

Perancangan *Website* Penjualan Produk Usaha Gudang Sirine Menggunakan Metode *Prototyping*

Surya Adji Pangestu¹, Yoga Pratama², Thoyyibah Tanjung^{2*}

^{1,2,3}Fakultas Teknik, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspipetek No. 46, Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia

Email: ¹suryamanhattan@gmail.com, ²yougaanrego@gmail.com, ^{3*}dosen01116@unpam.ac.id

(* : coressponding author)

Abstrak—Pengumpulan data saat menjual produk sangat penting bagi pelaku komersial. Cara manual akan selalu digunakan dalam pengumpulan data penjualan. Oleh karena itu, Anda membutuhkan sebuah website yang dapat mengumpulkan data penjualan produk bisnis Anda. Ini memungkinkan Anda melakukannya dengan cepat, efisien, dan akurat. Pembuatan website penjualan dilakukan melalui pengumpulan data, perancangan system, implementasi sistem dan analisis sistem. Sistem ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman MySQL dan PHP untuk pengelolaan database menggunakan framework Codeigniter. Hasil dari dokumen ini adalah aplikasi web untuk sistem informasi penjualan produk berbasis PHP. Hal ini memungkinkan pembeli untuk menghubungi penjual langsung dari situs web mereka kapan saja, di mana saja. Aplikasi ini bertujuan agar proses pendataan dan penjualan produk menjadi lebih mudah dan efisien.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Penjualan Produk, Metode Prototyping, Berbasis Web

Abstract—Data collection when selling a product is very important for business actors. The manual method will still be used when collecting sales data. Therefore, you need a website that can collect data about the sales of your business products. This allows you to do this quickly, efficiently and accurately. Making a sales website is done through data collection, system analysis, system design, and system implementation. This system was built using the MySQL and PHP programming languages for database management using the Codeigniter framework. As a result of this paper, a web-based application for a PHP-based store product sales information system has been created that allows shoppers to connect directly with sellers through their website anytime, anywhere. This application is expected to make the process of data collection and product sales easier and more efficient.

Keywords: Information System, Product Sales, Prototyping Method, Web-Based

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan berjalannya waktu perkembangan yang terjadi di era digital seperti teknologi dan internet yang sangat menguntungkan karena semakin mempermudah manusia dalam melakukan suatu pekerjaan seperti pada bidang pemasaran khususnya yang terjadi pada perkembangan teknologi informasi dalam penjualan melalui aplikasi online / web. (Felicia Callista et al., 2021)

Teknologi informasi merupakan salah satu contoh teknologi yang berkembang pesat yang membantu masyarakat dalam mengolah data dan memberikan informasi yang berkualitas. Untuk memberikan informasi ini, Anda memerlukan alat atau sarana untuk memproses berbagai jenis data. Ini menyajikan informasi yang berguna dalam paket yang menarik dan memandu Anda ke standar informasi yang berkualitas seperti teknologi komputer dan internet.

Teknologi komputer sangat populer sebagai alat bantu untuk berbagai kegiatan seperti kegiatan bisnis perusahaan. Komputer digunakan sebagai alat untuk menyimpan data, memanipulasi data, dan menghasilkan informasi sesuai kebutuhan. (Yoko dkk., 2019). Demikian juga, gudang sirine sangat membutuhkan dukungan TI. Kehadiran komputer dikatakan sangat penting dalam kehidupan masyarakat untuk mempermudah dan mempercepat pekerjaan. Teknologi internet telah terbukti menjadi salah satu sarana transmisi informasi yang paling efisien dan efektif yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja, di mana saja. Teknologi internet memiliki dampak besar pada perdagangan dan bisnis. Calon pembeli dapat melihat produk, mengakses informasi, dan melakukan pemesanan dan pembayaran menggunakan opsi yang tersedia hanya dari rumah atau kantor mereka. Prospek dapat menghemat waktu dan uang karena tidak perlu datang ke toko atau etalase. (Ahmadar et al., 2021).

Gudang Sirine merupakan perusahaan yang bergerak di bidang Warning Equipment, seperti sirine, strobo, dan aksesoris kendaraan dinas lainnya. Didirikan sekitar tujuh tahun lalu. Tujuan

Gudang Sirine ini untuk memenuhi kebutuhan terkait warning equipment kendaraan dinas kepolisian dan instansi lainnya. Media informasi online yang digunakan yaitu sebuah website / aplikasi, yang di dalam website

/ aplikasi tersebut terdapat banyak informasi yang ingin kita publikasikan, dengan demikian akan banyak orang menemukan informasi yang mereka butuhkan. (Aditya, 2020). Layanan yang ditawarkan adalah adanya web atau media sosial yang digunakan untuk memperluas pasar penjualan. Aplikasi web yang mudah diakses dapat menarik banyak pelanggan untuk membeli suatu produk. Selain persaingan antar perusahaan yang semakin ketat, para pebisnis juga harus lebih kreatif dalam menerapkan strategi pemasaran dan penjualan produk. (Malinda & Wati, 2020). Selain pelayanan keagenan gudang sirine ini, kita juga perlu meningkatkan keamanan dan kenyamanan, keterampilan pelayanan dan manajemen karena itu adalah tujuan dari keberhasilan alat peringatan di Indonesia.

Prototyping adalah proses yang digunakan untuk membantu pengembangan perangkat lunak membuat model perangkat lunak. Prototipe ini merupakan versi awal dari tahap sistem perangkat lunak yang digunakan untuk memberikan gambaran besar tentang ide, bereksperimen dengan desain, Menemukan sebanyak mungkin masalah yang ada, dan mencari solusi untuk memecahkan masalah tersebut. Model prototipe yang digunakan dalam sistem memungkinkan pengguna untuk melihat seperti apa fase-fase sistem dan memungkinkan sistem berfungsi dengan baik. (Fridayanthie et al., 2021). Tujuan pembuatan prototipe untuk pengembang system ini yaitu untuk mengumpulkan informasi dari user atau pengguna sehingga mereka dapat berinteraksi dengan model prototipe yang sedang dikembangkan. Prototipe mewakili versi awal sistem dan berkembang menjadi sistem nyata yang lebih besar.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan pada pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Metode Pustaka (*Library Research*)
Dalam penulisan tidak terlepas dari data-data yang terdapat dari buku yang menjadi referensi seperti pedoman penulisan skripsi dan jurnal-jurnal lainnya yang berhubungan dengan penyusunan skripsi ini sebagai landasan teori untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.
- b. Studi Lapangan (*Interview Research*)
- c. Metode Observasi (*Observation Research*)
Peneliti melakukan observasi yaitu dengan melihat secara langsung bagaimana proses keluar dan masuk barang yang di lakukan sehingga dapat mengetahui kendala yang di alami oleh mitra.

2.2 Metode Penelitian

Peneliti melakukan wawancara kepada pihak yang berkaitan untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan oleh penulis. Wawancara yang dilakukan dengan dua bentuk, yaitu wawancara terstruktur (dilakukan melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti). Dan wawancara tidak terstruktur (wawancara dilakukan apabila adanya jawaban berkembang diluar sistem permasalahan).

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

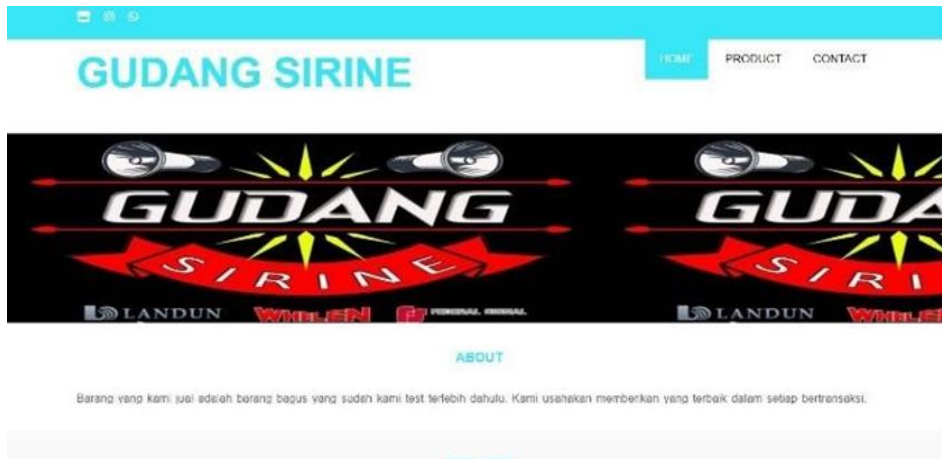
Dari survey yang dilakukan, kami dapat menyimpulkan bahwa:

- a. Sistem website diharapkan dapat mempermudah pembeli untuk melakukan transaksi pembelian barang dan mengecek stok produk yang akan dibeli.
- b. Diharapkan website ini bisa menjadi kemudahan penjual dalam melakukan penjualan produk dan memantau stok barang yang ada.

4. IMPLEMENTASI

Website penjualan adalah salah satu layanan yang tersedia di system operasi sebagai sarana interaksi antar pembeli dan penjual. Antar muka adalah komponen system operasi yang bersentuhan langsung dengan pengguna. Berikut ini adalah implementasi website yang dibuat.

a. Tampilan Halaman Depan



Gambar 1. Tampilan Halaman Depan

b. Tampilan Halaman Website



Gambar 2. Tampilan Halaman Website

c. Tampilan Halaman Kontak Terhubung



Gambar 3. Tampilan Halaman Kontak Terhubung

d. Tampilan Halaman About



Gambar 4. Tampilan Halaman About

5. KESIMPULAN

Dari hasil kerja nyata yang dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan, yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

- Aplikasi berbasis website ini dikembangkan untuk mengelola penjualan dengan lebih cepat dan akurat dibandingkan jika Gudang Sirene dibuat secara manual, dan untuk menyelesaikan pekerjaan dengan lebih cepat dan efisien.
- Aplikasi penjualan produk ini dibangun secara internal. Artinya, hanya pengguna tertentu dari aplikasi ini, administrator, yang memiliki akses ke sistem ini. Aplikasi ini dirancang untuk menyederhanakan dan mempercepat kinerja manajemen.

REFERENCES

- Aditya, R. (2020). Analisis Situs Web E-Commerce Panda Home Industry dan Pengembangan Sobot. *Jurnal Informatika Surakarta (SIJ)*, 2 (2), 2621-5330.
- Ahmadar, M., Perwito, P. & Taufik, C. (2021). Perancangan sistem informasi penjualan fotocopy RAHAYU berbasisweb menggunakan database MYSQL. *Dharmakarya*, 10 (4), 284. <https://doi.org/10.24198/dharmakarya.v10i4.35873>



- Dewi, F.S., P, H. P. & Susilowat, M. (2020) MD SHOES delivery Perancangan sistem informasi penjualan online ini berbasis website. *Jurnal CCIT*, 11 (1), 102-114.
- Felicia J Calista, L Magdalena, R Faldin (2021). Aplikasi “rekam medis” dengan metode prototyping di UPT.PuskesmasKalitangjungCirebon. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 8 (1), 118-127. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.731>
- Fridayanthie, E.W., Haryanto, H., dan Tsabitah, T. (2021). Penerapan metode prototype dalam perancangan sistem informasi penggajian pegawai (Persis Gawan) berbasis web. *Jurnal Paradigma Komputer dan Informatika*, 23 (2), 151-157. <https://doi.org/10.31294/p.v23i2.10998>
- Hajron, M.H. dan Yuminah. (2021). Menerapkan metode prototype pada sistem informasi program kursus berbasis website *LKP Indojaya Kebumen*. 1 (2), 29-35. <https://doi.org/10.53863/juristik.v1i02357>
- Malinda, S.A. & Wati, T. (2020). Perancangan sistem informasi penjualan toko online South East Tiger. Senam, 336-346. Maulindar, J. (2020). Sebuah prototipe dari proses belanja digital "Smart Card Shop". *Jurnal Dinamika Ilmu Komputer*, 9 (1), 1–14.
- Putri N, Agung Prabowo N, dan Widyanto RA (2020). Implementasi metode prototyping pada perancangan aplikasi tiket elektronik (e-ticket) berbasis Android. *Jurnal Komtika (Komputer dan Informatika)*, 3 (2), 62- 68. <https://doi.org/10.31603/komtika.v3i2.3474>
- Yoko P, Adwiya R, dan Nugraha W (2019). Menerapkan metode prototype pada perancangan aplikasi SIPINJAM berbasis website Credit Union Canaga Antutn. *Jurnal Ilmiah Merpati (Academic Research Tower Teknologi Informasi*, 7 (3), 212. <https://doi.org/10.24843/jim.2019.v07.i03.p05>.