penyimpanan data, proses apa yang menghasilkan data tersebut, serta interaksi antara data

yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut.

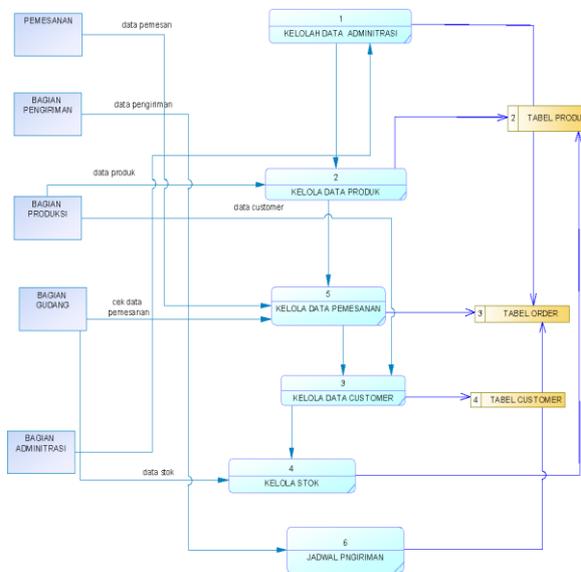


Gambar 3 context diagram level 0



Gambar 5. DFD level 2

2.4.2 level 1



Gambar 4. DFD level 1

DFD level 1 ini merupakan hasil *decompose* (turunan) dari DFD level 0 sebelumnya, pada level 1 ini terdapat enam proses utama yaitu kelolah data adminitrasi, kelolah data produk, kelolah data pemesan, kelolah data customer, kelolah stok, dan jadwal pengiriman

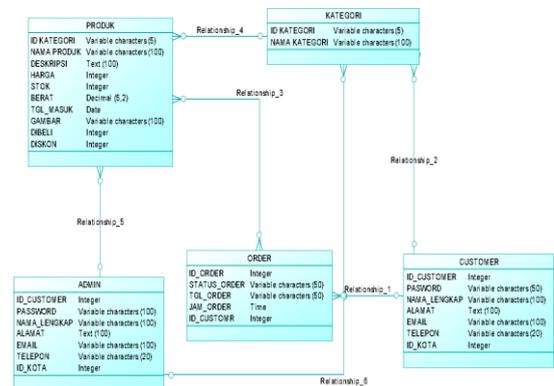
2.4.3 DFD level 2

Sistem penjualan furniture berbasis web pada CV.FERDIOSA terdapat tiga *entity* pelanggan, admin, dan pemilik, pelanggan memilih produk dan memesan lalu sistem memproses, admin mendapat notifikasi pemesanan dan meng update harga dan perincian harga serta keteranga detail ukuran produk, , pemilik menerima laporan keseluruhan

Pada level 2 ini terdapat sepuluh proses dimana dari mulai registrasi sampai menjadi member, dan dari pemesanan sampe pengolahan produk dan ready stok, sampai dngan pengiriman dan dtransaksi,

2.4.4 Conceptual Data Model (CDM)

Atau yang biasa dikenal dengan CDM adalah suatu konsep rancangan pembuatan *database* yang terdiri dari beberapa *entity*, CDM menggambarkan struktur *data model*. CDM juga menggambarkan jalannya data dan hubungan dari tiap *entity*, dalam pembuatannya kita juga sudah menentukan *primary key* dan juga *foreign key*. CDM juga dapat digenerate menjadi *physical data model* (PDM).

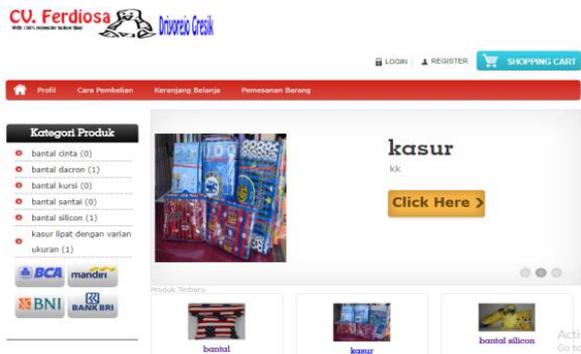


Gambar 6. Conceptual Data Model (CDM)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Halaman utama

Interface home adalah sebuah halaman yang dimana didalamnya terdapat menu-menu dan konten aplikasi yang berkaitan dalam sistem informasi penjualan furniture



Gambar 7 halaman utama

3.2 Form Register

Form register form yang di gunakan pelanggan untuk mendaftar sebagai member pada CV.FERDIOSA



Gambar 8 form register

3.3 Form Cara Pembelian

Di form ini menjelaskan cara membeli pada CV.FERDIOSA



Gambar 9 form Cara Pembelian

3.4 Form Keranjang Belanja

Interface Form keranjang belanja sebuah halaman berisi tentang produk apa saja yang di pesan pelanggan dan total harga yang di pesan

Gambar 10 Interface Form keranjang belanja



3.4 Form Total Biaya

Interface Form Total Biaya sebuah halaman yang berisi perincian total biaya seperti ongkos pengiriman, produk yang di pesan, dan pelanggan juga bisa melihat berapa biaya Dp yang harus di bayar sebagai tanda jadi,



Gambar 11. form total biaya

3.5 Form Update Produk

Sebuah halaman kusus admin untuk memasukan produk dan mengupdate harga dan jenis jenis motif produk yang baru pada CV.FERDIOS



Gambar 12 form update produk

IV. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan uraian pembahasan analisa dan pengujian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan terhadap sistem penjualan furniture berbasis web pada CV.ferdiosa:

1. Bisa memberikan kemudahan kepada pihak CV.ferdiosa untuk memberikan informasi dan penjualan produk kepada pelanggan
2. Memberikan kemudahan bagi pelanggan untuk memilih produk CV.ferdiosa.
3. Memudahkan pemilik dan pelanggan untuk saling bertransaksi.

4.2. Saran

Saran yang dapat diambil dari kesimpulan diatas adalah sebagai berikut :

1. Ke depan nya aplikasi ini dapat di kembangkan dan di jadikan aplikasi yang populer di pasaran
2. Dapat di kembangkan menjadi sistem penjualan yang baik bagi CV.ferdiosa

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Jogiyanto, Hartono. 2006. *Pengenalan Komputer*. Yogyakarta C.V.ANDI OFFSET.
- [2] Jurnal Ilmiah Komputer : Sriyanto. 2012. UNDIP. *Rancangan BangunSistem Informasi E-Commerce Untuk Jaringan Penjualan motor Bekas Studi Kasus Di BedanganMotor Semarang*, 7, 231 – 236,
- [3] Fatta, H. A. 2009. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [4] 2009. *Data Flow Diagram (Untuk Perancangan Sistem Informasi)*. Multinet Global Informasi.
- [5] Nugroho, B. 2005. *Database Rasional dengan MySql*.
- [6] S. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Andi.
- [7] Rendy Cahyadi, Yulia, Justinus Andjarwirawan. 2015. *Pembuatan Website Online Marketplace untuk PT.X*. 1.
- [8] Saladin, D. D. 2004. *Manajemen Pemasaran*. Bandung: Linda Karya.
- [9] Saladin, D., & Oesman, Y. M. 2002. *Intisari Pemasaran dan Unsur-unsur Pemasaran*. Bandung: Linda Karya.
- [10] Skovgaard Jakob, Brunn Peter, Jensen Martin. 2002. *e-Marketplaces : Crafting A Winning Strategy*. *European Management Journal Vol. 20, No. 3*, 286-298.
- [11] Sutabri, T. 2005. *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [12] Indrajit, R. E. 2012. *Evolusi E-Marketplace*, *European Management Journal Vol. 1, 5*.
- [13] Jogiyanto. 2005. *Analisis & Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi Offset.