

Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Aksesoris Olahraga Pada Toko Hafiz Sport

Erik Pahalatua Sitompul^{*1}, Diana Fitriani²

^{1,2}Jurusan Sistem Informasi, STMIK Pontianak; Jl. Merdeka No. 372 Pontianak, 0561-735555
e-mail: ^{*1}eriksitompul407@gmail.com, ²diana@stmikpontianak.ac.id

Abstrak

Perkembangan bisnis penjualan online saat ini membuat Toko Hafiz Sport Pontianak ingin ikut serta dalam bisnis penjualan online produk yang mereka jual seperti aksesoris-aksesoris olahraga. Hasil dari perancangan sistem informasi penjualan online berupa interface yang mudah digunakan dan dapat memiliki sejumlah fasilitas seperti pengolahan data profil pelanggan, penjualan untuk semua item produk, informasi deskripsi barang secara detail. Website memudahkan pemilik toko memberikan pelayanan secara optimal, tampilan website yang simpel memudahkan pengunjung dalam melakukan transaksi, serta keamanan data toko yang terjamin. Metode analisis dan perancangan yang penulis gunakan adalah Sekuensial Linear (Waterfall), sedangkan tahap alat pengembangan yang digunakan adalah Unified Modeling Language (UML), bahasa pemrogramannya menggunakan Hypertext Preprocessor (PHP) dan databasenya My Structured Query Language (MySQL). Penelitian ini dilakukan atas dasar tujuan yaitu menghasilkan sistem informasi penjualan online yang mampu membuktikan dan memasarkan aksesoris-aksesoris olahraga. Menjangkau masyarakat luas dan memberikan kemudahan bagi konsumen untuk mendapatkan barang yang diinginkan.

Kata kunci — Sistem Informasi Penjualan, Waterfall, UML, PHP, MySQL

Abstract

The development of the online sales business makes Pontianak Hafiz Sport participate in it. They sell some products like sport accessories. This online sales website facilitates the sales process, recording process, process of input and output report and to do expanding market. This observation uses survey research with Linear Sequential method (Waterfall), development tools uses the Unified Modeling Language (UML), programming language uses Hypertext Preprocessor (PHP), and database MySQL. The design result of online sales website is a form of an interface that is easy to use and it can have some of facilities like processing customer profile data, selling for all product items, detailed description of goods, all ordering goods (products) online. The website makes it easier shop owner to give an optimal services, simple website display makes visitors feel easy when use it to do transactions, and guaranteed store data security. This observation research was conducted on the basis of the goal of producing an online sales information system that was able to prove and market sports accessories. Reach the wider community and provide convenience for consumers to get the desired item.

Keywords—Sales Information System, Waterfall, UML, PHP, MySQL

1. PENDAHULUAN

Toko Hafiz Sport Pontianak adalah toko aksesoris olahraga yang menjual berbagai macam jenis aksesoris olahraga. Saat ini sistem penjualan pada toko belum menerapkan teknologi pada proses penjualannya yang ditunjukkan pada pengelolaan data penjualan, data pembelian, dan penyimpanan data barang berupa arsip tertulis. Contohnya pada proses transaksi penjualan barang di toko yang masih dilakukan secara tulis tangan yang membuat rawan terjadinya kesalahan penulisan dan perhitungan pada nota penjualan. Hal lain yang juga sering terjadi pada saat konsumen tidak dapat menemukan barang yang dicari dalam toko dan pada waktu pengecekan data stok barang membutuhkan waktu yang lama karena penyajian data persediaan barang masih berupa arsip tertulis.

Hal diatas menunjukkan bahwa pada Toko Hafiz Sport Pontianak membutuhkan suatu sistem penjualan yang sudah menerapkan teknologi yaitu sistem informasi penjualan online dengan tujuan dapat membantu proses penjualan pada toko yang berupa penyampaian informasi tentang produk kepada konsumen menjadi lebih jelas, dan pengelolaan data-data didalam toko lebih mudah diproses yang dapat menjadi informasi yang relevan saat diperlukan.

Melalui sistem informasi penjualan online ini Toko Hafiz Sport Pontianak akan lebih mudah dalam penyampaian informasi kepada konsumen. Konsumen yang berada diluar atau didalam kota pontianak akan dapat lebih mudah mengetahui informasi baru tentang toko seperti informasi produk terbaru maupun produk yang sudah ada dan harga produk. Didalam website akan dapat menampilkan detail produk secara lengkap sehingga kosnsumen mengetahui secara jelas produk yang dicari.

Website ini juga bermanfaat bagi Toko Hafiz Sport Pontianak untuk mendapatkan informasi dan kebutuhan apa saja yang diinginkan oleh konsumen tentang produk yang dijual. Website berfungsi sebagai wadah untuk menampung pendapat dari para konsumen dan kemudian dapat menjadi masukan dan saran bagi Toko Hafiz Sport Pontianak. Tersedianya database pelanggan untuk member didalam website akan mempermudah penyampaian informasi jika adanya promosi yang dilakukan oleh toko, informasi tersebut akan otomatis terkirim dengan notifikasi atau pemberitahuan kepada email pelanggan yang telah terdaftar sebagai member pada website Toko Hafiz Sport ini. Dampak lainnya yaitu dalam pengolahan data konsumen dengan sistem informasi penjualan online adalah data bersifat rahasia yang dimiliki Toko Hafiz Sport Pontianak dapat terjaga dan pengontrolan tingkat keamanan dengan adanya penggunaan username dan password data tersebut hanya dapat diakses oleh pihak-pihak yang memiliki kepentingan.

Manfaat lainnya dari sistem informasi penjualan online ini bagi Toko Hafiz Sport Pontianak ialah dalam pengolahan data menjadi tepat waktu, tingkat keakuratan yang tinggi, menghasilkan suatu output laporan yang lebih rapi, menarik, serta relevan. Hal tersebut akan berdampak positif bagi penjual dikarenakan pengolahan data tidak lagi dilakukan secara manual pada Toko Hafiz Sport Pontianak. Pengontrolan aktivitas penjualan pun akan lebih mudah dilakukan seperti mengetahui informasi yang dibutuhkan sebagai laporan, memudahkan pencarian stok barang dengan menginput jenis barang yang dicari, adanya pembuatan dan penyimpanan laporan penjualan pada database toko.

Hasil penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa dengan dibangunnya sistem informasi penjualan berbasis web diharapkan dapat memberikan peluang baru, dimana dapat menampung jumlah mobil yang lebih banyak, transaksi penjualan secara digital. Melalui media web ini juga dapat menghemat cukup banyak biaya operasional, area penjualan menjadi semakin fleksibel dan tidak terkendala pada lokasi dan tempat antara penjual dan pembeli [1].

Sistem informasi penjualan berbasis web memiliki kontribusi menyelesaikan persoalan untuk memberikan jaminan layanan informasi yang lebih dekat kepada konsumen dan beralih ke proses digitisasi penjualan serta di dalam web menampilkan pesan-pesan tertentu dalam mengarahkan pengunjung, calon pembeli dapat melakukan proses pemesanan barang secara

online kapanpun dan dimana pun dan mendapatkan informasi produk secara up to date dari toko [2].

Hasil penelitian lainnya berupa mengembangkan pasar sasaran, meningkatkan omzet penjualan, menjangkau masyarakat luas dan memberikan kemudahan bagi konsumen untuk mendapatkan barang serta bertransaksi tanpa batasan waktu ada tempat [3].

Tinggi rendahnya tingkat penjualan akan berpengaruh pada profit penjualan. Semakin luas pangsa pasar maka akan semakin besar peluang untuk dapat menjual produk. Keinginan mendapatkan konsumen baru dan memperluas pangsa pasar merupakan kebutuhan yang sangat mendasar. Untuk itu, pengembangan sistem penjualan sangat dibutuhkan. Sistem penjualan berbasis e-commerce menawarkan solusi dalam meningkatkan penjualan sehingga akan memberikan kontribusi berupa peningkatan omzet penjualan dan persaingan dengan competitor juga semakin baik [4].

Adanya sistem informasi penjualan yang diusulkan kendala ini dapat diatasi karena data pada sistem usulan sudah ditampung pada database sehingga data yang diperlukan dapat diakses kapan saja oleh pimpinan, pencarian data juga dapat dilakukan secara cepat yaitu pengguna hanya memasukan kata kunci berupa kode baik kode pelanggan ataupun kode barang dan menekan tombol cari untuk menemukan informasi yang dibutuhkan secara jelas dan tepat. Melalui sistem usulan ini informasi-informasi spesifik sudah dapat dihasilkan, seperti laporan pembayaran piutang pelanggan, laporan service dan informasi lain yang berguna bagi pimpinan dalam melakukan analisis serta pengambilan keputusan [5].

2. METODE PENELITIAN

Bentuk penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Studi kasus merupakan penelitian yang memusatkan perhatian dalam menggali fenomena tertentu atau kasus dalam suatu waktu dan kegiatan serta mengumpulkan informasi yang rinci dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data selama periode tertentu. Penelitian ini akan berfokus pada suatu kasus terutama dalam perusahaan untuk menggali dan mengumpulkan data yang lebih dalam terhadap objek yang diteliti untuk mendapatkan jawaban atas suatu permasalahan yang terjadi.

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian *Waterfall*. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Pressman, model waterfall adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software. Nama model ini sebenarnya adalah "Linear Sequential Model". Model ini termasuk ke dalam model generic pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai dalam *Software Engineering* (SE). Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut dengan waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan [6].

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data sekunder diperoleh dengan cara observasi, wawancara dan studi dokumentasi dengan meninjau secara langsung ke Toko Hafiz Sport Pontianak. Data primer dapat berupa opini subjek (orang) secara individual atau kelompok, hasil observasi terhadap suatu benda (fisik), kejadian atau kegiatan. Prosesnya dengan mewawancarai satu orang yaitu pemilik toko, sedangkan observasi berupa informasi kejadian dilapangan. Data primer yang diperoleh dari Toko Hafiz Sport Pontianak berupa data mengenai kendala yang dialami, khususnya pada sistem informasi yang digunakan, data struktur organisasi, tugas dan jabatan, tata laksana sistem berjalan. Sedangkan data sekunder berupa data yang dikumpulkan oleh studi-studi sebelumnya. Bentuk data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini berupa data yang berhubungan secara tidak

langsung seperti berkas lamaran karyawan, gaji, laporan keuangan, dan laporan belanja yang masuk dan keluar.

Instrumen penelitian terdiri dari data primer dan data sekunder yang diperoleh dengan berbagai teknik pengumpulan data. Data primer yang berkaitan langsung dengan data diperoleh dari hasil wawancara dan observasi terhadap objek penelitian. Wawancara dilakukan dengan cara membuat daftar pertanyaan dan bertanya langsung kepada pemilik toko. Sedangkan observasi dilakukan dengan melihat secara langsung setiap kegiatan penjualan yang ada pada Toko Hafiz Sport Pontianak. Data sekunder berkaitan dengan semua hasil pengumpulan data yang mendukung data yang diperoleh melalui studi dokumentasi. Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini berupa pencatatan data barang, rancangan keluaran berupa laporan dan faktur.

Metode pengembangan sistem informasi penjualan ini mengimplementasikan metode *Waterfall (Linear Sequential Model)*. Alat permodelan sistem menggunakan *Unified Modeling Language (UML)* [7]. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan mempelajari semua dokumen yang selama ini dipergunakan untuk melakukan aktivitas toko. Adapun aspek penelitian meliputi perancangan formulir untuk order barang, pembatalan pesanan dan perancangan halaman utama.

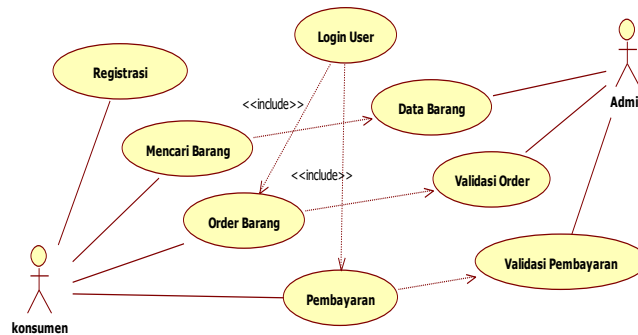
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan sistem informasi penjualan merupakan penyusunan suatu sistem yang baru untuk mengganti sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang telah ada. *Software* pendukung dalam menghasilkan sistem informasi penjualan online adalah PHP dan database MySQL. Perancangan sistem informasi *online* mengacu kepada metode perancangan perangkat *Sekuensial Linear (Waterfall)*. Perancangan arsitektur dari sistem informasi penjualan *online* memprementasikan *framework* dari sistem yang dibangun seperti spesifikasi sistem dan interaksi subsistem. Arsitektur sistem informasi penjualan online dapat dilihat pada (gambar 1).



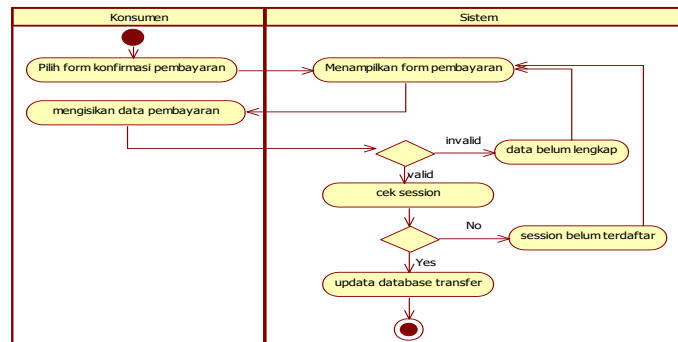
Gambar 1. Arsitektur Sistem Informasi Penjualan Online Toko Hafiz Sport Pontianak

Perancangan sistem informasi penjualan *online* mengacu pada perancangan sistem berbasis objek. Dalam menghasilkan sistem informasi penjualan *online*, penulis menggunakan UML (*Unified Modeling Language*). Pemodelan use case diagram menjelaskan manfaat sistem jika dilihat menurut pandangan orang yang berada diluar sistem atau actor. Diagram ini menunjukkan fungsionalitas suatu sistem atau kelas dari bagaimana sistem berinteraksi dengan dunia luar. Perancangan *use case diagram* (gambar 2).



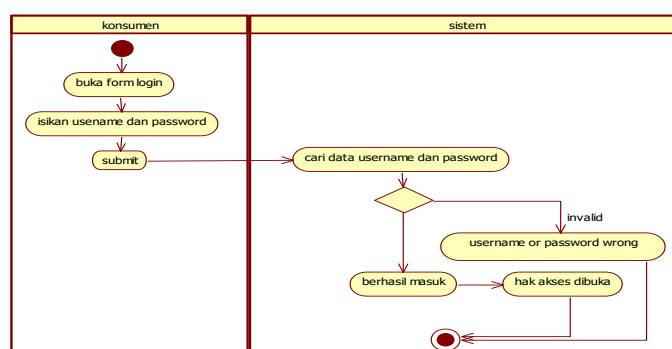
Gambar 2. Use Case Diagram Sistem Informasi Penjualan Online

Activity diagram menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal, decision yang mungkin terjadi dan bagaimana mereka berakhir. Activity diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. Activity diagram merupakan state diagram khusus, di mana sebagian besar state adalah action dan sebagian besar transisi di-trigger oleh selesainya state sebelumnya (*internal processing*). Oleh karena itu Activity diagram tidak menggambarkan behaviour internal sebuah sistem (dan interaksi antar subsistem) secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum. Sebelum konsumen melakukan pembelian, konsumen diharuskan untuk mengisi data pribadi pada form Pemesanan. Berikut ini adalah activity diagram order barang (gambar 3):



Gambar 3. Activity Diagram Submit Pembayaran

Activity diagram sistem informasi penjualan online menggambarkan aktivitas konsumen dalam berinteraksi dengan sistem penjualan. Pada bagian ini konsumen adalah sebagai pengendali utama dari form penjualan yaitu konsumen melihat informasi dari perusahaan. Setelah melihat informasi dari barang perusahaan, konsumen bisa langsung memilih barang sesuai keinginannya yang diteruskan dengan mengisi data pribadi yang melakukan pembelian. Data pribadi yang telah diisikan akan divalidasi oleh sistem dan jika data benar maka sistem akan menyimpan data dan jika data tidak benar, maka sistem akan mengembalikan ke form konsumen (gambar 4).

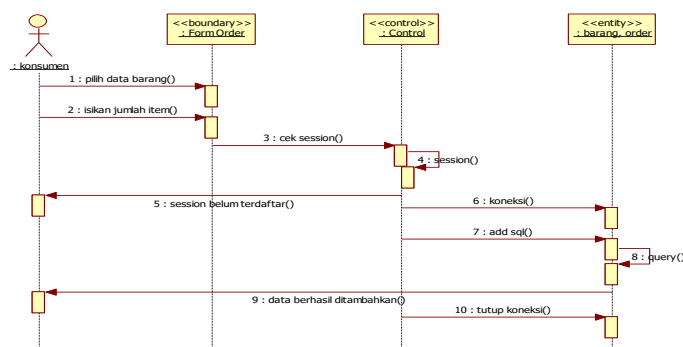


Gambar 4. Activity Diagram Submit Konsumen

Diawali dari apa yang men-trigger aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan output apa yang dihasilkan. Masing-masing objek, termasuk aktor, memiliki lifeline vertikal. Message digambarkan sebagai garis berpanah dari satu objek ke objek lainnya. Pada fase desain berikutnya, message akan dipetakan menjadi operasi/metoda dari class. Pengembangan sistem informasi penjualan online memiliki 2 (dua) buah model *sequence* diagram yaitu *sequence* penjualan dan *sequence* diagram pembelian.

1. Sequence Diagram Order Barang

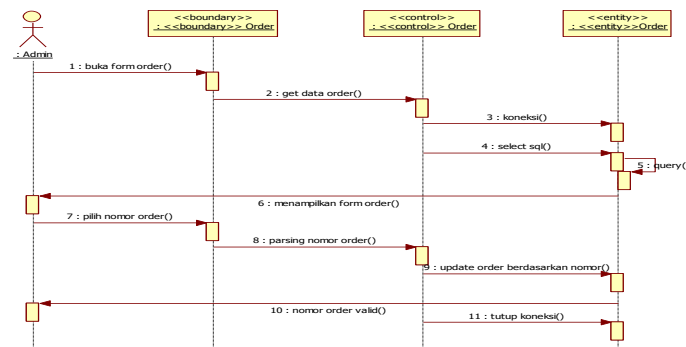
Sequence diagram order barang memperlihatkan bagaimana seorang konsumen berinteraksi langsung dengan sistem. Ketika konsumen melakukan membuka *website*, maka sistem akan menampilkan informasi barang perusahaan sesuai dengan barang yang dipilih. Pada perusahaan yang telah dipilih, konsumen dapat melakukan pengisian data pribadi sesuai dengan item yang ada pada form konsumen. Data pribadi yang telah diisi akan dilakukan validasi oleh sistem untuk memastikan data diisi dengan benar. Jika data benar maka sistem akan menampilkan data berhasil disimpan. Berikut ini adalah gambar *sequence* diagram pembelian (gambar 5):



Gambar 5. Sequence Diagram Submit Order Barang

2. Sequence Diagram Submit penjualan

Sequence diagram submit penjualan memperlihatkan bagaimana seorang admin berinteraksi langsung dengan sistem. Ketika admin melakukan form penjualan, maka sistem akan menampilkan data konsumen yang telah melakukan order. Dari data tersebut, admin akan melakukan pengecekan untuk memastikan data konsumen benar. Setelah data dipastikan benar, maka admin akan memproses data tersebut dengan melakukan submit. Setelah data disubmit, maka sistem akan meng-update data order tersebut. Berikut ini adalah gambar *sequence* diagram submit penjualan (gambar 6):



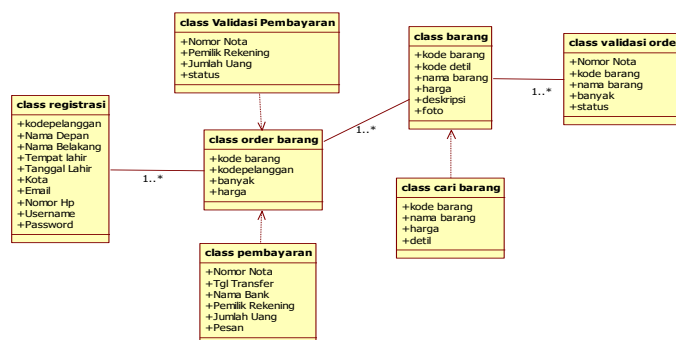
Gambar 6. Sequence Diagram Validasi Order Barang

Perancangan rinci (*detailed design*) menentukan modul program (prosedural) yang harus dibuat. Dari sudut pandang teknis kegiatan perancangan terdiri atas aktivitas perancangan database, perancangan interface dan perancangan navigasi. Pokok pemikiran dalam merancang database adalah bagaimana merancang database sehingga dapat memenuhi kebutuhan saat ini dan kemudahannya untuk dikembangkan dimasa yang akan datang. Perancangan model konseptual perlu dilakukan disamping perancangan secara fisik. Pada perancangan konseptual, digunakan beberapa konsep pendekatan relasional namun tidak berarti konsep ini harus diimplementasikan ke model relasional saja tetapi juga dapat dengan model *Hirarchi* dan model *Network*. Model konseptual mengkombinasikan beberapa cara untuk memproses data dan untuk beberapa aplikasi. Model konseptual tidak tergantung aplikasi tertentu dan tidak tergantung *Database Management System* (DBMS) dan hardware yang digunakan. Pada perancangan model konseptual tinjauan dilakukan pada struktur data dan relasi antar file menggunakan model dan relasional. Kamus data merupakan suatu penjelasan secara tertulis mengenai data yang terorganisir tentang komposisi dari pada elemen proses data, arus data dan simpanan data yang terdapat pada pemodelan diagram arus data secara logika. Sehubungan dengan perancangan sistem informasi penjualan berbasis mobile yang difokuskan pada rancangan sistem usulan ini maka akan dilakukan pembuatan kamus data. Kamus data digunakan untuk membantu para pemakai mengerti mengenai aplikasi yang akan dikembangkan secara terinci dan mengorganisasikan semua elemen data yang terkait serta tidak mengalami kesulitan dalam memahami pemodelan sistem yang dikembangkan secara logika.

Selanjutnya dalam merancang antarmuka merupakan bagian yang paling penting dari merancang sistem. Biasanya hal tersebut juga merupakan bagian yang paling sulit karena dalam merancang antarmuka harus memenuhi tiga persyaratan sebuah antarmuka yaitu sederhana, lengkap, dan harus memiliki kinerja yang cepat. Alasan utama mengapa antarmuka sulit untuk dirancang adalah karena setiap antarmuka adalah sebuah bahasa pemrograman yang kecil. Antarmuka menjelaskan sekumpulan objek-objek dan operasi-operasi yang bisa digunakan.

Pada tahap berikutnya, semua pesan dikelompokkan menjadi metode dari *class*. *Class Diagram* menampilkan beberapa kelas serta paket-paket yang ada dalam sistem atau perangkat lunak yang sedang digunakan. *Class diagram* pada website penjualan menggambarkan hubungan antara entitas yang terkait dengan sistem penjualan. Pada sistem ini terdapat tujuh entitas yang saling berelasi antara satu dengan lainnya. Pada sistem ini konsumen yang ingin melakukan orderan barang, terlebih dahulu melakukan registrasi sebagai member. Setelah menjadi member calon kosumen tidak harus melakukan order barang. Calon kosumen juga dapat mencari jenis barang apa saja yang tersedia di aplikasi penjualan. Jika calon kosumen sudah mendapatkan barang yang dicari, calon kosumen bisa langsung melakukan pengorderan barang kemudian

mengisi konfirmasi pembayaran jika sudah melakukan pembayaran pesanan barang. Setelah itu calon konsumen akan mendapatkan bukti pembayaran (Gambar 7).



Gambar 7. Class Diagram Sistem Informasi Penjualan Online Toko Hafiz Sport Pontianak

Berikutnya untuk fase konstruksi adalah untuk menunjukkan *platform, hardware* dan *software* yang digunakan kemudian batasan dalam implementasi, serta menguji performansi prototipe website yang sudah dibangun agar dapat diketahui apakah prototipe tersebut telah sesuai dengan spesifikasi analisis dan perancangan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Hasil akhir dari fase pengkodean adalah platform, hardware dan software yang digunakan, serta daftar batasan implementasi, dan rencana pengujian. Dalam pengimplementasian sistem yang dibuat menggunakan bahasa pemograman yang digunakan adalah *Sekuensial Linear (Waterfall)* dan database yang dipakai adalah MySQL.

2.1 Implementasi

Pada fase implementasi, penganalisis bekerja dengan pemilik toko selama merancang aspek-aspek bisnis dan nonteknis pada Toko Hafiz Sport Pontianak. Dalam pengimplementasian website yang dibuat, penulis menggunakan metode *Sekuensial Linear (Waterfall)*, dan sebagai bahasa pemograman yang akan digunakan PHP. Tampilan halaman depan website dibuat untuk memusatkan pengelolaan konten aplikasi web hanya pada satu halaman saja. Berikut ini adalah halaman depan website yang diusulkan:



Gambar 8. Konstruksi Halaman Depan Website

Pada gambar 8 tampilan halaman depan website, terdapat form member, form menu dan form kategori, form data produk berisikan produk apa saja yang dijual dalam semua kategori khususnya produk terbaru.



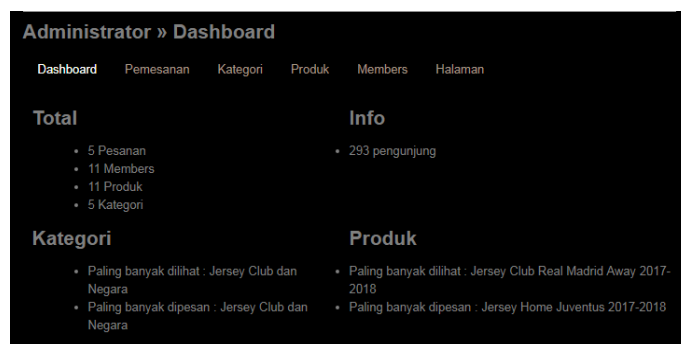
Gambar 9. Tampilan Form Detail Barang

Dalam gambar 9 terdapat tampilan detail barang dan terdapat harga barang. Dimana setelah konsumen membuka menu utama *website* konsumen bisa langsung mengklik dan kemudian masuk ke menu ini untuk melihat informasi tentang barang yang di jual secara rinci.



Gambar 10. Tampilan Form Keranjang Belanja

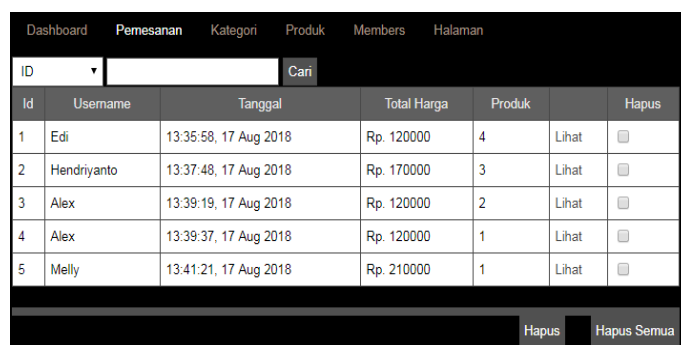
Dalam gambar 10 terdapat tampilan keranjang belanja dan terdapat form harga barang, jumlah barang. Dimana setelah konsumen melakukan pemilihan barang dan jumlah barang yang di beli kemudian melanjutkan ke cekout untuk melihat detail barang yang dipilih mulai dari nama barang, harga satuan, jumlah barang dan total harga barang yang dipesan. Sehingga konsumen bisa langsung mengetahui berapa jumlah yang harus di bayarnya.



Gambar 11. Tampilan Form Menu Admin Dashboard

Dalam gambar 11 form menu admin, secara langsung admin dapat mengecek total pesanan, total members, total produk dan kategori produk. Admin secara langsung dapat merubah mulai dari pesanan, kategori barang, produk yang dijual serta menambah atau menghapus member

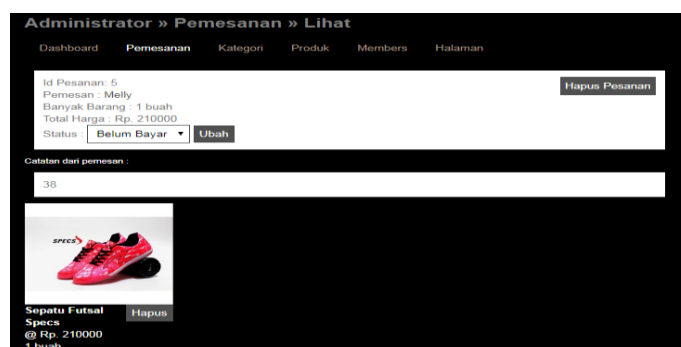
yang sudah tidak aktif lagi, menu halaman untuk mengedit informasi yang berhubungan dengan toko.



ID	Username	Tanggal	Total Harga	Produk	Hapus
1	Edi	13:35:58, 17 Aug 2018	Rp. 120000	4	Lihat <input type="checkbox"/>
2	Hendriyanto	13:37:48, 17 Aug 2018	Rp. 170000	3	Lihat <input type="checkbox"/>
3	Alex	13:39:19, 17 Aug 2018	Rp. 120000	2	Lihat <input type="checkbox"/>
4	Alex	13:39:37, 17 Aug 2018	Rp. 120000	1	Lihat <input type="checkbox"/>
5	Melly	13:41:21, 17 Aug 2018	Rp. 210000	1	Lihat <input type="checkbox"/>

Gambar 12. Tampilan Form Detail Pesanan Pelanggan

Dalam gambar 12 form detail pesanan pelanggan, terdapat nama members yang melakukan pemesanan, tanggal pesanan, total harga pesanan, dimana admin bertugas mengetahui data pesanan secara detail dan barang apa yang dipesan oleh pelanggan dan sekaligus menghapus pesanan jika barang sudah bayar dan dikirim ke pelanggan.



Gambar 13. Tampilan Form Status Pesanan

Dalam gambar 13 tampilan form status pesanan, dimana terdapat id pemesan, nama pemesan, jumlah barang yang dipesan, total harga pesanan, produk yang di pesan, admin bisa merubah status barang yang di pesan oleh pelanggan menjadi lunas jika pelanggan sudah mengkonfirmasi pembayaran kepada admin.

4. KESIMPULAN

Sistem ini dirancang dengan menampilkan arsitektur dari sistem informasi penjualan online yang mana bisa memudahkan pihak toko bagian pimpinan mengelola data konsumen dan data pelanggan juga dengan mudah dalam melakukan proses order barang pada toko. Tampilan sistem informasi penjualan online didesain sesimple mungkin dan menarik, serta dilengkapi dengan petunjuk pendaftaran member, petunjuk berbelanja, serta petunjuk konfirmasi pembayaran. Sehingga mempermudah pengunjung dalam melakukan transaksi. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan database MySQL untuk melakukan pengolahan data konsumen dan order agar informasi yang ditampilkan bersifat dinamis.

5. SARAN

Pengembangan sistem informasi penjualan online pada Toko Hafiz Sport Pontianak bisa menjadi contoh bagi pembisnis dalam mengembangkan bisnis yang mereka tekuni saat ini, dimana sekaligus bisa menjangkau pangsa pasar yang lebih luas toko juga dapat mengurangi biaya operasional sehingga menambah penghasilan pada bisnis yang mereka jalani saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kosasi Sandy, 2016, Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Dalam Memasarkan Mobil Bekas, *Creative Information Technology (CITEC Jurnal)*, No.1, Vol.3, 4-13, : <http://www.jurnal.stmikpontianak.ac.id/?pages=read&id=1345>.
- [2] Kosasi Sandy, 2014, Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Untuk Memperluas Pangsa Pasar, *SNATIF – Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Informatika*, No.1, Vol.1, 226-232, <http://www.jurnal.stmikpontianak.ac.id/?pages=read&id=38>.
- [3] Wijaya T., Donny P., 2014, Rancang Bangun Website E-Commerce pada Barcelona Sport, *SISFOTENIKA*, No.1, Vol.4, 76-83, <http://www.jurnal.stmikpontianak.ac.id/?pages=read&id=1189>.
- [4] Kasma Utin, 2018, Implementasi E-Commerce Untuk Meningkatkan Omset Penjualan Pada 3Dz Collection, *Seminar Nasional Sistem Informasi dan Teknologi Informasi (SENSITEK)*, 842-845, <http://www.jurnal.stmikpontianak.ac.id/?pages=read&id=1437>.
- [5] Oktavianus R., 2011, Analisis dan Implementasi Sistem Informasi Penjualan Pada Pd. Citra Komputer Pontianak, *SISFOTENIKA*, No.2, Vol.1, 29-35, <http://www.jurnal.stmikpontianak.ac.id/?pages=read&id=1215>.
- [6] Pressman, Roger. S., 2009, *Software Engineering : A Practitioner's Approach*, Seventh Editor, McGraw-Hill, New York.
- [7] Indrajani, 2009, *Sistem Basis Data dalam Paket Five In One*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.