



---

## **SISTEM INFORMASI PENJUALAN SUTERA BERBASIS E-COMMERCE PADA BUTIK CANTIKA MALAKA SOPPENG**

**Mustakim**

*Dosen STMIK Lamappapoleonro Soppeng  
Teknik Informatika, STMIK Lamappapoleonro Soppeng  
e-mail : mustakim@stmik.ypls.ac.id*

### **Abstrak**

Butik Cantika menggunakan proses penjualan yang dilakukan secara manual yaitu pembeli datang langsung untuk melihat produk sutera yang disediakan lalu pembeli memilih produk yang diinginkan, selanjutnya melakukan pembayaran dikasir transaksi, kemudian setelah proses transaksi selesai, kasir memberikan nota pembelian kepada pembeli. Tujuan penelitian ini untuk membuat sebuah sistem informasi penjualan berbasis *E-Commerce* guna memperluas pemasaran serta meningkatkan volume penjualan. Adapun metode pengembangan system yang digunakan yaitu SDLC dan metode pengumpulan data dengan teknik wawancara, studi pustaka. Hasil dari penerapan sistem informasi penjualan berbasis *E-Commerce* sangat meningkatkan penjualan butik.

Kata Kunci : Sistem Informasi, *E-Commerce*, Butik

### **Abstract**

Cantika Boutique uses a sales process that is done manually, namely the buyer comes directly to see the silk products provided, then the buyer selects the desired product, then makes payment in the transaction area, then after the transaction process is complete, the cashier gives the buyer a purchase note. The purpose of this study is to create an *E-Commerce*-based sales information system to expand marketing and increase sales volume. The system development method used is SDLC and data collection methods with interview techniques, literature studies. The results of the implementation of an *E-Commerce* based sales information system greatly increased boutique sales.

*Keywords: Information Systems, E-Commerce, Boutique*

## **4. PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Sejalan dengan perkembangan bidang teknologi informasi dan komunikasi yang cepat, perusahaan-perusahaan yang tergolong dalam industri kecil, menengah maupun besar, yang merupakan salah satu dari sekian banyak pelaku dan penunjang kegiatan ekonomi di negeri ini, semakin dipacu untuk menggunakan teknologi yang maju sebagai senjata untuk tetap bertahan dan memenangkan persaingan yang kian hari terasa ketat dan keras. Oleh karena itu, teknologi *web* di internet memainkan peran yang sangat penting, yaitu memungkinkan organisasi atau perusahaan memasuki pasar dengan cara yang mudah, murah, dan tanpa batasan geografis, semuanya akan berada dalam apa yang dinamai ruang maya (*Cyberspace*).

Teknologi internet berdampak cukup besar pada dunia bisnis (*E-Commerce*) dengan dibukanya jalur perdagangan *online* sangat memudahkan bagi calon *customers* untuk melihat dan mendapatkan informasi produk, memesan ataupun melakukan pembayaran dengan pilihan yang tersedia selain itu *customers* dapat menghemat waktu dan biaya karena tidak perlu datang ke toko atau tempat transaksi untuk mendapatkan barang yang diinginkan.



Transaksi secara *online* dapat menghubungkan antara penjual dan pembeli secara langsung tanpa dibatasi oleh suatu ruang dan waktu. Itu berarti transaksi penjualan secara *online* mempunyai calon pembeli yang potensial dari seluruh dunia. Butik Cantika memproduksi kain sutera yang beragam dalam bentuk pakaian jadi, sarung, jilbab, maupun kain sutra dengan motif ciri khas Watansoppeng. Butik Cantika memproduksi sendiri produk sutera yang dipasarkan, dengan mendatangkan bahan baku dari luar negeri dan di campur dengan bahan baku produksi lokal dari daerah tertentu di Kabupaten Soppeng. Butik Cantika menggunakan proses penjualan yang dilakukan secara manual yaitu pembeli datang langsung untuk melihat produk sutera yang disediakan lalu pembeli memilih produk yang diinginkan, selanjutnya melakukan pembayaran dikasir / transaksi, kemudian setelah proses transaksi selesai, kasir memberikan nota pembelian kepada pembeli.

Keuntungan yang diperoleh tidak terlalu besar karena cakupan wilayah pemasaran hanya disekitar daerah di Kabupaten Soppeng. Selanjutnya keterbatasan waktu untuk melayani pembeli hanya pada jam kerja yaitu dimulai pukul 08.00 hingga 21.30, dengan adanya sistem *online* penjualan dapat dilakukan 24 jam per hari, Selain itu sistem pemasaran hanya dipasarkan ditoko dengan mengandalkan promosi dari mulut ke mulut, Karena masalah tersebut pendapatan butik cantika tidak meningkat sehingga penjualan dan perputaran bisnis sangat lambat disebabkan batasan ruang pemasaran yang sangat sempit.

Berdasarkan dari masalah diatas, menjadi dasar penulis untuk membuat sebuah sistem informasi penjualan berbasis *E-Commerce* dengan tujuan untuk memperluas pemasaran serta meningkatkan volume penjualan sehingga pendapatan dapat meningkat.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana menganalisa Sistem penjualan sutra pada Butik Cantika MalakaSoppeng ?
- b. Bagaimana merancang Sistem Informasi Penjualan Sutra Berbasis *E-Commerce* pada Butik Cantika MalakaSoppeng ?
- c. Bagaimana Mengimplementasikan Sistem Informasi Penjualan Sutra Berbasis *E-Commerce* pada Butik Cantika Malaka Soppeng ?

## 1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah :

- a. Untuk menganalisa Sistem penjualan sutra pada Butik Cantika MalakaSoppeng ?
- b. Untuk merancang Sistem Informasi Penjualan Sutra Berbasis *E-Commerce* pada Butik Cantika MalakaSoppeng ?
- c. Untuk Mengimplementasikan Sistem Informasi Penjualan Sutra Berbasis *E-Commerce* pada Butik Cantika Malaka Soppeng ?

## 1.4. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat yaitu :

- a. Dapat menghemat waktu, tenaga, dan biaya pelanggan karena transaksi dapat dilakukan tanpa harus datang ke toko.
- b. Mempermudah pelanggan mendapatkan informasi yang terbaru dan terlengkap mengenai profil produk layanan dan jasa.



---

## 2. LANDASAN TEORI

### 2.1. Pengertian Sistem Informasi

Sistem berasal dari bahasa Latin(*systema*) dan bahasa Yunani(*systema*) adalah suatu kesatuan yang terdiri komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energi untuk mencapai suatu tujuan. Istilah ini sering dipergunakan untuk menggambarkan suatu set entitas yang berinteraksi, di mana suatu model matematika seringkali bisa dibuat.

Sistem juga merupakan kesatuan bagian-bagian yang saling berhubungan yang berada dalam suatu wilayah serta memiliki item-item penggerak, contoh umum misalnya seperti negara. Negara merupakan suatu kumpulan dari beberapa elemen kesatuan lain seperti provinsi yang saling berhubungan sehingga membentuk suatu negara di mana yang berperan sebagai penggerak yaitu rakyat yang berada dinegara tersebut. Diskusi maupun dokumen ilmiah. Kata ini digunakan untuk banyak hal, dan pada banyak bidang pula, sehingga maknanya menjadi beragam. Dalam pengertian yang paling umum, sebuah sistem adalah sekumpulan benda yang memiliki hubungan di antara mereka.

### 2.2. Pengertian E-Commerce

Secara umum, pengertian *E-commerce* (perdagangan elektronik) adalah kegiatan jual beli barang/jasa atau transmisi dana/data melalui jaringan elektronik, terutama internet. Dengan perkembangan teknologi informasi dan *software*, hal ini membuat transaksi konvensional menjadi mungkin untuk dilakukan secara elektronik.

*Website* digunakan sebagai pengganti toko *offline*. *Website E-commerce* mencakup berbagai fungsi seperti etalase produk, pemesanan *online* dan inventarisasi stok, untuk menjalankan fungsi utama sebagai *E-Commerce*. *Software* yang digunakan terpasang pada server *E-commerce* dan bekerja secara simultan dengan sistem pembayaran *online* untuk memproses transaksi.

Adapun pengertian *E-Commerce* menurut Menurut Fadli, (2011) *E-Commerce* merupakan bagian dari *E-business*, di mana cakupan *E-business* lebih luas, tidak hanya sekedar perniagaan tetapi mencakup juga pengkolaborasi mitra bisnis, pelayanan nasabah, lowongan pekerjaan dan lain-lain. Selain teknologi jaringan *www*, *e-dagang* juga memerlukan teknologi basis data atau pangkalan data (*databases*), *e-surat* atau surat elektronik (*e-mail*), dan bentuk teknologi non komputer yang lain seperti halnya sistem pengiriman barang, dan alat pembayaran untuk *e-dagang*.

### 2.3. Perancangan Sistem

Setelah tahap analisis sistem selesai dilakukan, maka analisis sistem telah mendapatkan gambaran dengan jelas apa yang harus dikerjakan. Tiba waktunya sekarang bagi analisis sistem untuk memikirkan bagaimana membentuk sistem tersebut. Tahap ini disebut dengan perancangan sistem. Perancangan sistem adalah merancang atau mendesain suatu sistem yang baik, yang isinya adalah langkah-langkah operasi dalam proses pengolahan data dan prosedur untuk mendukung operasi sistem. Perancangan sistem ini sering disebut juga dengan desain sistem. Desain sistem dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi (Jogiyanto H.M).

### 2.4. Perancangan Basis Data

Sistem basis data menjadi bagian dari sistem informasi dari beberapa organisasi. Tahun 1960 an sistem informasi didominasi dengan sistem file, tetapi sejak awal 1970 an organisasi mulai berpindah ke sistem basis data. Untuk mengakomodasi sistem, beberapa organisasi membuat posisi administrator *basis data* (DBA) untuk mengontrol aktifitas *basis data*. Kemudian, *information resource management* (IRM)



jugadiperkenalkan oleh organisasi yang besar sebagai kunci kesuksesan manajemen bisnis.Terdapat beberapa alasan:

Data dianggap sebagai *resource* yang bekerjasama, dan manajemen dan kontrol dilakukan terpusat untuk pekerjaan yang lebih efisien dalam organisasi. Fungsi dalam organisasi dikomputerisasi, sebagai kebutuhan ketersediaan data yang besar dan *up to date*. Seiring pertumbuhan data dan aplikasi relasi yang lebih kompleks dari data perlu dimodelkan dan diatur. Terdapat konsolidasi dari *information resource* pada beberapa organisasi. Desain Sistem Informasi Organisasi yang besar, sistem basis data adalah bagian dari sistem informasi, di dalamnya termasuk semua *resource* yang dilibatkan dalam koleksi, manajemen, penggunaan dan *information resource* dari organisasi.

Pada sistem komputerisasi, *resource* adalah data itu sendiri, perangkat lunak DBMS, perangkat keras komputer sistem, media penyimpan, personal yang menggunakan dan mengatur data (DBA, pemakai akhir, dan pemakai dsb), perangkat lunak aplikasi yang mengakses dan mengubah data dan *programmer* aplikasi yang mengembangkan aplikasi.

## 2.5. Relasi Database

Penulis menggunakan teknik entity relationship atau teknik relasi database dalam perancangan database. Relational database berisi kumpulan tabel dimana setiap tabel mempunyai nama dan struktur yang unik. Dalam setiap tabel, masing-masing record data diorganisasikan dalam struktur yang sama dan memiliki *field* kunci yang akan menjadi penghubung antar tabel yang ada dan terhubung satu sama lain. Model Relational merupakan model yang paling sederhana sehingga mudah digunakan dan dipahami oleh pengguna, serta merupakan yang paling populer saat ini. Model ini menggunakan sekumpulan table berdimensi dua dengan masing-masing relasi tersusun atas baris dan atribut. Penulis menggunakan teknik entity relationship atau teknik relasi database dalam perancangan database. Relational database berisi kumpulan tabel dimana setiap tabel mempunyai nama dan struktur yang unik. Dalam setiap tabel, masing-masing record data diorganisasikan dalam struktur yang sama dan memiliki *field* kunci yang akan menjadi penghubung antar tabel yang ada dan terhubung satu sama lain. Model Relational merupakan model yang paling sederhana sehingga mudah digunakan dan dipahami oleh pengguna, serta merupakan yang paling populer saat ini. Model ini menggunakan sekumpulan table berdimensi dua dengan masing-masing relasi tersusun atas baris dan atribut.

## 3. METODE PENELITIAN

### 3.1. Metode Pengumpulan Data

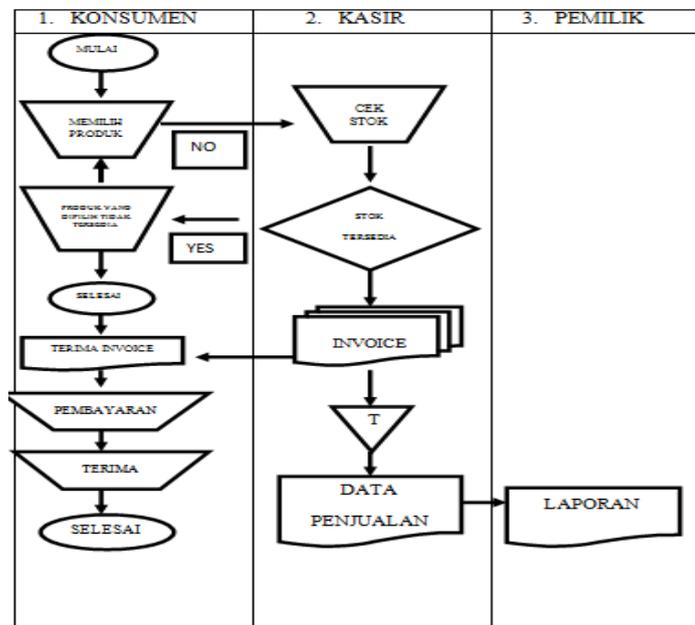
Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, digunakan tiga metode yaitu :

1. Teknik Observasi  
Peninjauan yang akan dilakukan terhadap obyek penelitian.
5. Teknik Wawancara  
Tanya - jawab yang akan dilakukan guna memperoleh informasi mengenai obyek penelitian.
6. Studi Kepustakaan  
Mempelajari buku referensi yang relevan untuk mendapatkan pengetahuan dan landasan teori serta konsep – konsep lainnya.



### 3.2. Analisis Sistem Lama

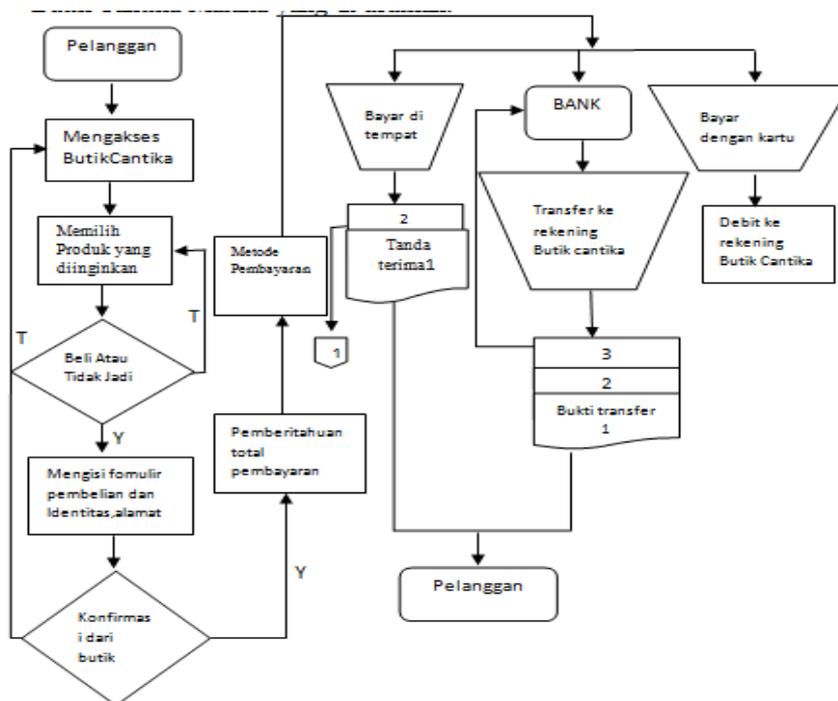
Sistem berjalan ini akan menggambarkan secara singkat tentang sistem yang berjalan pada Butik Cantika Malaka Soppeng yang dilakukan secara manual berikut ini:



Gambar 3.1 : Flowchart Diagram Sistem Lama.

### 3.3. Rancangan Sistem Yang Diusulkan

Sistem yang diusulkan adalah sistem yang akan direncanakan dengan konsep Sistem Informasi Penjualan Sutra Berbasis *E-Commers*, sehingga volume penjualan Butik Cantika Malaka dapat di tingkatkan. Berikut ini adalah gambaran singkat Sistem Informasi Penjualan Sutra Pada Butik Cantika Malaka yang di usulkan.



Gambar 3.2 : Flowchart Diagram Sistem diusulkan.



## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1. Implementasi Sistem

Software pengolahan data sistem informasi penjualan sutera berbasis E-commerce pada butik cantika malaka soppeng dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *XAMPP*:

#### 4.1.1. Form Menu Utama

Halaman Login

Silahkan Masukkan Username Dan Password

Username Password Login

Gambar 4.1 : Form Menu Utama

#### 4.1.2. Form Stok Barang

Stock Barang

Data Stock Barang

Copy Excel CSV PDF Print

Tambah Data

Search:

Kode Barang	Jenis Barang	Kemasan	Satuan	Stock	Harga Satuan	Keterangan	Gambar
09006	Kain Blacu	Per Pack	Pack	3	Rp. 60000	Kain blacu adalah jenis kain yang dibuat dari kapas sebagai bahan dasarnya.	
09013	Kain Brokat	Per Pack	Pack	6	Rp. 87000	KBERasal dari kata 'broccato' yang berarti kain yang disulam. Kain jenis ini biasa digunakan untuk pakaian formal karena memiliki kesan mewah serta elegan.	
09010	Kain Casmire	Per Pack	Pack	9	Rp. 90000	Bahan kain ini semakin sering dicari akan semakin halus, namun cara pencuciannya tentu berbeda dengan kain jenis lain	
09001	Kain Chiffon	Per Pack	Pack	10	Rp. 290000	Bahan kain ini bertekstur sangat lembut serta halus, transparan, 'jatuh' saat dipakai dan mengikuti bentuk badan penggunanya.	

Gambar 4.2 : Form Stok Barang

#### 4.1.3. Form Karyawan

Karyawan

Data Karyawan

Copy Excel CSV PDF Print

Tambah Data

Search:

Nik	Nama Karyawan	Jabatan	Alamat	Telepon / Hp	Keterangan
2014020222	Andi Firman Nur	Supervisor	Jln Karunrung raya No 55 B	085796256800	Sebagai pimpinan di kantor
2014020098	Fathunillah	Ob	Jl. Minasaupa No. 34 A	096567543657	Office Boy
2014020666	Nur Fajar	Supervisor	Jln Karunrung raya No 55 B	087876664563	Pimpinan
2014020136	Suprianto tahir	Ob	Maros, Daya	086785456321	Sebagai Office Boy

Showing 1 to 4 of 4 entries

Previous 1 Next

Gambar 4.3 : Form Karyawan



#### 4.1.4. Form Transaksi Penjualan

**Transaksi Penjualan**

Data Transaksi Penjualan

Input Data Penjualan	Input Data Penjualan	Kriteria Diskon
No. Keluar - Pilih -	Total	• Jika Pembelian Di Atas Rp 50.000,- Sampai Rp 100.000,- Mendapatkan Diskon 5 Persen
Nama Pelanggan - Pilih -	Diskon	• Jika Pembelian Di Atas Rp 100.000,- Sampai Rp 200.000,- Mendapatkan Diskon 10 Persen
Nama Barang - Pilih -	Total Bayar Setelah Diskon	• Jika Pembelian Di Atas Rp 200.000,- Sampai Rp 300.000,- Mendapatkan Diskon 15 Persen
Harga Satuan - Pilih -	Bayar Tunai	
Jumlah Beli - Pilih -	Kembalian	
<input type="button" value="Simpan Data"/>		

Gambar 4.4 : Form Transaksi Penjualan

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada Butik Cantika Malaka Soppeng, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil analisis sistem pada sistem yang lama, ditemukan beberapa permasalahan yang disebabkan proses penjualan sutera pada Butik Cantika Malaka dimana pembeli datang langsung untuk melihat produk sutera yang disediakan dan mengandalkan promosi dari mulut ke mulut, sehingga pendapatan penjualan dan perputaran bisnis sangat lambat disebabkan batasan ruang pemasaran yang sangat sempit.
2. Untuk mempermudah proses penjualan sutera pada Butik Cantika Malaka maka dirancang sebuah sistem informasi berbasis komputer dengan Aplikasi menggunakan Xampp dengan menggunakan metode pengujian *whitebox*.
3. Dengan diimplementasikannya sistem informasi penjualan berbasis *E-Commerce* pada Butik Cantika Malaka dapat memperluas pemasaran serta meningkatkan volume penjualan sehingga pendapatan dapat meningkat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Fadli. 2011, Pengaruh Gaya Kepemimpinan Terhadap Kinerja Karyawan, Medan
- Bahra – Al. 2005, Analisis Dan Desain Sistem Informasi , Graha Ilmu : Yogyakarta
- Hanif Al Fatta, 2007, Analisis dan Perancangan Sistem Informasi. Andi. Yogyakarta
- Jogiyanto, H.M.2005, Informasi : Pendekatan Testruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis, ANDI , Yogyakarta
- Kristanto. 2003, Perancangan sistem informasi dan aplikasinya, Jakarta
- Media Sutarman,2012. Analisa Desain Sistem, Graha Ilmu : Yogyakarta



---

Mulyanto, Agus, Sistem Informasi Konsep & Aplikasi, Pustaka Pelajar : Yogyakarta

M Selvi . 2002, Perancangan Sistem, Media Pustaka : Yogyakarta

Nugroho Andi. 2004, Perancangan Sistem, Gava Media : Yogyakarta

Sutabri, 2004. Membangun Aplikasi Visual Basic, Cetakan Pertama, Jakarta

Warren, Reveal, dan Fess, 2009. Pengantar Akutansi , Edisi Dua Puluh Satu , Salemba Empat, Jakarta