

Sistem Informasi Bisnis Penjualan Jersey Bola Menggunakan *Business To Customer (B2C)* Dengan *Framework Codeigniter*

Denna Herlina, Irwansyah, Iin Seprina
Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Darma
Jalan Jenderal Ahmad Yani No.12 Palembang
Email : dennaHerlina154@gmail.com irwansyah@binadarma.ac.id
iin_seprina@binadarma.ac.id

Abstrak. Sistem informasi *website* merupakan salah satu sarana alternatif bagi suatu perusahaan atau instansi maupun organisasi untuk mempromosikan produk, mempublikasikan informasi atau sarana transaksi yang sifatnya sangat mendunia Sistem penjualan yang ada pada Toko Jersey Shop ini masih menggunakan sistem transaksi secara manual. Sistem manual yang berjalan saat ini berupa penjualannya yang hanya berdasarkan konsumen yang datang langsung ke toko serta media penyampaian informasi masih melalui media *facebook* dan rekomendasi teman. sarana penjualan berbasis *website* yang nantinya diharapkan mampu memenuhi kebutuhan informasi bagi para pelanggan dan meningkatkan promosi penjualan dengan menggunakan *Business-to-Consumer (B2C)* yaitu Model *E-Commerce* dimana bisnis menjual ke pembeli individu. untuk memisahkan 3 hal pokok (basis data, tampilan situs web, dan logika aplikasi) di dalam pembuatan suatu situs web ke dalam 3 bagian, yaitu *model* untuk basis data, bagian *view* untuk tampilan situs web, dan bagian *controller* untuk logika aplikasi maka aplikasi ini dibuat dengan *framework codeigniter*.

Kata kunci : *Sistem Informasi, Business-to-Customer(B2C), framework codeigniter*

I. PENDAHULUAN

Teknologi yang semakin maju untuk mempermudah melakukan berbagai kegiatan dalam kehidupan . Kemajuan di bidang transportasi, komunikasi, kesehatan, pendidikan, dan bidang lainnya merupakan contoh bahwa manusia semakin memerlukan teknologi dalam kehidupan ini. Saat ini dunia telah mengenal suatu teknologi yang disebut dengan internet. Jersey Shop merupakan sebuah toko yang melayani penjualan jersey bola dan beberapa jenis jersey lainnya. Dalam melakukan kegiatannya, Jersey Shop masih menggunakan media penyampaian informasi yang sederhana, yaitu hanya melalui media kartu nama dan pemasaran antar teman saja sehingga untuk pemasaran produk dan layanannya masih belum maksimal. Penggunaan model *Bussines To Customer (B2C)* dalam pelayanan secara langsung kepada konsumen melalui barang atau jasa. Dengan penjualan langsung di internet dan pemesanan dapat langsung dilakukan oleh konsumen karena biaya sudah tercantum.

Dalam penyampaian informasi produk yang ada, serta pembelian produk, karena itulah pentingnya suatu perencanaan strategi penjualan yang tepat untuk kedepannya dengan membuat sarana penjualan berbasis *website* dan penggunaan *framework codeigniter* adalah untuk mempermudah dalam pembuatn *website* karena menyediakan banyak pustaka (*library*) yang dibutuhkan dalam pembuatan *website*, kelebihan *framework codeigniter* adalah

menggunakan *MVC (Model.View,Controller)*, struktur kode yang dihasilkan lebih terstruktur dan memiliki standar yang jelas, dan *framework codeigniter* juga bersifat *open source* jadi, berarti *codeigniter* dapat dipakai secara gratis dengan cara *mendownload* di internet.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis akan membuat penelitian dengan judul “ **Sistem Informasi Bisnis Penjualan Jersey Bola Menggunakan *Business To Customer (B2C)* Dengan *Framework Codeigniter* (Studi Kasus : Toko Jersey Shop Palembang)**”.

2. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Dimana metode deskriptif adalah metode mengemukakan masalah dengan mengumpulkan data dan menyajikan data terhadap suatu objek penelitian, yang bertujuan untuk mengambil suatu kesimpulan dari pembahasan yang dilakukan.

1. Lokasi dan Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan bulan Oktober 2015 sampai dengan bulan Februari 2016. Lokasi penelitian ini dilakukan penulis di Toko Jersey Shop Palembang yang beralamat di Jl.Bungaran No. 54 RT. 09 RW.02 Kelurahan 8 Ulu kecamatan SU 1 Palembang.

2. Alat dan Bahan

Dalam tahapan pengumpulan kebutuhan –kebutuhan dari semua elemen sistem perangkat yang akan di bangun pada jersey shop Palembang, maka menggunakan *hardware* dan *software* yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan penelitian, meliputi :

Hardware adalah peralatan disistem komputer yang secara fisik terlihat dan dapat disentuh. Adapun perangkat keras yang di gunakan adalah sebagai berikut:

1. Laptop Toshiba Core™i3
2. Memory 2 GB
3. Camera
4. Printer

Software adalah program yang berisi perintah-perintah untuk melakukan pengolahan data. Adapun perangkat lunak yang digunakan sebagai berikut :

1. MySQL, sebagai database yang akan diakses
2. Microsoft Word 2007 sebagai software penulisan
3. *Framework codeigniter version 2.1.3*, sebagai alat bantu untuk membuat website

3. Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data untuk penelitian ini, digunakan beberapa cara yaitu :

a. Studi Pustaka

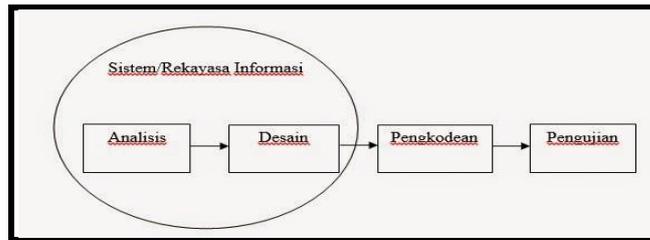
Merupakan suatu cara pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari buku - buku, makalah ataupun refrensi lain yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas.

b. Pengamatan

Merupakan suatu cara pengumpulan data yang dilakukan dengan pengamatan dan pencatatan langsung maupun tidak langsung terhadap objek yang dibahas. Disini penulis juga mengamati proses jual- beli yang ada pada toko jersey shop.

4. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak adalah metode *sekuensial linier* yang disebut siklus kehidupan klasik atau *waterfall* model (model air terjun), yang dimulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain (Perancangan), pengkodean dan pengujian.



Gambar 1 Metode *waterfall* mempunyai langkah sebagai berikut : Analisis, Desain, Penkodean, Pengujian. (Rosa & Shalahudin, 2013)

3. Analisis dan Perancangan

1. Analisis sistem yang sedang berjalan

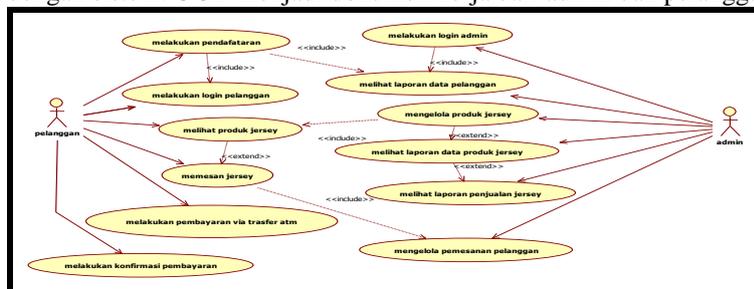
Saat ini Sistem penjualan yang ada pada Toko Jersey Shop ini masih menggunakan sistem transaksi secara manual. Sistem manual yang berjalan saat ini berupa penjualannya hanya berdasarkan konsumen yang datang langsung ke toko tersebut serta promosi produk masih melalui media *instagram* dan rekomendasi teman.

2. Solusi yang diusulkan

Solusi yang diberikan terhadap masalah yang terjadi pada sistem penjualan jersey bola di toko Jersey Shop adalah dengan membangun sebuah website (e-commerce) yang nantinya dapat berguna dan membantu pihak toko dalam memasarkan produknya. E-commerce adalah suatu cara yang digunakan untuk mempromosikan suatu bisnis online ke publik dengan berbagai macam barang yang ditawarkan secara elektronik. Melalui e-commerce ini pembeli dapat berbelanja dan melihat produk-produk apa saja yang disediakan di toko online setiap saat dan kapan saja.

3. Perancangan *Unified Modeling Language (UML)*

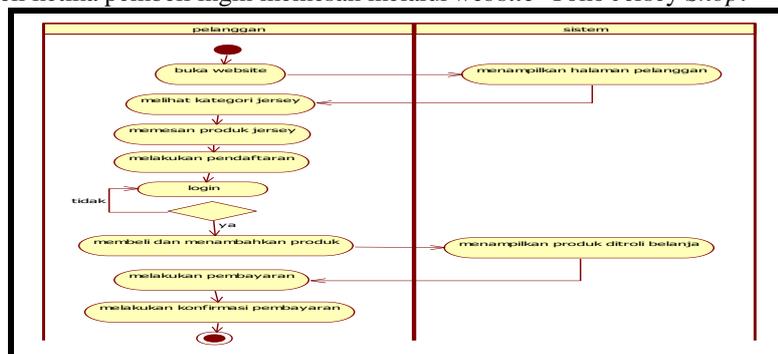
a. *Use Case Diagram (UCD)*, menjelaskan apa yang di lakukan oleh sistem informasi penjualan jersey bola pada jersey shop Palembang yang akan dibangun dan siapa yang berinteraksi dengan sistem. UCD menjadi dokumen kerja dari admin dan pelanggan.



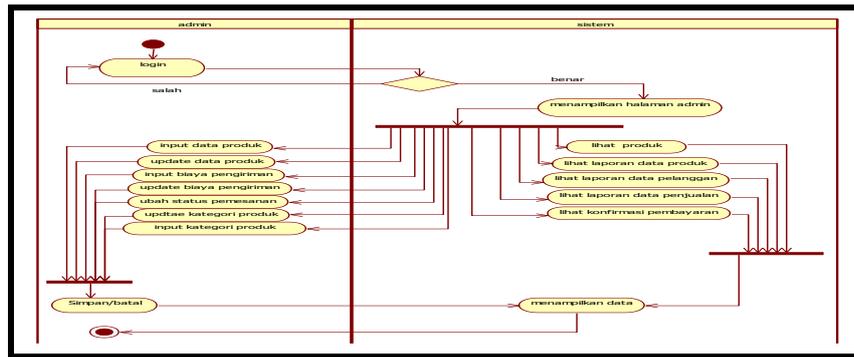
Gambar 2 Use Case Diagram

b. Activity Diagram

Activity Diagram digunakan untuk mengetahui aktifitas apa saja yang akan dilakukan oleh pembeli ketika pembeli ingin memesan melalui *website* Toko Jersey Shop.



Gambar 3 Activity Diagram Pelanggan



Gambar 4 Activity Diagram Admin

4. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Menjalankan sistem informasi penjualan jersey bola pada jersey *shop* Palembang ini secara langsung harus mempunyai server *web local* yaitu *Apache*, *web* ini mempunyai halaman utama atau halaman depan yaitu halaman *index* yang berfungsi sebagai halaman utama secara otomatis pada saat *web* ini diakses. Pada bab ini akan membahas sistem informasi penjualan jersey bola pada jersey *shop* Palembang ini terdapat halaman-halaman lain yang dapat berhubungan dengan satu sama lain. Diharapkan dapat mempermudah dalam memberikan informasi kepada konsumen jersey *shop* Palembang mengenai semua hal yang berhubungan dengan penjualan jersey, harga jersey, cara pemesanan, sampai dengan melakukan transaksi pembayaran dan lainnya.

2. Pembahasan

Tabel 1 Model MVC (*model, view, controller*)

Nama	File
Model	model_kategori, model_member, model_ongkir, model_produk, model_stok, model_transaksi.
View	laporan, laporan_pelanggan, laporan_produk, laporan_penjualan, result_reseller, layout, user, akun, cara_order, data_pesanan, detail_pemesanan, finish_ordered, kategori_produk, keranjang_belanja, konfirmasi_bayar, layout_home, produk_detail, review_pesanan, search_produk, status_transaksi, tentang_kami, terms, ubah_password, user_daftar, user_login, view_customer.
Controller	Admin, dashboard, kategori, laporan, login, ongkir, produk, stok, transaksi, customer, home.

a. Halaman Menu Utama

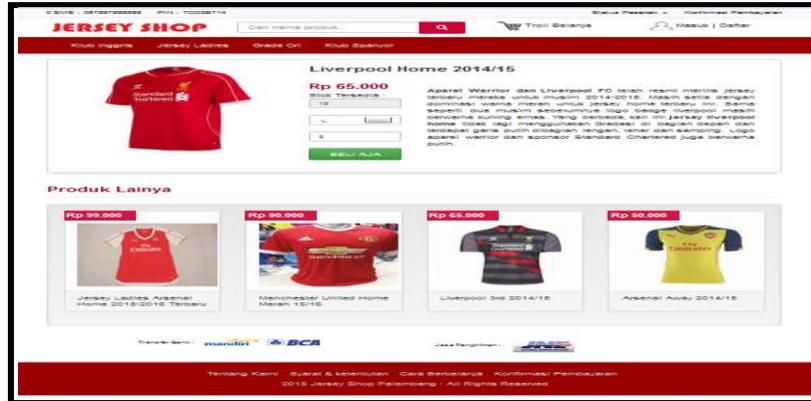
Halaman utama pelanggan dengan mengakses jerseyshop.hol.es. Berikut adalah tampilan antarmuka Halaman Utama pelanggan dapat dilihat pada gambar dibawah ini



Gambar 5 Menu Utama Website Penjualan Online jersey *shop*

b. Tampilan Detail Produk

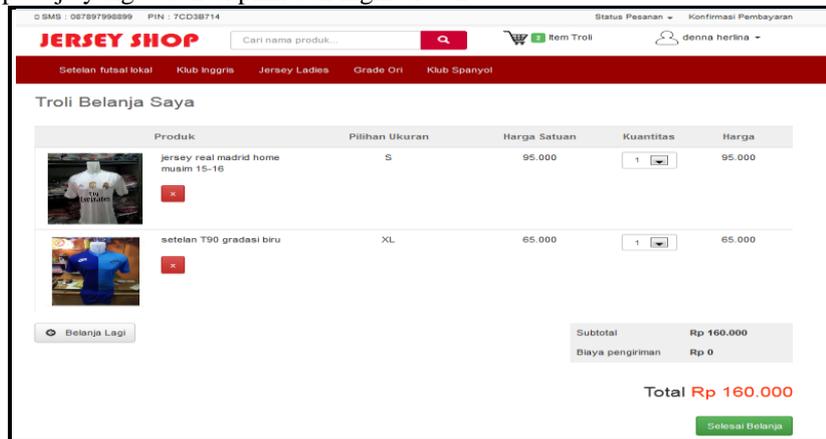
Tampilan dari detail produk pada web jersey Shop untuk pelanggan melihat barang apa saja yang ingin di beli, stok yang tersedia serta ukuran, dapat dilihat dari gambar dibawah ini :



Gambar 6 Tampilan Detail Produk

c. Tampilan Keranjang Belanja

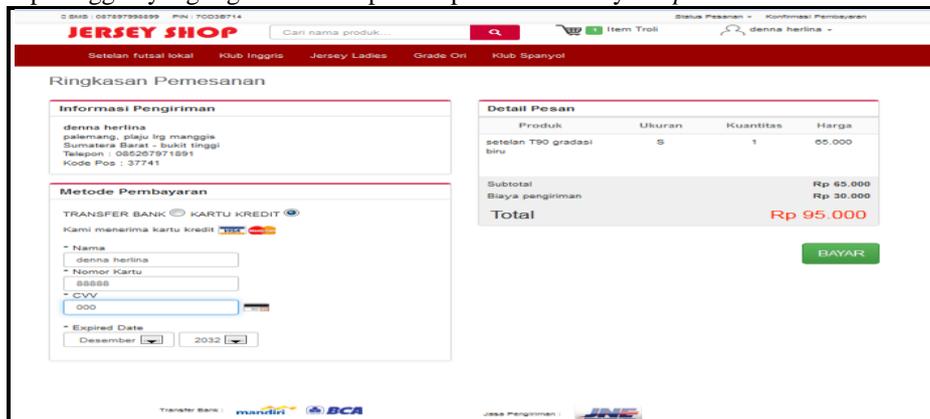
Tampilan dari keranjang belanja pelanggan pada web jersey Shop pelanggan melihat barang apa saja yang sudah di pilih dan ingin di beli :



Gambar 7 Tampilan Keranjang Belanja

d. Tampilan Konfirmasi Pemesanan dan pembayaran Via Kartu Kredit

Tampilan dari form konfirmasi pemesanan dan metode pembayaran kartu kredit untuk pelanggan yang ingin membeli produk pada web Jersey Shop :



Gambar 8 Tampilan Konfirmasi Pemesanan via kartu kredit

5. Simpulan

Berdasarkan dari penelitian yang telah di laksanakan maka penulis menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Fitur-Fitur dalam desain *website* ini disesuaikan dengan pemodelan *business to customer* (B2C) antara lain, informasi produk, harga produk, banyaknya pemesanan, ketersediaan produk gambar atau model produk, troli belanja, daftar list pemesanan yang telah dilakukan.
2. Dukungan *framework codeigniter* dapat digunakan untuk membangun aplikasi *business to customer* dengan penambahan ketersediaan *template* untuk menyimpan file *CSS*, *Script*, dan *images* dengan masing-masing *file* yang diletakkan terpisah sesuai model *MVC* (*model, view, controller*) yang diurut.

Daftar Pustaka

1. Jogiyanto, 2005. "*Analisis & Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*". Yogyakarta : Andi Offset
2. Pratama I putu Agus Eka, 2015. "*E-Commerce, E-Business, dan Mobile E-Commerce*" Informatika, Bandung.
3. Raharjo Budi . 2015. "*Belajar Otodidak Framework Codeigniter: Teknik Pemrograman Web dengan PHP dan framework Codeigniter*". Informatika : Bandung .
4. Shalahudin, Rosa, 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak* ,,Informatika Bandung.