

Sistem Informasi Penjualan Online Kedai Pramuka Kwarda Riau Menggunakan Konsep E-Commerce

Syaifullah¹, Moh Arif Setiawan²

^{1,2}Jurusan Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

ABSTRAK

Sistem promosi pendataan dan penyediaan produk-produk pramuka yang bersifat konvensional dan manual membuat lambatnya penjangkauan pangsa pasar yang diraih oleh kedai pramuka kwarda riau. Melalui metode metode terstruktur (SSAD) Structure System Analitical Design System Sistem informasi penjualan bertujuan membantu Kedai Pramuka Kwarda Riau melakukan proses penjualan dengan system pemasaran dan penjualan melalui internet atau system informasi penjualan online. Sistem informasi penjualan online ini dapat mempermudah Kedai Pramuka Kwarda Riau melakukan proses penjualan , pendataan dan pengelolaan produk yang bersifat online serta menyebarkan informasi tentang produk secara cepat serta memperluas jangkauan area pemasaran dan meningkatkan mutu pelayanan yang lebih baik lagi kepada konsumen.

Kata kunci : Sistem Informasi Penjualan Online, SSAD, *E-Commerce*, Kedai Pramuka Kwarda Riau

ABSTRACT

Promotion system, data collection and supply of products that are conventional scout and manually create outreach than the market share achieved by Kwarda riau scout shop. Through a structured method method (SSAD) Analytical Structure System Design System sales information system aims to help the Scout Shop Kwarda Riau process with system sales volumes and sales through internet marketing or online sales information system. This online information system to facilitate the sale of Girl Scout Shop Kwarda Riau selling process, data collection and management products are online and disseminate information about the product quickly, and expand the reach of the marketing area and improve the quality of services better to the consumer.

Key word : *Online Sales Information System, SSAD, E-Commerce, Riau Kwarda Scout Shop*

PENDAHULUAN

Minimnya Toko yang menyediakan perlengkapan pramuka yang sesuai standard dan aturan yang berlaku dalam gerakan pramuka menyebabkan sulitnya konsumen mencari segala bentuk kebutuhan peralatan pramuka.

Kedai Pramuka kwarda Riau menyediakan berbagai perlengkapan,

peralatan serta seragam pramuka yang sesuai standard dan aturan yang berlaku dalam gerakan pramuka sehingga mempunyai banyak pelanggan, namun dalam proses penjualan dan pembelian Pihak kedai pramuka dan pembeli mengalami beberapa permasalahan, diantaranya pembeli harus datang ke kedai pramuka secara langsung, hal ini menyulitkan bagi konsumen baik konsumen

mandiri, melalui gudep maupun kwarcab nya yang ada diluar daerah seperti dari kabupaten pelalawan, Siak, Meranti, Kampar, Bengkalis dan kabupaten lainnya yang tidak bisa melihat contoh barang dan harganya secara langsung, serta memakan waktu dan biaya transportasi lebih dalam pelaksanaannya, disamping itu konsumen sering kesusahan dalam mendapatkan barang yang diinginkan karena tidak adanya informasi persediaan/ stok barang yang ada di kedai tersebut.

Dengan banyaknya volume penjualan yang rata-rata didominasi pembeli dari luar daerah Riau, maka hal tersebut menjadi permasalahan yang ada di kedai pramuka kwarda riau sekarang ini.

Untuk alasan tersebut maka dibutuhkan suatu sistem yang mampu memberikan kemudahan bagi konsumen dalam menyusuri data – data barang dan cara pemesanannya, serta dapat menampilkan data yang akurat dan tidak memakan waktu yang lama dalam proses transaksi penjualannya. Yaitu sebuah sistem informasi penjualan yang bisa diakses kapan saja tidak terbatas oleh tempat dan waktu, dalam hal ini sistem informasi penjualan online yang bisa menampilkan katalog barang yang dijual di kedai pramuka tersebut, dimana pembeli dapat membeli barang yang dibutuhkan tanpa harus mengunjungi kedai tersebut, dengan mengaplikasikan situs sistem informasi penjualan online pada kedai pramuka ini, maka konsumen dapat mengetahui barang yang ditawarkan oleh kedai pramuka tersebut dan memudahkan dalam proses pemesanannya.

BAHAN DAN METODE

1. Konsep Dasar Sistem

Sebuah sistem informasi pada hakikatnya merupakan suatu sistem yang memiliki komponen-komponen atau subsistem-subsistem untuk menghasilkan informasi. Suatu sistem harus dapat menyediakan komunikasi dalam organisasi

atau antara organisasi yang murah, akurat dan cepat. Sistem infomasi ini harus dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi orang-orang dalam organisasi dan pembiayaan yang lebih murah dari pada pengerjaan secara manual (sutabri,2004).

2. Penjualan

Penjualan adalah suatu proses transaksi di mana terjadi pertukaran barang

dengan sejumlah uang atas kesepakatan dari kedua belah pihak, yaitu antara penjual dan pembeli. Penjualan dan pemasaran merupakan dua kegiatan yang berbeda. Pemasaran meliputi kegiatan yang luas, sedangkan penjualan merupakan salah satu kegiatan dalam pemasaran. (Philip Kotler, 2002).

3. Definisi E Commerce

E-commerce digunakan untuk mendukung kegiatan pembelian dan penjualan, pemasaran produk, jasa, dan informasi melalui internet atau ektranet. Gaya hidup manusia dari waktu - kewaktu senantiasa menghendaki keadaan yang makin efisien dan efektif bahkan untuk urusan belanja sekalipun. Untuk urusan belanja ini, maka salah satu keunggulan baru dari internet yang ini banyak digemari orang adalah e-commerce. Fasilitas e-commerce menawarkan berbagai kemudahan dalam melakukan transaksi di internet. Toko-toko online bertambah dari waktu ke waktu dan mudah dijumpai dengan berselancar via internet. Pada akhirnya manusia semakin dimanjakan, tetapi bukanlah sesuatu mustahil atau makruh di era internet. (Triton PB, 2006). Proses yang ada dalam E-commerce adalah sebagai berikut :

- a. Presentasi electronic (Pembuatan Web site) untuk produk dan layanan.
- b. Pemesanan secara langsung dan tersedianya tagihan.

- c. Otomasi account Pelanggan secara aman (baik nomor rekening maupun nomor Kartu Kredit).
- d. Pembayaran yang dilakukan secara Langsung (online) dan penanganan transaksi.

3.1 Jenis – Jenis E commerce

E-Commerce dapat dibagi menjadi beberapa jenis yang memiliki karakteristik berbeda-beda.

a. Business to Business (B2B)

B2B menyatakan penjualan produk atau jasa yang melibatkan beberapa perusahaan dan dilakukan dengan sistem otomasi. Umumnya, perusahaan-perusahaan yang terlibat adalah pemasok, distributor, pabrik, toko dan lain-lain. Kebanyakan transaksi berlangsung secara langsung antara dua sistem. Model seperti ini telah banyak diterapkan. Misalnya, yang terjadi antara Wal - Mart dan para pemasoknya. Keuntungan B2B, jika dikerjakan dengan benar, dapat menghemat biaya, meningkatkan pendapatan, mempercepat pengiriman, mengurangi biaya administrasi, dan meningkatkan layanan kepada pelanggan (Kopker dan Ellis, 2002).

b. Business to Customer (B2C)

B2C melibatkan interaksi dan transaksi antara sebuah perusahaan penjual dan para konsumen. Perusahaan – perusahaan yang melayani B2C antara lain adalah Dell (www.dell.com), Cisco (www.cisco.com), dan Amazon (www.amazon.com).

c. Customer to customer (C2C)

C2C menyatakan model perdagangan yang terjadi antara konsumen dengan konsumen melalui internet. Situs seperti eBay (www.ebay.com) menyediakan

sarana yang memungkinkan orang-orang dapat menjual atau membeli barang di antara mereka sendiri.

d. Customer to Business (C2B)

Beberapa situs telah berinisiasi untuk mendukung bisnis yang berbasiskan konsumen ke pebisnis (customer to business atau C2B). Sebagai contoh, Priceline.com merupakan situs yang memungkinkan seseorang menjual rumah ke perusahaan ini. Dalam hal ini, internet dapat digunakan sebagai sarana untuk negosiasi.

4. Structured System Analysis and Design (SSAD)

Menurut Jogiyanto (2005), Structured System Analysis and Design adalah pengembangan sistem terstruktur dan digunakan secara luas untuk analisa dan desain suatu sistem. Dengan metodologi ini, sistem dapat digambarkan secara logika dari arus data dan hubungan antara fungsinya didalam modul-modul sistem. Untuk dapat melakukan langkah-langkah sesuai dengan yang diberikan oleh metodologi pengembangan sistem terstruktur, maka dibutuhkan alat dan teknik untuk melaksanakannya. Alat-alat yang digunakan dalam suatu metodologi umumnya berupa gambar, diagram atau grafik, penggunaan diagram atau gambar ini dipandang lebih mengena dan lebih mudah dimengerti seperti kata suatu ungkapan "alat-alat yang digunakan ada juga yang tidak berbentuk gambar atau grafik seperti kamus data (data dictionary).

Alat-alat yang digunakan pada SSAD yaitu Context Diagram, (Data flow diagram) DFD, Flowchart, Kamus Data, Entity-Relationship Diagram (ERD).

4.1 Context Diagram

Menurut Jogiyanto (2005), "Context Diagram atau Diagram konteks adalah diagram yang tidak detail dari sebuah sistem informasi yang menggambarkan aliran-aliran data masuk dan keluar dari sistem. Diagram ini digambarkan dengan sebuah lingkaran yang menjelaskan tentang batasan sistem yang saling berhubungan dengan kesatuan luar (external entity) yang akan memberikan masukan dan menerima keluaran dari sistem tersebut yang dihubungkan dengan aliran yang menghubungkan sebuah sistem dengan lingkaran sistem".

4.2 Data Flow Diagram

Menurut Jogiyanto (2005), Data flow diagram (DFD) adalah alat pembuatan model yang memungkinkan profesional sistem untuk menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data baik secara manual maupun komputerisasi. DFD ini sering disebut juga dengan nama bubble chart/diagram, model proses, diagram alur kerja, atau model fungsi.

4.3 Flowchart

Flowchart (Bagan Alir) adalah bagan yang menjelaskan secara rinci aliran data dan langkah-langkah proses program secara logika.

Flowchart dibuat dengan menggunakan simbol-simbol sebagai berikut:

- 1) Simbol input/output mewakili data input/output
- 2) Simbol proses, mewakili suatu proses
- 3) Simbol garis alir, menunjukkan arus dari proses
- 4) Simbol penghubung, untuk menunjukkan sambungan bagan alir yang terputus halamannya.

- 5) Simbol Keputusan, untuk penyeleksi kondisi didalam program
- 6) Simbol proses terdefinisi, untuk menunjukkan suatu operasi yang rinciannya ditunjukan di tempat lain.
- 7) Simbol persiapan, untuk memberi nilai awal
- 8) simbol titik terminal, untuk menunjukkan awal dan akhir proses

4.4 Kamus Data

Kamus data atau dictionary atau disebut juga dengan istilah sistem data dictionary adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Dengan menggunakan kamus data, analisis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem yang lengkap.

4.5 Entity Relationship Diagram

Menurut Sutanta (2003), Entity Relational Model merupakan suatu model data yang dikembangkan berdasarkan objek. ER_M digunakan untuk menjelaskan hubungan antara data dalam basis data kepada pemakai secara logik. ER_M didasarkan pada suatu persepsi bahwa real world terdiri atas obyek-obyek dasar yang memunyai hubungan/ kerelasian antar obyek-obyekdasar tersebut. ER_M digambarkan dalam bentuk diagram yang disebut diagram ER (ED_Diagram/ ER_D) dengan menggunakan simbol-simbol grafis tertentu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

5. Flowchat sistem yang sedang berjalan

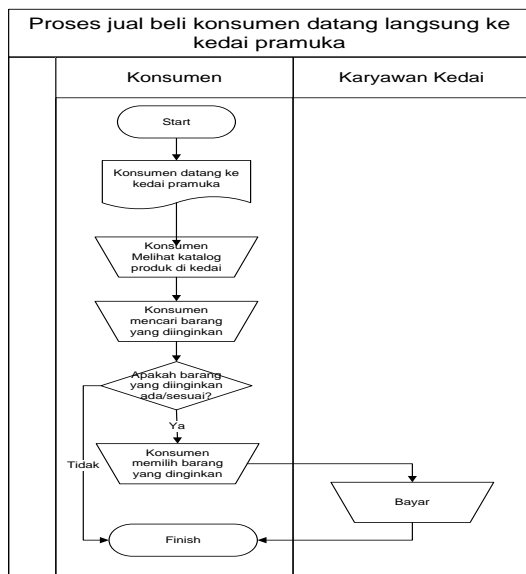
Fungsi dari *flowchart* adalah untuk membantu dalam pembuatan program secara umum setelah itu dituangkan ke dalam program secara detail. Sehingga memudahkan pembuat program dan menghasilkan program yang terstruktur serta keluaran yang sesuai dengan perencanaan.

Tujuan membuat *flowchat* :

- 1) Menggambarkan suatu tahapan penyelesaian masalah.
- 2) Secara sederhana, teratur, rapi dan jelas.
- 3) Menggunakan simbol-simbol standar.

5.1 Flowchart sistem jual beli manual dengan konsumen datang langsung ke lokasi

Kedai pramuka Kwartir Daerah Riau dalam menjalankan proses jual beli produk pramuka masih menggunakan cara sederhana yaitu pemasaran dan promosi hanya menggunakan catalog manual sebagai nama barang dan harga barang yang dijual dan konsumen datang langsung kelokasi kedai pramuka tersebut.

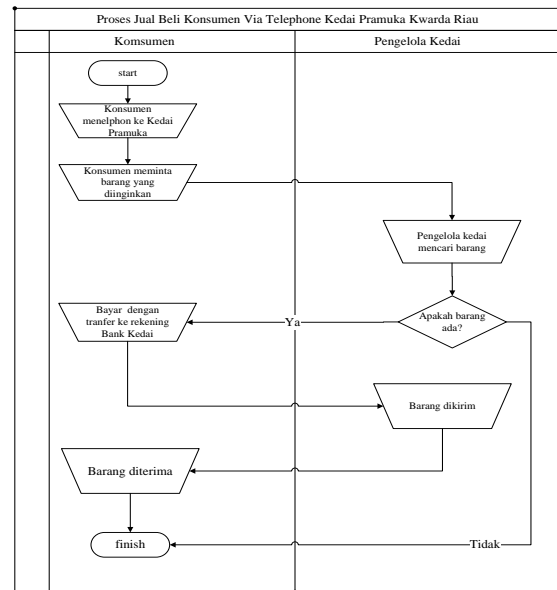


Gambar 5.1. Bagan Alir konsumen datang langsung ke lokasi

5.2 Flowchart sistem jual beli manual via telepon

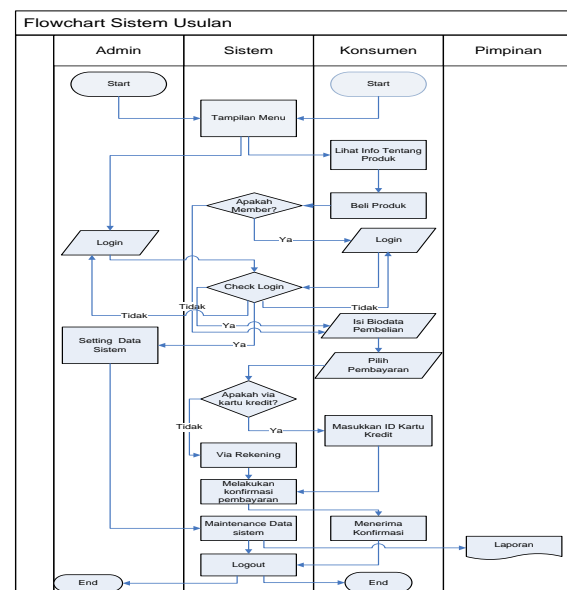
Selain konsumen harus datang langsung ke lokasi kedai pramu tersebut, konsumen juga bisa memesan via telepon, tetapi walaupun pemesanan bisa via telephon dan pembayaran bisa lewat nomor rekening bank pengelola kedai pramuka

tersebut, dalam melakukan transaksi dengan konsumen dari luar daerah yang ingin mengetahui gambaran serta informasi produk pramuka yang dijual/catalog masih mengalami banyak kesulitan, karena pembeli baik perorangan atau gudep harus langsung datang ke kedai pramuka tersebut yang letaknya di daerah pekanbaru.



Gambar 4.2. Bagan Alir Proses Jual Beli Manual Via Telephon

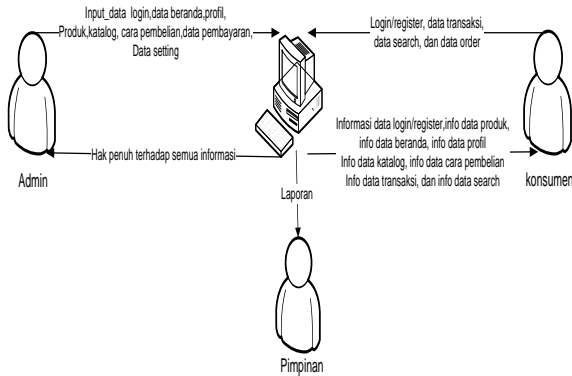
5.3 Flowchart Sistem yang Diusulkan



Gambar 4.3. Flowchart Sistem Informasi Penjualan Online

6. Deskripsi Umum Sistem Usulan

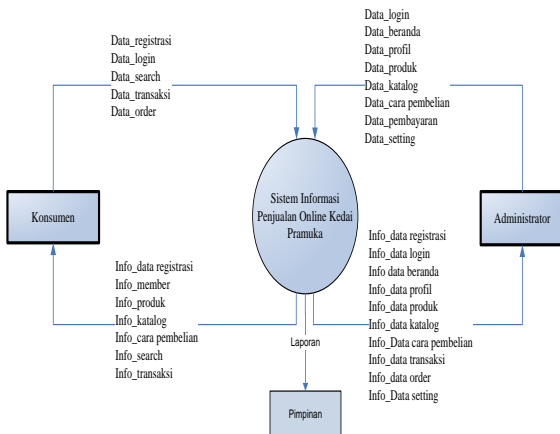
Sistem yang dirancang merupakan sebuah perangkat lunak sistem informasi dengan berbasis web yang bertujuan untuk memasarkan dan memudahkan proses jual beli pada kedai pramuka kwarda riau.



Gambar 6. Deskripsi Umum Sistem Usulan

7. Deskripsi fungsional

Aliran informasi yang ditransformasikan pada saat data bergerak dari *input* menjadi *output* dapat dilihat di *Context Diagram* dan *Data Flow Diagram (DFD)* berikut :

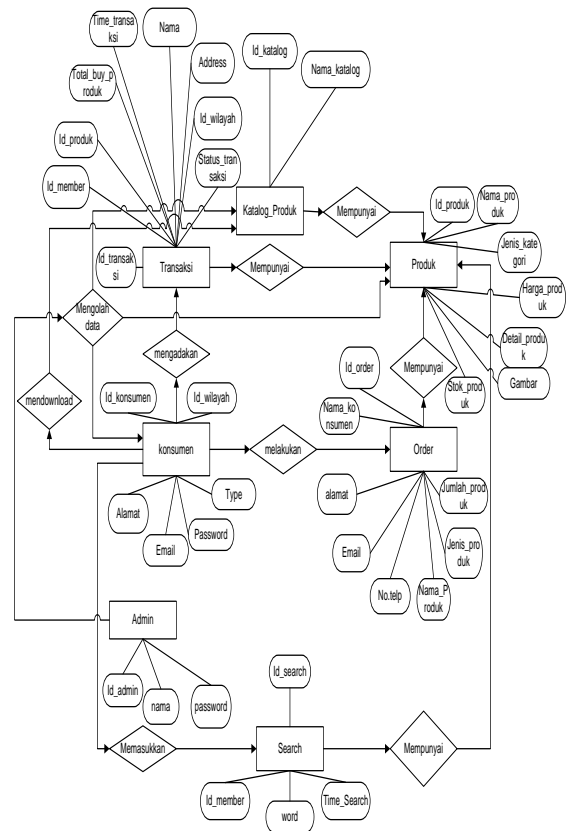


Gambar 7. Diagram Context Sistem Usulan

8. Entity Relationship Diagram

Diagram hubungan entitas (*Entity relationship diagram*) pada dasarnya adalah diagram yang memperlihatkan entitas - entitas yang terlibat dalam suatu sistem serta hubungan relasi antar entitas tersebut. Tekanan utama pada ERD adalah tabel - tabel yang

merepresentasikan entitas, serta tabel yang mempresentasikan relasi antar entitas tersebut. Dalam sistem informasi penjualan Online kedai pramuka kwarda riau dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 4.6 Entity Relational Diagram

9. Perancangan Table

Pada subbab ini membahas mengenai desain tabel-tabel yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem ini. Tabel-tabel yang dibutuhkan antara lain :

a. Tabel Login

Tabel ini menyimpan data-data login user.

Tabel 9. 1 Tabel login

Nama Field	Tipe Field	Keterangan
Username	Varchar (20)	Nama user
Password	Varchar (10)	Password user

b. Tabel Konsumen

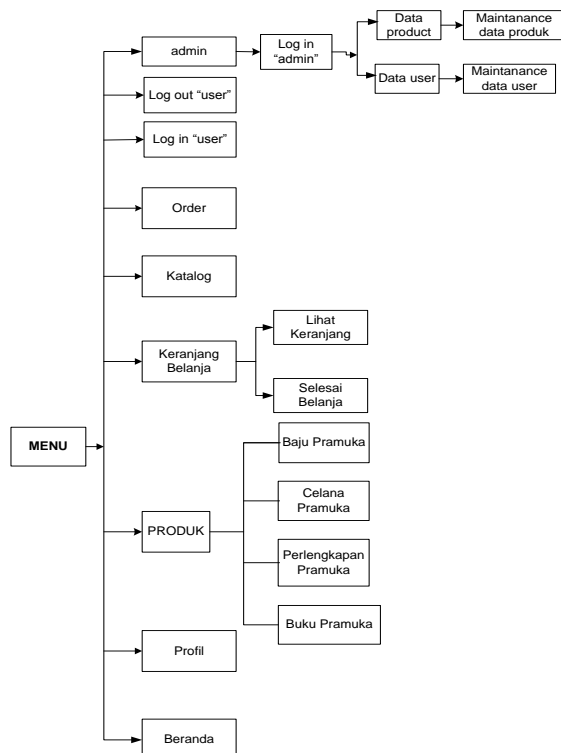
Tabel ini menyimpan data-data pribadi konsumen.

Tabel 9.2 Tabel Konsumen

Nama Field	Tipe Field	Keterangan
Id_konsumen	Integer (10)	Id_Konsumen
Nama_Konsumen	Varchar (25)	Nama_konsumen
Password	Integer(18)	Password konsumen
Alamat	Varchar(20)	Alamat_konsumen
Email	Varchar(20)	Email_konsumen
Id_wilayah	Varchar(10)	Kode.pos_wilayah
No.Telp_konsumen	integer(7)	Nomor_telepon_konsumen
type	integer(10)	Tipe_konsumen

10. Perancangan Antar Muka Sistem

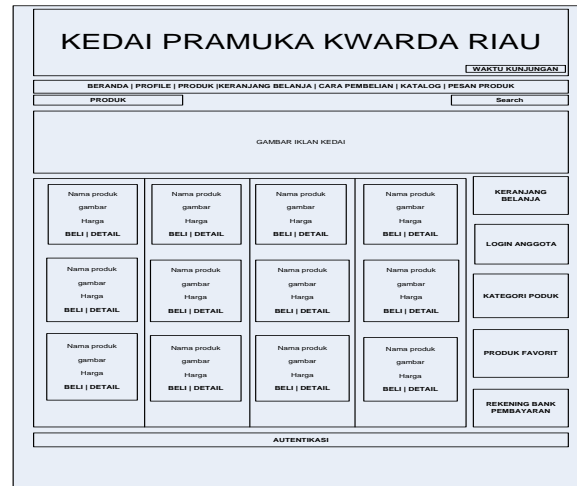
Berikut adalah perancangan struktur menu dari sistem usulan yang dirancang.



Gambar 10. Perancangan Utama Antar Muka Sistem

11. Rancangan Tampilan Web Sistem Informasi Penjualan Online

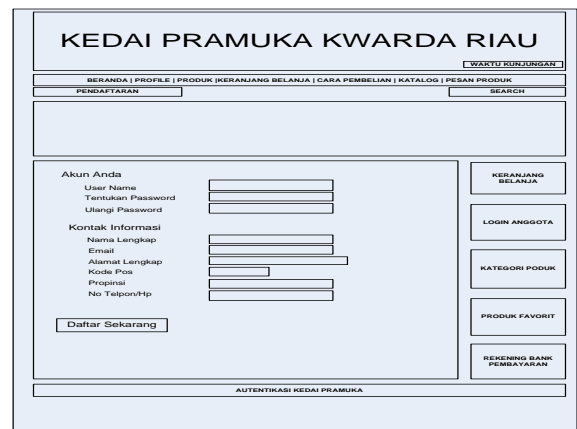
Rancangan tampilan web disini merupakan visualisasi tampilan sistem yang akan diterapkan model desain.



Gambar 11. Tampilan Menu Utama Sistem

11.2. Halaman Registrasi Member

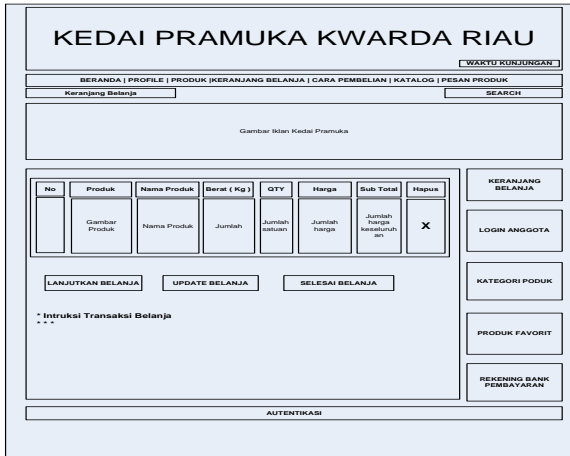
Halaman ini adalah halaman yang dilakukan oleh pengunjung untuk mendaftar sebagai member.



Gambar 11.2. Halaman Registrasi Member

11.3 Halaman Sub Menu Keranjang Belanja

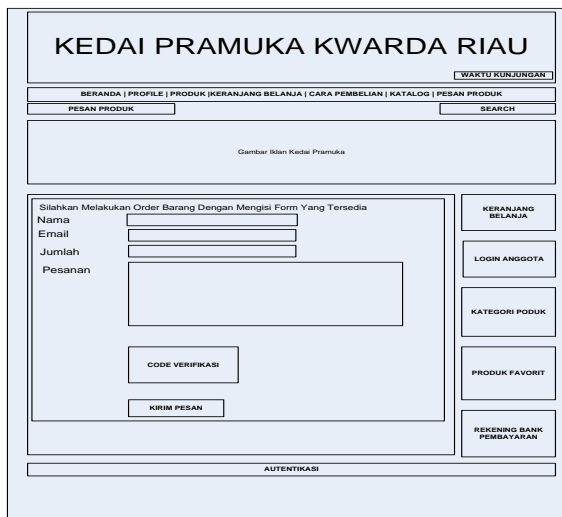
Halaman ini adalah halaman yang menampilkan sub menu keranjang belanja



Gambar 11.3. Tampilan Layout Sub Menu Keranjang Belanja

11.4 Halaman Sub Menu Pesan Produk

Halaman ini adalah halaman yang menampilkan sub menu pesan produk



Gambar 11.4. Tampilan Layout Sub Menu Pesan Produk

12. Hasil Implementasi

Implementasi sistem merupakan beberapa contoh *form* / halaman yang ada pada sistem informasi penjualan online kedai pramuka kwarda riau, *form* / halaman ini tampil ketika *user* memanfaatkan *fiture* yang tersedia pada sistem, tampilan tersebut dapat dilihat pada bagian berikut ini:

12.1 Menu daftar member

Menu daftar member, menyediakan layanan untuk konsumen untuk mendaftar sebagai member di system informasi penjualan online kedai pramuka kwarda riau.

Gambar 12.1 Menu Daftar Member

12.2 Menu Login konsumen

Menu login member adalah layanan login bagi konsumen untuk masuk sistem sebagai member

Gambar 12.2. Menu Utama Administrator

12.3 Menu Management Konsumen

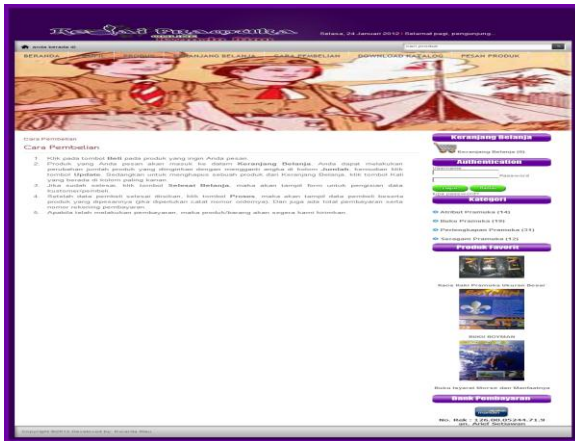
Administrator mempunyai hak akses untuk mengubah dan menghapus data user seperti gambar dibawah ini :

No	User name	Nama Lengkap	Email	No Telpn	Aksi
1	sotjan	Sofyan Mulyana	sotjan@hotmail.com	08957778888	Hapus
2	nyan	nyan	nyan@gmail.com	085294149933	Hapus
3	rani	rani	rani@gmail.com	085295502423	Hapus
4	ita	ita	ita@gmail.com	085294149931	Hapus
5	febrian	Moch Sofis Febrian	msofebrian@gmail.com	0856897999	Hapus
6	eika	eika ramdani	eika@gmail.com	085295502421	Hapus
7	arif	arif setiawan	arif.stwn@gmail.com	085295502421	Hapus

Gambar 12.3. Menu Manajemen Konsumen

12.4 Menu Cara Pembelian

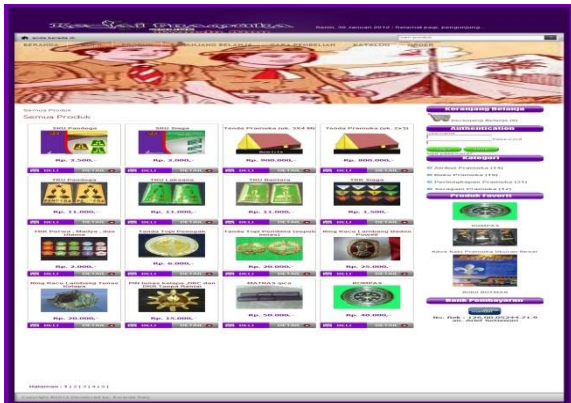
Menu cara pembelian berisi tentang informasi dalam transaksi pembelian di sistem informasi penjualan online kedai pramuka. Tampilan menunya seperti gambar dibawah ini



Gambar 12.4. Menu Cara Pembelian

12.5 Menu Produk

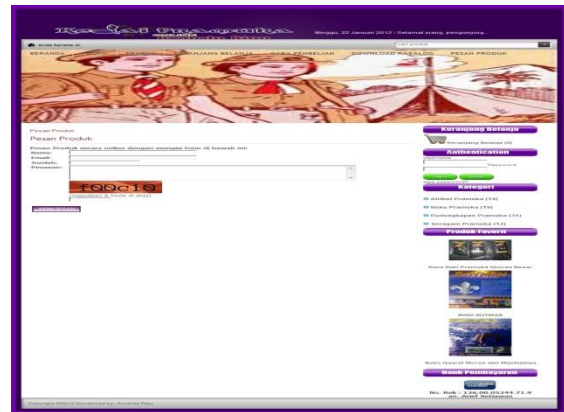
Menu produk ini berisi tentang data produk dan bisa diakses siapa saja.



Gambar 12.5. Menu Produk

12.6 Menu Pesan Produk

Pada menu ini berisi tentang form pemesanan produk, dan menu ini dapat diakses oleh siapapun, menu ini dapat dilihat dibawah ini:



Gambar 12.6. Menu Pesan Produk

KESIMPULAN

Berdasarkan analisa dan perancangan sistem yang telah dilakukan, maka sistem penjualan *e-commerce* ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Perangkat lunak aplikasi sistem informasi penjualan online dalam dunia bisnis dapat mendukung efektifitas dalam penjualan produk-produk pramuka di kedai pramuka kwarda riau.
2. Dengan adanya sistem informasi penjualan online dapat melebarkan jangkauan sehingga nantinya pangsa pasar produk pramuka kedai pramuka kwarda riau ini akan meningkat.
3. Dengan adanya sistem informasi penjualan online kedai pramuka kwarda riau dapat meningkatkan kepuasan dan loyalitas para konsumen dimana konsumen dapat melakukan transaksi dan mendapatkan informasi dengan mudah melalui fitur-fitur pada system informasi penjualan online nya.

Ucapan Terima Kasih

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih pada semua pihak yang telah terlibat dalam penelitian ini diantaranya :

1. Pimpinan dan staf Fakultas Sains dan Teknologi UIN Suska Riau, yang menjadi tempat naungan penulis dalam mengali ilmu dan mencari rezeki.

2. Pimpinan Kedai Pramuka Kwarda Riau yang telah membantu dalam memberikan kemudahan, masukan, memberikan fasilitas dan membagi ilmunya mengenai penelitian ini.

Masih banyak lagi pihak lain telah membantu suksesnya penelitian ini yang tak bisa penuli sebutkan satu persatu.

Daftar Pustaka

Barkatullah Abdul Hakim & Prasetyo Teguh, 2005, “Bisnis E-Commerce”, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.

Hanif Al Fatta, 2007, “*analisis dan perancangan sistem informasi*”. Andi Yogyakarta, Yogyakarta.

Jogiyanto HM, 1995, “*Pengantar perancangan sistem*”. Andi Yogyakarta.

Jogiyanto, HM, 2007, “Analisa dan Perancangan Sistem Informasi”. Edisi V. Andi Yogyakarta, Yogyakarta.

Kadir, Abdul, . 2003, “Pengenalan Sistem Informasi”, Edisi I. Andi Yogyakarta.

Nugroho Bunafit, 2004, “*Aplikasi Pemrograman web dinamis dengan PHP dan MySql*”, Gava Media, Yogyakarta.

Triton, 2006, “Mengenal E-Commerce dan bisnis di Dunia Cyber”, AGRO Publisher ,Yogyakarta.