

SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA MEBEL BOS KHOIRON PAGERUYUNG

Yuni Handayani, Taufik Hidayat, Rahmi Darnis, Muhamad Ishak Sugiono

Program Studi Teknik Informatika Universitas Selamat Sri, Indonesia

yuni0406handayani@gmail.com, taufikhidayat.jc@gmail.com, amiidarniss@gmail.com,

muhamadishakk00@gmail.com

Abstrak

Di era teknologi yang semakin maju penggunaan internet sebagai media penjualan dalam suatu usaha menjadi penting, hal ini akan mempermudah interaksi antara penjual dan pembeli tanpa terpengaruh ruang dan waktu. Penggunaan internet pada bidang bisnis lebih dikenal dengan sebutan *E-Commerce* atau *E-Business*. “Penerapan *E-Commerce* di Indonesia” paradigma baru dalam bidang bisnis yang meningkatkan nilai sebuah perusahaan, baik dari sisi operasi, penjualan, sumber daya manusia dan keuangan. Dengan adanya permasalahan tersebut penulis membuat suatu sistem berbasis web yang dapat membantu operasional Boss Khoiron Furniture agar dapat melayani pembeli dengan lebih baik. Dalam pengembangan sistem diperlukan data-data yang diperoleh melalui studi pustaka, penelitian dan wawancara, kemudian data-data tersebut dianalisa dan digambarkan menggunakan *Data Flow Diagram* untuk mengetahui aliran datanya setelah itu data-data tersebut dijadikan acuan untuk membuat sistem. Dalam pembuatan sistem ini penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP untuk *backend*, metode *prototype* sebagai metode yang digunakan untuk mengembangkan sistem, web server menggunakan phpMyAdmin, kemudian untuk basis data menggunakan MySQL. Sistem yang dibuat diharapkan dapat memudahkan proses penjualan produk, menghemat waktu dan biaya dan memperluas area pemasaran.

Kata kunci : *E-Commerce*, *Web*, *PHP*, *Sistem Informasi*

I. PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang saat ini berkembang membantu manusia mengantarkan era baru di era teknologi yang semakin berkembang menyebabkan mudahnya memperoleh informasi dengan waktu yang relatif cepat, tepat dan akurat terkait sebuah perusahaan atau pelaku bisnis. Internet tidak hanya digunakan untuk mengumpulkan informasi, tetapi juga dapat digunakan sebagai sarana bisnis dengan membangun website toko online atau *e-commerce* untuk dijadikan media promosi suatu produk. Sebelum munculnya internet, tenaga penjualan mempromosikan perusahaan hanya dari mulut ke mulut, dengan membagikan brosur dan surat kabar, sehingga hanya sedikit yang mengetahuinya. Berkat internet, kini para pelaku bisnis bisa berbisnis dengan lebih mudah (Siregar, 2018). Sekarang ini, masih banyak toko yang berada di pedesaan belum menggunakan *e-commerce* sebagai

alternative media penjualan. Mebel Bos Khoiron salah satunya. Toko ini jenis toko yang menjual beraneka ragam mebel. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada Mebel Bos Khoiron penulis menemukan permasalahan. Permasalahan tersebut yaitu proses pemasaran dilakukan secara manual, sehingga tidak mencakup wilayah yang luas dan hanya diketahui oleh orang di daerah terdekat saja. Transaksi jual-beli masih menggunakan sistem konvensional dimana jika calon pembeli ingin memesan produk diharuskan untuk datang langsung agar pihak mebel bisa melakukan pendataan berdasarkan produk yang ingin dipesan, data ini berupa ukuran, jumlah, warna dan sebagainya. Lalu kemudian dilakukan proses pembuatan berdasarkan data yang di dapat dari calon pembeli. Dari masalah di atas Mebel Bos Khoiron perlu mengembangkan suatu sistem yang dapat mengatasi masalah tersebut. Dengan menggunakan sistem berbasis

web, pembeli tidak perlu datang ke toko untuk memesan produk yang diinginkan.

Sistem baru ini juga dapat memperluas area pemasaran agar lebih dikenal oleh masyarakat luas. Adapun metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *prototype*. Dalam metode pengembangan sistem ini pengembang dan pengguna sistem saling berinteraksi selama pembuatan sistem, maka dari itu pengembang memperoleh kemudahan untuk memodelkan sistem yang akan dibuat dan seperti apa gambaran sistem saat pembuatan selesai (Butsianto dan Arifin, 2020).

Dengan adanya permasalahan yang telah diuraikan di atas, penulis terpacu untuk membuat sebuah sistem baru yaitu sebuah sistem informasi penjualan yang berbasis web. Penulis menyusun sistem tersebut dalam topik penelitian yang berjudul “SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA MEBEL BOS KHOIRON PAGERUYUNG”. Harapan dalam pembuatan sistem baru ini bisa menyokong dalam menanggulangi masalah yang terdapat pada Mebel Bos Khoiron.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Sistem Informasi

Sistem adalah kumpulan dari bagian-bagian atau subsistem yang dirakit dan dirancang untuk mencapai suatu tujuan. Namun, karena informasi didefinisikan sebagai pemrosesan data yang digunakan untuk tujuan tertentu, ada insentif bagi penerima untuk mengambil tindakan. Data adalah fakta yang memiliki ruang, tempat, dan waktu yang pasti. Data dari sumber data primer atau sekunder berupa pesan teks atau sinyal elektronik (Yendrianof dkk, 2022).

Informasi merupakan kumpulan dari data yang telah diproses menjadi bentuk yang lebih

berguna bagi penerimanya dan melukiskan suatu kejadian yang sebenarnya yang nantinya bisa berguna dan dapat memiliki fungsi dalam proses mengambil kesimpulan saat ini atau di masa depan (Siregar, 2018).

Sistem Informasi adalah himpunan antara teknologi informasi dan aktivitas manusia dengan menerapkan teknologi dalam kegiatan operasi dan manajemen sebagai penunjang. (Ahmadar, 2021).

2.2 Pengertian Website

Situs web adalah kumpulan dari halaman yang berbasis web yang didalamnya terdiri dari informasi dalam bentuk teks, animasi, gambar, suara, rekaman atau gabungan dari semuanya, yang saling terhubung ke internet untuk bisa dilihat oleh siapa saja yang bisa terhubung dengan internet (Sari dkk, 2019). Ada beberapa jenis website menurut kategorinya yaitu:

1. Website Statis

Website yang mempunyai tampilan tetap dan tidak berubah. Jika terjadi perubahan, dilakukan dengan mengubah secara manual kode pemrograman penyusun website.

2. Website Dinamis

Website yang kontennya selalu diganti secara berkala. Perubahan atau penambahan konten bisa dilakukan oleh orang yang merancang website atau beberapa orang yang memiliki akses untuk merubah konten,

3. Website Interaktif

Merupakan website dimana para pengguna bisa berinteraksi satu sama lain. Biasanya berupa forum diskusi atau blog. Dengan moderator sebagai penengah diskusi.

2.3 Pengertian Pemasaran

Pemasaran adalah sistem bisnis yang dirancang untuk merencanakan, menentukan harga, mempromosikan, dan mendistribusikan barang untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai target pasar dan tujuan bisnis (Yulianti dkk, 2019).

2.4 Pengertian Penjualan

Penjualan adalah perjanjian dua arah antara penjual dan pembeli di mana penjual menawarkan produk dengan harapan pembeli dapat menyerahkan sejumlah uang sesuai harga produk yang telah disepakati (Siregar, 2018).

2.5 E-Marketplace Mebel

E-market mebel adalah lingkungan internet online yang menjadi tempat bisnis dan urusan antara pelanggan dan mitra, dimana pelanggan dapat memilih barang yang mereka butuhkan secara praktis sesuai dengan kriteria yang mereka inginkan (Karmila dan Rusda, 2019).

2.6 Data Flow Diagram (DFD)

Data flow diagram (DFD) adalah model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana data berasal dan ke mana data pergi dari sistem, di mana data disimpan, proses apa yang diakibatkan data, interaksi antara yang disimpan dan proses apa yang akan terjadi pada data (Siregar, 2018).

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Pengumpulan data melalui observasi langsung di lapangan. Observasi dilakukan dengan memeriksa kondisi lapangan, kegiatan apa saja yang dilakukan terkait dengan sistem penjualan apa yang dibutuhkan

Melakukan wawancara langsung dengan pihak Mebel Bos Khoiron yang bertujuan untuk memperoleh data-data dan informasi yang berguna untuk pengembangan dan perancangan sistem yang akan dibuat.

2. Metode Analisis Sistem

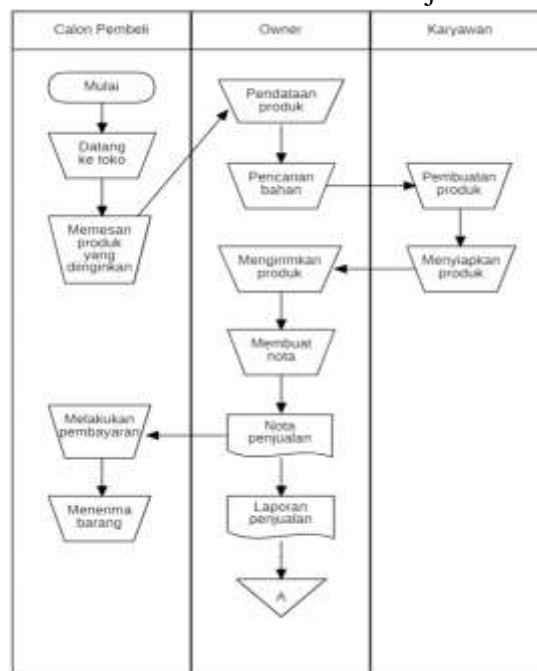
Analisis sistem dilakukan dengan cara mendeskripsikan keseluruhan sistem informasi menjadi bagian-bagian yang tujuannya adalah untuk mengidentifikasi, mengevaluasi

masalah yang kemudian ditemukan kelemahan dan kelebihan sistem. Hal ini menjadi data dan fakta yang dapat digunakan sebagai bahan uji dan analisis yang mengarah pada pengembangan dan pembuatan sistem yang diusulkan (Setiabudi dan Nurhidayat, 2019).

3.2 Aliran Sistem Berjalan

Sistem penjualan konvensional masih digunakan pada Mebel Bos Khoiron, kekurangan pada sistem ini yang terlihat sangat nyata yaitu mengharuskan pembeli untuk datang langsung saat akan memesan produk. Di bawah ini adalah aliran sistem yang sedang berjalan :

Tabel 1. Aliran Sistem Berjalan



3.1.1. Analisis Sistem Berjalan

Analisis dari sistem yang sedang berjalan pada Mebel Bos Khoiron mempunyai arah untuk memperoleh dengan lebih jelas terkait bagaimana nantinya sistem tersebut bekerja dan konflik apa saja yang nantinya akan timbul. Adapun analisisnya adalah sebagai berikut :

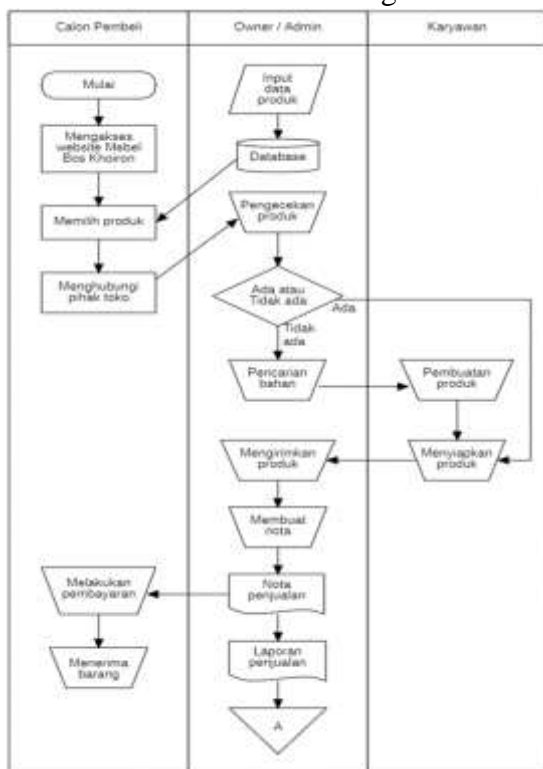
1. Calon pembeli datang untuk memesan produk yang diinginkan.

2. Pendataan produk.
3. Jika bahan tidak tersedia maka akan dilakukan pencarian bahan untuk membuat produk.
4. Pembuatan produk sesuai pesanan calon pembeli.
5. Pengiriman produk ke alamat calon pembeli.
6. Pembayaran produk.

3.1.2. Analisis Sistem Yang Diusulkan

Di era saat ini sistem yang terkomputerisasi adalah salah satu penunjang dalam suatu kegiatan usaha. Sehingga bisa menghemat waktu, tenaga dan biaya. Sistem yang diusulkan penulis diharapkan dapat memberikan kemudahan saat bertransaksi dan mempermudah pekerjaan pada Mebel Bos Khoiron. Aliran sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Aliran Sistem Yang Diusulkan



3.1.3. Analisis Sistem Yang Diusulkan

Untuk analisis sistem yang diusulkan diantaranya :

1. Calon pembeli menentukan kategori produk yang dipilih.
2. Calon pembeli memilih produk yang sudah ada atau ingin memesan produk dengan menghubungi pihak penjual melalui tautan yang tersedia pada halaman detail produk.
3. Produk dikirim ke alamat calon pembeli.
4. Pembayaran produk.

3.1.4. Analisis Kebutuhan Sistem

Sistem perlu dianalisis secara menyeluruh agar dapat memastikan bahwa kinerja sistem mendukung pencapaian arah yang diinginkan. Hal ini meliputi pengecekan dimana sistem yang telah disusun telah sejalan dengan keperluan atau belum. Bagian ini menjelaskan kebutuhan peneliti untuk mengembangkan sistem dan agar sistem baru yang diusulkan dapat diimplementasikan untuk menggantikan atau memperbaiki sistem lama (Prambudi, 2022).

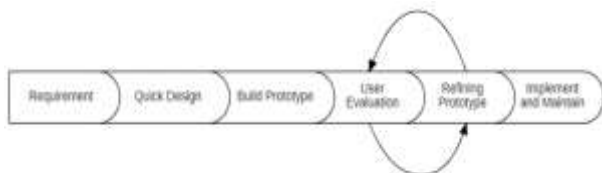
Dalam sistem informasi penjualan berbasis web ada dua entitas yang saling berinteraksi dalam lingkup sistem, yaitu : pengunjung sistem dan admin. Kedua entitas tersebut memiliki kapasitas interaksi dan kebutuhan informasi yang berbeda-beda.

1. Kebutuhan Pengguna
 - a. Skenario kebutuhan pengunjung
 - Pengunjung hanya bisa melihat kategori produk, produk terbaru, detail produk dan hubungi kami.
 - Pengunjung bisa melakukan pencarian produk pada form pencarian.
 - b. Skenario Kebutuhan Administrator
 - Administrator dapat menginput katalog produk.
 - Administrator dapat mengedit data produk.
 - Administrator dapat menghapus data produk.
 - Administrator dapat mengedit profil.
2. Kebutuhan Sistem

- Admin harus login untuk dapat masuk kedalam sistem dengan langkah memasukkan username dan password.

3.3 Model Pengembangan Perangkat Lunak

System Development Life Cycle (SDLC) atau dalam bahasa Indonesia disebut siklus hidup pengembangan sistem. SDLC adalah metode yang digunakan untuk pembuatan atau pengembangan sistem informasi dengan tujuan untuk menyelesaikan masalah secara efektif. SDLC adalah kerangka yang terdiri dari tahapan yang nantinya perlu disusun dalam mengembangkan sistem yang dibutuhkan. Metode prototype merupakan salah satu teknik pengembangan sistem yang tercakup dalam model SDLC. Metode prototype merupakan paradigma baru dalam metode pengembangan perangkat lunak. Tidak hanya sebuah evolusi dalam dunia pengembangan sistem, tetapi juga merevolusi metode yang lebih dulu ada yaitu waterfall development model. Dengan pendekatan prototipe, terjadi interaksi antara pengembang dan pengguna sistem yang membantu mengatasi perbedaan atau ketidakcocokan di antara keduanya. (Binus, 2020).



Gambar 1. Tahap-Tahap Metode *Prototype*

Tahap-tahap metode prototype :

1. Analisis Kebutuhan (Requirement Gathering and Analysis)
Diawali dengan metode prototype, untuk tahap ini kebutuhan sistem didefinisikan secara rinci. Dalam prosesnya, tim pengembang dan klien bertemu untuk membahas seperti apa sistem yang akan dibuat.
2. Desain Cepat (Quick Design)
Desain yang sederhana akan menjelaskan secara ringkas terkait sistem yang akan

dibuat berdasarkan acuan yang diambil dari diskusi dengan antara klien dan pengembang.

3. Membangun Prototype (Build Prototype)
Setelah desain disepakati maka pembangunan prototype dilakukan untuk dijadikan acuan tim pengembang dalam pembuatan sistem.
4. Evaluasi Pengguna Awal (User Evaluation)
Setelah sistem selesai dibuat dalam bentuk prototype lalu dipresentasikan pada klien untuk evaluasi, kemudian klien akan berkomentar dan memberi saran dari sudut pandangnya terkait tentang apa yang sudah disusun.
5. Memperbaiki Prototype (Refining Prototype)
Jika klien tidak ada keluhan atau revisi mengenai prototype yang telah dibuat maka selanjutnya tim pengembang bisa melanjutkan ke tahap 6, tapi jika ada revisi terhadap sistem maka tahap 4 dan 5 akan diulang sampai klien menyetujuinya.
6. Implementasi dan Pemeliharaan (Implement Product and Maintain)
Dalam tahap ini produk akan dibuat berdasarkan prototype yang telah disetujui oleh klien, selanjutnya sistem akan diuji dan diserahkan ke klien. Tahap setelahnya adalah pemeliharaan supaya sistem berjalan secara efisien tanpa kendala.

3.4 Kerangka Kerja Penelitian

Agar penelitian ini menjadi lebih mudah, diperlukan sebuah kerangka kerja yang terdiri dari tahapan-tahapan yang terdefinisi dengan jelas. Kerangka kerja ini berfungsi sebagai panduan dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Dalam menyelesaikan masalah harus tersusun secara sistematis, terstruktur, jelas dan logis.



Gambar 2. Kerangka Kerja Penelitian

Dengan mengacu pada struktur yang telah disebutkan di atas, dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi Masalah

Menentukan masalah dengan merumuskan permasalahan yang telah teridentifikasi dalam sistem. Perumusan merupakan konseptualisasi, pembentukan, pemodelan, dan penjelasan dari apa yang sebelumnya sudah diidentifikasi. Perumusan permasalahan penting dalam penelitian agar penelitian dapat mengeluarkan kesimpulan yang konseptual, terstruktur, dan jelas. Penelitian ini, permasalahannya adalah bagaimana merancang sistem informasi penjualan untuk Mebel Bos Khoiron. Menentukan masalah dengan merumuskan permasalahan yang telah teridentifikasi dalam sistem. Perumusan merupakan konseptualisasi, pembentukan, pemodelan, dan penjelasan dari apa yang sebelumnya sudah diidentifikasi. Perumusan permasalahan penting dalam penelitian agar nantinya penelitian dapat memperoleh suatu kesimpulan yang konseptual, terstruktur, dan jelas. Penelitian ini, permasalahannya adalah

bagaimana merancang sistem informasi penjualan untuk Mebel Bos Khoiron.

2. Analisa Masalah

Masalah yang dianalisa dibutuhkan pada tahapan ini, dikarenakan tahap analisis masalah yang perlu dijalankan dalam mengetahui masalah yang dinyatakan oleh lingkup serta batasannya. Harapan setelah dilakukannya analisis adalah masalah tersebut bisa dimengerti dengan cermat.

3. Studi Literatur

Studi literatur atau mempelajari literatur merupakan suatu kegiatan yang diterapkan secara ilmiah dan teoretis untuk menyelidiki persoalan yang ketika belum terjadi terbatas. Penelitian yang dilakukan dengan melakukan tinjauan literatur tidak dibuat-buat dan dilakukan dengan cara yang dapat diterima oleh kalangan akademisi dan masyarakat umum.

4. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan sebagai upaya untuk mengumpulkan segala data yang dibutuhkan untuk penelitian. Metode yang diterapkan dalam pengumpulan data pada penelitian ini ialah teknik pengamatan. Teknik pengamatan mengharuskan pengamat untuk mengamati objek langsung di lapangan serta menuliskan data yang dibutuhkan. Selain teknik pengamatan, pengumpulan data perlu dilakukan melalui interaksi secara langsung, diskusi, dan konsultasi dengan oknum terkait dalam penelitian. Koleksi informasi dilakukan sebagai upaya untuk mengumpulkan segala data yang dibutuhkan untuk penelitian.

5. Analisa sistem yang berjalan

Analisis sistem merupakan uraian dari sistem yang sedang berjalan pada Mebel Bos Khoiron. Sistem yang berjalan masih konvensional yang mengharuskan pembeli datang langsung ke toko untuk memesan produk.

6. Merancang Sistem

Pada tahapan ini, peneliti menyusun rencana untuk diterapkan pada Mebel Bos Khoiron. Perancangan dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti menggambarkan skema konteks (context diagram), DFD (Data Flow Diagram) dan ERD (Entity Relationship Diagram).

7. Implementasi Sistem

Pada tahap implementasi ini dilaksanakan untuk pembuatan sistem.

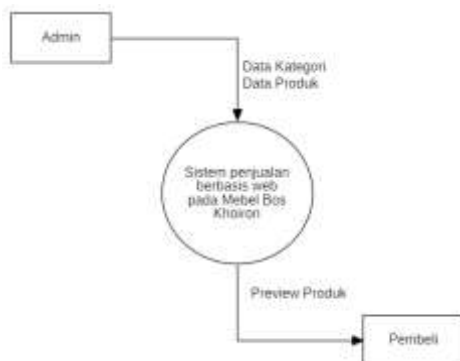
8. Pengujian Sistem

Pada tahap ini, sistem yang dibuat diuji dengan metode pengujian blackbox, yaitu pengujian yang dilakukan untuk mengamati hasil input dan output dari perangkat lunak tanpa mengetahui struktur kode dari perangkat lunak.

IV. Hasil dan Pembahasan

4.1 Diagram Konteks

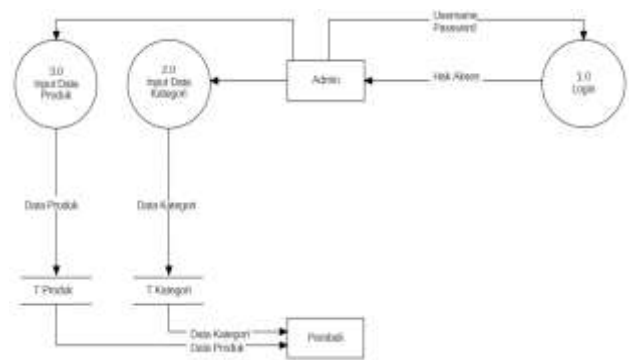
Adapun diagram konteks yang diusulkan adalah sebagai berikut:



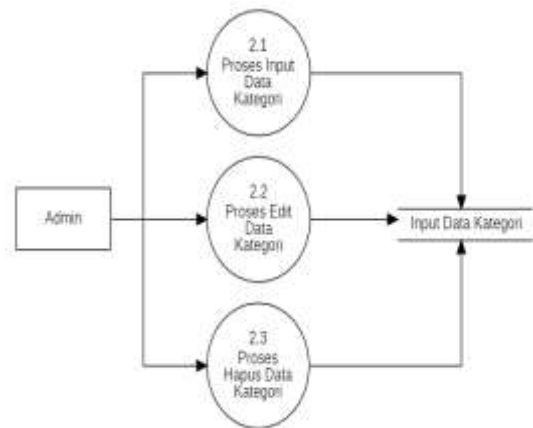
Gambar 3. Diagram Konteks

4.2 Data Flow Diagram

Adapun diagram aliran data (DFD) yang diusulkan pada Mebel Bos Khoiron yaitu sebagai berikut :

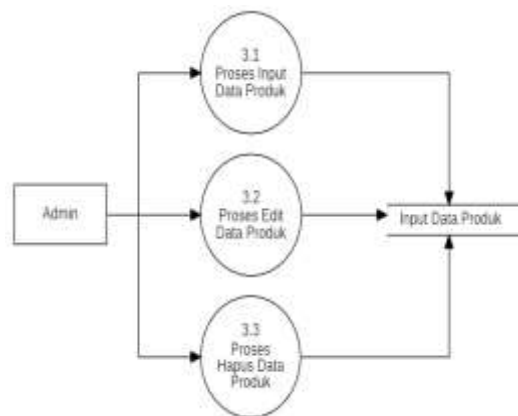


Gambar 4. Data Flow Diagram Level 1



Gambar 5. Data Flow Diagram Level 2 Proses 1

1



Gambar 6. Data Flow Diagram Level 2 Proses 2

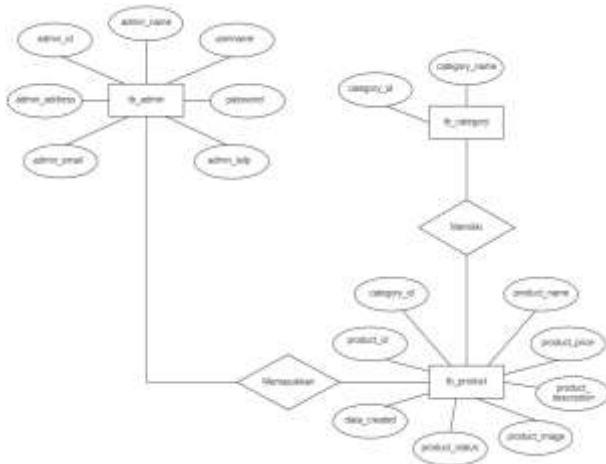
2

4.3 Rancangan Basis Data

Basis data adalah kumpulan data yang saling terintegrasi yang dapat dikontrol dengan program komputer untuk dapat diambil dari *database*. Basis data juga berfungsi untuk menggambarkan hubungan antar tabel yang ada beserta relasinya.

a. Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram adalah digram yang menjelaskan hubungan antar entitas dalam basis data, terdiri atas objek-objek yang saling berhubungan.

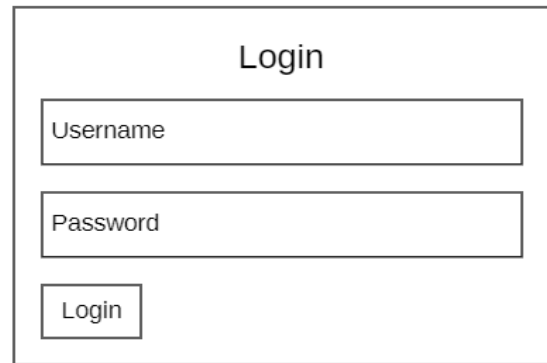


Gambar 6. Entity Relationship Diagram

4.4 Rancangan Interface

Prototype merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan. Dengan metode ini memungkinkan adanya interaksi antara pengembang sistem dan pengguna sistem sehingga dapat menentukan hasil yang terbaik.

a. Rancangan Halaman Login



Gambar 7. Rancangan Halaman Login

b. Rancangan Halaman Dashboard



Gambar 8. Halaman Dashboard Admin

c. Rancangan Halaman Profil



Gambar 9. Halaman Profil

d. Rancangan Halaman Data Kategori



Gambar 10. Halaman Data Kategori

e. Rancangan Halaman Data Produk



Gambar 11. Halaman Data Produk

f. Halaman Beranda



Gambar 12. Halaman Beranda

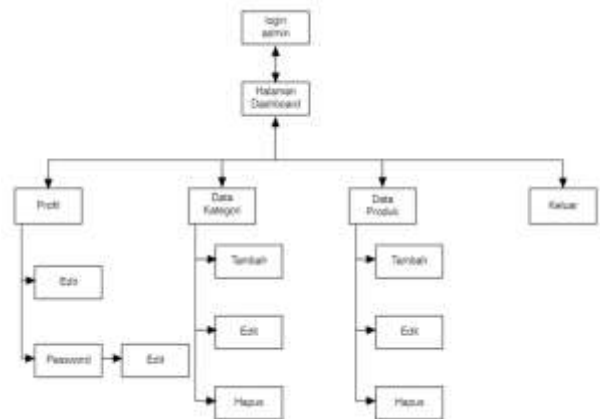
g. Halaman Detail Produk



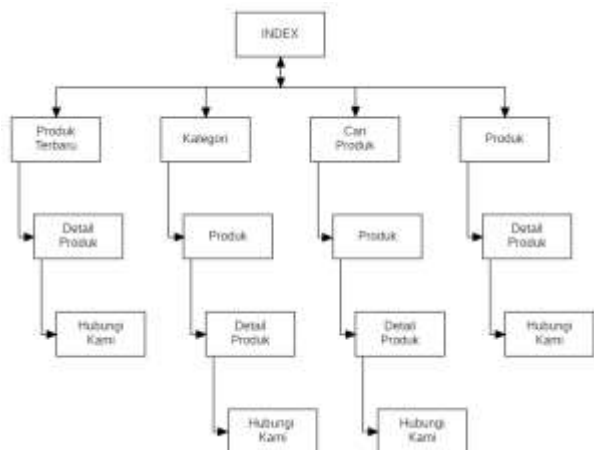
Gambar 13. Halaman Detail Produk

5 Rancangan Struktur Navigasi

Penggunaan struktur navigasi adalah untuk menggambarkan isi dalam keseluruhan sistem dan terkait pada bagaimana hubungan antara isi-isi tersebut. Dalam membuat struktur navigasi nantinya bisa mempermudah saat tahap perancangan halaman website (Prasetyo, 2018).



Gambar 14. Struktur Navigasi Admin



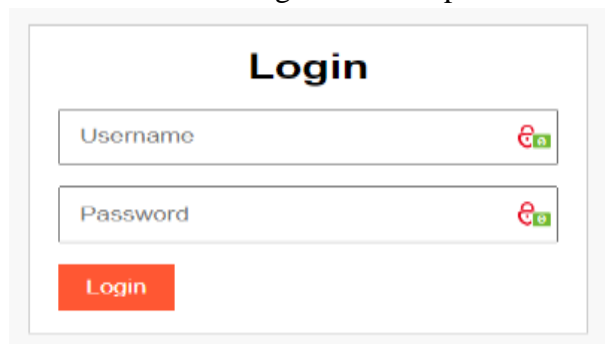
Gambar 15. Strukur Navigasi Pengunjung

4.5 Implementasi Rancangan Antarmuka

Pada tahap ini dilakukan pengimplementasian berdasarkan hasil rancangan antar muka yang telah dibuat.

a. Implementasi Halaman Login

Halaman login berisi form login yang diisi oleh admin agar sistem dapat diakses.



Gambar 16. Tampilan Halaman Login

b. Halaman Dashboard Admin

Halaman yang terdapat menu-menu dalam bentuk link yang mengarah ke halaman lain. Tampilan halaman dashboard admin dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 4.17 Tampilan Halaman Dashboard

c. Halaman Profil

Pada halaman ini terdapat beberapa form yang berisi profil digunakan untuk mengedit profil dan ada form untuk mengubah password. Tampilan halaman edit profil dan ubah password dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 18. Tampilan Halaman Profil

d. Halaman Data Kategori

Halaman data kategori berisi tabel yang di dalamnya terdapat kategori produk untuk mengelompokkan beberapa produk dengan kategori yang sama. Pada halaman ini dapat dilakukan penambahan, edit dan hapus kategori.



Gambar 19. Tampilan Data Kategori

e. Halaman Data Produk

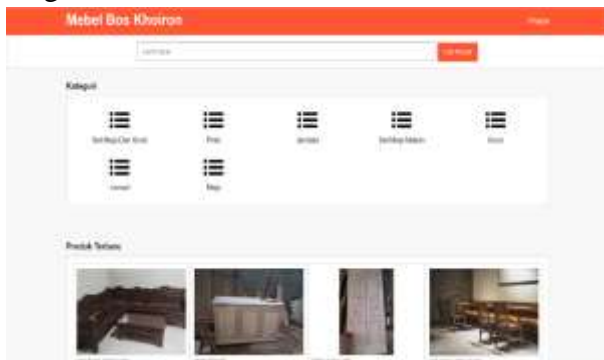
Halaman yang berisi produk tersedia dalam bentuk tabel. Di laman web ini dapat menambah, mengubah, dan menghapus data produk. Anda dapat melihat layar halaman data produk pada gambar di bawah ini.

No	Kategori	Nama Produk	Harga	Gambar	Status	Aksi
1	Sofa	Sofa Kayu Melan	Rp. 3.000.000		SAKIP	Klik 2 Pilihan
2	Produk	Produk 1	Rp. 2.000.000		SAKIP	Klik 2 Pilihan
3	Produk	Produk 2	Rp. 3.000.000		SAKIP	Klik 2 Pilihan
4	Sofa	Sofa Kayu Melan	Rp. 3.000.000		SAKIP	Klik 2 Pilihan
5	Produk	Produk 1	Rp. 2.000.000		SAKIP	Klik 2 Pilihan
6	Produk	Produk 2	Rp. 3.000.000		SAKIP	Klik 2 Pilihan
7	Produk	Produk 1	Rp. 2.000.000		SAKIP	Klik 2 Pilihan

Gambar 20. Tampilan Halaman Data Produk

f. Halaman Beranda

Halaman beranda adalah halaman yang dilihat oleh pengunjung saat memasuki website Mebel Bos Khoiron. Pada halaman ini terdapat kolom pencarian produk, kategori produk dan produk terbaru. Tampilan halaman beranda dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 21. Halaman Beranda

g. Halaman Detail Produk

Halaman detail produk berisi informasi mengenai produk. Seperti bahan, ukuran dan harganya. Pada halaman ini juga terdapat tautan link yang apabila di klik akan mengalihkan pengunjung ke halaman web whatsapp untuk menghubungi pihak penjual.

Tampilan halaman detail produk dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 4.22 Halaman Detail Produk

V. Penutup

5.1 Kesimpulan

Sistem penjualan konvensional masih digunakan pada Mebel Bos Khoiron dimana pembeli harus datang langsung untuk memesan produk sehingga memakan waktu dan juga biaya untuk sampai ke tempat tujuan. Dalam menanggulangi masalah tersebut dibuatlah suatu sistem penjualan berbasis website. Sistem ini dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Dengan adanya sistem baru ini pembeli tidak harus datang secara langsung. Sistem ini dibuat dengan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai databasenya.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka penulis memiliki beberapa saran untuk mendukung pengembangan sistem penjualan berbasis web pada Mebel Bos Khoiron :

1. Mebel Bos Khoiron perlu sering menjalankan backup data, hal ini bertujuan untuk menyimpan data agar jika dikemudian hari terjadi kerusakan, sistem masih bisa digunakan karena telah tersimpan.
2. Kedepannya perlu dilakukan review terhadap sistem yang bertujuan untuk mengantisipasi

perubahan yang mungkin terjadi. Kajian ini berguna untuk mengetahui apakah kondisi sistem masih memenuhi kebutuhan Mebel Bos Khoiron dan perlu dilakukan penambahan atau perubahan pada sistem yang sudah ada atau tidak.

Daftar Pustaka

- Anggraini, L., & Natalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*. Nuansa Cendekia.
- Anwar, R. K., Hapsari, I. A., & Sinaga, D. (2018). Analisis semiotik Charles Sanders Pierce mengenai logo baru Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. *Jurnal Kajian Informasi Dan Perpustakaan*, 6, 123–138.
- Budiman, K. (2011). *Semiotika Visual, Konsep, Isu, dan Problem Ikonitas*. Jalasutra.
- Danesi, M. (2004). *Messages, Signs, and Meanings. A Basic Textbook in Semiotics and Communication Theory* (Vol. 1). Canadian Scholars' Press inc.
- Danesi, M. (2013). Semiotizing a Product Into a Brand. *Social Semiotics*, 23(4), 464–476.
- Fadilah, J. (2019). Analisis semiotika logo Diecast Hot Wheels Trasure Hunt. , 10, 139–144. *Jurnal Komunikasi*, 10, 139–144.
- Institut Seni Indonesia Yogyakarta. (2019). *Lambang*. <https://isi.ac.id/profile/lambang/>.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia* (5th ed.). (2018). Penulis Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan Kebudayaan.
- M. Amsteus, S. Al shaaban, & E. Wallin. (2015). Colors in Marketing : A Study of Color As sociations and Context (in) Dependence. *Int. J. Bus. Soc. Sci*, 6(3), 32–45.
- Magfiroh, M. F. (2021). *Analisis Strategi Pengembangan Organisasi Saraswati Drum Corps Institut Seni Indonesia Yogyakarta*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Martadi. (2002). Reposisi CItra Melalui Logo. *Jurnal Nirmana*, 4, 62–72.
- Mulyana, D. (2007). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. PT.Remaja Rosdakarya.
- Nöth, W. (1995). *Handbook of Semiotics*. Indiana University Pres.
- Septino. (2021). *Siapa Saja Bisa Jago CorelDraw*. CV. Jejak, anggota IKAPI.
- Setiawan, H. (2015). *Analisis semiotik logo NOKIA: Menggunakan metode semiotik Charles Sanders Pierce*. Universitas Mercu Buana.
- Siswoyo, F. (2021). *Representasi Maskulinitas Dalam Iklan Televisi (Analisis Semiotika Iklan Nivea Men 'Berubah Extra Cerah' Dan Gatsby Styling Pomade Versi Adipati Dolken)*. Universitas Amikom Yogyakarta.
- Wibowo, I. S. W. (2013). *Semiotika Komunikasi* (2nd ed.). Mitra Wacana Media.
- Wood, J. T. (2017). *Communication Mosaics : An Introduction to The Field of Communication* (8th ed.). Cengage Learning.
- Prasetyo, Yuli. 2018. *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Nuratih Fashion*. Skripsi. Bekasi: Sekolah Tinggi Teknologi Pelita Bangsa.
- Ramadhan, M.S. 2019. *Aplikasi Toko Online Toko Fiyya Muslimwear*. Skripsi. Banjarmasin: Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari.
- Siregar, Victor M.M. 2018. *Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Penjualan Produk*. *Jurnal Tam (Technology Acceptance Model) Vol. 9 No. 1*. Pematangsiantar: Politeknik Bisnis Indonesia.
- Affandi, M.I dan Rosyadi, Hudan E. 2019. *Perancangan Aplikasi Toko Online AL-Ihsan Berbasis PHP dan MySQL*. *Seminar Nasional Sistem Informasi*. Malang: Universitas Merdeka.
- Sukamto., Ariani, Rosa dan M. Shalahudin. 2016. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika Bandung.
- Susilo, Muhammad., Kurniati, Rezki dan Kasmawi. 2018. *Rancang Bangun Website Toko Online Menggunakan Metode Waterfall*. *Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan Vol. 2 No. 2*. Bengkalis: Politenik Negeri Bengkalis.
- Hasugian, P.S. 2018. *Perancangan Website Sebagai Media Informasi dan Promosi*. *Journal Of Informatik Pelita Nusantara Vol. 3 No. 1*. Medan: STMIK Pelita Nusantara.
- Sari, A.O., Abdillah, Ari dan Sunarti. 2019. *Web Programming*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ahmadar, Mohammad., Perwito dan Candra T. 2021. *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Rahayu Foto Copy Dengan Database MySQL*. *Jurnal Aplikasi Ipteks untuk Masyarakat Vol. 10 No. 4*. Bandung: Politeknik Piksi Ganesha.

- Kharisma, Dheara., Saniati dan Neneng. 2022. *Aplikasi E-commerce Untuk Pemesanan Sparepart Motor Berbasis Web Menggunakan Framework CodeIgniter*. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi* Vol. 3 No. 1. Lampung: Universitas Teknokrat Indonesia.
- Prabowo, Bagas R., Arwani, Issa dan Pramono, Djoko. 2021. *Pengembangan Website Toko Online Baju Bekas (Studi Kasus: Toko Gudang Jumat)*. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. Malang: Universitas Brawijaya.
- Yendrianof, Devi., Romindo., Sari, A.N., Tantriawan, Hartanto., Putri, E.E., Manuhutu, M.A., Defiariany, R.T., Putri, N.E., Jamaludin, T.P., Simarmata, Janner., Rismayani., dan Aisa, Sitti. 2022. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Romindo., Muttaqin., Saputra, D.H., Purba, D.W., Iswahyudi, M., Banjarnahor, A.R., Kusuma, Aditya H.P., Effendy, Faried., Sulaiman, O.K dan Simarmata, Janner. 2019. *E-Commerce: Implementasi, Strategi dan Inovasinya*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Setiabudi, Muhammad A dan Andi I.N. 2019. *Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Motor Custom Berbasis Website Menggunakan Framework CodeIgniter*. *Jurnal Manajemen Informatika* Vol. 9 No. 2. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Butsianto, Sufajar dan Eka Nur A. 2020. *Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Menggunakan Metode Prototyping Pada Toko Bay Sticker*. *Jurnal Teknologi Pelita Bangsa* Vol. 10 No. 4. Bekasi: Universitas Pelita Bangsa.
- Karmila, Desi dan Depi Rusda. 2019. *E-Marketplace Penjualan dan Pemasaran Barang Furniture Pada Toko Mebel Menggunakan PHP dan MySQL Server*. *Jurnal Penelitian Dosen Filkom* Vol. 10 No. 1. Kotawaringin Timur: Universitas Darwan Ali.
- Susilawati, Eka F., Suparman dan Andi Mahsul GP. 2022. *Pengujian Black Box Aplikasi Penjualan Pupuk Bersubsidi Menggunakan Teknik Equivalence Partitioning*. *Jurnal Ilmiah Information Technology d'Computare* Vol. 12. Palopo: Universitas Cokroaminoto Palopo.