

SISTEM PEMESANAN DAN PENJUALAN TOKO ROTI PADA AMELIA CAKE BERBASIS WEBSITE

Oleh :

Nugroho Dwi Laksono

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains Teknologi dan Kesehatan,
Universitas Sahid Surakarta
Jl. Adi Sucipto No.154, Jajar, Surakarta, 57144, Telp.(0271) 743493, 743494
Email : nugrohod244@gmail.com

ABSTRACT

Amelia cake is a home-based industry specializing in bread and located at perum griya purwantara a23 tukang, randusari, teras, boyolali. Amelia cake is still using a conventional sales system with customers comes directly to the store and make payments. In addition, the promotion system still uses word of mouth (WOM) and distributes brochures. The aims of the research is to design a ordering website-based and sales system. Besides, it is also expected to help Amelia cake in marketing their products so Amelia cake can be known by the public. While, the system development method used the waterfall method. System testing used the blackbox method and questionnaire. Blackbox testing indicates that the website can run well. While, questionnaire testing with a total of 25 respondents obtained an average value of 3,32 with interpretation of strongly agree. In that case, the respondent statef strongly agree that website Amelia cake is accurate in conveyinf information and easy to operate.

Keyword: Amelia Cake, Online Sales, Roti Ulat, Tukangan Randusari Boyolali.

I. PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Evolusi yang terjadi pada internet merupakan satu fenomena yang paling menarik dalam kemajuan teknologi yang terjadi sekarang. Satu aspek yang bisa dibilang utama dalam evolusi ini adalah munculnya *electronic commerce (e-commerce)* dalam lingkungan bisnis. *E-commerce* mengubah hampir semua fungsi bisnis area dan setiap kegiatannya, mulai dari transaksi jual beli sampai periklanannya. Dengan lahirnya *e-commerce* ini memudahkan konsumen untuk dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang ketempatnya.

Amelia Cake merupakan industri rumahan yang bergerak di bidang makanan khususnya roti yang berlokasi di Perum Griya Purwantara A23 Tukangan, Randusari, Teras Boyolali. Saat ini Amelia Cake ini masih menggunakan sistem penjualan konvensional, dimana pelanggan datang langsung ke toko untuk memesan kue dan pembayaran.

Selain itu sistem promosinya sendiri masih menggunakan *word of mouth* (WOM) dan menyebarkan brosur.

Dengan adanya sistem berjalan saat ini menyebabkan jangkauan pemasaran menjadi sempit dan mempengaruhi jumlah penjualan dan pendapatan. Menurut hasil *survey* yang dilakukan pada tanggal 21-29 Februari 2019, pendapatan yang didapat oleh Amelia Cake antara Rp.80.000 - Rp.200.000 ribu pada setiap harinya. Jumlah ini masih tergolong sedikit, Hal tersebut disebabkan konsumen yang memesan produk di Amelia Cake hanya masyarakat sekitar Amelia Cake.

Oleh karena itu Amelia Cake membutuhkan suatu sistem aplikasi berbasis *web*. Dengan menggunakan sarana ini maka semua keterbatasan sarana, jarak dan waktu dapat teratasi dengan mudah. Serta konsumen lebih mudah dalam memilih produk yang akan dibeli. Selain itu sistem ini juga dapat digunakan sebagai media promosi agar Amelia Cake lebih dikenal oleh masyarakat luas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, pada tugas akhir akan membuat aplikasi pemesanan dan penjualan roti pada Amelia Cake berbasis *web*. Dengan adanya sistem ini dapat membantu proses penjualan Amelia Cake.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana membuat aplikasi pemesanan dan penjualan roti di Amelia Cake berbasis *website*?.”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

- 1.1 Memfokuskan pada membuat aplikasi pemesanan dan penjualan roti di Amelia Cake berbasis *website*.
- 1.2 Sistem pembayaran tidak dilakukan secara *online*, tetapi dilakukan melalui transfer Bank.
- 1.3 Melayani pembelian roti area kota Surakarta dan sekitarnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini dapat diterangkan pada penjelasan berikut :

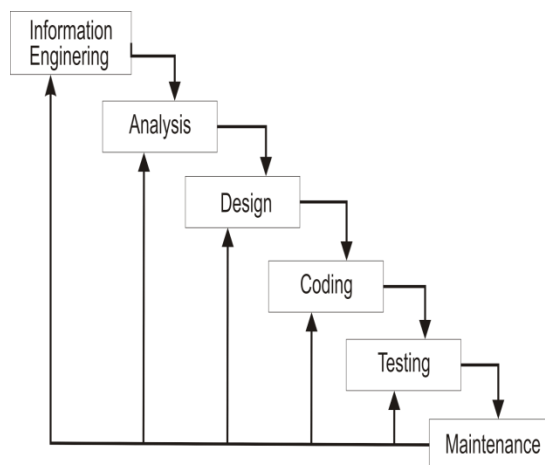
- a. Merancang dan membangun aplikasi pemesanan roti di Amelia Cake
- b. Membantu Amelia Cake dalam memasarkan produknya agar dapat dikenal oleh masyarakat luas.

1.5 Metode Penelitian

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *waterfall*. Menurut Setiawan, (2017), Model *waterfall* adalah paradigma rekayasa perangkat lunak yang paling luas dipakai dan paling tua. Model *waterfall* mengusulkan sebuah pendekatan kepada perkembangan perangkat lunak yang sistematis dan sekuensial yang mulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian dan pemeliharaan. Setelah setiap tahap didefinisikan, tahap tersebut ‘diakhiri’ (*signed off*)

dan pengembangan berlanjut ke tahap berikutnya.

Metode Pengembangan Sistem Metode *Waterfall* dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Metode Pengembangan Sistem Metode *Waterfall* (Setiawan,2017).

Berikut merupakan cakupan aktifitas menggunakan pendekatan model *waterfall* :

1. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan suatu proses untuk menspesifikasikan kebutuhan suatu perangkat lunak agar mengetahui perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*.

2. Design

Design adalah suatu langkah yang fokus pada pembuatan desain perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean.

3. Coding

Coding merupakan suatu tahap merealisasikan desain sistem. Hasil dari tahap ini adalah program komputer yang sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Penelitian ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL untuk menyimpan data.

4. Testing

Pengujian sistem bertujuan untuk mengetahui kelebihan, kelemahan serta mengetahui kelayakan suatu sistem untuk digunakan. Pengujian sistem pada penelitian ini menggunakan metode *BlackBox* dan menggunakan metode kuisioner.

5. Maintenance

Tahap *maintenance* ini berarti proses perbaikan kelemahan sistem setelah dilakukan pengujian agar sistem dapat digunakan oleh *user*

untuk membantu menyelesaikan suatu pekerjaan.

II. LANDASAN TEORI

2.1. *E-commerce*

E-commerce atau Perdagangan elektronik (bahasa Inggris: *electronic commerce* atau *e-commerce*) adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau televisi, www, atau jaringan komputer lainnya. *E-commerce* dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis (Fauyhi Eko Nugroho, 2016).

2.2. *Website*

Website merupakan fasilitas *internet* yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada *website* disebut dengan *web page* dan *link* dalam *website* memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu halaman ke halaman lain (*hyper text*),

baik diantara halaman yang disimpan dalam *server* yang sama maupun *server* diseluruh dunia. Halaman diakses dan dibaca melalui *browser* seperti *Netscape Navigator*, *Internet Explorer*, *Mozilla Firefox*, *Google Chrome* dan aplikasi *browser* lainnya (Fritz, 2014).

2.3. *Framework*

Menurut Raharjo, (2015), *Framework* adalah suatu kumpulan kode berupa pustaka (*library*), dan alat (*tool*) yang dipadukan sedemikian rupa menjadi satu kerangka (*framework*) guna memudahkan dan mempercepat proses pengembangan aplikasi berbasis *website*.

2.4. **PHP**

Menurut Hakim, (2014), PHP merupakan bahasa pemrograman yang bisa digunakan untuk membuat halaman HTML. File .php yang dibuat akan diproses di dalam *server*, sedangkan halaman yang akan dikirim ke *browser* pengunjung hanyalah tampilan HTML-nya. Dengan PHP, halaman *website* yang dibuat akan menjadi dinamis, yakni dapat selalu berubah tanpa harus mengubah isi

website secara manual. Informasi akan diproses ulang oleh *web server* sehingga akan didapatkan isi paling mutakhir dari halaman *web*.

2.5. MySQL (*My Structure Query Language*)

Menurut Edy dan Zaki, (2014), MySQL adalah sebuah *software database*. MySQL adalah sebuah database yang dapat berjalan sebagai *server* maupun *client*. Produk database MySQL ini memiliki *General Public Licence*, dan bersifat *open source*, sehingga bebas untuk digunakan, diedarkan, maupun dikembangkan kembali tanpa harus khawatir dengan hak cipta. MySQL merupakan tipe data rasional yang artinya MySQL menyimpan datanya dalam bentuk Tabel-Tabel yang saling berhubungan.

2.6. Bootstrap

Menurut Husein, (2013), Bootstrap merupakan *framework* ataupun *tools* untuk membuat aplikasi *web* ataupun *web responsive* secara tepat, mudah, dan gratis. Bootstrap terdiri dari CSS (*Cascading Style Sheet*) dan HTML (*Hypertext Markup Language*) untuk menghasilkan *Grid*,

Layout, *Typhography*, *Table*, *Form*, *Navigation*, dan lain-lain. Didalam Bootstrap juga sudah terdapat *JQuery plugins* untuk menghasilkan komponen UI yang menarik seperti *Transitions*, *Modal*, *Dropdown*, *Scrollspy*, *Tooltip*, *Tab*, *Popover*, *Alert*, *Button*, *Carousel*, dan lain-lain.

2.7. XAMPP

Menurut Sutanto, (2014), XAMPP merupakan singkatan dari X (empat operasi apapun), Apache, MySQL, PHP, dan Perl. XAMPP merupakan tool yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dalam paketnya sudah terdapat Apache (web server), MySQL (database), PHP (server side scripting), Perl, FTP server, PhpMyAdmin dan berbagai pustaka bantu lainnya.

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Sistem yang Berjalan Saat Ini

Amelia Cake merupakan salah satu bisnis yang bergerak dibidang penjualan roti, selama ini Amelia Cake dalam melakukan transaksi masih

dilakukan secara manual, pembeli harus datang ke toko secara langsung atau memesan melalui media sosial seperti *Facebook* dan *Whatshap*.

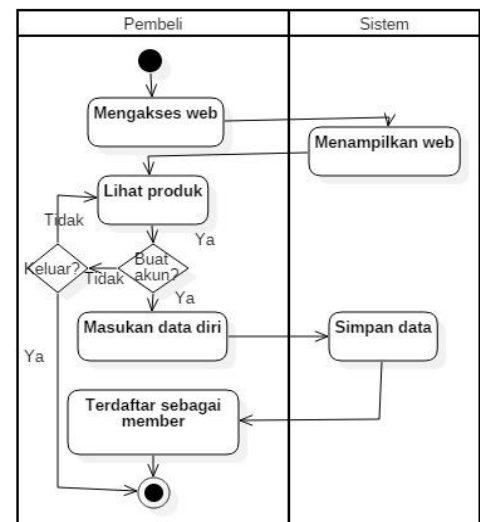
Adapun alur kegiatan sistem yang berjalan saat ini adalah sebagai berikut:

1. Melakukan transaksi secara manual:
 - a. Pembeli datang langsung ke Toko Amelia Cake.
 - b. Pembeli memilih produk yang akan dipesan.
 - c. Penjual mengantarkan produk yang telah dipesan kepembeli dan menerima uang
2. Alur melalui Sosial Media:
 - a. Pembeli menginstal dan membuat akun sosial media.
 - b. Pembeli melihat produk melalui status yang telah diunggah penjual melalui media sosialnya.
 - c. Pembeli memesan produk tersebut melalui media sosial.

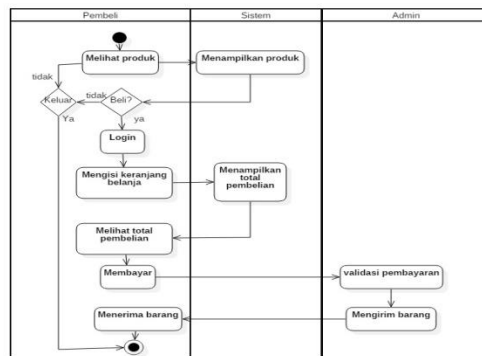
3.2 Analisis Sistem yang Baru

Pemasaran yang dilakukan Amelia Cake belum optimal karena belum memiliki *website* sendiri dilihat dari permasalahan yang ada, maka

diperlukan suatu sistem yang baru pada Amelia Cake yaitu dengan membuat *website* yang bertujuan untuk memperluas pemasaran dan juga mempermudah kontrol bisnis secara penuh yaitu pemilik bisnis bisa menentukan tema desain situsnya sendiri yang bagus untuk lebih menarik minat konsumen. Alur sistem yang akan dibuat pada *website* Amelia Cake ditunjukkan pada Gambar 3.1 dan Gambar 3.2 yaitu:



Gambar 3.1. Alur Sistem Registrasi
User Pembeli



Gambar 3.2 Alur Sistem Pembeli Yang Memiliki Akun

IV. IMPLEMENTASI SISTEM

4.1. Halaman *Home*

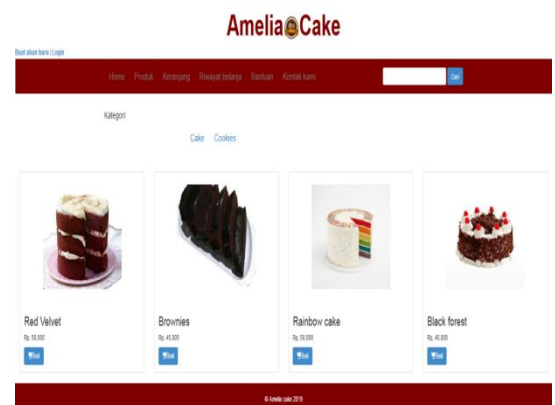
Halaman *home* merupakan halaman paling awal apabila pembeli mengunjungi *website*. Halaman *home* dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Halaman *Home*.

4.2. Halaman Produk

Desain halaman produk diperlukan agar pembeli dapat menampilkan seluruh produk yang ada dikategori tertentu yang dipilih. Desain halaman produk dapat dilihat pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Halaman Produk

4.3. Halaman Keranjang belanja

Halaman keranjang belanja berfungsi untuk menampilkan produk apa saja yang akan dibeli dan total harga keseluruhan. Desain halaman keranjang produk ditunjukkan pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 Halaman Keranjang Belanja.

4.4. Halaman Kontak Kami

Halaman kontak kami berisi kontak yang dapat dihubungi serta terdapat alamat Amelia cake. Desain halaman kontak kami dapat dilihat pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4 Halaman Kontak Kami.

4.5. Halaman Buat Akun Baru

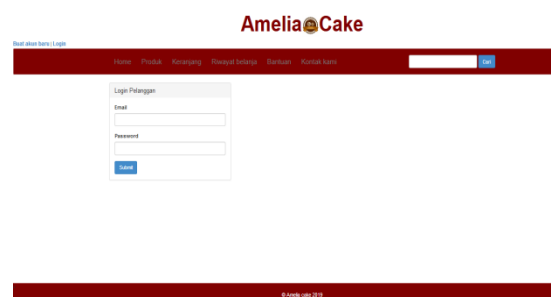
User yang belum terdaftar harus membuat akun baru untuk dapat membeli produk lewat toko online. Desain halaman buat akun baru ditunjukkan pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5 Halaman Buat Akun Baru.

4.6. Halaman Login Pelanggan

User harus memasukan *username* dan *password* yang *valid* untuk dapat masuk ke toko online dan membeli produk. Sehingga toko online memerlukan halaman login. Desain halaman login dapat dilihat pada Gambar 4.4



Gambar 4.6 Halaman Login Pelanggan.


4.7. Halaman Halaman *Login*

Admin


Admin harus memasukkan *username* dan *password* yang *valid* untuk dapat masuk ke halaman admin. Halaman *login* admin dapat dilihat pada Gambar 4.7.

LOGIN ADMIN
(Login yourself to get access)

Masukan Username dan Password



masukan username



masukan password

☐ Remember me

Login

Gambar 4.7 Halaman *Login* Admin.

4.8. Halaman Halaman Admin

Selain halaman pembeli, terdapat pula halaman admin. Fungsi dari halaman admin adalah sebagai tempat pemilik toko *online* menjalankan fungsi manajemen toko *online* agar dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Desain halaman admin ditunjukkan pada Gambar 3.8.



Gambar 3.8 Halaman Admin

V. KESIMPULAN

Toko online Amelia cake dirancang dan di implementasikan sesuai dengan solusi atas permasalahan yang dihadapi Amelia cake. Sistem ini berfungsi untuk meningkatkan integritas dari brand Amelia cake, sehingga kepercayaan konsumen akan meningkat apabila

sebuah bisnis memiliki *website* resmi, dibandingkan dengan hanya melalui sosial media.

Berdasarkan hasil tingkat kualitas sistem menggunakan metode *blackbox* menyatakan semua sistem dapat berjalan baik dan lancar. Sedangkan pengujian menggunakan kuisioner yang dilakukan pada tanggal 11 Juli 2019 kepada 25 responden pengunjung *website* maupun pembeli. Pengisian kuisioner ini dilakukan melalui google form secara *online*.

Kesimpulan yang dapat diambil dari survei kuisioner dengan jumlah 25 responden diperoleh hasil rata-rata 3,32 yang menyatakan bahwa sangat setuju bahwa pada *website* Amelia cake dalam menyampaikan informasi sudah akurat dan mudah dimengerti bagi pengguna. Selain itu responden juga sangat setuju bahwa *webstie* Amelia cake mudah dioperasikan.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- Beighly, L. (2010). *JQuery For Dummies*. Canada: Wiley Publishing.
- Edy, W., dan Zaki, A. (2014). *Pemrograman Web Berbasis*

- Html5, PHP, dan Javascript*. Jakarta: Pt Elex Media Komputindo.
- Fauyhi Eko Nugroho. (2016). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Studi Kasus Tokoku*. Jurnal Simetris , 718.
- Fritz, G. (2014). *Super Web Programming 10 Bahasa 10 Proyek Web*. Yogyakarta: Lokomedia.
- Ginting, E.(2013). *Responsive Web Design dengan Php dan Bootstrap*. Yogyakarta:Lokomedia
- Hakim, L. (2014). *Proyek Website Super Wow dengan Php & JQuery*. Yogyakarta: Lokomedia.
- Hartono, B. (2013). *Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer*. Jakarta: Pt Rineksa Cipta.
- Husein, A. (2013). *Responsive Web Design dengan Php dan Bootstrap*. Yogyakarta: Lokomedia.
- Indraswari, Punia. Gusti. (2019). *Tugas Akhir Pembuatan Toko Online Punpun Shop Berbasis Website*.
- Irwansyah, A. (2015). *Pembuatan Aplikasi Penjualan Kue Kering Berbasis Web E=Procced Of Applied Science Vol.1*. ISSN-2355-990X
- Ishak, R., Wisdyastuti, H., dan Setiaji. (2018). *Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Kue dan Roti Berbasis Web pada Yuki Bakery*. Jurnal Swabumi,Vol.6 No1, ISSN-2355-990X .
- Khadir. (2014). *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Yogyakarta: Andi.
- Raharjo, B.(2015). *Mudah Belajar C# (Pemrograman Dan Visual C#)*. Bandung:Informatika.
- Setiawan, D.(2017). *Buku Sakti Pemrograman Web:Html, Css, Php, Mysql dan Javascript*. Yogyakarta: Start Up.
- Sukamto, R.A, dan Shalahuddin,M. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak* . Bandung: Informartika.
- Sutanto, E.H.(2014). *Panduan Aplikatif dan Solusi (PAS) Sistem dan Informasi Penjualan Online Untuk Tugas Akhir*. Semarang:Wahana Komputer.