

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
PRODUK FASHION PADA DISTRO PANPAN STORE JAMBI
BERBASIS WEB**

PROPOSAL TUGAS AKHIR



Diajukan Oleh :
Renaldi Octavian
8040190145

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**

IDENTITAS PROPOSAL PENELITIAN

1. Judul Proposal : Perancangan Sistem Informasi Penjualan Produk Fashion pada Distro Panpan Store Jambi berbasis web
2. Program Studi : Sistem Informasi
3. Jenjang Pendidikan : Strata 1 (S1)
4. Peneliti :
 - a. Nama Lengkap : Renaldi Octavian
 - b. Nim : 8040190145
 - c. Jenis Kelamin : Laki-laki
 - d. Alamat : Rt. 04, Marga Manunggal Jaya,
Sungai Bahar, Muaro Jambi
 - e. No. Telepon : 082272454549

1. LATAR BELAKANG MASALAH

Semua bisnis pasti berusaha untuk bisa menjual barang atau jasa sebanyak-banyaknya. Tidak dapat dipungkiri, dengan persaingan yang berat pada saat ini, diperlukan beberapa cara penjualan agar bisa lebih banyak meraup keuntungan dan konsumen. Cara penjualan yang dimaksud yaitu penjualan *online*. Penjualan *online* adalah transaksi yang dilakukan via *online* yang artinya menggunakan *platform* seperti website yang dihubungkan dengan internet. Penjualan *online* juga tidak hanya berhenti di situ saja. Dari urusan pemasaran dan promosi pun juga termasuk di dalamnya. Dari pemasaran dan promosi *online* yang dilakukan maka, sudah pasti bisa mendapatkan penjualan *online* yang baik.

Dengan kemudahan yang ditawarkan lewat penjualan *online*, maka banyak perusahaan yang mulai membuat *online shop*. Selain itu, dari segi konsumen pun juga sudah tahu bagaimana berbelanja *online*. Dengan kemudahan yang ditawarkan dari awal mencari produk hingga pembayaran, akhirnya penjualan *online* menjadi satu gaya baru yang tidak mungkin dihilangkan dari masyarakat yang sudah semakin banyak pada saat ini. Inilah yang membuat penjualan online harus dimanfaatkan oleh semua bisnis salah satunya Distro Panpan Store.

Distro Panpan Store adalah sebuah toko yang menjual aneka fashion pria yang lengkap dan *up to date*. Saat ini kegiatan jual beli di Distro Panpan Store masih dilakukan dengan cara konvensional yaitu *customer* datang ke lokasi untuk melihat produk dan melakukan transaksi sehingga menyebabkan beberapa kendala, diantaranya. Distro Panpan Store hanya berada di satu tempat. Ini yang menyebabkan jangkauan pasar untuk toko lebih sedikit. Konsumen biasanya berasal dari area sekitar toko saja. Hal ini bisa menekan angka penjualan sehingga produk banyak yang tidak terjual. Distro Panpan Store mempunyai waktu operasi terbatas biasanya beroperasi 10 jam sampai 12 jam dalam sehari.

Distro Panpan Store merasa sistem manual yang sekarang dipakai sudah tidak memadai, maka sistem terkomputerisasi sangat dibutuhkan dalam membantu kegiatan transaksi penjualan, persediaan produk, pengiriman produk, dan membuat laporan menjadi lebih aman, serta dapat diandalkan. Berdasarkan permasalahan, maka penulis mengangkat masalah tersebut kedalam tugas akhir dengan judul

“Perancangan Sistem Informasi Penjualan Produk Fashion Pada Distro Panpan Store Kota Jambi Berbasis Web”.

2. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian diatas maka rumusan masalah dalam penelitian tugas akhir ini adalah : Bagaimana merancang sistem informasi Penjualan Produk Fashion pada Distro Panpan Store Berbasis Web?

3. BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan di luar dari topik dan agar tidak menyimpang dari permasalahan maka penulis memberikan batasan permasalahan sebagai berikut :

1. Memiliki fitur-fitur sesuai fungsi utama, yaitu Menu : Persediaan, penjualan, pembelian, customer dan *supplier*.
2. Model pengembangan sistem menggunakan *waterfall*
3. Metode pengembangan sistem dengan *tools* UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri dari *Usecase digram*, *Activity diagram* dan *Class diagram*.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan DBMS MySQL.

4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Melakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan pada Distro Panpan Store.
2. Merancang sistem informasi penjualan Produk Fashion berbasis web yang mampu memberi solusi atas permasalahan yang dihadapi Distro Panpan Store.

4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Distro Panpan Store yaitu dapat memberikan kemudahan dalam mencari data, mengelola data dan membuat laporan.
2. Bagi *customer* yaitu dapat memberikan kemudahan dalam melakukan transaksi pembelian produk secara *online*.
3. Bagi Penulis yaitu dapat menambah wawasan mengenai sistem informasi Penjualan Produk Fashion dan memberikan contoh konsep-konsep keilmuan dalam merancang sistem informasi.

5. LANDASAN TEORI

Pada bagian ini memuat konsep-konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka atau landasan untuk menjawab masalah penelitian. Pembahasan pada bagian ini, difokuskan pada literatur-literatur yang membahas konsep teoritis yang relevan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian.

5.1 Perancangan

Perancangan pada dasarnya telah dideskripsikan sebagai proses banyak langkah dimana representasi-representasi data dan struktur program, karakteristik antarmuka, dan rincian prosedural diikhtisarkan dari hal-hal yang berkaitan dengan kebutuhan-kebutuhan informasi. Deskripsi ini telah diperluas oleh beberapa menurut para ahli sebagai berikut :

Hermono dan Hakim [1] mendefinisikan bahwa : “Perancangan adalah penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa pengaturan atas beberapa elemen yang terpisah kedalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi”.

Sembiring [2] menjelaskan bahwa : “Perancangan adalah analisis sistem, persiapan untuk merancangan dan implementasi agar dapat menyelesaikan apa yang harus diselesaikan serta mengkonfigurasi komponen - komponen perangkat lunak ke perangkat keras”.

Syukron dan Hasan [3] Mengungkapkan : “perancangan adalah spesifikasi umum dan terinci dari pemecahan masalah berbasis komputer yang telah dipilih selama tahap analisis”.

Berdasarkan deskripsi perancangan menurut beberapa para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh yang dapat digunakan untuk menciptakan suatu tujuan.

5.2 Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan hal yang sangat penting bagi pihak pengguna sistem informasi di dalam pengambilan keputusan. Berikut beberapa pengertian dari sistem informasi

Ridha. et al. mengungkapkan :

“Sistem informasi secara teknis di definisikan sebagai sekumpulan komponen yang saling berhubungan, mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk menunjang pengambilan keputusan dan pengawasan dalam suatu organisasi. Sistem informasi menyiratkan suatu pengumpulan data yang terorganisasi beserta tatacara penggunaannya yang mencakup lebih jauh dari pada sekedar penyajian [4]”.

Astuti [5] menyatakan : “Suatu kegiatan dari prosedur-prosedur yang diorganisasikan, bilamana dieksekusi akan menyediakan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengendalian di dalam organisasi”.

Prihantara dan Riasti [6] mendefinisikan : “Sistem informasi adalah teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi”.

Dari definisi diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa sistem informasi adalah suatu sekumpulan komponen-komponen yang saling berkaitan antara satu dengan yang lain ditingkatkan management untuk membentuk satu kesatuan informasi. Sistem informasi terdiri dari lima sumber daya yang dikenal sebagai komponen sistem informasi, kelima sumber daya tersebut adalah manusia, hardware, software, data, dan jaringan. Kelima komponen tersebut memainkan peranan yang sangat penting dalam suatu sistem informasi.

5.3 Penjualan

Penjualan adalah aktivitas atau bisnis menjual produk atau jasa. Dalam proses penjualan, penjual atau penyedia barang dan jasa memberikan kepemilikan suatu komoditas kepada pembeli untuk suatu harga tertentu. Sedangkan menurut beberapa para ahli berikut :

Fachrurrazi [7] menjelaskan : “Penjualan adalah ilmu dan seni mempengaruhi pribadi yang dilakukan oleh penjual untuk mengajak orang lain agar bersedia membeli barang atau jasa yang ditawarkannya”.

Musa [8] menjelaskan : “Menjelaskan penjualan adalah interaksi antara individu saling bertemu muka yang ditujukan untuk menciptakan, memperbaiki, menguasai atau mempertahankan hubungan pertukaran sehingga menguntungkan bagi pihak lain”.

Putri menjelaskan : “Penjualan adalah pengalihan atau pemindahan hak kepemilikan atas barang atau jasa dari satu pihak ke pihak lain disertai dengan penyerahan imbalan dari pihak penerima barang atau jasa sebagai timbal balik atas penyerahan tersebut” [9].

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan Penjualan adalah suatu proses membeli dan menjual produk-produk kepada konsumen, dari perusahaan ke perusahaan maupun usaha ke konsumen.

5.4 Website

Website adalah ada yang bilang *website* atau lazim disingkat web adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet. Menurut para ahli :

Abbas mendefinisikan :

“*Website* disebut juga site, situs, situs web atau portal. Merupakan kumpulan halaman web yang berhubungan antara satu dengan lainnya, halaman pertama sebuah *website* adalah *home page*, sedangkan halaman demi halamannya secara mandiri disebut *web page*, dengan kata lain *website* adalah situs yang dapat diakses dan dilihat oleh para pengguna internet diseluruh dunia [10]”.

Suhartanto mengemukakan :

“*Website* adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) didalamnya yang menggunakan protokol HTTP (*hyper text transfer protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser [11]”.

Yumarlin [12] menjelaskan : “Website merupakan alamat atau lokasi di dalam internet suatu web, umumnya membuat dokumen HTML dan dapat berisi sejumlah foto atau gambar grafis, musik, teks, bahkan gambar yang bergerak.

Berdasarkan definisi diatas maka dapat disimpulkan website adalah sekumpulan halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet tanpa terbatas ruang dan waktu.

6. METODOLOGI PENELITIAN

6.1 Alat Dan Bahan Penelitian

6.1.1. Alat

Alat bantu (*tools*) yang dapat digunakan dalam perancangan sistem ini antara lain:

a. Perangkat Keras (*Hardware*)

Dalam perancangan sistem ini, dibutuhkan perangkat keras (*hardware*) yang berfungsi untuk menjalankan perangkat lunak yang digunakan dalam perancangan sistem. Perangkat keras (*hardware*) pendukung yang digunakan adalah spesifikasinya sebagai berikut:

- 1) Laptop : Asus X455L
- 2) Spesifikasi : Intel Core i3, Ram 4 GB
- 3) Penyimpanan : HardDisk 500 GB
- 4) Printer : EPSON L4160

b. Perangkat Lunak (*Software*)

Dalam perancangan ini digunakan sebagai alat bantu dalam merancang dan mendesain program. Dibawah ini adalah perangkat lunak (*software*) pendukung dalam perancangan sistem ini, antara lain :

- 1) Sistem Operasi : Windows 10
- 2) Database : DBMS MySQL
- 3) Bahasa Pemograman : PHP (*Adobe Dreamweaver*)
- 4) Laporan : PDF (*Portable Document Format*)
- 5) Desain : *Microsoft Visio*

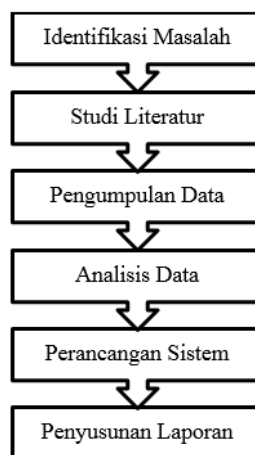
6.1.2. Bahan

Dalam penelitian ini dibutuhkan Bahan yang dapat digunakan sebagai landasan dalam merancang sistem, dimana bahan tersebut berupa data-data yang didapat dari tempat penelitian.

6.2 METODE PENELITIAN

6.2.1 Kerangka Kerja Penelitian

Untuk membantu penelitian ini, di perlukan susunan kerangka kerja (*frame work*) yang jelas tahapan-tahapannya. Kerangka kerja ini merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penyelesaian masalah yang dibahas. Adapun kerangka kerja yang digunakan ialah sebagai berikut :



Gambar 1. Kerangka Kerja Penelitian

Berdasarkan kerangka kerja penelitian yang telah digambarkan diatas, maka dapat diuraikan pembahasan masing-masing tahap dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi Masalah

Dalam tahap ini penulis meninjau langsung ke lokasi untuk melakukan penelitian guna menemukan kendala dan mencari ide serta solusi yang tepat. Tahap ini merupakan tahap yang penting karena penulis harus mengetahui Distro Panpan Store sudah menggunakan sistem informasi atau belum. Penulis harus mengetahui apakah sebelumnya sudah ada yang membahas penelitian yang sama seperti yang peneliti lakukan.

2. Studi Literatur

Pada tahap ini penulis mencari referensi terkait dengan penelitian sejenis, agar penulis dapat memperkirakan apa yang harus penulis bahas, sehingga penelitian yang penulis lakukan tidak hanya berdasarkan pendapat tanpa dokumen pendukung. Penulis melakukan serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan daftar pustaka, membaca dan mencatat, mencari referensi teori yang relevan dengan pokok pembahasan atau permasalahan yang ditemukan baik itu dari perpustakaan maupun dari internet.

3. Pengumpulan data

Pada tahap ini penulis melakukan pengumpulan data untuk mendapatkan data dan informasi mengenai sistem berjalan secara langsung di Distro Panpan Store dengan menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

- a. Pengamatan (*Observation*)

Metode pengumpulan data dilaksanakan dengan cara mengamati secara langsung suatu kejadian yang sedang terjadi. Pengamatan langsung dilakukan di Distro Panpan Store mengenai sistem kerja dalam penjualan produk *fashion*.

- b. Wawancara (*Interview*)

Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis yang secara tatap muka melakukan tanya jawab antara penulis dan responden untuk

mendapatkan informasi lisan dan keterangan-keterangan yang akurat dan bertanggung jawab atas kebenaran fakta mengenai hal-hal yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Penulis melakukan wawancara kepada Muhammad Gusrianto selaku owner di Distro Panpan Store.

c. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk menyediakan berbagai macam dokumen. Salah satu caranya adalah dengan bukti yang akurat dari Distro Panpan Store dengan cara mencatat, memfoto lokasi atau objek serta memfotocopy berkas yang dibutuhkan. Dengan kata lain dokumentasi secara umum adalah suatu kegiatan untuk melakukan pencarian, penyelidikan, pengumpulan, dan penyediaan dokumen.

4. Analisis Data

Analisis data adalah proses inspeksi dan pemeriksaan data yang telah penulis kumpulkan dengan tujuan menemukan informasi yang berguna untuk mendukung pengambilan keputusan yang tepat, agar dapat menentukan program yang akan penulis rancang.

5. Perancangan sistem

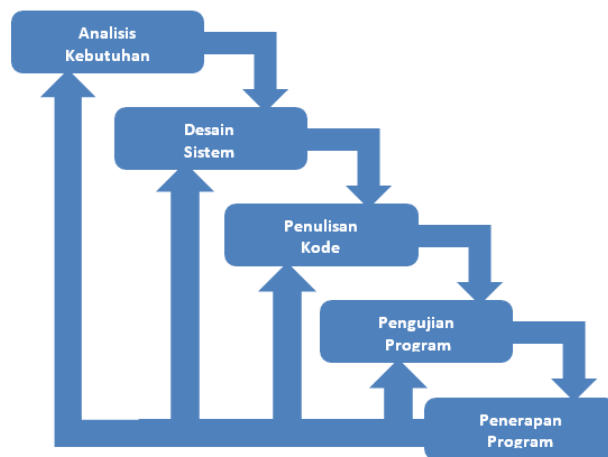
Setelah tahap analisis data selesai dilakukan, maka penulis telah mengetahui dengan jelas apa yang harus dikerjakan dengan memikirkan bagaimana membentuk sistem tersebut dimulai dari penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa agar menjadi satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, tahap ini nantinya akan di kembangkan menggunakan metode *waterfall*.

6. Penyusunan Laporan

Pada tahap ini penulis menjelaskan tugas dan kegiatan yang telah dilakukan dengan merangkum hasil penelitian yang telah dilakukan ke dalam laporan tugas akhir di mulai dari identifikasi masalah hingga sampai pada tahap pengembangan sistem yang telah selesai dirancang.

6.2.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis adalah model air terjun (*waterfall*). Model ini memerlukan pendekatan yang sistematis dan sekuensial dalam pengembangan sistem perangkat lunaknya.



Gambar 2. Model Proses *Waterfall* [13]

Berdasarkan gambar di atas akan diuraikan penjelasan mengenai model *waterfall* yang digunakan oleh penulis berikut ini:

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan ini, penulis menganalisis kebutuhan Distro Panpan Store dengan cara menganalisis data-data yang telah dikumpulkan sebelumnya untuk mengetahui latar belakang masalah yang dihadapi oleh Distro Panpan Store. Dalam tahap ini penulis mengamati sistem yang sedang berjalan dari pengolahan data Penjualan Produk Fashion hingga laporan yang dihasilkan untuk menentukan kebutuhan-kebutuhan pada sistem yang akan dibangun seperti kebutuhan bagi admin.

2. Desain sistem

Setelah menganalisis kebutuhan dari Distro Panpan Store dalam mengelola data Penjualan Produk Fashion, maka selanjutnya adalah tahap desain sistem. Pada tahap ini penulis melakukan perancangan *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram* dan *flowchart Document*. Rancangan *input*, *proses*, dan *output* yang digunakan dalam mendesain struktur

perangkat lunak yang didapatkan dari spesifikasi dengan mempertimbangkan apa yang dibutuhkan dan bukan serta bagaimana melakukannya.

3. Penulis Kode

Tahap penulis melakukan penulisan kode sistem informasi Penjualan Produk Fashion hal ini merupakan tahap yang menentukan pengembangan sistem, karena sebegus apapun desain yang dibuat, tetapi tidak ada implementasi akan tidak ada gunanya. Pada tahap implementasi mencakup pengkodean atau pemrograman, program yang sudah dibuat selanjutnya penulis melakukan pengujian perunit atau diuji masing-masing fungsinya seperti tambah, edit, hapus dan sebagainya dengan cara menginput data-data Penjualan Produk Fashion di masing-masing menu pada halaman website admin.

4. Pengujian Program

Pengujian sistem yang penulis lakukan menggunakan metode *Black Box* untuk memastikan bahwa *software* yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan semua fungsi dapat dipergunakan dengan baik tanpa ada kesalahan. Penulis melakukan pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil pemeriksaan masing-masing tombol yang ada pada program melalui pengujian tersebut penulis dapat mengetahui apakah program layak untuk di terapkan atau tidak.

5. Penerapan Program

Tahap ini dilakukan evaluasi terhadap sistem Penjualan Produk Fashion yang baru untuk mengetahui sistem telah memenuhi tujuan yang ingin di capai. Tahap ini merupakan tahap akhir dalam model *waterfall*. Perangkat lunak Penjualan Produk Fashion yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan (*maintenance*). Pada tahap akhir dilakukannya pemeliharaan yang termasuk memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.

7. JADWAL PENELITIAN

Berikut Jadwal waktu penelitian yang direncanakan berdasarkan kerangka kerja (**Frame Work**) yang telah disusun yaitu dilaksanakan pada bulan **September 2022** sampai dengan **Desember 2022**. Penelitian dilakukan selama 4 bulan dengan perincian seperti tertulis pada tabel berikut ini :

No	Kegiatan	September				Oktober				November				Desember			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Identifikasi Masalah																
2	Studi Literatur																
3	Pengumpulan dan Analisis Data (Pengamatan, Wawancara, Dokumentasi)																
4	Perancangan Sistem (<i>Waterfall</i>)																
5	Penyusunan Laporan																

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Hermono And F. N. Hakim, “Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia (Studi Kasus Mata Pelajaran Ipa Bahasan Gerak Benda Kelas Iii Sdn Dempelrejo),” *Sentra Penelit. Eng. Dan Edukasi*, Vol. 4, No. 1, P. 49, 2015.
- [2] Sembiring Sandro, “Perancangan Aplikasi Steganografi Untuk Menyisipkan Pesan Teks Pada Gambar Dengan Metode End Of File,” *Pelita Inform. Budi Darma*, Vol. Iv, No. Agustus, Pp. 45–51, 2013.
- [3] S. Akhmad And N. Hasan, “Perancangan Sistem Rawat Jalan Berasis Web Pada Puskesmas Winog,” *Informatika*, Vol. 3, No. 1, Pp. 28–34, 2015.
- [4] Onny W. Hapzi Ali, “Sistem Informasi Manajemen Kependudukan,” *J. Buana Inform.*, Vol. 6, No. 2, Pp. 131–142, 2015.
- [5] P. D. Astuti, “Sistem Informasi Penjualan Obat Pada Apotek Jati Farma Arjosari,” *J. Speed*, Vol. 3, No. 4, P. 39, 2015.
- [6] E. Prahasta, “Sistem Informasi Dan Teknologi Informatika : Konsep-Konsep Dasar,” *Speed*, Vol. 4, No. 3, Pp. 1–7, 2019.
- [7] S. Fachrurrazi, “Peramalan Penjualan Obat Menggunakan Metode Single Exponensial Smoothing Pada Toko Obat Bintang,” *J. Techsi*, Vol. 7, No. 1, Pp. 19–30, 2015.
- [8] S. H. Musa, “Evaluasi Sistem Pengendalian Manajemen Untuk Meningkatkan Kinerja Manajer P,” *J. Ris. Ekon. Manajemen, Bisnis Dan Akunt.*, Vol. 1, No. 4, Pp. 1790–1798, 2013.
- [9] J. Wadoyo, *Kreatif*. Tangerang: Program Studi Manajemen, 2016.
- [10] W. Abbas, “Analisa Kepuasan Mahasiswa Terhadap Website Universitas Negeri Yogyakarta (Uny),” *J. Fak. Tek. Univ. Wahid Hasyim Semarang*, Vol. 1, No. 2, P. 6, 2015.
- [11] M. Suhartanto, “Pembuatan Website Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Delanggu Dengan Menggunakan Php Dan Mysql,” *J. Speed*, Vol. 4, No. 1, P. 8, 2017.
- [12] Yumarlin, “Evaluasi Penggunaan Website Universitas Janabadra Dengan Menggunakan Metode Usability Testingevaluasi Penggunaan Website U,” Vol. 1, No. 1, Pp. 34–43, 2016.
- [13] E. S. Anista Yulia Ratnawati, Edy Susena, “Analisis Dan Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Srage”. *J. Sainstech Politek. Indonusa Surakarta*, Vol. 6, No. 3, Pp. 1–8, 2019.