

SISTEM INFORMASI PENJUALAN BAJU BATIK BERBASIS WEB PADA BUTIK DANISWARA BULUKUMBA

Nurlaelah¹, Dedy Hendryadi², Nurwahid Syam³

^{1,2,3}Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis Bina Adinata

e-mail: ¹nurlaelaela052@gmail.com, ²dedyhendryadi1990@gmail.com,

³idho991syam@gmail.com

Abstrak - Penelitian ini bertujuan untuk : (1) merancang sistem informasi penjualan baju batik berbasis web pada Butik Daniswara Bulukumba. (2) mengimplementasikan sistem informasi penjualan berbasis web pada Butik Daniswara Bulukumba. Penelitian ini menggunakan metode *waterfall* adalah sebuah metode pengembangan perangkat lunak dengan model sekuensial linier, dimulai dari analisis kebutuhan sistem, desain, pengkodean sampai tahap pengujian. Metode ini memiliki tahapan yaitu: (1) Analisis Kebutuhan (*Requirements analyst*), (2) Desain (*Design*), (3) Implementasi (*Build & Coding*), (4) Integrasi dan Testing (*Integration & testing*), (5) Operasi dan Pemeliharaan (*Operation & maintenance*). Berdasarkan hasil penelitian tentang sistem informasi penjualan baju batik berbasis web, maka dapat disimpulkan bahwa : (1) Sistem penjualan baju batik dibangun berbasis web yang dirancang menggunakan *software* Sublime (text editor), *Database Management System* (DBMS) MySQL Xampp 7 menggunakan metode *waterfall* dan dengan bahasa pemrograman PHP. (2) Sistem penjualan baju batik terdiri dari 2 pengguna yaitu Admin dan Pembeli. Berdasarkan pengujian diperoleh hasil bahwa sistem informasi penjualan baju batik berbasis web ini dapat digunakan untuk mempermudah penginputan data barang, dan memudahkan pembeli untuk melihat kategori barang yang tersedia serta dapat memenuhi kebutuhan user memilih kategori barang yang diinginkan.

Kata Kunci : *Metode Waterfall, PHP dan MySQL, Sistem Informasi Penjualan*

Abstract - This study aims to: (1) design a web-based information system for selling batik clothes at Daniswara Boutique Bulukumba. (2) implementing a web-based sales information system at the Bulukumba Daniswara Boutique. This research uses the waterfall method is a software development method with a linear sequential model, starting from the system requirements analysis, design, coding to the testing stage. This method has stages, namely: (1) Requirements analyst, (2) Design, (3) Implementation (Build & Coding), (4) Integration and Testing (Integration & testing), (5) Operation and Maintenance (Operation & maintenance). Based on the results of research on the web-based information system for selling batik clothes, it can be concluded that: (1) The web-based batik clothing sales system was built using Sublime software (text editor), MySQL Xampp 7 Database Management System (DBMS) uses the waterfall method and with the PHP programming language. (2) The batik shirt sales system consists of 2 users, namely Admin and Buyer. Based on the test, it was found that the web-based batik clothing sales information system can be used to facilitate data entry of goods, and make it easier for buyers to see the available categories of goods and can meet the needs of the user to select the desired item category.

Keywords: Waterfall method, PHP and MySQL, Sales Information System

I. PENDAHULUAN

Teknologi berperan penting dalam kegiatan manusia, juga semakin berkembang dan dikembangkan sehingga kemajuan tersebut membuat segala sesuatu menjadi lebih mudah dikerjakan. Sebagai bangsa yang besar dan menyadari perkembangan teknologi, maka pemerintah menerbitkan Undang-Undang No. 11 Tahun 2019 Tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang merupakan dasar perundang-undangan yang memberi kebebasan dalam mengembangkan dan memanfaatkan teknologi.

Salah satu bentuk pengembangan dan pemanfaatan teknologi adalah penggunaan sistem pemesanan barang berbasis web. Selain itu, teknologi informasi juga banyak diaplikasikan sebagai website untuk penjualan produk secara online, dimana aplikasi tersebut dapat diakses di seluruh penjuru dunia. Sehingga menciptakan peluang yang besar untuk mendirikan butik yang memiliki ciri khas tersendiri. Salah satunya adalah Butik Daniswara Bulukumba.

Butik Daniswara merupakan salah satu butik di Bulukumba yang khusus

menjual dan memproduksi pakaian berbahan dasar batik dengan kualitas yang tinggi. Butik Daniswara hingga saat ini proses penjualannya masih bersifat konvensional dimana pembeli berhubungan langsung dengan datang ke toko tersebut, dengan demikian pembeli membutuhkan biaya yang lebih besar dan waktu yang cukup lama untuk membeli produk batik yang diinginkan, selain itu pembeli kurang mendapatkan informasi tentang motif batik yang ada di butik tersebut.

Beberapa Peneliti yang pernah melakukan penelitian tentang sistem informasi penjualan berbasis web diantaranya adalah penelitian oleh Andri Prasetyo, dkk. (2016). Penelitian ini membahas tentang kegiatan jual beli yang masih manual dan pemasaran serta promosi yang masih terbatas. Penelitian oleh Moh. Rahmat Irjii Matdoan, dkk. (2016). Penelitian ini membahas tentang belum ada sistem yang mengatur proses jual beli batik secara online, sehingga masyarakat yang ingin membeli batik harus datang langsung ke butik melihat

batik untuk membeli jenis batik yang diinginkan.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian serta membuat sistem aplikasi dengan judul: "Sistem Informasi Penjualan Baju Batik Berbasis Web Pada Butik Daniswara Bulukumba".

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Butik

Menurut Mohammad Adam Jerusalem (2012) Butik berasal dari bahasa prancis yaitu *boutique*. Dalam bahasa aslinya butik berarti toko-toko kecil untuk mencari popularitas. Butik merupakan gerai perbelanjaan kecil, terutama yang mengkhususkan diri dalam item busana yang elit dan *fashionable* yang dapat mencakup pakaian, aksesoris, dan perhiasan.

Menurut Poespo (2009) Butik muncul pada tahun 1920-an sebagai toko kecil di dalam rumah-rumah dan menjual produk sampingan dari *couture*.

Menurut Perdhanawati (2017) Butik merupakan tempat menjual pakaian dengan kualitas tinggi, biasanya

dilengkapi aksesoris dan perlengkap pakaian.

B. Karakteristik Butik

Berdasarkan pengertian butik sebelumnya dapat disimpulkan bahwa butik memiliki beberapa karakteristik seperti jahitan dan penyelesaian yang dikerjakan dengan tangan, sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pengerjaannya. Ukuran busana yang dibuat berdasarkan ukuran orang tertentu atau sesuai ukuran pelanggan, biasanya butik juga menggunakan ukuran standar.

Model busana yang diproduksi adalah busana hasil rancangan desainer dan tidak pasaran karena hanya diproduksi satu hingga tiga potong busana untuk satu model. Karakteristik butik yang lain adalah perlengkapan seperti sepatu, tas tangan, kalung, dan gelang tangan yang di produksi atau dibuat senada dengan tema busana.

C. Penjualan

Menurut Himayati (2016) Penjualan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan sebagian manusia dalam menjual barang dagangan yang dimiliki baik itu barang ataupun jasa kepada pasar agar mencapai suatu tujuan yang diinginkan.

Menurut Rangkuti (2009) Penjualan adalah pemindahan hak milik atas barang atau pemberian jasa yang dilakukan penjual kepada pembeli dengan harga yang disepakati bersama dengan jumlah yang dibebankan kepada pelanggan dalam penjualan barang atau jasa dalam suatu periode.

D. Batik

Menurut Dullah (2002) Batik adalah sehelai kain yang dibuat secara tradisional dan terutama juga digunakan dalam matra tradisional, memiliki beragam corak hias dan pola tertentu yang pembuatannya menggunakan teknik celup rintang dengan lilin batik sebagai bahan perintang warna. Oleh karena itu, suatu kain dapat disebut batik apabila mengandung dua unsur pokok, yaitu jika memiliki teknik celup rintang yang menggunakan lilin sebagai perintang warna dan pola yang beragam hias khas batik.

E. Sistem

Menurut Abdul Kadir (2014), sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan elemen-elemen yang membentuk sebuah sistem yaitu tujuan, masukan,

keluaran, proses, mekanisme, pengendalian, dan umpan balik.

Menurut Andri Kristanto (2018) sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur yang saling berkaitan, berkumpul bersama untuk dapat melakukan aktivitas atau menyelesaikan suatu target tertentu.

Menurut Jogiyanto (2016) sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah sekumpulan elemen yang saling berkaitan, berkumpul bersama untuk dapat mencapai suatu tujuan tertentu.

F. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sekumpulan komponen-komponen yang terdiri dari manusia, teknologi informasi, komputer, dan prosedur kerja yang dapat digunakan untuk mengubah data menjadi suatu informasi untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan tertentu.

G. Website

Web adalah sebuah sistem dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara dan lainnya yang tersimpan dalam sebuah internet webserver ditampilkan

dalam bentuk HTML (*HyperText Markup Language*) Web menggunakan protokol yang disebut HTTP (*HyperText Transfer Protocol*) yang berjalan pada TCP/IP. Adapun dokumen web ditulis dalam format HTML (*HyperText Markup Language*). Dokumen ini diletakkan dalam Web Server (Sever yang melayani permintaan halaman web) dan diakses oleh klien (pengakses informasi) melalui perangkat lunak yang disebut Web Browser atau sering disebut browser saja.

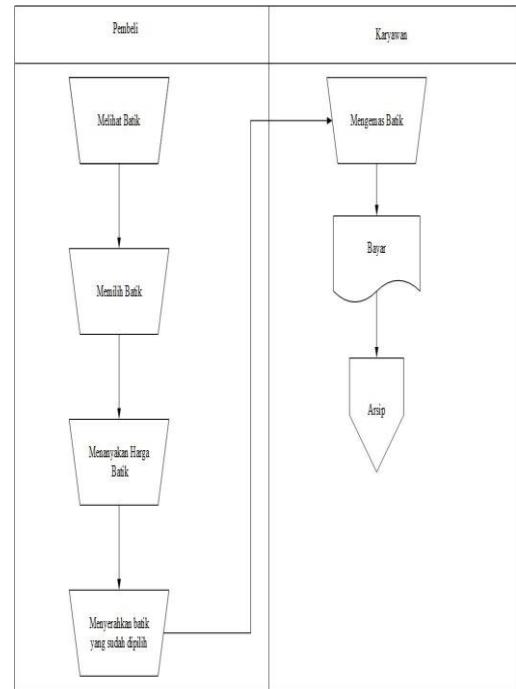
H. Xampp

Menurut Priyanto Hidayatullah (2015) XAMPP dikembangkan dari sebuah tim proyek bernama Apache Friends, yang terdiri dari tim inti (core team) tim pengembang (development team), dan tim pendukung (support team). XAMPP berfungsi sebagai server yang berdiri sendiri (localhost) yang terdiri atas program Apache http server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl.

III. METODE PENELITIAN

A. Sistem yang sedang berjalan

Berikut adalah flowmap sistem yang sedang berjalan pada butik Daniswara Bulukumba:

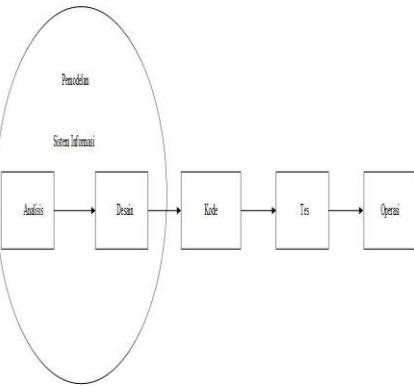
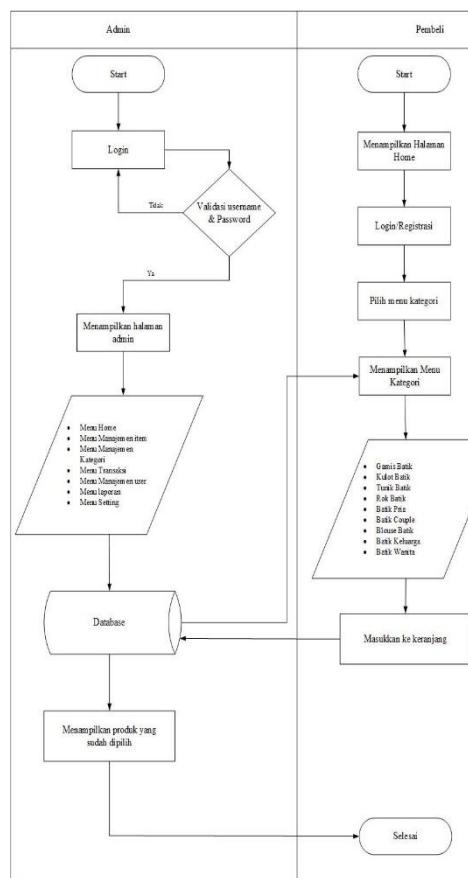


Gambar 3.1 Flowmap Sistem Yang Sedang Berjalan

Adapun data yang ditemukan pada lokasi penelitian yaitu sebagai berikut:

- Pembeli datang ke butik daniswara untuk melihat barang yang ada disana.
- Pembeli memilih batik
- Setelah memilih batik, pembeli menanyakan harga batik
- Kemudian batik yang sudah dipilih diserahkan kepada karyawan
- Karyawan mengemas batik, setelah itu dibayar dan bukti pembayaran disimpan sebagai arsip Butik Daniswara

B. Sistem yang diusulkan



Gambar 3.3 Model Waterfall

1. Analisis Kebutuhan (*Requirements analyst*)

Tahapan analisis kebutuhan adalah tahapan inisiasi kebutuhan system yang akan dibuat dan harus dapat dimengerti oleh klien dan *developer*. Pada tahap ini pengembang, harus mengetahui seluruh informasi mengenai kebutuhan software seperti kegunaan software yang diinginkan oleh pengguna dan batasan software. Informasi tersebut biasanya diperoleh dari wawancara, survey, ataupun diskusi.

2. Desain Sistem (*Design*)

Tahapan selanjutnya yaitu desain. Desain dilakukan sebelum proses koding dimulai. Pada tahap ini, *developer* merancang suatu arsitektur sistem.

3. Implementasi (*Build & Coding*)

C. Metode Penelitian

Metode yang digunakan penulis untuk membangun system aplikasi ini adalah model waterfall. Tahapan pengembangan system dengan model waterfall terdiri dari Analisis, Desain, Pengkodean, Pengujian, Operasi. (Sutri Handayani, 2018). Model Waterfall dapat dilihat dibawah ini :

Implementasi adalah tahap dimana keseluruhan desain system yang telah disusun sebelumnya akan diubah menjadi kode-kode program dan modul-modul yang nantinya akan diintegrasikan menjadi sebuah system yang lengkap.

4. Integrasi dan Testing (*Integration & testing*)

Pada tahap ini, akan dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat sebelumnya.

5. Operasi dan Pemeliharaan (*Operation & maintenance*)

Pada tahap ini, sistem yang sudah jadi akan dijalankan atau dioperasikan. Disamping itu, dilakukan pula pemeliharaan yang termasuk diantaranya adalah instalasi dan proses perbaikan system apabila ditemukan adanya kesalahan atau *bug* yang tidak ditemukan pada proses *testing*.

IV. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

A. Diagram Context

Diagram konteks merupakan gambaran secara umum sistem yang dirancang, dimana lingkungan luar sistem saling berinteraksi satu sama lain sehingga menghasilkan informasi secara umum.

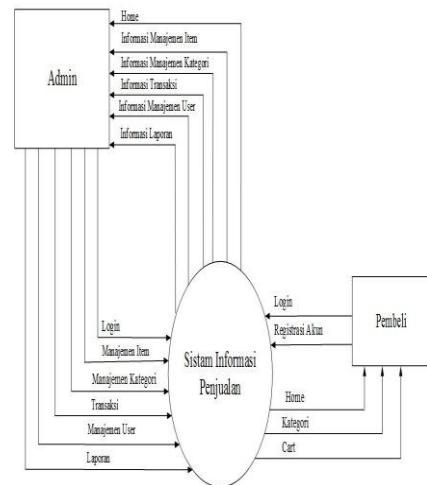


Diagram konteks di atas, memberikan gambaran bahwa sistem informasi penjualan berinteraksi dengan 2 entitas, antara lain:

- Admin memiliki hak akses mengelola data sistem informasi penjualan yakni dapat login, manajemen item dimana didalamnya dapat menambah item, manajemen kategori dapat menambah kategori atau produk, transaksi, manajemen user , laporan , dan setting.
- Pembeli memiliki hak akses untuk melihat informasi di home dan kategori produk atau barang yang tersedia, registrasi akun sebelum melakukan pemesanan dan informasi untuk transaksi pembayaran produk.

B. Implementasi

Berdasarkan rancangan di atas, implementasi antarmuka Sistem penjualan baju batik pada Butik Daniswara adalah sebagai berikut:

1. Antarmuka Menu Login

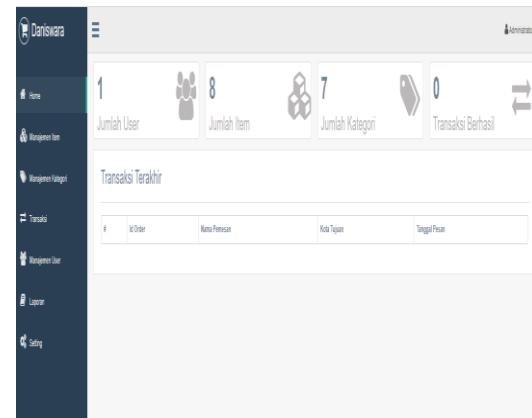
Tampilan antarmuka yang pertama kali muncul saat program dijalankan adalah tampilan menu *login*. Untuk mengakses sistem informasi penjualan, admin terlebih dahulu melakukan login dengan memasukkan username dan password. Setelah itu akan diarahkan ke *dashboard* admin.



Gambar 4.25 Menu *login*

2. Antarmuka Admin

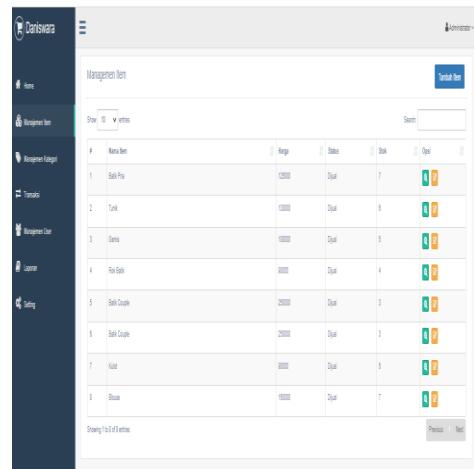
Setelah sukses melakukan login, admin akan dihadapkan dengan menu admin. Menu ini berisi segala hak akses yang dimiliki oleh admin, mulai dari, home, manajemen item, manajemen kategori, transaksi, manajemen user, laporan dan setting.



Gambar 4.26 Menu beranda/home

a. Menu manajemen item

Menu manajemen item menunjukkan nilai inputan dari data item atau barang yang ada pada butik Daniswara.



Gambar 4.27 Menu manajemen item

b. Form tambah item baru

Menu tambah data item merupakan form inputan untuk data item pada tiap kategori barang.

Gambar 4.28 form tambah data item

c. Menu manajemen kategori

Menu manajemen kategori merupakan tampilan dari inputan kategori yang dilakukan oleh admin.

Gambar 4.29 menu manajemen kategori

3. Pengujian Sistem

Pengujian program Sistem Informasi Penjualan Baju Batik Berbasis Web Pada Butik Daniswara Bulukumba dilakukan dengan menggunakan metode *black box* testing. Inputan tersebut kemudian diproses sesuai dengan kebutuhan fungsionalnya untuk melihat apakah program aplikasi

dapat menghasilkan *output* sesuai dengan yang diinginkan dan sesuai pula dengan fungsi dasar dari program tersebut.

Tabel: 4.12 Pengujian *black box* pada menu login admin

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang diharapkan	Kesimpulan
1.	Mengosongkan username dan password lalu klik tombol login.	Sistem akan menolak akses login dan menampilkan pesan “Username ditolak”	Valid
2.	Mengisi inputan username dan mengosongkan password	Sistem akan menolak akses login dan menampilkan pesan “Password yang anda masukkan salah”	Valid
3.	Mengisi inputan username dan password	Sistem menerima akses login dan menampilkan beranda	Valid



V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan sistem penjualan baju Batik pada Butik Daniswara Bulukumba, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Sistem penjualan baju batik dibangun berbasis web yang dirancang menggunakan *software* Sublime (text editor), *Database Management System* (DBMS) MySQL Xampp 7 menggunakan metode *waterfall* dan dengan bahasa pemrograman PHP. Sistem penjualan baju batik terdiri dari 2 pengguna yaitu Admin dan Pembeli.
2. Aplikasi penjualan baju batik ini di implementasikan pada Butik Daniswara Bulukumba yang dapat digunakan untuk mempermudah penginputan data barang, dan memudahkan pembeli untuk melihat kategori barang yang tersedia serta dapat memenuhi kebutuhan user memilih kategori barang yang diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdurrahman Asep, dkk (2017). Metode Waterfall Untuk Sistem Informasi Penjualan. *Manajemen Informatika AMIK BSI Jakarta* Vol. 2, No. 1, Desember 2017, 95 - 104 E-ISSN: 2548-3587.
- [2] Andi, Novianto. (2018). *Algoritma dan Pemrograman*. Jakarta : Erlangga.
- [3] Barkah Dede, dkk (2018). Sistem Informasi Penjualan Baju Berbasis Web Pada Project Distro Depok. *Program Studi Sistem Informasi STMIK Nusa Mandiri* Vol. XVI No. 2 September 2018.
- [4] Herlawati. (2018). *Pemrograman Basis Data Di Matlab Dengan MySQL dan Microsoft Access*. Penerbit Informatika: Bandung.
- [5] Jogyianto, (2016). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Baju Batik.
- [6] Kristanto, Andri. (2018). Analisis Perancangan Sistem Informasi Penjualan Baju Batik.
- [7] M. Qomaruddin, Adjat Sudradjat, Robi Sopandi (2018). Sistem Informasi Penjualan Batik Berbasis Web Pada Toko 10S Pasar Grosir Setono. *Jurnal Penelitian Teknik Informatika* E-ISSN : 2541-2019

P-ISSN : 2541-044X Volume 2,

Nomor 2, April 2018.

- [8] Nugroho, Yusuf Sulistyo, dkk. (2016). Sistem Informasi Penjualan Batik Mahkota Laweyan Dengan Pendekatan Data Warehouse. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2016 (SENTIKA 2016), ISSN: 2089-9815 Yogyakarta, 18-19 Maret 2016.
- [9] Prasetyo, Andri, dkk . (2016). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT. Cahaya Sejahtera Sentosa Blitar. Jurnal Ilmiah Teknologi dan Informasi ASIA (JITIKA) Vol.10, No.2, Agustus 2016 ISSN: 0852-730X.
- [10]Rahmat, Moh Irjii, dkk (2016). Sistem Informasi Penjualan Batik Papua Berbasis Website. Jurnal Teknologi Informasi Vol. 4 No. 2, Oktober 2016 ISSN : 2338-1434.