



Sistem Informasi Penjualan Gitar *Online*

Pradhika Ulil Albab¹, Ucuk Darussalam², Winarsih³

^{1,2,3} Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika, Universitas Nasional.

article info

Article history:

Received 23 October 2020

Received in revised form

28 November 2020

Accepted 1 December 2020

Available *online* January 2021

DOI: DOI:

<https://doi.org/10.35870/jtik.v5i1.196>

Keywords:

Sales System, E-Commerce, Transactions.

Kata Kunci:

Sistem Penjualan, E-Commerce, Transaksi.

abstract

Buying and selling guitars is already popular among the general public, but guitar sales are still a lot by visiting music stores. This sales system is still a habit of people. With that, do a solution to solve the problem. The solution given is to create an e-commerce web application. By using this application is expected to simplify the sales system, data search, making it easier to create reports. This system is also equipped with item selection, so it can assist in guitar selection. Through the tests carried out, it is proven that the e-commerce web application can be used to record information about buying and selling transactions, stockpiling of goods, conducting broader promotions and marketing as well as making order transaction reports and inventory reports. The Waterfall System Development Method is used as a stage of making an application and UML (Unified Modeling Language) is used as a modeling design for the Guitar Online Sales Information System program. From the discussion and implementation of the system that has been carried out, several conclusions can be drawn, including as follows; This application can simplify the sales system at a guitar shop by providing shopping cart, search features and is equipped with a payment confirmation process as well as making it easier for the admin to record transaction reports.

abstrak

Transaksi jual beli gitar sudah populer di kalangan masyarakat umum, namun penjualan gitar masih banyak dengan cara mengunjungi toko music. Sistem penjualan seperti ini masih menjadi kebiasaan masyarakat. Dengan itu lakukan solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Solusi yang diberikan adalah dengan membuat aplikasi web e-commerce. Dengan menggunakan aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah sistem penjualan, pencarian data, sehingga memudahkan dalam pembuatan laporan. Sistem ini juga dilengkapi dengan item selection, sehingga dapat membantu dalam pemilihan gitar. Melalui pengujian yang dilakukan terbukti bahwa aplikasi web e-commerce dapat digunakan untuk mencatat informasi tentang transaksi jual beli, penimbunan barang, melakukan promosi dan pemasaran yang lebih luas serta membuat laporan transaksi pemesanan dan laporan persediaan. Metode Pengembangan Sistem Waterfall digunakan sebagai tahapan pembuatan aplikasi dan UML (Unified Modelling Language) digunakan sebagai pemodelan desain program Sistem Informasi Penjualan Gitar Online. Dari pembahasan dan implementasi sistem yang telah dilakukan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan antara lain sebagai berikut; Aplikasi ini dapat mempermudah sistem penjualan pada toko gitar dengan menyediakan fitur shopping cart, search dan dilengkapi dengan proses konfirmasi pembayaran serta memudahkan admin dalam pendataan laporan transaksi.

*Corresponding author. Email: pradikaulilalbab@gmail.com¹.

© E-ISSN: 2580-1643.

Copyright © 2021. Published by Lembaga Otonom Lembaga Informasi dan Riset Indonesia (KITA INFO dan RISET) (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

1. Latar Belakang

Perkembangan minatnya pembelian gitar khususnya anak muda dengan gitar sangat meningkat [1]. Permintaan terhadap gitar masih sangat meningkat [2], Bahkan beberapa orang lebih memilih membuat daripada membeli gitar pabrikan yang berlisensi [1]. Gitar bisa memuaskan konsumen dengan model yang diinginkannya [3], karena konsumen bisa menentukan model, jenis kayu, hardware, dan elektroniknya sendiri sesuai keinginan konsumen. Gitar hasil produksi terkenal tidak kalah dengan gitar-gitar lokal [4, 5], bahkan di beberapa hal gitar bisa lebih detail. Penjualan gitar memang sudah memasyarakat namun yang menjual masih terbatas di toko dan *home industry*. Sistem penjualan sebelumnya dilakukan secara langsung dengan bertemu antara pembeli dan penjual, namun sekarang sudah berbasis *online* misalnya facebook, twitter atau blog. Ada beberapa perusahaan gitar yang sistem penjualannya sudah online namun belum ada yang menyediakan layanan gitar [1].

Penelitian ini diawali dengan melihat meningkatnya minat pembelian gitar di Indonesia, sehingga menjadikan dasar bagi peneliti untuk membuat sebuah inovasi penjualan gitar secara daring, dengan adanya sistem penjualan gitar *online* diharapkan menjadi sebuah peluang bisnis dimana melihat persaingan bisnis saat ini yang semakin ketat. Sebagian pesaing bisnis meningkatkan kompetensi dengan mempromosikan penjualan tersebut dengan berbagai media dan strategi marketing. Strategi yang harus dilakukan yaitu promosi, Promosi harus di tingkatkan dengan menginfokan data yang akurat kepada konsumen. Hal tersebut merupakan sebuah konsep untuk sistem yang berkembang dalam dunia internet di masa sekarang. Pemakaian ide *e-commerce* menguntungkan bagi masyarakat, distributor maupun pembeli (*retail*).

Konsep bisnis jual beli, mengontrol stok gitar yang dilakukan secara *online* dapat meningkatkan kemudahan dan keuntungan dibandingkan dengan belanja langsung. Transaksi gitar modern masih belum banyak digunakan sebagai strategi penjualan di kalangan pengusaha gitar lokal, Sebagian mereka masih menggunakan media promosi yang masih sederhana, dimana tidak melibatkan sistem

manajemen penjualan yang baik. Pengusaha gitar lokal masih memanfaatkan transaksi penjualan menggunakan telepon, hal tersebut mengakibatkan penjualan semakin menurun [6]. Melihat teknologi yang berkembang pesat saat ini, media promosi dan penjualan secara *online* banyak dilakukan dan terbukti telah membantu dalam peningkatan penjualan perusahaan di dunia. Perdagangan elektronik atau *e-commerce* dapat memudahkan sektor bisnis dan kemudahan transaksi penjualan [6,7].

Melihat pentingnya dan keuntungan dalam transaksi secara *online* menjadi tujuan penelitian ini untuk membuat sebuah sistem penjualan gitar *online* untuk meningkatkan promosi dan layanan pelanggan. Selain itu, sistem penjualan gitar online yang dibangun juga memiliki informasi umum terkait produk, cara pembelian, tentang, keranjang, proses pembayaran, dan konfirmasi pembayaran.

2. Metode Penelitian

Rancangan Sistem

Dalam mengembangkan sebuah sistem berbasis web, memerlukan beberapa tahapan yang harus dilalui sebelum sistem siap untuk diimplementasikan. Salah satunya adalah tahapan desain yang dapat menggambarkan sistem informasi dan hubungan setiap bagian. Dari hasil tahapan ini nantinya digunakan sebagai acuan dalam pengembangan sistem ke bentuk implementasi atau pembuatan program aplikasi.

UML (Unified Modelling Language)

UML (Unified Modelling Language) digunakan untuk memodelkan desain program Sistem Informasi Penjualan Gitar Online. UML merupakan Bahasa Pemodelan Terpadu Himpunan bagian dan cara untuk pemodelan desain program berorientasi objek [8]. Serta aplikasinya. Bahasa pemodelan terpadu, Yaitu metodologi untuk mengembangkan sistem (*Object Oriented Programming*) Sekelompok perangkat (alat) untuk mendukung pengembangan rancangan tersebut.

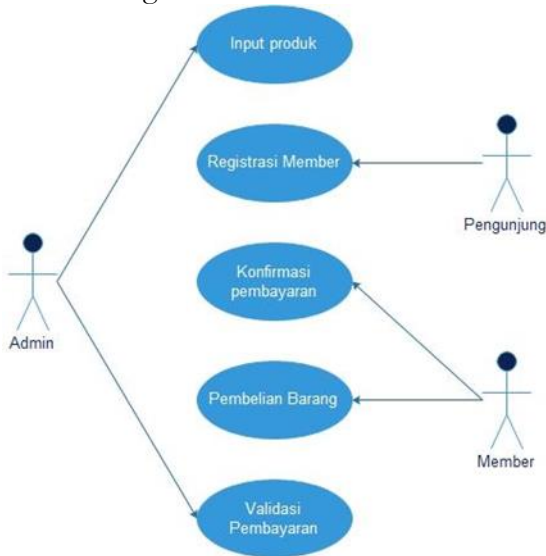
Metode Pengembangan Sistem Waterfall

Waterfall bisa disebut sebagai (*classic life cycle*) adalah model perangkat lunak yang menekankan fase yang berurutan dan sistematis, dimulai dari kebutuhan pemakai dan berkembang melalui proses rencana

(Planning), model (*modelling*), pembangunan (*construction*), dan penyebaran (*deployment*), berujung pada dukungan terus menerus untuk sebuah perangkat lunak yang utuh [9, 10]. Metode Pengembangan Sistem *Waterfall* digunakan sebagai dasar dan tahapan pembuatan aplikasi.

Use Case Diagram

Use Case Diagram secara umum untuk sistem ini adalah sebagai berikut:



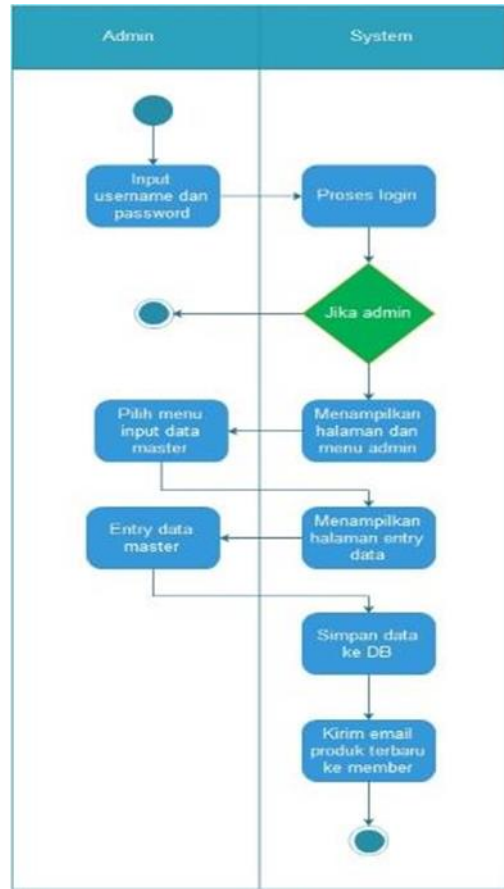
Gambar 1. Use Case

Pengguna yang melakukan interaksi sistem ini nantinya sebagai berikut:

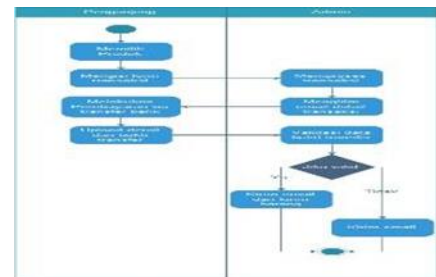
- 1) Pengunjung (*visitor*) melakukan registrasi menjadi member.
- 2) Member
Dapat melakukan pembelian produk, konfirmasi pembayaran kepada admin.
- 3) Admin
Dapat melakukan penginputan produk dan juga memvalidasi pembayaran

Aktifitas Diagram

Diagram ini menggambarkan kegiatan sistem secara keseluruhan. Menceritakan bagaimana kinerja alur sebuah sistem tersebut berjalan. Website ini mempunyai beberapa activity diagram, diantaranya sebagai berikut:



Gambar 2. Activity Diagram

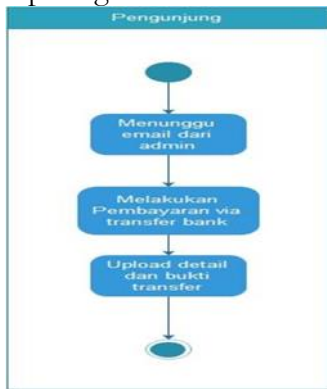


Gambar 4. Activity Diagram Input data

Keterangan:

- 1) Pelanggan melakukan pemilihan produk
- 2) Pelanggan harus mengisi form transaksi jika ingin melakukan pemesanan
- 3) Sistem akan memproses transaksi
- 4) Pelanggan harus melakukan pembayaran via transfer bank.
- 5) Setelah melakukan pembayaran pelanggan harus mengupload detail dan bukti transfer.
- 6) Setelah pelanggan melakukan konfirmasi pembayaran, admin memvalidasi data pembayaran dan mengubah status pembayaran dan pengiriman barang.

Untuk *Activity Diagram* Konfirmasi Pembayaran seperti terlihat pada gambar 4 berikut ini.



Gambar 4. Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran

Keterangan:

- 1) Pelanggan menunggu email atau telepon dari admin.
- 2) Apabila sudah mendapatkan email pelanggan melakukan pembayaran via transfer Bank.
- 3) Dan bila sudah melakukan pembayaran pelanggan diwajibkan mengupload detail dan bukti transfer

3. Hasil dan Pembahasan

Setelah membuat desain sistem dan alur program pada bab sebelumnya, maka tahapan selanjutnya yakni mengimplementasikan dan pembahasan program. Pada bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi sistem informasi penjualan gitar online yang telah di desain dan direncanakan pada bab sebelumnya.

Kebutuhan Perangkat Lunak dan Perangkat Keras

Dalam sebuah program diperlukan kriteria perangkat keras (*hardware*) serta perangkat lunak (*software*) yang mendukung jalannya program. Berikut ini kriteria perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan program (Hendrawan, Nicholas. 2016).

Kebutuhan Perangkat Keras (*hardware*)

- 1) Memory 4GB 800 Mhz SDRAM
- 2) Processor AMD Turion
- 3) Hardisk 320GB

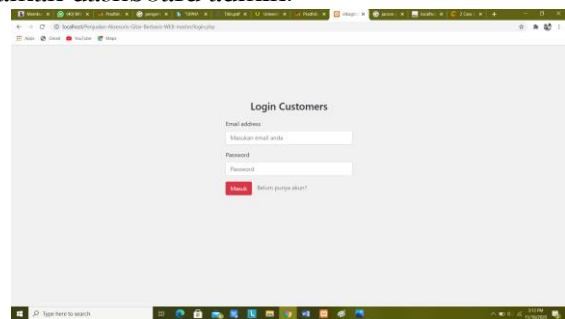
Kebutuhan Perangkat Lunak (*software*)

- 1) Microsoft Windows 7: Berfungsi sebagai sistem operasi.

- 2) Mozilla firefox: sebuah web browser yang berfungsi untuk melihat tampilan
- 3) Program PHP (website) dan menjalankan fungsi-fungsi PHP.
- 4) Xampp: berfungsi sebagai web server akan tetapi bersifat local. Sehingga pengembang tidak perlu menyewa domain maupun hosting.
- 5) My-SQL: Berfungsi sebagai Database Server.

Layout Program

Halaman ini merupakan halaman login pada admin. Halaman ini jika berhasil masuk akan menuju pada halaman dashboard admin.

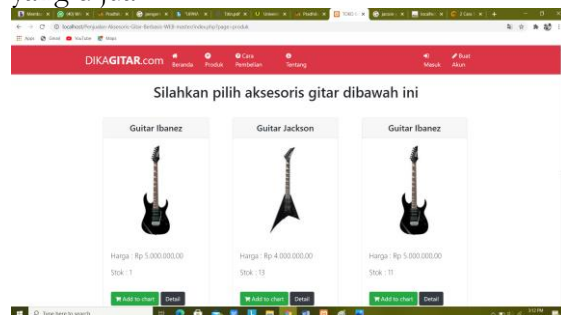


Gambar 5. Tampilan Login Admin



Gambar 6. Halaman Utama

Pada halaman ini berisi tentang daftar produk yang dijual.



Gambar 7. Halaman Produk

4. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Dari pembahasan dan implementasi sistem yang telah dilakukan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu; Aplikasi ini dapat mempermudah sistem penjualan pada toko gitar dengan menyediakan fitur shopping cart, search dan dilengkapi dengan proses konfirmasi pembayaran serta memudahkan admin dalam pendataan laporan transaksi.

Saran

Adapun saran untuk pengembangan lebih lanjut dari aplikasi sistem penjualan berbasis web ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menambahkan security atau keamanan agar data-data website dan data pribadi customer aman dalam melakukan transaksi.
- 2) Memberikan subscribe group ke email para anggota pelanggan.

5. Daftar Pustaka

- [1] Widodo, K., 2016. Sistem Informasi Penjualan Gitar Online guna Meningkatkan Pelayanan. J-INTECH, 4(01), pp.19-25.
- [2] Pratama, A.A. and Arianti, F., 2018. ANALISIS Pengaruh Modal Kerja, Produktivitas, Dan Upah Terhadap Penyerapan Tenaga Kerja Di Industri Kecil Gitar Kabupaten Sukoharjo (Doctoral dissertation, Fakultas Ekonomika dan Bisnis).
- [3] Triskia Ayu, N., 2020. Pengaruh Desain, Persepsi Harga, Dan Fasilitas Terhadap Kepuasan Konsumen (Studi Kasus Angkringan Bae Purwokerto) (Doctoral dissertation, IAIN Purwokerto).
- [4] Lestari, T., 2010. Kontribusi Industri Kecil Kerajinan Gitar Dalam Upaya Penyerapan Tenaga Kerja (Studi Kasus Pada Masyarakat Desa Ngrombo, Kecamatan Baki, Kabupaten Sukoharjo).
- [5] Sarjana, S., 2014. Produksi Gitar Bona Pasogit Sipoholon Buatan Bapak Albert Hutagalung Di Desa Lumban Baringin Kecamatan Sipoholon Kabupaten Tapanuli Utara: Kajian Terhadap Teknik Pembuatan Dan Pemasaran.
- [6] Paulus, Alvin Santosa. 2015. Aplikasi Penjualan Alat Music Berbasis Web Pada Toko Anggita Music Gitar. Jurnal Fakultas Sains Dan Tenologi V2.12.
- [7] Muslihudin, M., 2016. Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur Dan UML. Penerbit Andi.
- [8] Oktarian, N., Sharippudin, S. and Irawan, I., 2020. Perancangan Aplikasi Pembelajaran Musik Gitar Berbasis Android. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Teknik Informatika, 2(3), pp.186-198.
- [9] Kramer, M., 2018. Best practices in systems development lifecycle: An analyses based on the waterfall model. Review of Business & Finance Studies, 9(1), pp.77-84.
- [10] Hendrawan, N. and Iswanto, R., 2016. Perancangan Ide Bisnis Tas Gitar Kulit Custom.