

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN *ONLINE*
PADA LEONHEART CELL JAMBI**

PROPOSAL TUGAS AKHIR



Diajukan oleh :
Indra Sakti Willis
8040190130

Untuk persyaratan penelitian dan penulisan tugas akhir
Sebagai akhir proses studi Strata 1

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS DINAMIKA BANGSA
JAMBI
2022**

PERNYATAAN HASIL EVALUASI

NIM : 8040190130
NAMA : Indra Sakti Willis
PRODI : SI / ~~TI~~ / ~~SK~~ *)
JUDUL : Perancangan Sistem Informasi Penjualan *Online* pada Leonheart

Cell Jambi

Hasil Evaluasi : Disetujui / Disetujui dengan perbaikan / Ditolak *)

1. Catatan :

Alasan Penolakan Proposal Skripsi :

- Proyek skripsi tidak relevan dengan program studi
- Pernah ada topik sejenis
- Metode utama telah banyak dipakai
- Metode yang dipakai tidak jelas
- Masalah terlalu sempit
-

2. Proposal Skripsi ini harus dilampirkan pada Laporan Skripsi

Mengetahui,
Ketua TIM Skripsi
Program Studi Sistem Informasi

*) Coret yang tidak perlu

IDENTITAS PROPOSAL PENELITIAN

Judul Proposal : Perancangan Sistem Informasi Penjualan *Online* pada
Leonheart Cell Jambi

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Pendidikan : Strata 1 (S1)

Peneliti :

a. Nama Lengkap : Indra Sakti Willis

b. NIM : 8040190130

c. Jenis Kelamin : Laki-laki

d. Tempat / Tgl. Lahir : Jambi, 1 Oktober 2001

e. Alamat : Jl. Pangeran Antasari, Talang Banjar, Jambi 36121

f. No. Telepon : 082298992637

g. Email : Indrasaktiwillis44@gmail.com

1. LATAR BELAKANG MASALAH

Pada saat ini kita hidup di era digital, dimana semua aspek kehidupan kita berkaitan dengan media, data dan sistem digital. Dengan berkembangnya teknologi internet semakin mempermudah akses dan pertukaran data dan informasi tanpa mengenal batas waktu dan geografis. Dalam dunia bisnis dan perdagangan kita semakin sering mendengar *istilah e-commerce*, sebagai suatu bentuk perdagangan *online*, menggunakan teknologi internet yang mempermudah proses pemesanan dan penjualan produk [1].

E-Commerce (penjualan *online*) adalah suatu perangkat teknologi yang dinamis, meliputi aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, dan suatu komunitas melalui transaksi elektronik yang menyelenggarakan pertukaran elektronik barang [2]. Konsep pada *e-commerce* itu sendiri menyediakan banyak kemudahan dan kelebihan jika dibandingkan dengan konsep belanja yang konvensional. Selain proses transaksi bisa menjadi lebih cepat dan dapat melihat informasi produk secara lengkap dan juga telah banyak digunakan oleh perusahaan atau toko yang menjual pakaian.

Leonheart Cell Jambi merupakan salah satu usaha pribadi yang bergerak dalam bidang penjualan produk *handphone* dan aksesorisnya. Akan tetapi untuk promosi masih menggunakan brosur yang berisikan nama produk dan harga produk dan informasi masih lebih banyak dari pernyataan orang ke orang sehingga masyarakat Jambi masih banyak yang belum mengetahui keberadaan Leonheart Cell Jambi dan jangkauan wilayah promosi yang terbatas orang yang mengetahui saja. Sistem penjualan yang digunakan pada Leonheart Cell Jambi

masih dilakukan secara konvensional dengan melayani langsung pembeli yang datang ke toko tersebut atau melalui telepon sehingga omset dari penjualan pada Leonheart Cell Jambi sulit untuk meningkat.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada Leonheart Cell Jambi dapat ditarik kesimpulan bahwa Leonheart Cell Jambi membutuhkan sistem *e-commerce* yang membantu promosi dan penjualan secara *online* sehingga memudahkan pelanggan untuk memesan produk tanpa harus datang ke lokasi secara langsung. Sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian pada Leonheart Cell Jambi dengan judul **“Perancangan Sistem Informasi Penjualan *Online* pada Leonheart Cell Jambi”**.

2. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana merancang sistem informasi penjualan *online* pada Leonheart Cell Jambi ?”.

3. BATASAN MASALAH

Agar dalam penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan terarah Penulis menetapkan ruang lingkup penelitian meliputi :

1. Penelitian hanya membahas mengenai sistem promosi dan penjualan *online* pada Leonheart Cell Jambi yang menampilkan informasi produk secara detail dan memudahkan pelanggan dalam memesan produk secara *online*
2. Sistem penjualan *online* menggunakan metode B2C (*Business To Customer*).

3. Pengembangan sistem dengan menggunakan metode *waterfall* (air terjun)
4. Sistem yang berjalan menggunakan *flowchart dokumen* dan untuk menggambarkan sistem yang dikembangkan menggunakan pemodelan UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*
5. Sistem dirancang menggunakan *framework codeigniter* dan DBMS MySQL.

4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

a. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu :

1. Menganalisis sistem yang sedang berjalan untuk proses promosi dan penjualan pada Leonheart Cell Jambi.
2. Merancang sistem informasi penjualan *online* pada Leonheart Cell Jambi menggunakan *framework codeigniter* dan DBMS MySQL.

b. Manfaat Penelitian

Serta manfaat yang didapat dari penelitian, yaitu :

1. Bagi Leonheart Cell Jambi, dapat memudahkan untuk promosi produk secara detail dan meningkatkan omset penjualan.
2. Bagi admin, memudahkan pengolahan data pemesanan dan penjualan produk serta pembuatan laporan menjadi lebih cepat dan akurat.
3. Bagi pelanggan, mendapatkan informasi secara lengkap mengenai produk yang ditawarkan dan pembelian produk melalui *website* tanpa harus datang ke tempat secara langsung.

4. Bagi masyarakat, mendapatkan informasi mengenai produk secara lengkap yang dijual dan informasi seputar Leonheart Cell Jambi
5. Bagi pembaca, dapat dijadikan referensi penulisan skripsi untuk topik mengenai penjualan *online*

5. LANDASAN TEORI

5.1 *E-Commerce*

Saat ini dunia perdagangan tidak lagi dibatasi dengan ruang dan waktu. Mobilitas yang tinggi menuntut dunia perdagangan mampu menyediakan layanan jasa dan barang dengan instant sesuai dengan permintaan konsumen. Untuk mengatasi masalah tersebut maka kini muncul transaksi yang menggunakan media *internet* untuk menghubungkan antara produsen dan konsumen. *Electronic Commerce (E-Commerce)* dapat juga diartikan sebagai proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan komputer. Hal ini biasa dilakukan dengan berbagai cara seperti melalui *E-mail*, *Electronic Data Interchange (EDI)*, atau bisa juga melalui *World Wide Web*. *E-Commerce* ini juga meliputi transaksi di dalam dan diantara sektor bisnis yang khusus (*private*) dan umum (*public*), serta sistem yang melibatkan komunitas dalam negeri maupun internasional.

Faqih [3] menyatakan bahwa :

“*E-Commerce* merupakan suatu set dinamis teknologi, aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan, dan informasi yang dilakukan secara elektronik”.

Wong [4] menyatakan bahwa “*Electronic Commerce* adalah pembelian, penjualan dan pemasaran barang serta jasa melalui sistem elektronik, seperti televisi, radio dan jaringan komputer atau *internet*”.

Rerung [5], “*E-commerce* merupakan jenis *website* yang pada umum untuk melakukan aktivitas jual-beli atau jasa melalui dunia maya”.

Dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa *e-commerce* adalah penjualan dan pembelian produk, informasi, dan jasa secara elektronik dengan komputer melalui jaringan internet sebagai perantara transaksi bisnis yang dilakukan.

5.2 Database

Database merupakan komponen terpenting dalam pembangunan sistem informasi, karena menjadi tempat untuk menampung dan mengorganisasikan seluruh data yang ada dalam sistem, sehingga dapat dieksplorasi untuk menyusun informasi-informasi dalam berbagai bentuk. Ada beberapa definisi *database* atau basis data dari para pakar namun memiliki maksud dan tujuan yang sama.

Raharjo [6] menyatakan bahwa “*Database* didefinisikan sebagai kumpulan data yang terintegrasi dan diatur sedemikian rupa sehingga data tersebut dapat dimanipulasi, diambil, dan dicari secara tepat”.

Farisi [7] menyatakan bahwa “*Database* (Basis Data) merupakan kumpulan data yang saling berhubungan. Terdapat struktur baris dan kolom dalam *database* yang akan menampung *record-record* data *website*”.

A. S dan Shalahuddin [8] menyatakan bahwa “Basis data adalah media untuk menyimpan data agar dapat diakses dengan mudah dan cepat”.

Berdasarkan dari definisi para pakar dapat disimpulkan bahwa database merupakan suatu kumpulan data yang saling berhubungan yang dapat diolah dan bisa menghasilkan informasi secara terstruktur.

5.3 PHP

PHP merupakan secara umum dikenal sebagai bahasa pemrograman script-script yang membuat dokumen HTML secara *on the fly* yang dieksekusi di *server web*, dokumen HTML yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen HTML yang dibuat dengan menggunakan editor teks atau editor HTML dikenal juga sebagai bahasa pemrograman *server side*. Dan ada pula beberapa pengertian menurut para ahli antara lain :

Saputra [9] menyatakan bahwa “PHP atau yang memiliki kepanjangan *PHP Hypertext Preprocessor* merupakan suatu bahasa pemrograman yang difungsikan untuk membangun suatu *website* dinamis.”

Hikmah, Supriadi, dan Alawiyah [10] menyatakan bahwa “PHP merupakan kependekan dari *Hypertext Preprocessor*. PHP tergolong sebagai perangkat lunak *open source* yang diatur dalam aturan general pupose licences (GPI).”

Sidik [11] menyatakan bahwa :

“PHP merupakan secara umum dikenal sebagai bahasa pemrograman script-script yang membuat dokumen HTML secara *on the fly* yang dieksekusi di *server web*, dokumen HTML yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen HTML yang dibuat dengan menggunakan editor

teks atau editor HTML dikenal juga sebagai bahasa pemrograman *server side*.”

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa PHP atau PHP *Hypertext Preprocessor* merupakan suatu bahasa pemrograman berbentuk sebuah skrip yang ditempatkan dan di proses dalam *server*. Keluaran dari proses ini dikirim ke *client*, dan dibuka menggunakan *browser*.

6. METODOLOGI PENELITIAN

a. Alat dan Bahan

Alat penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu seperangkat *hardware* dan software dengan spesifikasi sebagai berikut :

- Processor Intel Core i3-350M 2.26Ghz
- RAM 2GB
- Disk Drive 320GB
- Monitor Samsung 14”
- Sistem Operasi Windows XP
- Visual Studio Code
- XAMPP

b. Metodologi

Metodologi penelitian penulis menggunakan metode pengembangan sistem *waterfall*, dimana tahapan-tahapannya antara lain :

1. Analisis Sistem

Setelah mengumpulkan data. Penulis memilah-milah data apa saja yang diperlukan dalam perancangan sistem *e-commerce*. Sehingga memakai data yang berguna dan membuang data yang tidak berguna.

2. Perancangan Sistem

Pada tahap ini penulis melakukan pembuatan *blue print* sesuai dengan sistem yang dikembangkan. Dimana blue print tersebut antara lain *use case diagram*, *activity diagram*, *flowchat dokumen*, *class diagram*, perancangan input, dan perancangan output, dan perancangan database sehingga dalam pembuatan *coding* akan menjadi lebih teratur dan terorganisir

3. Implementasi Sistem

Tahap ini merupakan proses mengubah struktur perangkat lunak ke dalam suatu program yang dapat dieksekusi. Pada tahap ini penulis menggunakan aplikasi *Visual Studio Code* untuk merancang aplikasi. Dengan kata lain, pada tahap ini dilakukan pemrograman (*coding* dengan PHP) ke dalam baris-baris kode program yang dapat dimengerti oleh komputer

4. Pengujian Sistem

Tahap ini merupakan tahap pengujian, apakah sistem semua fungsi dalam sistem berjalan dengan baik dan mencari apakah masih ada kesalahan dalam sistem. Sebuah pengujian yang baik dan dikatakan sukses apabila dapat menemukan kesalahan yang tidak ditemukan sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Windarto, "Pengaruh Usability Factor Website E-Commerce Model B2C Terhadap Kepercayaan User," *J. Sist. Inf.*, vol. 8, no. 2, pp. 1106–1120, 2016.
- [2] S. Handayani, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi Kasus Toko Kun Jakarta," *Ilk. J. Ilm.*, vol. 10, no. 2, pp. 182–189, 2018, doi: 10.33096/ilkom.v10i2.310.182-189.
- [3] S. H. N. Faqih, *Technopreneurship Membentuk Karakter Entrepreneur Muda yang Sukses*. Jakarta: Deepublish Publisher, 2016.
- [4] J. Wong, *Internet Marketing For Beginners*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2014.
- [5] R. R. Rerung, *E-Commerce Menciptakan Daya Saing Melalui Teknologi Informasi*. Jakarta: CV. Budi Utama, 2018.
- [6] B. Raharjo, *Belajar Otodidak Pemograman Web dengan PHP + Oracle*. Bandung: Informatika Bandung, 2011.
- [7] P. Farisi, *Proyek Membuat Website Jejaring Sosial Dengan Joomla!*. Yogyakarta: Lokomedia, 2011.
- [8] R. A. S and M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung, 2018.
- [9] A. Saputra, *Trik dan Solusi Jitu Pemograman PHP*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2011.
- [10] A. B. Hikmah, D. Supriadi, and T. Alawiyah, *Cara Cepat Membangun Webiste Dari Nol Studi Kasus : Web Dealer Motor*. Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2015.
- [11] B. Sidik, *Pemograman Web dengan PHP*. Bandung: Informatika Bandung, 2012.