

SISTEM INFORMASI PEMESANAN GROSIR BERBASIS WEB

¹*Moch. Iqbal Fatoni (1300631017)*

²*Viktor Wahanggara, S. Kom, M. Kom*

Program Studi Manajemen Informatik - Universitas Muhammadiyah Jember

**e-mail : iqbalfatoni009@gmail.com*

ABSTRAK

Toko grosir merupakan sebuah toko yang bergerak dalam bidang penjualan sembako dan lain – lain untuk memenuhi kebutuhan hidup orang sehari – hari. Sistem pembayaran yang dilakukan toko totok grosir dilakukan secara tunai. Masalah pada toko totok grosir adalah sistem pemesanan barang yang masih manual belum terkomputerisasi yang mengakibatkan sering terjadi kesalahan dalam pencatatan pemesanan barang dan keamanan dari datanya kurang terjamin, dan sering terjadi kesalahan dalam penulisan pemesanan. Kegunaan dalam penelitian ini adalah untuk membantu proses pemesanan barang sehingga memberi dukungan untuk pengolahan data dan menginput data barang yang baik.

Pembangunan aplikasi pada Toko Totok Grosir bertujuan untuk mempermudah proses pemesanan barang kepada pihak sales. Sehingga pihak toko merasa puas dengan proses pemesanan yang lebih mudah dan baik.

Sistem yang dibangun mengakomodasi proses transaksi penjualan dan pemesanan produk secara *online*. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan pada sistem yang telah dibangun, dapat diketahui bahwa proses pemesanan barang pada Toko Totok Grosir berjalan lebih efektif dibandingkan dengan metode pemesanan yang digunakan sebelumnya.

Kata kunci : Perancangan Sistem Informasi, pemesanan

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman dibidang teknologi, perusahaan perusahaan makin dipicu untuk menggunakan teknologi yang maju sebagai alat atau media untuk tetap bertahan dan memenangkan persaingan yang kian hari terasa ketat dan keras. Internet merupakan suatu media yang sudah tidak asing lagi diberbagai belahan dunia yang memiliki banyak fungsi. Akhir – akhir ini penggunaan internet yang menjurus ke *cyberspace* kelihatannya akan mendominasi seluruh kegiatan di atas permukaan bumi

dimasa kini dan masa datang dan secara umum akan berubah menjadi alat untuk persaingan antara perusahaan yang satu dengan yang lainnya. Ini pun membawa dampak yang sangat besar bagi perusahaan. Dampak pada aspek persaingan adalah terbentuknya tingkat kompetisi yang semakin tajam. Globalisasi ekonomi juga membuat perusahaan menjadi konstan, pesat, dan serentak. Sehingga perusahaan harus memiliki kemampuan yang cepat untuk beradaptasi terhadap perubahan yang terjadi sehingga para pengusaha toko

akan mampu bersaing dengan para kompetitornya.

Evolusi yang terjadi pada internet merupakan satu fenomena yang paling menarik dalam kemajuan teknologi yang terjadi sekarang. Satu aspek yang boleh di bilang utama dalam evolusi ini adalah munculnya *electronic commerce* (*e-commerce*) dalam lingkungan bisnis. E-commerce mengubah hampir semua fungsi bisnis area dan setiap kegiatannya, mulai dari transaksi jual beli tanpa harus datang ke tempatnya.

Belum terdapatnya media pemesanan secara *online* menambah masalah yang ada pada para pengusaha toko grosir. Saat ini suatu bidang usaha tentu kurang kompetitif jika tidak memiliki media pemesanan *online* seperti website. Para pengusaha toko sangat kesulitan mencari informasi tentang pemesanan barang yang ingin di pesan.

Berdasarkan kebutuhan di atas maka para pengusaha toko menginginkan untuk membuat suatu perangkat lunak dalam bidang komputer yang nantinya dapat meningkatkan atau mempermudah para pedagang untuk melakukan suatu pemesanan berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka dalam penulisan Tugas Akhir ini mengambil judul “SISTEM INFORMASI PEMESANAN GROSIR” yang diharapkan mampu mengatasi masalah yang sering muncul di toko Grosir.

2. Pengertian Aplikasi

Ibisa (1999), istilah aplikasi berasal dari bahasa Inggris *application* yang berarti penerapan, lamaran ataupun penggunaan. Sedangkan secara umum, pengertian aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta jasa

pengguna aplikasi lain yang dapat digunakan oleh pengguna yang akan dituju. Menurut kamus komputer eksekutif, pengertian aplikasi merupakan pemecahan masalah yang biasanya berpacu pada sebuah komputasi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan. Aplikasi biasanya berupa perangkat lunak yang berbentuk *software* yang berisi kesatuan perintah atau program yang dibuat untuk melaksanakan sebuah pekerjaan yang diinginkan.

Selain itu aplikasi juga mempunyai fungsi sebagai pelayan kebutuhan beberapa aktivitas yang dilakukan oleh manusia seperti sistem untuk *software* jual beli, permainan atau *game online*, pelayanan masyarakat dan hampir semua proses yang dilakukan oleh manusia dapat dibantu dengan menggunakan suatu aplikasi. Lebih dari satu aplikasi jika digabungkan akan menjadi sebuah paket atau sering juga disebut dengan *application suite*, dimana aplikasi tersebut memiliki posisi antar muka yang mempunyai kesamaan sehingga dapat dengan mudah digunakan atau dipelajari penggunaan tiap aplikasi tersebut.

2.1 PHP

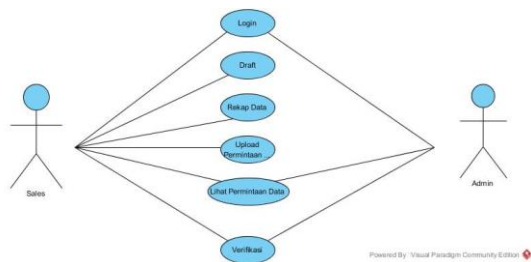
PHP adalah bahasa pemrograman script yang paling banyak dipakai saat ini. PHP banyak dipakai untuk memrogram situs web dinamis, walaupun tidak tertutup kemungkinan digunakan untuk pemakaian lain.

Contoh terkenal dari aplikasi PHP adalah forum (phpBB) dan MediaWiki (software di belakang Wikipedia). PHP juga dapat dilihat sebagai pilihan lain dari ASP.NET/C#/VB.NET Microsoft, ColdFusion Macromedia, JSP/Java Sun Microsystems, dan CGI/Perl. Contoh aplikasi lain yang lebih

kompleks berupa CMS yang dibangun menggunakan PHP adalah Mambo, Joomla!, Postnuke, Xaraya, dan lain-lain.

3. METODE PENELITIAN

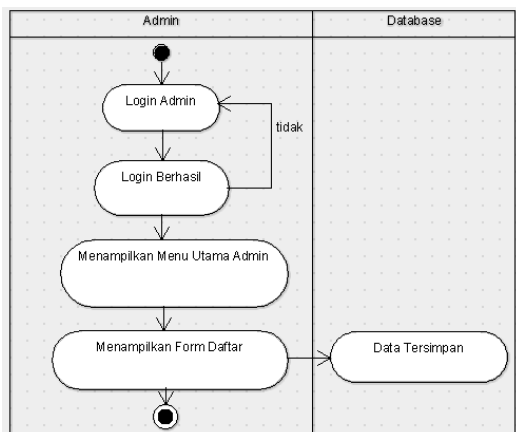
3.1 Use Case



Penjelasan

Dari gambar diatas dapat diketahui bahwa sales melakukan pencatatan pemesanan dengan mendatangi toko-toko, yang kemudian di kirim ke admin untuk dilakukan verifikasi

3.2 Diagram Activity



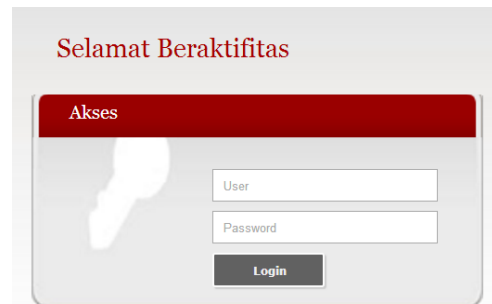
Gambar 3.2 menu login dan daftar

Penjelasan

Diagram activity diatas digunakan oleh sales untuk melakukan login, dan jika sales belum mempunyai akun akan melakukan pendaftaran

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Form Login

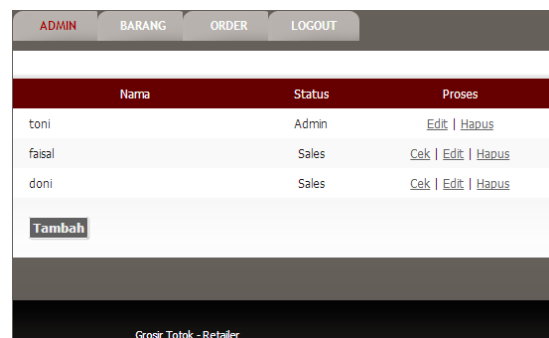


Gambar 4.1 : Form Login

Penjelasan :

Dari gambar diatas menampilkan menu utama pada proses melakukan login

4.2 Form Home

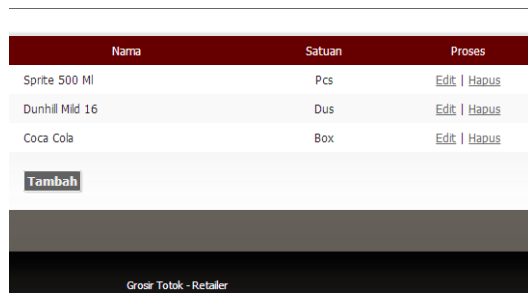


Gambar 4.2 : Form Home

Penjelasan :

Pada saat sales berhasil melakukan login, maka menu utama yang akan tampil yaitu form home , form home ini berisi data pemesanan barang yang akan dilakukan oleh pihak toko

4.3 HALAMAN ADMIN



Nama	Satuan	Proses
Sprite 500 MI	Pcs	Edit Hapus
Dunhill Mild 16	Dus	Edit Hapus
Coca Cola	Box	Edit Hapus

[Tambah](#)

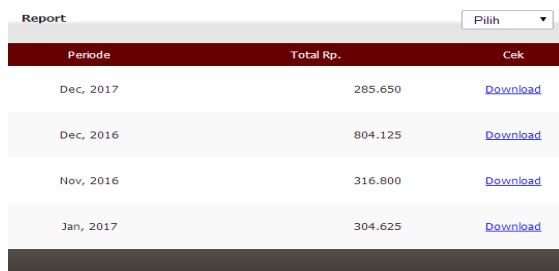
Grosir Totok - Retailer

Gambar 4.3 : Halaman Admin

Penjelasan

Gambar diatas adalah tampilan pada admin, dimana admin dapat mengedit data pemesanan barang untuk menyesuaikan pesanan oleh pihak toko

4.4 Laporan



Periode	Total Rp.	Cek
Dec, 2017	285.650	Download
Dec, 2016	804.125	Download
Nov, 2016	316.800	Download
Jan, 2017	304.625	Download

Gambar 4.4 : Laporan

Penjelasan

Tampilan diatas dalah hasil laporan dari penjualan selama satu bulan. Berisi data mulai dari tanggal,hari waktu pemesanan sampai total

5. KESIMPULAN

Dari uraian yang telah dijelaskan diatas mengenai aplikasi pemesanan barang, maka dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembangunan aplikasi pemesanan barang berbasis web ini menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*) dan MySQL.
2. Aplikasi yang diuji dengan metode black box dimana terdapat tujuh percobaan yang dilakukan, dimana dari semua percobaan yang dilakukan program pemesanan grosir dapat berjalan dengan lancar.

6. SARAN

Berdasarkan keterbatasan yang ada pada sistem, diharapkan kedepannya agar aplikasi ini dapat dikembangkan menjadi sebuah sistem yang lebih memudahkan pada bagian kasir dan pelanggan misalnya :

1. Kekurangan dari aplikasi ini adalah tidak adanya perhitungan uang masuk dan uang kembali pada sales, di harapkan kedepannya dapat menambah fitur perhitungan.
2. Kekurangan dari aplikasi ini adalah masih tergantungnya dengan signal area , sehingga toko grosir yang berlokasi jauh masih dilakukan pencatatan pemesanan secara manual.

DAFTAR PUSTAKA

Diar. (2010). *Step by Step: Web Design Theory and Practices*. Yogyakarta: Andi Offset.

Ibisa. 1999. *Pengertian Aplikasi*. <http://dilihatya.com/1178/pengertian-aplikasi-menurut-para-ahli>

Kadir, Abdul. 2013. *Pemrograman Database MySQL Untuk Pemula Solusi Lengkap Pembuatan Aplikasi Web Menggunakan Php, JQuery dan CSS*.

Purwanto, Yudhi. 2001 *Pemrograman Web dengan PHP*. Jakarta : P.T. Elex Media Komputindo.

Teknik Mudah Membangun Website Dengan HTML, PHP & MySQL. Yogyakarta : Andi Offset. 2000.