

Sistem Informasi Penjualan Barang Toko Al-Vape Store Sangasanga Berbasis Web

Heliza Rahmania Hatta^{*1}, Muhammad Ridho Al Fiqri², Dedy Cahyadi³

^{1,2,3}Program Studi Informatika, Universitas Mulawarman, Samarinda

e-mail: ^{*1}heliza_rahmania@yahoo.com, ²mridhoalfiqri@gmail.com, ³dedy.cahyadi@unmul.ac.id

Abstrak

Toko Al-Vape Store Sangasanga merupakan tempat usaha yang bergerak dibidang usaha penjualan barang perlengkapan vape, dimana dalam proses penjualannya selama ini masih menggunakan sistem manual dengan datang ketoko. Jaman digital seperti ini sudah maraknya penjualan secara online baik melalui media sosial maupun melalui website, tujuan penelitian adalah membangun sistem untuk manajemen data barang dan proses transaksi secara online berdasarkan aturan toko. Dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat membuat kinerja pegawai menjadi lebih efektif dan efisien, selain itu dapat menambahkan pendapatan dalam penjualan barang bagi toko karena dengan adanya sistem baru pelanggan dari luar daerah dapat melakukan pembelian barang tanpa harus datang jauh-jauh.

Kata kunci—Sistem Informasi, Penjualan, Barang, Web

1. PENDAHULUAN

Dengan berkembangnya penggunaan internet sebagai sarana kegiatan online maka hadirilah kegiatan transaksi pembelian dan penjualan secara online yaitu E-commerce. E-commerce merupakan kegiatan transaksi pemasaran suatu barang atau produk secara elektronik [1][2][3]. Kegiatan ini dilakukan melalui media online agar transaksi pemasaran meningkat karena tanpa harus tatap muka atau bertemu di lokasi. Selain itu, dengan menggunakan E-commerce diharapkan kemampuan organisasi atau perusahaan pun meningkat dalam berkomunikasi bisnis yang baik dengan pelanggan. Komunikasi bisnis merupakan kegiatan yang sangat penting bagi sebuah organisasi atau perusahaan termasuk didalamnya kegiatan pemasaran maupun kegiatan promosi produk [4][5][6]. Dengan kegiatan pemasaran yang baik suatu perusahaan dimungkinkan dapat mencapai sasaran penjualan yang diharapkan bahkan dapat melebihi target.

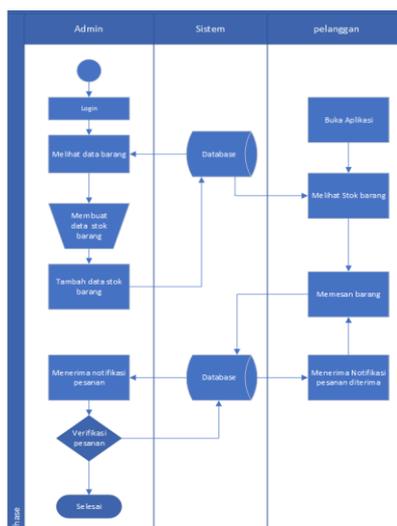
Toko Al-Vape Store yang berlokasi di Sangasanga merupakan toko yang menjual kebutuhan rokok elektrik atau vape seperti cairan atau liquid bernikotin dan non nikotin, device, coil, RDA (Rebuildable Drip Atomizer) dan RTA (Rebuildable Tank Atomizer), kapas, tools dan aksesoris vape lainnya. Toko ini memiliki pelanggan yang lumayan cukup banyak baik dari Sangasanga, Samarinda, Muara Jawa, Handil. Proses Pembelian barang sekarang masih manual dimana pelanggan harus berkunjung ke toko, sehingga waktu yang dibutuhkan untuk melakukan transaksi relatif lama, apalagi untuk pelanggan dari luar daerah Sangasanga tidak dapat mengetahui ketersediaan barang yang ada di toko. Vape sendiri merupakan alat pengganti rokok konvensional yang biasa di pakai oleh orang yang hendak berhenti merokok atau mengurangi penyerapan zat nikotin dalam tubuh [7][8].

Dari permasalahan yang ada, maka akan dibangun sebuah sistem informasi penjualan barang berbasis web yang diharapkan dapat menyediakan informasi [9][10][11] penjualan kebutuhan rokok elektrik yang ada di Toko Al-Vape Store. Website ini bertujuan agar dapat

membantu pelanggan dalam proses pembelian atau pemesanan barang di toko tersebut, dan juga untuk mempromosikan Toko Al-Vape Store pada masyarakat didalam dan diluar daerah.

2. METODE PENELITIAN

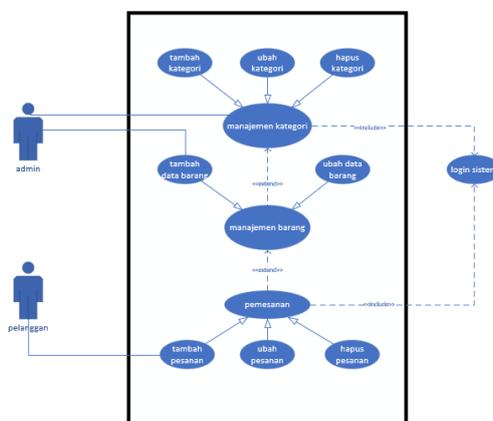
Sistem yang dirancang berdasarkan analisis yang dilakukan yaitu membangun sistem informasi penjualan. Secara umum sistem yang dirancang di mulai dengan Admin melakukan login, setelah itu menyiapkan data, kemudian Admin menginputkan data yang baru ke dalam database sistem. Jika admin menerima pesanan maka admin akan memverifikasi pesanan, untuk analisis rancangan sistem ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Dokumen alur sistem

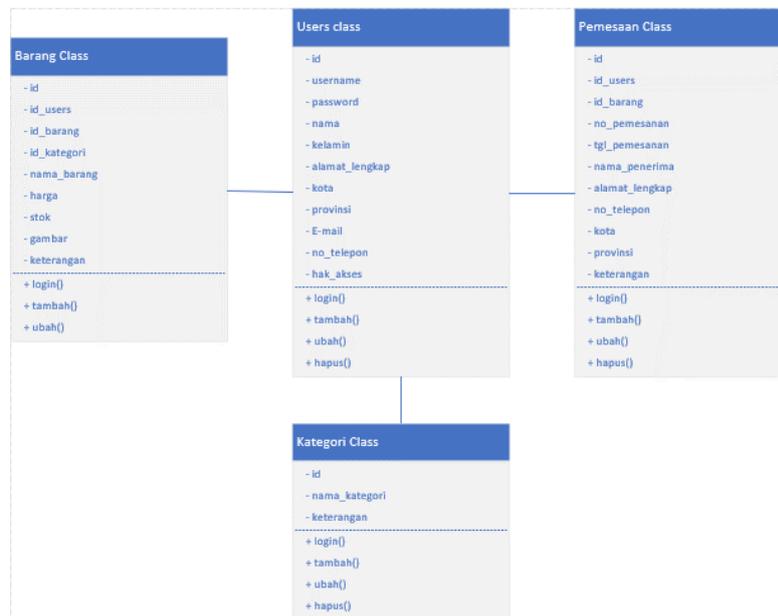
Pada proses awal masuknya data barang dan transaksi di mulai dari proses login jika pada proses login berhasil maka admin atau pelanggan akan masuk kedalam halaman dashboard sistem, pada dashboard admin terdapa menu data pengguna untuk memanajemen pengguna, daftar barang untuk menambah, mengubah, atau menghapus barang, kemudian kategori barang untuk mengelompokkan barang, dan data pemesanan dimana data pesanan pengguna di simpan untuk diproses.

Use Case Diagram merupakan pemodelan interaksi antara satu atau lebih aktor yang berkaitan pada sistem yang akan dibuat. Pada use case diagram ini terdapat dua pengguna yang berperan dalam mengoperasikan sistem. Rancangan use case diagram dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Use case diagram

Diagram kelas atau class diagram dapat di gambarkan berupa struktur sistem dari segi arti untuk setiap class pada sebuah sistem yang akan di bangun, dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Class Diagram

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini berupa sistem yang dapat menjadi alat bantu untuk membeli kebutuhan rokok elektrik di Sangasanga maupun di luar daerah dengan kategori dapat dilihat pada Tabel 1, dan data produk dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 1. Kategori Produk

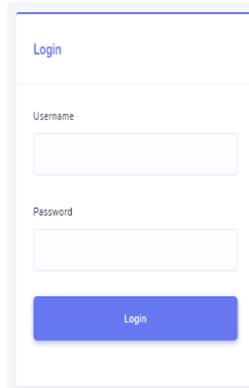
No	Kategori	Keterangan
1	E-Liquid	Merupakan cairan yang merupakan komponen penting untuk vape agar dapat menghasilkan asp
2	RDA	Fungsinya untuk menguapkan liquid yang di tetes pada coil
3	RTA	Sama dengan RDA tetapi disini menggunakan tangki untuk menampung liquid
4	MOD	Untuk tempat baterai dan juga pengalir api ke coil
5	Coil	Merupakan sebuah benda untuk mengikat atau menghubungkan baterai dalam vape dan RDA atau RTA selain itu coil juga berfungsi untuk mengatur pembakaran liquid vape
6	Cotton	Bahan yang dililit bersama coil untuk menyerap liquid
7	Baterai	Sumber tenaga pada personal vape yang berfungsi untuk mengalirkan arus listrik
8	POD	Rokok elektrik yang menggunakan <i>catridge</i> disebut dengan pod
9	Charger	Digunakan untuk mengisi ulang daya baterai

Tabel 2. Data produk Toko Al-Vape Store Sangasanga

No	Kategori	Stok	Harga	Kategori
1	MULA PALMA	1	Rp.135.000	E-Liquid
2	Leuga Blueberry Cereal	5	Rp.125.000	E-Liquid
3	Jilid 1 Cerita lama	4	Rp.160.000	E-Liquid
4	Oat Killer	2	Rp.160.000	E-Liquid
5	Runa	8	Rp.165.000	E-Liquid
6	Leuga Raisin Shine	4	Rp.125.000	E-Liquid
7	Latt Mjolk Putih	1	Rp.160.000	E-Liquid
8	Latt Mjolk Ungu	2	Rp.160.000	E-Liquid
9	Latt Mjolk Kuning	2	Rp.160.000	E-Liquid
10	Snack Merah	2	Rp.150.000	E-Liquid
11	Wasp Nano S	2	Rp.220.000	RDA
12	TOT RTA	2	Rp.350.000	RTA
13	Hellcat RTA	3	Rp.150.000	RTA
14	Rocketman Kit	2	Rp.590.000	MOD
15	Voopoo Drag X Plus	1	Rp.400.000	MOD
16	AL-VAPE V1	15	Rp.90.000	Coil
17	AL-VAPE V2	15	Rp.60.000	Coil
18	Kuy Catridge Coil	30	Rp.35.000	Coil
19	Coil Pod Aegis Boost 0,4 Ohn	7	Rp.45.000	Coil
20	Coil Pod Voopoo 0,3 Ohn	6	Rp.45.000	Coil
21	Holy Fiber	8	Rp.50.000	Cotton
22	Atomix	10	Rp.15.000	Cotton
23	Kdest 18650 2400mAh 50A	30	Rp 65.000	Baterai
24	Voopoo Argus Pro	1	Rp.420.000	POD
25	I2 Charger	1	Rp.90.000	Charger

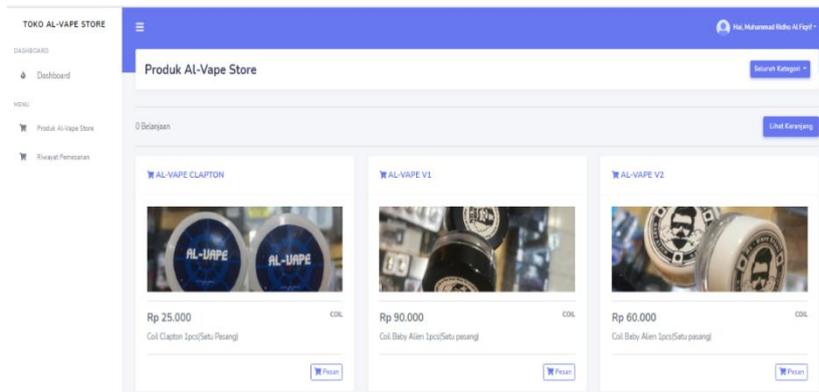
Penerapan proses yang dilakukan adalah bagaimana data yang dapat divalidasi dan disimpan berdasarkan aturan yang ditentukan oleh pihak toko dalam pengkategorian yang tepat bagi sistem. Pada proses awal masuknya data barang dan transaksi di mulai dari proses login jika pada proses login berhasil maka admin atau pelanggan akan masuk kedalam halaman dashboard sistem, pada dashboard admin terdapa menu data pengguna untuk memanajemen pengguna, daftar barang untuk menambah, mengubah, atau menghapus barang, kemudian kategori barang untuk mengelompokkan barang, dan data pemesanan dimana data pesanan pengguna di simpan untuk diproses. Pada dashboard pelanggan terdapat menu produk untuk melihat barang apa saja yang dijual dan telah ditambahkan oleh admin didalam menu produk langsung tersedia form pemesanan ketika ingin membeli barang dengan mengisi data yang juga mewajibkan untuk mengupload struk pembayaran agar pesanan dapat di proses apabila telah melakukan pengisian data dengan benar maka pesanan akan masuk ke data pemesanan admin dan juga dalam menu riwayat pemesanan di dashboard pelanggan dimana pelanggan dapat mengecek status pemesanannya.

Halaman login, Gambar 4, adalah halaman yang pertama kali di buka admin dan pengguna ketika akan menggunakan fitur yang ada pada sistem, admin dan pengguna menginputkan username dan password yang benar dan kemudian melakukan proses masuk.

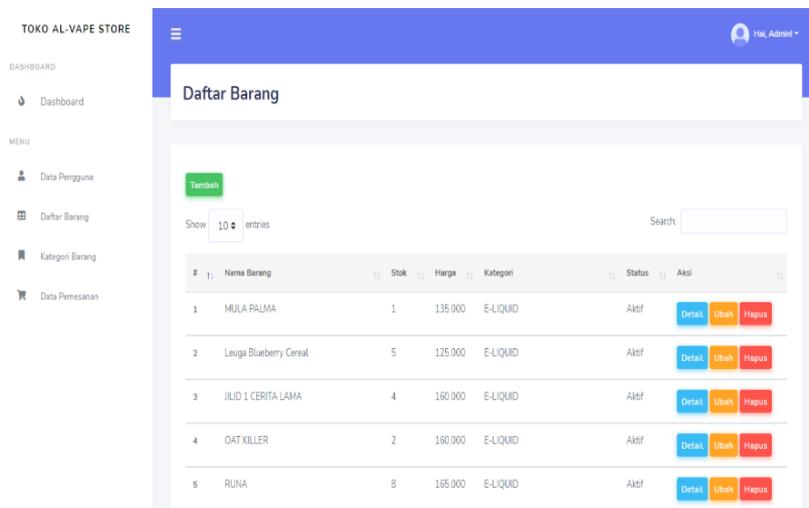


Gambar 4. Halaman login

Kemudian dilanjutkan dengan halaman utama, dimana halaman ini akan menampilkan barang-barang atau produk yang diperjual belikan di toko. Halaman ini memberikan informasi yang ringkas dan padat, Gambar 5. Pada Gambar 6 merupakan halaman barang yang di inputkan dan melakukan manajemen barang seperti mengubah dan menghapus serta mengecek detail barang, yang menampilkan nama barang, stok, harga, dan kategori. Halaman index riwayat pemesanan menampilkan beberapa data pesanan dari pelanggan, Gambar 7.

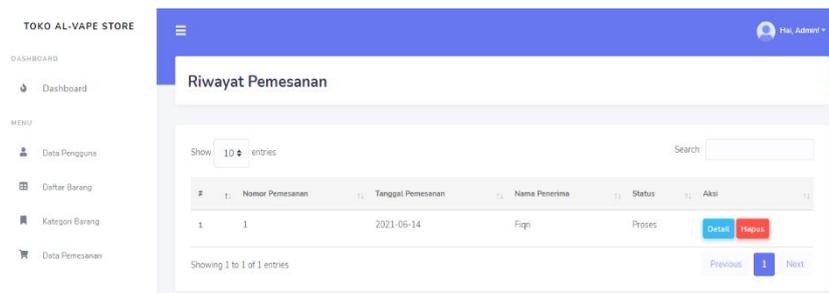


Gambar 5. Halaman Utama



#	Nama Barang	Stok	Harga	Kategori	Status	Aksi
1	MULA PALMA	1	135.000	E-LIQUID	Aktif	Detail Ubah Hapus
2	Leuga Blueberry Cereal	5	125.000	E-LIQUID	Aktif	Detail Ubah Hapus
3	JILID 1 CERITA LAMA	4	160.000	E-LIQUID	Aktif	Detail Ubah Hapus
4	OAT KILLER	2	160.000	E-LIQUID	Aktif	Detail Ubah Hapus
5	RUNA	8	185.000	E-LIQUID	Aktif	Detail Ubah Hapus

Gambar 6. Halaman Index Barang



Gambar 7. Halaman Index Riwayat Pemesanan pelanggan

4. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dapat di bangun sebuah sistem informasi penjualan barang berbasis web yang dapat digunakan sebagai alat untuk transaksi, promosi, dan manajemen barang yang dijual di Toko Al-Vape Store Sangasanga. Dimana semua proses transaksi pemesanan produk atau barang telah mengikuti kriteria dan aturan yang ditetapkan oleh Toko Al-Vape Store Sangasanga

5. SARAN

Adapun saran yang direkomendasikan kedepannya pada sistem yaitu sistem yang telah dibuat ini masih dapat dikembangkan kearah pengembangan aplikasi berbasis mobile sehingga dapat menambahkan kemudahan pengguna dalam menggunakan sistemnya. Sistem penjualan ini masih dapat dikembangkan untuk pencatatan, pencetakan laporan bulanan penjualan sehingga kedepannya dapat menjadi tempat penyimpanan data transaksi sekaligus tempat jual beli.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Miftah, M. Heru, and S. Riyadi, "Implementasi E-Commerce Sebagai Media Penjualan Online (Studi Kasus Pada Toko Pastbrik Kota Malang)," *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)/Vol*, vol. 29, no. 1, 2015.
- [2] D. Apriadi, A. Y. Saputra, S. Informasi, S. Bina, and N. Jaya, "E-Commerce Berbasis Marketplace Dalam Upaya Mempersingkat Distribusi Penjualan Hasil Pertanian," *jurnal.iaii.or.id*, vol. 1, no. 2, pp. 131–136, 2017.
- [3] R. Risald, "Implementasi Sistem Penjualan Online Berbasis E-Commerce Pada Usaha UKM Ike Suti Menggunakan Metode Waterfall," *Journal of Information and Technology*, vol. 1, no. 1, pp. 37–42, Aug. 2021, doi: 10.32938/jitu.v1i1.1393.
- [4] M. E. Apriyanti, "Pentingnya kemasan terhadap penjualan produk perusahaan," in *journal.lppmunindra.ac.id*, 2018, vol. 10, no. 1, pp. 20–27.
- [5] H. Awali, "Urgensi Pemanfaatan E-Marketing Pada Keberlangsungan UMKM Di Kota Pekalongan Di Tengah Dampak Covid-19," *BALANCA: Jurnal Ekonomi dan Bisnis Islam*, vol. 2, no. 1, pp. 1–14, Jun. 2020, doi: 10.35905/balanca.v2i1.1342.
- [6] F. Oktaviani and D. Rustandi, "Implementasi Digital Marketing dalam Membangun Brand Awareness," *PRofesi humas: jurnal ilmiah ilmu hubungan masyarakat*, vol. 3, no. 1, p. 1, Aug. 2018, doi: 10.24198/prh.v3i1.15878.
- [7] S. E. Sudradjat, "Kajian Efek Rokok Elektrik terhadap Kesehatan," *Jurnal Kedokteran Meditek*, vol. 25, no. 3, pp. 115–117, Dec. 2019, doi: 10.36452/jkdoktmeditek.v25i3.1775.

- [8] M. Suhendra and M. Suhendra, “Perilaku Menghisap Rokot Elektronik Peserta Didik dan Pengentasan yang Dilakukan Guru Bimbingan dan Konseling,” *Jurnal Al-Taujih : Bingkai Bimbingan dan Konseling Islami*, vol. 2, no. 2, pp. 79–89, Dec. 2016, doi: 10.15548/atj.v2i2.948.
 - [9] R. A. Whardana, E. Budiman, and H. J. Setyadi, “Sistem Informasi Wedding Organizer Rumah Pengantin Rose Berbasis Web,” *Jurnal Rekayasa Teknologi Informasi (JURTI)*, vol. 5, no. 1, pp. 65–72, Jun. 2021, doi: 10.30872/JURTI.V5I1.6017.
 - [10] A. A. Abdullah, J. A. Widians, and E. Budiman, “Sistem Penjualan Pada Mitra Binaan Badak LNG,” *Jurnal Rekayasa Teknologi Informasi (JURTI)*, vol. 1, no. 1, p. 8, Jun. 2017, doi: 10.30872/jurti.v1i1.631.
 - [11] M. N. Fauzi, M. B. Firdaus, A. Tejawati, and A. Prafanto, “Sistem Manajemen Alat Produksi (Studi Kasus: CV. Digital Art Media),” *Jurnal Rekayasa Teknologi Informasi (JURTI)*, vol. 5, no. 1, pp. 47–54, Jun. 2021, doi: 10.30872/JURTI.V5I1.5878.
-