

## Sistem Informasi Penjualan Busana Pengantin Pada Tutut Manten Yogyakarta

Icha Isty Nur Afifah<sup>1)</sup>, Supriyanta<sup>2)</sup>

AMIK BSI “Yogyakarta”

<sup>1)</sup>[ichaisty10@gmail.com](mailto:ichaisty10@gmail.com)

<sup>2)</sup>[Supriyanta.spt@bsi.ac.id](mailto:Supriyanta.spt@bsi.ac.id)

**ABSTRACT** - In the current era of globalization, information technology is growing rapidly. One of the current technological developments is the website. The creation and design of web-based applications has now given a positive impact on the manual marketing system into an effective and efficient computerized system. Tutut Manten still uses manual system in marketing and recording transactions. Tutut manten requires a web-based information system to provide services to buyers or customers. The design of bridal fashion sales system on web based Tutut Manten made because the system has not been computerized ranging from promotion, sales to reporting. In the development of this application software is made by using the Waterfall method and using data collection methods of observation, interview and document studies. This web application program will be used as a bridal fashion promotional media, online sales or e-commerce, reporting and can facilitate transactions remotely. Web-based applications are much more efficient and effective to handle the shortcomings of systems that still use manual systems, system testing has been done and running smoothly as expected. Website has been designed to meet the needs of Admin in the process of making reports.  
**Key Words:** Information System, Sales, Promotional Media

**ABSTRAK** - Pada era globalisasi sekarang ini, teknologi informasi berkembang semakin pesat. Salah satu perkembangan teknologi sekarang ini adalah website. Pembuatan dan perancangan aplikasi berbasis web kini telah memberikan suatu dampak positif terhadap sistem pemasaran manual menjadi sistem yang terkomputerisasi yang efektif dan efisien. Tutut Manten masih menggunakan sistem manual dalam melakukan pemasaran dan pencatatan transaksi. Tutut manten membutuhkan sistem informasi berbasis web untuk memberikan pelayanan kepada pembeli atau pelanggan. Perancangan sistem penjualan busana pengantin pada Tutut Manten berbasis web di buat karena sistem yang belum terkomputerisasi mulai dari promosi, penjualan sampai pelaporan. Dalam pengembangan perangkat lunak aplikasi ini dibuat dengan menggunakan metode *Waterfall* dan menggunakan metode pengumpulan data observasi, wawancara dan studi dokumen. Program aplikasi web ini akan digunakan sebagai media promosi busana pengantin, penjualan secara *online* atau *e-commerce*, pembuatan laporan dan dapat memudahkan transaksi jarak jauh. Aplikasi berbasis web jauh lebih efisien dan efektif untuk menangani kekurangan sistem yang masih menggunakan sistem manual, pengujian sistem telah dilakukan dan berjalan dengan lancar sesuai yang diharapkan. *Website* telah dirancang untuk memenuhi kebutuhan Admin dalam proses pembuatan laporan.

**Kata Kunci:** Sistem Informasi, Penjualan, Busana Pengantin

### I. PENDAHULUAN

Setiap usaha pasti mempunyai alur berjalan dan sistem produksi yang berbeda-beda baik dari segi pengelolaannya maupun produksinya. Di daerah Yogyakarta sudah cukup banyak butik atau toko yang menjual berbagai busana pengantin baik model busana tradisional maupun busana modern.

Busana pengantin dengan berbahan kebaya adalah jenis busana pengantin yang mungkin paling banyak dipilih dan dicari. Busana pengantin kebaya kini juga sudah banyak berbagai model dari kebaya modern sampai kebaya tradisional. Di Tutut Manten masih terkendala dalam media promosi karena masih menggunakan sistem offline, masih menggunakan telpon untuk pemesanan jarak jauh dan masih menggunakan cara manual untuk pencatatan penjualannya.

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang *website e-commerce* pada Tutut Manten dengan menyediakan informasi produk yang ada di Tutut Manten dan melayani secara *online*.
2. Memudahkan *user* atau pengguna untuk bertransaksi secara *online* selama 24 jam dari manapun *user* berada.
3. Memperluas pemasaran dan sebagai media promosi pada Tutut Manten karena dengan melakukan pemasaran melewati media *online* dapat dilakukan setiap saat ke berbagai penjur.

Metode penelitian dan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan perangkat lunak. Metode yang dipakai untuk pengembangan perangkat lunak ini adalah model Water fall (Sukamto dan Shalahuddin,

2013:28) yang terbagi menjadi lima tahapan, yaitu:

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak
2. Desain
3. Pembuatan kode program
4. Pengujian
5. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah:

1. Wawancara
2. Observasi
3. Studi Pustaka

Adapun ruang lingkup pembahasan adalah sebagai berikut:

1. Admin dapat melihat seluruh isi *website* serta dapat memasukkan barang baru dan mencetak semua laporan transaksi.
2. *User* atau pengguna dapat melihat seluruh informasi yang ada di *website* dan dapat melakukan pendaftaran sehingga *user* dapat melakukan pemesanan. *User* juga dapat memilih produk dengan menambah keranjang belanja dan *user* dapat memilih melakukan transaksi pengiriman barang dengan melalui jasa pengiriman yang mereka inginkan kemudian *user* akan konfirmasi pembayaran.

## II. LANDASAN TEORI

### a. Website

Menurut Puspitosari (2010:1) "*Website* adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia, selama terkoneksi dengan jaringan internet".

### b. Internet

Menurut Masrur (2009:1) "*Internet* adalah singkatan dari *Inter Networking* atau hubungan antar jaringan komputer".

### c. E-Commerce

Menurut Madcoms (2011:2) "*E-commerce* (*Electronic Commerce*) adalah penjualan dan pembelian produk, informasi, dan jasa yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan komputer".

### d. HTML

Menurut Sibero (2011:19) "*Hypertext Markup Language* atau HTML adalah bahasa yang digunakan pada dokumen web sebagai bahasa untuk pertukaran dokumen web".

### e. PHP

Menurut Sibero (2011:49) "PHP adalah pemrograman *interpreter* yaitu penerjemahan baris kode sumber menjadi

kode mesin yang dimengerti komputer secara langsung pada saat baris kode dijalankan".

### f. CSS

Menurut Sibero (2011:112) "*Cascading Style Sheet* memiliki arti gaya menata halaman bertingkat, yang berarti setiap satu elemen yang telah di *format*, maka anak dari elemen tersebut secara otomatis mengikuti *format* elemen induknya".

### g. JavaScript

Menurut Sibero (2011:112) "*Javascript* adalah bahasa script (*scripting Language*) yaitu kumpulan intruksi perintah yang digunakan untuk mengendalikan beberapa bagian dari sistem operasi".

### h. Basis Data

Menurut Stephens dan Plew dalam Simarmata dan Paryudi (2010:1) mengemukakan bahwa "Basis data adalah mekanisme yang digunakan untuk menyimpan informasi atau data".

### i. Sistem

Menurut Sutabri (2012:3) menyimpulkan bahwa "Sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variable yang terorganisasi saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain dan terpadu".

### f. Informasi

Menurut Sutabri (2012:22) mengemukakan bahwa "Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan digunakan dalam proses pengambilan keputusan".

### g. Sistem Informasi

Menurut Sutabri (2012:38) menyimpulkan bahwa "Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan laporan-laporan yang diperlukan oleh pihak luar tertentu".

### h. Pengujian Unit

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2013:275) "*Black-Box Testing* (pengujian kotak hitam) yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program".

### i. Struktur Navigasi

Menurut Binanto (2010:269) Ada 4 struktur dasar yang digunakan yaitu linear, hierarkis, nonlinear, dan komposit.

1. Linear  
Pengguna akan melakukan navigasi secara berurutan, dari *frame* atau *byte* informasi yang satu ke yang lainnya.
  2. Hierarkis  
Struktur dasar ini disebut juga struktur "linear dengan percabangan" karena pengguna melakukan navigasi di sepanjang cabang pohon struktur yang terbentuk oleh logika isi.
  3. Nonlinear  
Pengguna akan melakukan navigasi dengan bebas melalui isi proyek dengan tidak terkait dengan jalur yang sudah ditentukan sebelumnya.
  4. Komposit  
Pengguna akan melakukan navigasi dengan bebas (secara nonlinear), tetapi terkadang dibatasi presentasi linier film atau informasi penting dan/atau pada data yang paling terorganisasi secara logis pada suatu hierarki.
- j. **ERD**  
Menurut Kusri (2007:21) Perancangan basis data dengan menggunakan model *entity relationship* adalah dengan menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD).
1. *Entity set* dilambangkan dengan bentuk persegi panjang
  2. *Relationship* adalah hubungan di antara beberapa entiti. *Relationship set* adalah sekumpulan relasi yang mempunyai tipe yang sama. *Relationship set* digambarkan dengan diamond.
  3. *Atribut* merupakan sesuatu untuk mewakili suatu *entity*. *Atribut* dalam ERD dilambangkan dengan bentuk elips.
- k. **LRS**  
Menurut Friyadie (2007:13) "LRS merupakan hasil dari pemodelan *Entity relationship* (ER) beserta atributnya sehingga bisa terlihat hubungan-hubungan antar entitas".
- l. **Adobe Dreamweaver**  
Menurut Madcoms (2011:2) "*Adobe Dreamweaver CS5* adalah versi terbaru dari *Dreamweaver* yang merupakan bagian dari *Adobe Creative Suite 5*". *Dreamweaver* sendiri merupakan aplikasi yang digunakan sebagai HTML editor profesional untuk mendesain web secara visual. Aplikasi ini juga biasa dikenal dengan istilah WYSIWYG (*What You See Is What You Get*)
- m. **Adobe Photoshop**  
Menurut Riyanto (2014:13) "*Adobe Photoshop* atau biasa disebut *Photoshop* adalah perangkat lunak berbasis bitmap untuk kebutuhan *editor* citra yang diproduksi oleh *Adobe System*, dikhususkan untuk mengedit foto atau gambar dan penambahan bahan efek khusus".
- n. **MySQL dan phpMyadmin**  
Menurut Sadeli (2013:10) "*MySQL* adalah database yang menghubungkan script php menggunakan perintah query dan escape character yang sama dengan PHP. *MySQL* mempunyai tampilan client yang mempermudah dalam mengakses database dengan kata sandi untuk mengijinkan proses yang bisa anda lakukan".  
*PhpMyadmin* adalah sebuah software yang berbentuk seperti halaman situs yang terdapat pada *web server*.
- o. **XAMPP**  
Menurut Riyanto (2014:42) "XAMPP merupakan paket web server berbasis *open source* yang dapat dipasang pada beberapa sistem operasi yang ada (*Windows, Linux, dan Mac OS*)".
- III. **PEMBAHASAN**
- a. **Sejarah Institusi/Perusahaan**  
Toko Tutut Manten telah berdiri sejak tahun 2000, dibuka pertama kali di pasar Beringharjo lantai 1 los 3B blok D1 dengan membeli kios seharga 125 juta rupiah. Kemudian dengan seiring berjalannya waktu toko Tutut Manten pun semakin banyak dikenal orang dan semakin berkembang, setelah itu pemilik toko Tutut Manten membeli sebuah kios yang sedikit lebih besar pada tahun 2010 di pasar Beringharjo lantai 1 los 2B blok C1 dengan harga 350 juta rupiah. Toko Tutut Manten juga telah bekerjasama dengan pengrajin yang ahli dalam pembuatan perlengkapan pernikahan, untuk perlengkapan perhiasan pengantin Tutut Manten bekerja sama dengan pengrajin dari daerah Kota Gede, untuk kebaya pengantin mayoritas Tutut manten bekerjasama dengan pengrajin daerah Klaten hingga wilayah Bandung yang berpusat di daerah Tasikmalaya, sedangkan untuk Jas dan perlengkapan pakaian pengantin laki-laki Tutut Manten

bekerjasama dengan pengrajin daerah Solo.

#### b. Struktur Organisasi dan Fungsi

Tugas dan wewenang dari setiap bagian antara lain:

1. Pemimpin
  - a. Mengawasi sistem berjalannya perusahaan.
  - b. Mengawasi dan mengontrol operasional barang.
  - c. Menerima laporan penjualan dan data barang.
2. Bagian Pembelian
  - a. Melayani para konsumen.
  - b. Mencatat pesanan konsumen.
  - c. Melayani semua pesanan konsumen via telepon.
3. Bagian Admin
  - a. Melakukan pengecekan barang masuk.
  - b. Memastikan persediaan barang sesuai dengan kebutuhan.
  - c. Melakukan pembukuan atau pencatatan barang masuk dan barang keluar.
  - d. Mengarsipkan data barang yang terjual.
  - e. Melayani para konsumen.
- c. **Analisa kebutuhan sistem fungsional**
  1. **Security**
    - a. *User* tidak dapat melakukan pembelian sebelum login terlebih dahulu.
    - b. *User* harus melakukan pendaftaran terlebih dahulu sebelum melakukan *login*, bila belum menjadi *member*.
    - c. *User* dapat melakukan *logout* setelah melakukan transaksi.
    - d. *Admin* harus melakukan *login admin* terlebih dahulu sebelum masuk ke ruang *admin*.
    - e. *Admin* dapat melakukan *logout* setelah membuka ruang *admin*.
  2. Informasi
    - a. Untuk menginformasikan bila belum melakukan *login*.
    - b. Untuk menginformasikan keranjang kosong.
    - c. Untuk menginformasikan stok habis.
    - d. Untuk menginformasikan jika berhasil menambah barang.
    - e. Untuk menginformasikan jika berhasil mengubah data barang, kategori, provinsi, kota, kecamatan, jasa pengiriman, kategori pengiriman.

#### 3. Performance

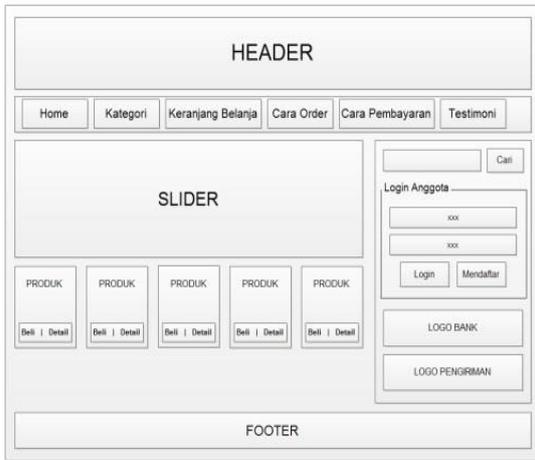
- a. *Login user* dapat dilakukan sesuai dengan yang diinginkan tanpa ada *error*.
- b. Pendaftaran *user* dapat dilakukan sesuai dengan yang diinginkan tanpa ada *error*.
- c. Pembelian produk dapat dilakukan sesuai dengan yang diinginkan tanpa ada *error*.
- d. *Login admin* dapat dilakukan sesuai dengan yang diinginkan tanpa ada *error*.
- d. **Analisa Kebutuhan sistem Non Fungsional**
  1. Dapat menggunakan *windows 7* dan *windows 8*.
  2. Dapat digunakan pada komputer tipe *32 bit* dan *64 bit*.
  3. Dapat digunakan pada komputer berkapasitas *RAM 2 GB*.
- e. **Analisa Kebutuhan Admin**
  1. *Admin* dapat menambah data barang, data kategori, data provinsi, data kota, data kecamatan, data pengiriman dan data kategori pengiriman.
  2. *Admin* dapat mengedit data barang, data kategori, data provinsi, data kota, data kecamatan, data pengiriman dan data kategori pengiriman.
  3. *Admin* dapat menghapus data barang, data kategori, data provinsi, data kota, data pengiriman, data kategori pengiriman dan testimoni.
  4. *Admin* dapat mengaktifkan dan memblokir anggota.
  5. *Admin* dapat melihat pemesanan barang
  6. *Admin* dapat melihat transaksi pemesanan barang dan dapat merubah status pembayarannya.
- f. **Analisa Kebutuhan Pengunjung**
  1. Pengunjung dapat melihat tampilan *website*.
  2. Pengunjung dapat melihat halaman *home*, kategori, cara, order, cara pembayaran dan testimoni.
  3. Pengunjung dapat mendaftar sebagai *member*.
  4. Pengunjung dapat melihat *detail* produk.
- g. **Analisa Kebutuhan Member**
  1. *Member* dapat melakukan login anggota.
  2. *Member* dapat mengisi testimoni.
  3. *Member* dapat membeli produk yang diinginkan.
  4. *Member* dapat melihat keranjang belanja.

5. *Member* dapat mengisi data diri dan memilih jasa pengiriman yang diinginkan.
6. *Member* dapat melihat *detail* transaksi.
7. *Member* dapat melakukan konfirmasi pembayaran.

**h. Perancangan Perangkat Lunak**

**1. Rancangan Antarmuka**

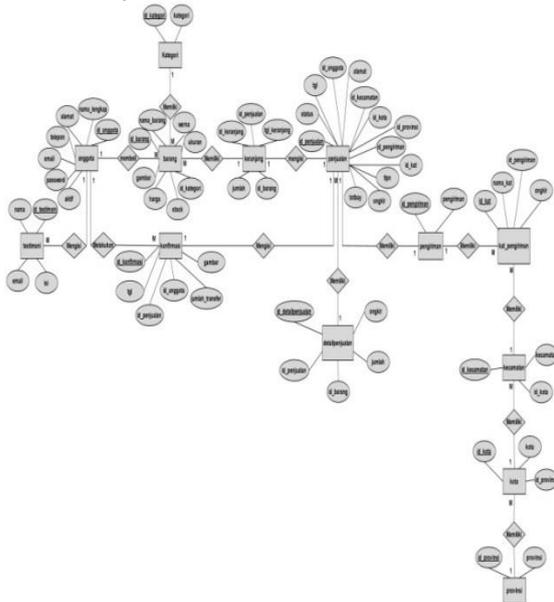
Rancangan antarmuka untuk penjualan busana pengantin pada Tutut Manten ada tiga sisi yaitu dari sisi pengunjung, sisi *member* dan sisi Admin. Berikut salah satu contoh rancangan antar muka yang ada pada *website* Tutut Manten:



Gambar 1  
Salah satu Rancangan Antarmuka

**2. Entity Relationship Diagram (ERD)**

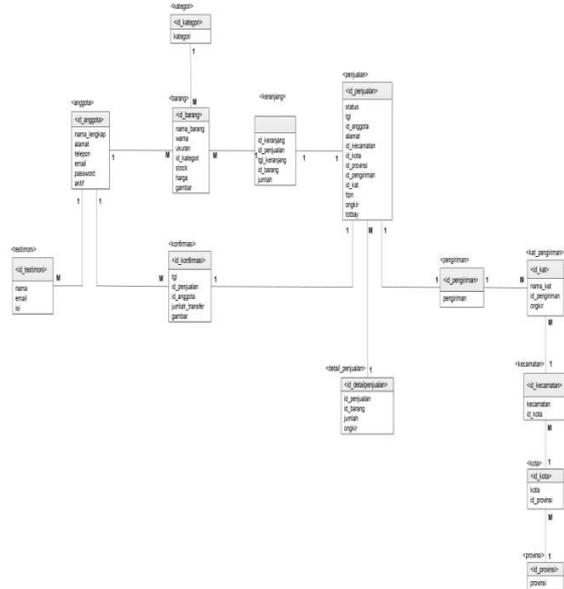
ERD di buat untuk merancang database yang terkait dengan sistem penyimpanan data pada Toko Tutut Manten.



Gambar 2  
Rancangan Database dengan ERD

**3. Logical Relationship Structure (LRS)**

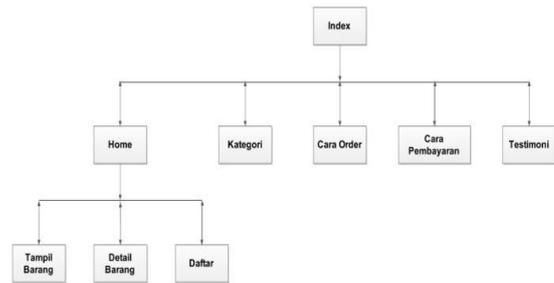
LRS di buat untuk menindak lanjuti rancangan database yang sebelumnya di rancang dengan ERD, dengan cara ini di harapkan sistem database atau penyimpanan data pada Toko Tutut Manten bisa di buat dengan sebaik-baiknya.



Gambar 3  
Logical Relationship Structure

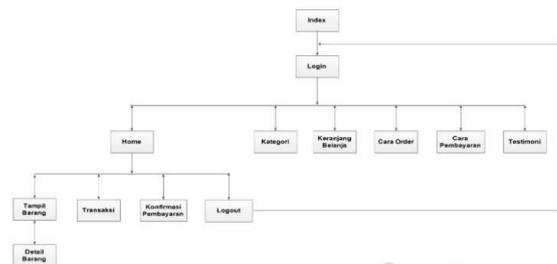
**4. Rancangan Struktur Navigasi**

**a. Rancangan Struktur Navigasi Halaman Pengunjung**



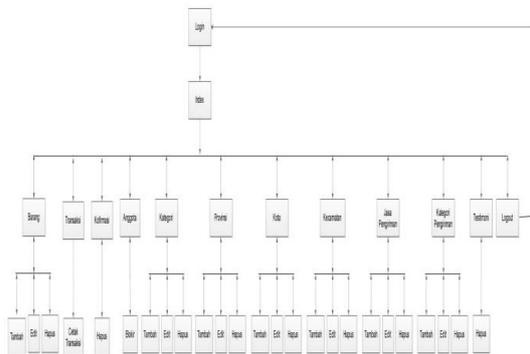
Gambar 4  
Navigasi Pengunjung

**b. Rancangan Struktur Navigasi Halaman Member**



Gambar 5 Navigasi Member

### c. Rancangan Struktur Navigasi Halaman Admin



Gambar 6 Navigasi Admin

## 5. Implementasi

Setelah rancangan dibuat, di tindak lanjuti dengan membuat website, yang merupakan wujud nyata untuk membantu Toko Tutut Manten.

Index atau *home* merupakan tampilan utama atau tampilan awal saat *website* dikunjungi namun pengunjung hanya dapat melihat-lihat tanpa dapat memesan karena bila ingin memesan diharuskan untuk login terlebih dahulu. Berikut tampilan *home* pada *website* Tutut Manten:



Gambar 7 Antar muka home

## IV. PENUTUP

Sistem informasi berbasis web yang telah dirancang diharapkan dapat membantu mempermudah penjualan pada Tutut Manten, bisa menjadi media promosi penjualan, bisa mempermudah dalam transaksi, dan mempermudah masyarakat untuk melihat produk-produk yang ada pada Tutut Manten beserta detail produknya karena dapat dilakukan dengan online.

Website ini diharapkan bisa dikenal masyarakat dan diketahui oleh para pembeli dari manapun dan kapan pun sehingga dapat mempermudah terjadinya transaksi antara penjual dan pembeli.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Binanto, Iwan. 2010. Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: CV Andi Offset
- [2] Friyadie. Belajar Sendiri Pemrograman Data Base Menggunakan Foxpro 9.0. 2007. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- [3] Kusri. 2007. Strategi Perancangan dan Pengelolaan Basis Data. Yogyakarta: CV Andi Offset
- [4] Madcoms. 2011. Adobe dreamweaver CS5 dengan Pemrograman PHP & MySQL. Yogyakarta: C.V Andi Offset
- [5] Madcoms. 2011. Sukses Membangun Toko Online dengan E-commerce. Yogyakarta: CV. Andi Offset
- [6] Makmur, Masrur. 2009. Internet Supermudah Untuk Siapa Saja. Yogyakarta: BOOKMARKS
- [7] Puspitosari, Heni A. 2010. Membangun Website Interaktif dengan Adobe Creative Suite 5. Yogyakarta: Skripta Media Creative
- [8] Riyanto, Slamet. 2014. Adobe Photoshop to CSS3. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- [9] Sadeli, Muhammad. 2013. Toko Baju Online dengan php dan MySQL Menggunakan Adobe Dreamweaver CS6. Palembang: Maxikom
- [10] Sibiro, Alexander F.K. 2011. Kitab Suci Web Programming. Yogyakarta: Mediakom
- [11] Simarmata, Janner dan Iman Paryudi. 2010. Basis Data. Yogyakarta: CV Andi Offset
- [12] Sukamto, Rosa Ariyani dan M. Shalahuddin. 2013. Rekayasa Perangkat Lunak Berstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika Bandung
- [13] Sutabri, Tata. 2012. Analisa Sistem Informasi. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET