

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN ONLINE BERBASIS
WEB MENGGUNAKAN METODE PERSONAL EXTREME PROGRAMMING
(STUDI KASUS PADA TOKO MILLE JAKARTA PUSAT)**

Eko Suharyanto, S.T, M.Kom¹, Vibra Ikhwan Ramadhan²

Sistem Informasi, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspitek No. 46 Buaran, Serpong,
Tangerang Selatan, Banten, Indonesia, 15417

e-mail: ¹dosen01830@unpam.ac.id ²vibra.ramadan.7@gmail.com

Abstract

Toko Mille is a shop who sells shirts and koko shirts for childrens until adults, Toko Mille still uses conventional sales methods where customers who want to buy Toko Mille products must come to the sales location, where the sales method is not efficient and effective in terms of presenting product stock information and product specifications, the purpose of this study is to create a sales system that can assist the marketing process and data processing. The development method that will be used to design an online sales information system at the Toko Mille is Personal Extreme Programming which includes several stages including Requirements, Planning, Iteration initialization, Design, Implementation, System testing, and Retrospective. With this web-based online sales information system, it can improve the service of Toko Mille to customers and can facilitate Toko Mille in processing transaction data and product.

Keywords: Toko Mille, Online Sales Information System, Personal Extreme Programming.

Abstrak

Toko Mille adalah toko yang menjual baju kemeja dan koko anak hingga dewasa, Toko mille masih menggunakan metode penjualan konvensional dimana pelanggan yang ingin membeli produk Toko Mille harus datang ke lokasi penjualan, dimana metode penjualan tersebut kurang efisien dan efektif dari segi penyajian informasi stok produk dan spesifikasi produk, tujuan penelitian ini adalah untuk membuat sistem penjualan yang dapat membantu proses pemasaran dan pengolahan data. Metode pengembangan yang akan digunakan untuk merancang sistem informasi penjualan online pada Toko Mille adalah *Personal Extreme Programming* yang diantaranya terdapat beberapa tahapan yang diantaranya *Requirements, Planning, Iteration initialization, Design, Implementation, System testing, dan Retrospective*. Dengan adanya sistem informasi penjualan online berbasis web ini dapat meningkatkan pelayanan Toko Mille kepada pelanggan dan dapat memudahkan Toko Mille dalam pengolahan data transaksi dan produk.

Kata kunci : Toko Mille, Sistem Informasi Penjualan Online, Personal Extreme Programming.

1 Pendahuluan

Pada perkembangan teknologi informasi saat ini, manusia memanfaatkan teknologi informasi tidak hanya sekedar sebagai media untuk berkomunikasi, tetapi teknologi informasi juga dijadikan sebagai media yang membantu para wirausaha untuk menyajikan informasi mengenai produk atau barang yang ingin dipasarkan, banyak manfaat yang didapat jika menggunakan teknologi informasi sebagai media pemasaran, dibanding metode pemasaran secara konvensional yang kurang efektif dalam menyajikan informasi, sehingga pemasaran dengan memanfaatkan teknologi informasi lebih banyak mendapatkan manfaat dari segi memangkas biaya operasional, jangkauan pasar yang lebih luas dan meningkatkan mutu layanan pada pelanggan dan calon pelanggan, salah satu tren pemasaran yang menggunakan teknologi informasi saat ini adalah *electronic commerce* atau yang biasa disebut dengan *e-commerce*.

E-commerce merupakan sebuah media penjualan yang memanfaatkan teknologi internet dalam pemasarannya, dengan *e commerce* banyak keuntungan yang kita dapat di antaranya keuntungan yang pertama adalah dimana kita dapat menyajikan informasi produk, spesifikasi produk dan stok produk kepada pelanggan. Namun pada kenyataannya tidak semua wirausaha yang menggunakan sistem informasi penjualan online, dikarenakan tidak semua aplikasi tersebut gratis atau dapat digunakan secara bebas, melainkan ada beberapa fitur yang berbayar, inilah salah satu alasan mengapa tidak semua wirausaha menggunakan teknologi informasi dalam memasarkan produknya, dan masih berpaku pada metode konvensional dalam proses pemasarannya.

Toko Mille merupakan toko yang menjual baju kemeja dan koko anak anak hingga dewasa, Toko Mille berada di jakarta pusat tepatnya di pasar tanah abang Blok B Lantai 1 LOS D No. 49 - 50 jakarta pusat dan sudah berdiri sejak tahun 2010 sampai sekarang ini, saat ini Toko

Mille masih menggunakan cara konvensional dalam menjual produknya, dimana pembeli harus datang ke lokasi penjual untuk membeli produk, cara tersebut dianggap kurang efektif dan efisien di era teknologi informasi saat ini .

Untuk mengatasi permasalahan yang di hadapi Toko Mille penulis akan merancang sebuah sistem informasi penjualan online berbasis web guna untuk menunjang Toko Mille akan layanan penjualannya.

Tujuan penelitian yang dilakukan di Toko Mile ini diharapkan dapat merancang sebuah sistem informasi penjualan online berbasis *website* yang dapat memberikan kemudahan terhadap pelanggan untuk memesan produk tanpa harus datang ke toko:

- a. Diharapkan sistem tersebut dapat memenuhi kebutuhan user pada Toko Mille.
- b. Diharapkan dapat meningkatkan jangkauan pasar yang lebih luas dengan adanya sistem informasi penjualan online berbasis web.
- c. Memberikan kemudahan kepada para pelanggan Toko Mille untuk membeli produk.

2 Landasan Teori

a. Pengertian Sistem

Sistem merupakan sekumpulan elemen, himpunan dari suatu unsur, komponen fungsional yang saling berhubungan dan berinteraksi satu dengan yang lain untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Jogiyanto, (2005 : 1) Sistem merupakan kumpulan yang terdiri dari beberapa subsistem yang saling berinteraksi dan menjadi satu kesatuan yang bertujuan untuk memperoleh hasil yang diharapkan, Edhy Sutanta, (2009: 4) Sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan kumpulan elemen elemen system yang saling berkesinambungan atau yang dihubungkan dengan cara-cara tertentu sehingga membentuk satu kesatuan untuk melaksanakan suatu fungsi guna mencapai suatu tujuan.

- b. **Pengertian Informasi**
 Informasi secara umum merupakan sebuah kegiatan atau kemampuan kita dalam memaparkan suatu pengetahuan dan dimana *informasi* saat ini tidak hanya dapat diperoleh di aspek pendidikan saja, tetapi dengan perkembangan teknologi itu sendiri informasi juga berkembang dengan pesat, karena itu tepat lah bahwa perkembangan teknologi dan informasi ini membentuk sebuah era yaitu “Era Informasi”, Anton M. Meliono (1990: 331) *informasi* adalah data yang telah diproses untuk suatu tujuan tertentu. Tujuan tersebut adalah untuk menghasilkan sebuah keputusan, menurut Gordon B. Davis (1991: 28), *informasi* adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini atau mendatang.
- c. **Sistem Informasi**
 Sistem informasi adalah suatu jaringan kerja yang merupakan kumpulan dari elemen-elemen yang saling berhubungan dan berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu, yaitu berupa informasi yang diperlukan dalam mengambil keputusan baik untuk waktu sekarang maupun waktu yang akan datang. Suatu sistem informasi berisi himpunan terintegrasi dari komponen manual dan komponen terkomputerisasi yang bertujuan untuk menghasilkan informasi untuk dipakai.
- d. **Penjualan**
 Penjualan adalah suatu kegiatan yang mempertemukan penjual dan pembeli dengan tujuan pembeli dapat memperoleh asset yang berupa barang dan jasa yang didapat dengan melakukan transaksi dengan penjual. Menurut Kotler (2012), penjualan adalah proses sosial dimana individu dan kelompok mendapatkan apa yang mereka butuhkan karena produk

tersebut memiliki nilai dan bermanfaat. Menurut Mulyadi (2016), penjualan merupakan suatu kegiatan yang terdiri dari transaksi penjualan barang dan jasa yang dibayar secara kredit atau tunai.

- e. **E-Commerce**
 Definisi dari *e-commerce* adalah sistem penjualan yang berbasis komputer yang membantu pembeli dalam mendapatkan informasi mengenai produk yang di butuhkan dimana saja dan kapan saja, lalu membantu penjual untuk dalam memasarkan dan menjual produknya, *e-commerce* juga mempermudah transaksi karena transaksi yang di pakai sudah dengan cara transfer uang secara digital.

3 Metodologi Penelitian

Berikut beberapa metodologi penelitian yang digunakan oleh penulis yang diantaranya:

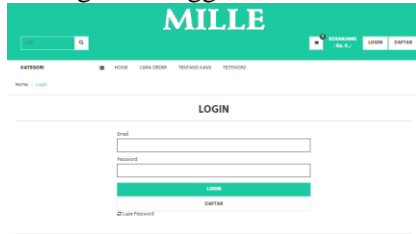
- a. **Observasi**
 Penulis akan melakukan peninjauan secara langsung ke tempat penelitian untuk mengamati jalannya proses pemasaran dan produktivitas.
- b. **Wawancara**
 Penulis akan menanyakan beberapa pertanyaan kepada narasumber dengan tujuan mengumpulkan data data yang dapat dijadikan acuan dalam menyelesaikan permasalahan yang dialami.
- c. **Studi literatur**
 Pada tahap ini penulis akan mencari data data mengenai penelitian yang relevan melalui data pustaka, buku dan jurnal penelitian yang relevan.

4 Hasil Pembahasan

Implementasi sistem pada tahap ini melanjutkan konstruksi aplikasi (*construction*) dari perancangan sistem yang telah didefinisikan sebelumnya. Tampilan program akan digunakan pengguna untuk berinteraksi dengan perangkat lunak yang dibangun. Implementasi sistem digunakan sebagai tolak ukur atau pengujian dari hasil

program yang telah dibuat untuk pengembangan sistem selanjutnya. Berikut ini adalah *Interface* Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis Web Toko Mille:

a. Login Pelanggan



Gambar 4. 1 Interface Login Pelanggan

b. Daftar Akun Pelanggan



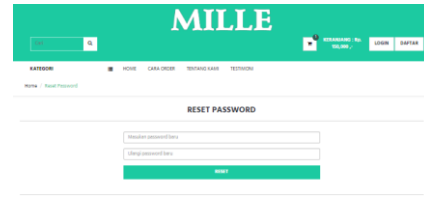
Gambar 4. 2 Interface Daftar Akun Pelanggan

c. Lupa Password



Gambar 4. 3 Interface Lupa Password

d. Reset Password



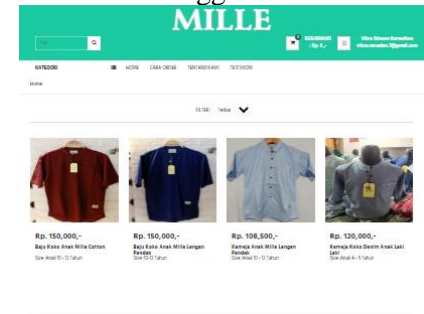
Gambar 4. 4 Interface Reset Password

e. Info Akun Pelanggan



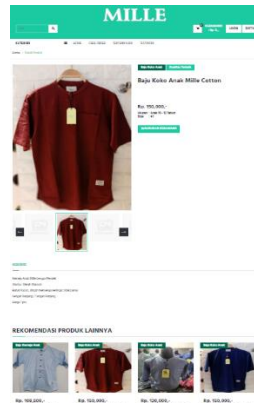
Gambar 4. 5 Interface Info Akun Pelanggan

f. Home Pelanggan



Gambar 4. 6 Interface Home Pelanggan

g. Detail Produk



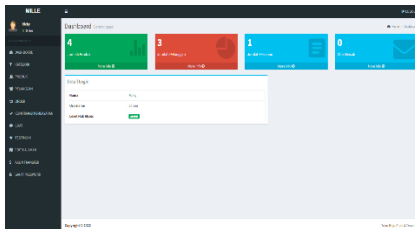
Gambar 4. 7 Interface Detail Produk

h. Login Administrator



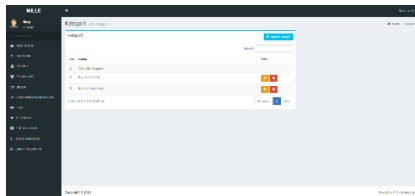
Gambar 4. 8 Interface Login Administrator

i. Dashboard Admin



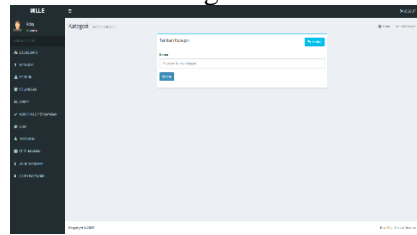
Gambar 4. 9 Interface Dashboard Admin

j. Data Kategori



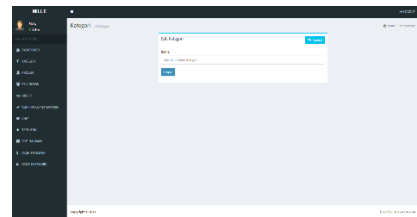
Gambar 4. 9 Interface Data Kategori

k. Tambah Kategori



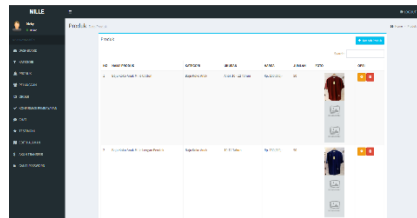
Gambar 4. 11 Interface Tambah Kategori

l. Edit Kategori



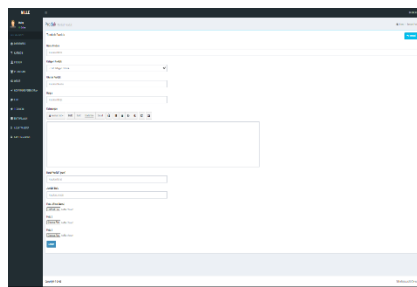
Gambar 4. 12 Interface Edit Kategori

m. Data Produk



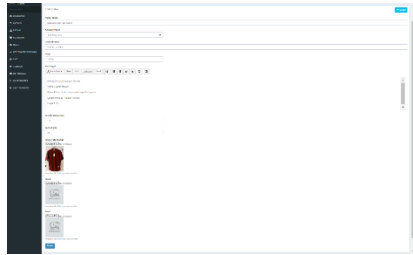
Gambar 4. 13 Interface Data Produk

n. Tambah Produk



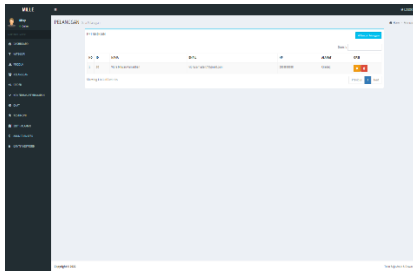
Gambar 4. 14 Interface Tambah Produk

o. Edit Produk



Gambar 4. 15 Interface Edit Produk

p. Data Pelanggan



Gambar 4. 16 Interface Data Pelanggan

5 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis Web sudah layak digunakan
2. Dengan adanya Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis Web dapat mempermudah pengguna dalam pengelolaan stok, transaksi jual beli dan laporan penjualan.
3. Penggunaan Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis Web ini dapat meningkatkan penjualan Toko Mille dikarenakan pelanggan dapat memesan produk tanpa harus datang ke toko.

6 Daftar Pustaka

Febriyati, N. A. (2020). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis Web Pada Batik Widi Nugraha Ngawi*. Jurnal Informatika dan Komputer.

Handayani, S. (2018). *Perancangan sistem informasi penjualan berbasis e-commerce studi kasus toko kun jakarta*. ILKOM Jurnal Ilmiah.

Haviluddin, H. (2016). *Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language)*. Informatika Mulawarman: Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer.

Hidayat, M. K. (2017). *Sistem Informasi Penjualan Online Pada Toko Yusuf Bekasi*. IJCIT (Indonesian Journal on Computer and Information Technology).

Mulyani, S. (2016). *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: Abdi Sistematika.

Nursari, S. R. (2017). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online*. Jurnal TAM (Technology Acceptance Model).

Nurudin, M. J. (2019). *Pengujian Black Box pada Aplikasi Penjualan Berbasis Web Menggunakan Teknik Boundary Value Analysis*. Jurnal Informatika Universitas Pamulang.

Solichin, A. (2019). *Pengujian Black Box pada Aplikasi Penjualan Berbasis Web Menggunakan Teknik Boundary Value Analysis*. Jurnal Informatika Universitas Pamulang.

Suprpto, F. R. (2020). *Sistem Informasi Penjualan dan Pelelangan Berbasis Web pada Ricardo Corner MLG Menggunakan Metode Personal eXtreme Programming (PXP)*. Jurnal Repositor.

Tirtana, A. Z. (2020). *Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Untuk Meningkatkan Pendapatan UMKM*. Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia.