

Pemesanan Furniture Berbasis WEB dengan Menggunakan PHP dan MYSQL Pada Toko Triana Furniture

**Mohammad Jon Tasrif
Universitas Borobudur
Jalan Raya Kalimalang No.1 Jakarta Timur
E-mail :jtasrif84@gmail.com**

Abstrak

Dalam tugas ini penulis ingin menyajikan perancangan sistem pemesanan furniture pada toko Triana Furniture agar mempermudah proses penjangkauan konsumen dan pemesanan barang furniture. Toko Triana Furniture merupakan toko yang bergerak dalam usaha penjualan (pemesanan) barang-barang furniture yang berada di daerah Jakarta Pusat. Toko Triana Furniture ini dalam melakukan pemesanan barangnya masih dilakukan secara manual. Analisa dilakukan terhadap sistem yang lama untuk mengetahui masalah-masalah didalam toko Triana Furniture dengan maksud masalah yang ada pada sistem lama bisa teratasi dengan baik. Untuk itu penulis melakukan penelitian langsung kelapangan yaitu dengan melakukan riset langsung di toko Triana Furniture dengan cara mengumpulkan data melalui wawancara dan survey dengan melakukan proses perancangan sistem yang baru pada toko Triana Furniture di Jakarta Pusat. Sistem yang baru ini tidak menggantikan sistem yang lama akan tetapi bersifat pelengkap. Berdasarkan proses perancangan sistem yang baru ini maka dilakukan proses perancangan diagram alur data (DFD) dan perancangan basis data berserta dengan perancangan layar sistemnya. Dengan adanya perancangan-perancangan sistem yang baru ini maka dapat dibangun suatu sistem pemesanan furniture berbasis web, sehingga dapat mempermudah proses pemesanan dan penjangkauan konsumen pada Triana Furniture.

kata kunci: Pemesanan, Furniture, Website ,PHP, MYSQL

Abstract

In this task the author would like to present the booking system design furniture in Triana Furniture store in order to simplify the process of ordering goods and the consumer outreach furniture. Triana Furniture store is a store that specializes in business sales (bookings) items of furniture that was in the area of Central Jakarta. Triana Furniture stores this in the book belongings are still done manually. Analysis was done on the old system to find out the problems in Triana Furniture store with the intent of the existing problems in the old system can be overcome with good. The authors conducted a study to directly spaciousness is to conduct direct research in Triana Furniture stores by collecting data through interviews and surveys with the process of designing a new system in Triana Furniture store in Central Jakarta. The new system does not replace the old system but are complementary. Pursuant to the new system design process is then carried out the process of designing the data flow diagram (DFD) and the design of the database along with the design of the display system. With the design-design of the new system, it can be built a web-based booking system furniture, so as to simplify the booking process and consumer outreach on Triana Furniture.

Keywords: *reservations,furniture, Website, PHP, MYSQL*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi sekarang ini menyebabkan informasi menjadi semakin mudah dan cepat dalam penyampaian. Disini para pengguna dapat mengakses informasi dengan berbagai kemudahan melalui berbagai media, antara lain media cetak (Koran, majalah, tabloid, kliping, karya tulis) dan media elektronik (televisi, radio, internet).

Dalam era informasi sekarang ini, kecepatan serta ketepatan akses informasi sangatlah penting oleh karena itu diperlukan suatu aplikasi teknologi informasi yang memungkinkan para penggunanya melalui suatu sistem komputer dengan sistem lainnya, guna melakukan berbagai kegiatan khusus dan dapat menghubungkan semua orang di belahan dunia tanpa dibatasi oleh perbedaan waktu maupun letak. Aplikasi teknologi informasi tersebut sekarang lebih dikenal dengan nama *e-commerce*.

Pada awalnya angka pemakai teknologi *e-commerce* di Indonesia tidak banyak. Implementasi *e-commerce* di Indonesia pada waktu itu tidak mendapat perhatian masyarakat luas. Sampai-sampai perusahaan di Indonesia yang ingin mencoba teknologi ini harus berpikir dua kali mengenai biaya dan kegunaannya yang belum jelas pula.

Namun lambat laun, dikarenakan kelebihan-kelebihan, seperti kepraktisan, keefektifan waktu dan biaya serta jaringan luas, yang ditawarkan teknologi tersebut maka banyak Negara berkembang termasuk Indonesia, mulai merasa perlu mengadakan perkembangan teknologi *e-commerce*.

Penjangkauan konsumen yang sibuk merupakan salah satu fakta yang dihadapi oleh toko saat ini. Pihak toko merasa kesulitan dalam mencapai tipe konsumen tersebut, masalah berikutnya ialah masalah pemesanan. Toko selalu berusaha untuk mencari ide-ide baru dalam memudahkan pemesanan barang kepada konsumen. Sampai saat ini cara-cara yang dilakukan masih dengan cara yang lama, seperti mendatangi langsung tempat itu sendiri.

Disebabkan oleh masalah tersebut dan mengingat perlunya *e-commerce* tersebut, maka toko triana furniture dapat menerapkan teknologi tersebut pada perusahaan yang bergerak dibidang pemesanan furniture. Didasari bahwa dengan adanya *e-commerce* ini toko triana furniture dapat mempertahankan pelanggan lamanya dan juga

dalam waktu yang sama dapat memperluas pangsa pasarnya.

Untuk memenuhi kebutuhan toko triana furniture, maka dibuat sebuah Web Commerce dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP. Pemilihan ini dikarenakan PHP merupakan salah satu bahasa pemrograman yang berjalan dalam sebuah web server dan berfungsi sebagai pengolahan data pada sebuah server sehingga website tersebut menjadi lebih dinamis dan mudah di update setiap saat dari browser dimana dapat mengolah data baik dari komputer client atau dari komputer server itu sendiri. Sedangkan database yang digunakan adalah MYSQL, hal pemilihan ini dikarenakan MYSQL merupakan salah satu jenis basis data yang didukung oleh bahasa pemrograman PHP.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Pengumpulan Data

Dalam hal ini metode penelitian yang digunakan adalah metode dengan cara mengumpulkan dan menggambarkan data mengenai keadaan secara langsung dari lapangan atau tepatnya yang menjadi objek penelitian untuk mendapatkan data secara relevan.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam mencari dan mengumpulkan data serta mengolah informasi yang diperlukan menggunakan beberapa metode sebagai berikut:

1. Metode Wawancara (*Interview*)

Interview yang berupa tanya jawab penulis lakukan kepada beberapa pegawai yang terkait langsung dengan instansi seperti *interview* yang dilakukan kepada beberapa pegawai di koperasi KSU Sejahtera Abadi - Bekasi. Semua *interview* yang dilakukan guna untuk mendapatkan data yang akurat yang dapat dipertanggung jawabkan oleh orang yang bersangkutan langsung dengan instansi yang terkait.

2. Metode Pengamatan Langsung (*Observasi*)

Dengan metode *observasi* penulis mendapatkan data dengan cara mendatangi langsung objek dalam melakukan Penelitian yaitu pada koperasi KSU Sejahtera Abadi Bekasi serta menganalisa secara langsung jalannya informasi dokumentasi tersebut.

3. Metode Study Pustaka (*Library Search*)

Metode ini dilakukan guna mendapatkan gambaran secara teoritis yang berkaitan dengan

penulisan laporan Penelitian sebagai acuan. Penulis mengumpulkan data yang bersumber dari berbagai buku guna mendapatkan gambaran secara teoritis yang berkaitan dengan penulisan laporan Penelitian ini sebagai acuan. Disamping materi yang didapat semasa kuliah dan beberapa literatur yang diperlukan.

Metode Analisis

Metode analisis yang dilakukan dalam penulisan ini terdapat 4 (empat) tahapan sebagai berikut :

1. Survey atas sistem yang sedang berjalan.
2. Analisis terhadap temuan survey.
3. Identifikasi kebutuhan informasi.
4. Identifikasi persyaratan sistem

Hasil analisis kemudian dibuat laporannya untuk masukan dalam perencanaan sistem yang diusulkan.

Analisis Data dan Perancangan

Berikut akan dijelaskan kegiatan-kegiatan apa saja yang harus dilakukan oleh organisasi atau perusahaan dalam pengembangan sistem tersebut.

Definisi Penelitian Proyek

Dalam hal ini di tentukan kebutuhan-kebutuhan user dan kegiatan-kegiatan dari pada sistem yang akan digunakan.

Sistem Analisis and Desain

Dalam hal ini seluruh depenelitian sistem dipersiapkan.

1. Detail Desain dan Programming

Tahapan ini memfokuskan pada komponen-komponen intern sistem dan tahapan pembangunan program-program komputer diperlukan untuk membentuk sistem.

2. Sistem Uji

Sistem yang telah di bangun, di pelajari dengan berbagai uji untuk dilakukan koreksi-koreksi dan penyempurnaan-penyempurnaan sesuai dengan kebutuhan user seperti tertuang dalam dokumen yang ada.

3. Conversion

Dalam tahap ini sistem yang telah di test beserta prosedur-prosedur operasi di putuskan untuk di lakukan operasi pengolahan penuh.

3.2.4. Tahap Penggunaan

1. Supervisi

Masa pendampingan selama proses peralihan sistem lama ke sistem baru yang di lakukan

oleh pembuatan sistem.

2. Pararel Run.

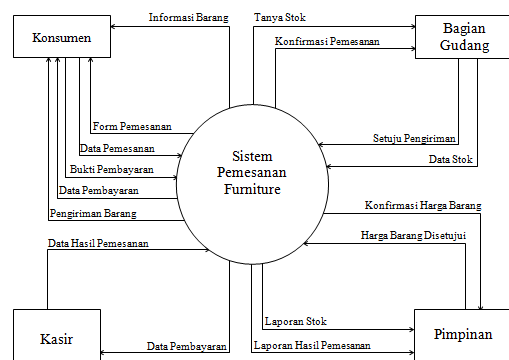
Penggantian sistem baru dari sistem lama secara bertahap sampai dengan meninggalkan / mengganti sistem yang lama dengan sistem yang baru.

3. Evaluasi Sistem

Untuk menilai kinerja sistem layak di gunakan / dioperasikan oleh pihak user / stakeholder.

III. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Diagram Alir Data Pada Sistem yang Sedang Berjalan



Gambar 3.2, Diagram Konteks pada sistem yang sedang berjalan

Analisi Pada Sistem yang Sedang Berjalan

Kebutuhan sistem

- Informasi yang jelas dan akurat mengenai transaksi-transaksi pemesan yang berjalan
- Menyimpan semua transaksi yang berjalan dengan baik
- Informasi yang jelas dari barang yang ditawarkan, mulai dari type barang, jenis barang, ukuran barang (tinggi, panjang dan lebar), hingga harga barang.
- Prosedur pemesanan yang jelas dan mudah
- Media yang dapat menyediakan informasi mengenai barang yang ditawarkan kepada calon konsumen.

Dari hasil pengumpulan data dapat ditentukan tujuan dari perancangan aplikasi sistem adalah sebagai berikut

- Merancang sistem pendukung keputusan yang efektif dan efisien bagi pemilik toko
- Merancang suatu media dan sarana publikasi barang dan jasa toko yang efektif dan efisien
- Merancang suatu informasi mengenai transaksi pemesanan

- Merancang suatu sistem pemesanan berbasis web

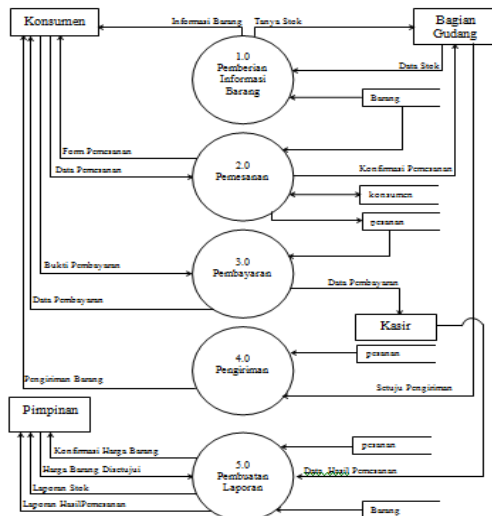
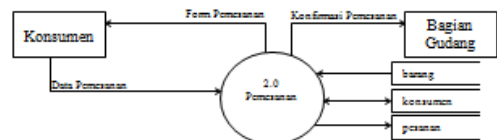


Diagram Nol pada sistem yang sedang berjalan

Masukan, Keluaran dan Proses pada sistem yang sedang berjalan



Gambar 3.4. Aliran data pada proses 1.0

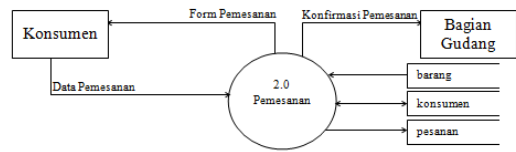


Gambar 3.5. Aliran data pada proses 2.0

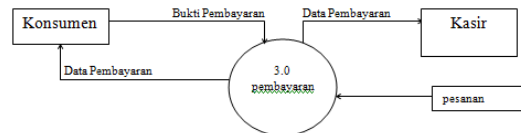


Gambar 3.6. Aliran data pada proses 3.0

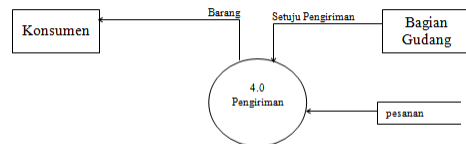
Aliran data pada proses 1.0



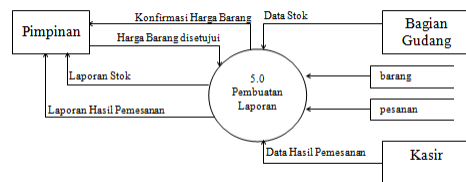
Aliran data pada proses 2.0



Aliran data pada proses 3.0



Aliran data pada proses 4.0



Aliran data pada proses 5.0

1. Masukan

Data yang menjadi masukan dalam sistem yang sedang berjalan adalah:

a. Data Stok

Sumber : Bagian Gudang

Fungsi : Bagian gudang memberikan data stok berupa jumlah seluruh barang yang tersedia di gudang, kemudian dengan data tersebut akan dibawa dalam kegiatan penyampaian informasi barang kepada konsumen. Masukan berupa data stok juga diberikan kepada sistem untuk kemudian dilaporkan kepada pimpinan.

Media : Kertas

b. Data Pemesanan

Sumber : Konsumen

- Fungsi : Konsumen memberikan data berupa jenis barang yang dipesan. Data yang diberikan dalam bentuk form pemesanan.
- Media : Kertas
- c. Bukti Pembayaran
- Sumber : Konsumen
- Fungsi : Konsumen memberikan bukti pembayaran sesuai pemesanan yang dilakukan, dengan cara mengirimkan bukti pembayaran melalui fax.
- Media : Kertas
- d. Setuju Pengiriman
- Sumber : Bagian Gudang
- Fungsi : Bagian gudang memberikan persetujuan pengiriman barang berdasarkan form pemesanan yang diterima.
- Media : Kertas
- e. Data Hasil Pemesanan
- Sumber : Kasir
- Fungsi : Kasir memberikan laporan berupa data hasil Pemesanan Barang sebagai bahan laporan kepada pimpinan.
- Media : Kertas
- f. Harga Barang disetujui
- Sumber : Pimpinan
- Fungsi : Pimpinan memberikan persetujuan harga Barang yang diusulkan oleh produsen furniture. Hal ini terjadi bila harga barang berubah secara mendesak.
- Media : Kertas
2. Keluaran
- Data yang menjadi keluaran dalam sistem yang sedang berjalan adalah :
- a. Tanya Stok
- Sumber : Bagian Gudang
- Fungsi : Diminta data stok dari gudang yaitu tentang ketersediaan barang.
- Media : Kertas
- b. Informasi Barang
- Sumber : Bagian Gudang
- Fungsi : Diberikan informasi barang kepada konsumen yang diambil dari bagian gudang.
- Media : Kertas
- c. Form Pemesanan
- Sumber : Bagian Gudang
- Fungsi : Diberikan form pemesanan barang kepada konsumen
- Media : Kertas
- d. Konfirmasi Pemesanan
- Sumber : Bagian Gudang
- Fungsi : Diberikan konfirmasi kepada bagian gudang bahwa telah ada pemesanan barang agar barang segera disiapkan untuk proses pengiriman jika pembayaran sudah dilunaskan.
- Media : Kertas
- e. Barang
- Sumber : Bagian Gudang
- Fungsi : Bagian gudang memberikan izin pengiriman atas sepengetahuan pimpinan, dan barang dikirimkan kepada konsumen
- Media : Kertas
- f. Data Pembayaran
- Sumber : Kasir
- Fungsi : Kasir memberikan data pembayaran barang yang telah dilakukan oleh konsumen, kemudian data tersebut diberikan kepada konsumen.
- Media : Kertas
- g. Konfirmasi Harga Barang
- Sumber : Kasir
- Fungsi : Kasir mengusulkan kepada pemimpin harga barang bilamana kondisi harga barang mendesak.
- Media : Kertas
- h. Laporan Stok
- Sumber : Bagian Gudang
- Fungsi : Diberikan data stok barang yang ada di gudang kepada pimpinan dalam bentuk laporan.
- Media : Kertas.

- i. Laporan Hasil Pemesanan
 - Sumber : Kasir
 - Fungsi : Kasir memberikan data hasil pemesanan yang terjadi dalam suatu periode kepada pimpinan.
3. Proses
 1. Proses 1.0
 - Nama Proses : Pemberian Informasi Barang
 - Fungsi : Proses ini merupakan proses pemberian informasi barang kepada konsumen.
 2. Proses 2.0
 - Nama Proses : Pemesanan
 - Fungsi : Pada proses ini telah terjadi pemesanan barang, dan dilakukan pengolahan data konsumen untuk kemudian dilakukan pengiriman barang jika pembayaran sudah dilunaskan
 3. Proses 3.0
 - Nama Proses : Pembayaran
 - Fungsi : Proses ini merupakan proses transaksi pembayaran dari konsumen atas pemesanan barang.
 4. Proses 4.0
 - Nama Proses : Pengiriman
 - Fungsi : Merupakan proses pengiriman barang kepada konsumen dengan memberikan bukti pemesanan dan data pembayaran kepada konsumen.
 5. Proses 5.0
 - Nama Proses : Pembuatan Laporan
 - Fungsi : Merupakan proses pembuatan laporan kepada pimpinan.

Prosedur Pemesanan Barang Berbasis Web

Sistem ini sebagian besar masih tetap sama seperti sistem yang sudah ada sekarang. Pengembangan hanya terjadi pada proses pemesanan saja. Pada prosedur pemesanan barang pada situs web ini terdapat beberapa proses, yaitu :

1. Proses Pendaftaran User

Pada proses ini konsumen melakukan pendaftaran user / pemakai situs untuk direkam kedalam basis data.
2. Proses Penyajian Informasi

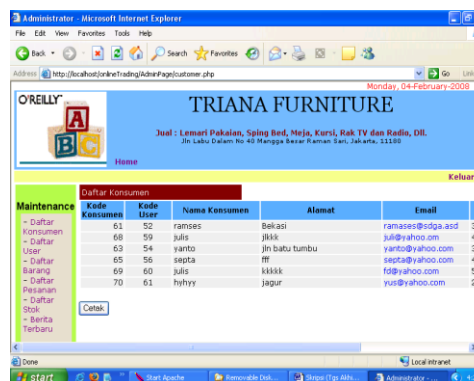
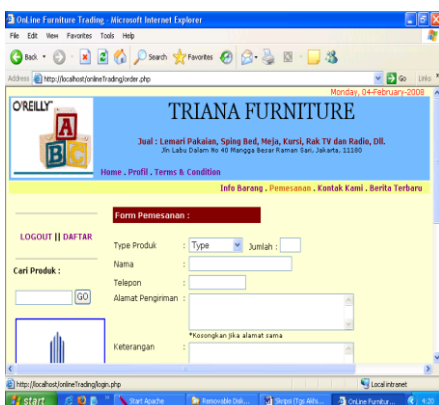
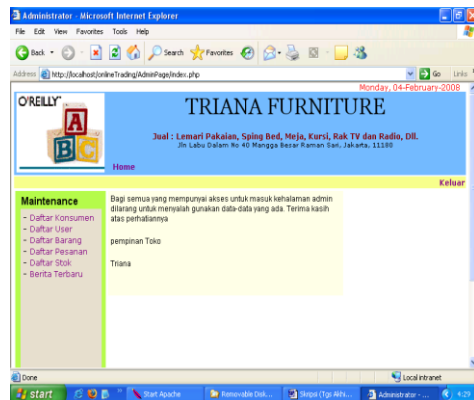
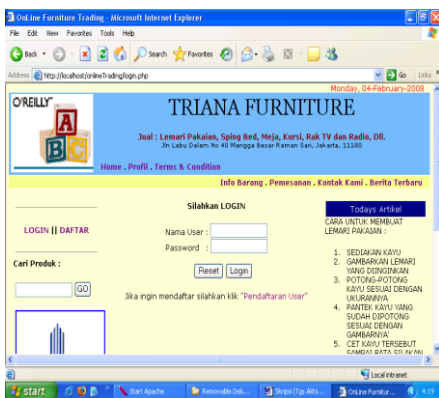
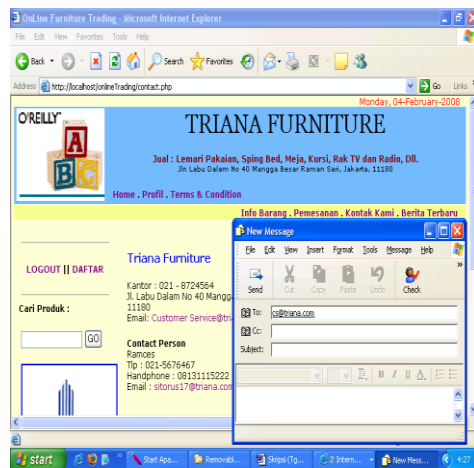
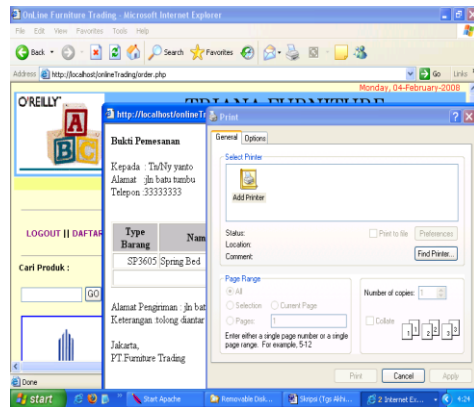
Pada proses ini diberikan informasi kepada konsumen tentang informasi barang yang dimiliki oleh toko Triana Furniture.
3. Proses Pemesanan

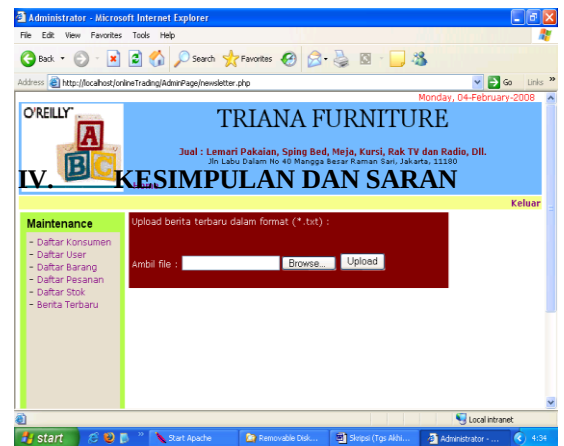
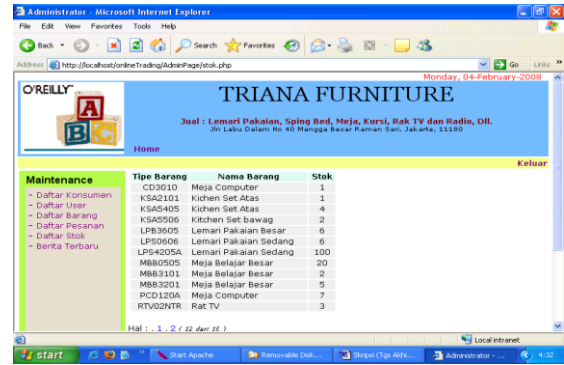
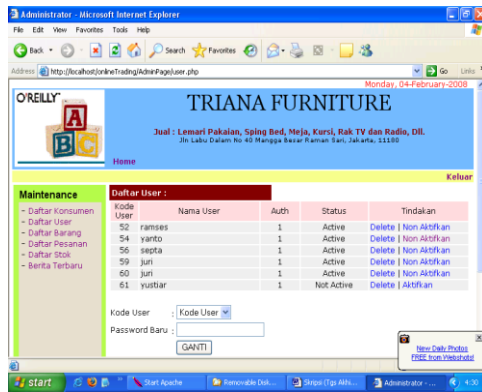
Pada proses ini konsumen melakukan pemesanan barang secara online, kemudian pesanan tersebut diproses dan direkam ke dalam basis data. Setelah proses ini konsumen tersebut sudah menjadi pelanggan dari toko Triana Furniture.
4. Proses Download-Upload

Pada proses ini seorang Administrator (kandidat dari bagian gudang) melakukan pengolahan data khususnya data pesanan yang mengalir pada situs ini. Administrator inilah yang akan memberikan data pemesanan untuk dilakukan pengiriman.

Dari perancangan system yang telah dibangun berdasarkan uraian diatas dihasilkan aplikasi pemesanan barang furniture berbasis web. Aplikasi yang sudah dibangun ini telah diuji baik secara materi maupun secara teknis. Adapun implementasi dan hasil dari rancangan system yang telah dibangun sebagai berikut:





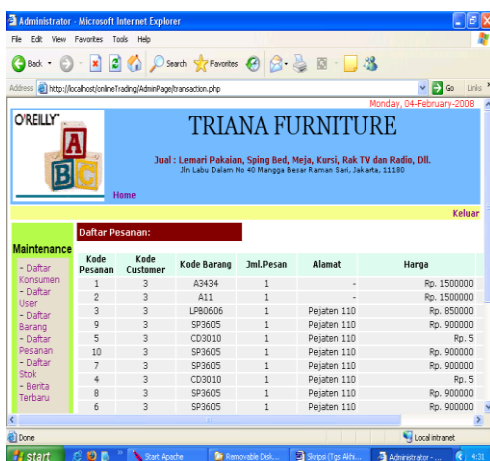
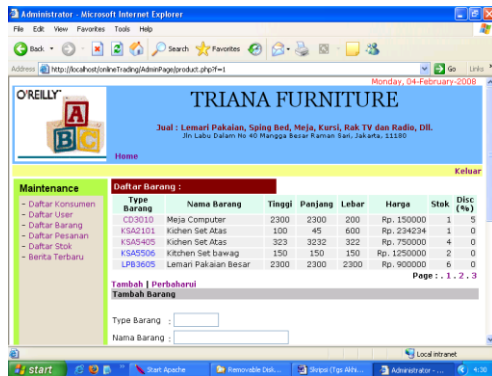


IV.KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah dilakukan penelitian terhadap sistem yang dilakoni oleh toko Triana Furniture, ditemukan beberapa masalah yang dihadapi, yaitu penjangkauan konsumen yang sibuk dan pemesanan yang masih cara manual, dimana jika konsumen ingin memesan barang pihak dari utusan toko mendatangkan konsumen tersebut dengan membawa gambar-gambar barang yang dijual oleh toko Triana Furniture. Penyebabnya adalah karena belum dimilikinya teknologi sistem informasi yang mampu memberikan informasi barang-barang yang diperjualkan oleh toko Triana Furniture. Dampaknya, dapat memperlambat proses pengembangan toko dalam meningkatkan pangsa pasar dan penjangkauan konsumen dalam kompetisi usaha.

Bertolak dari masalah di atas, maka dirancang suatu sistem berbasis web yang ditujukan untuk kegiatan pemesanan Barang secara *online*. Aplikasi berbasis web ini memiliki beberapa keuntungan diantaranya :

1. Tanpa meninggalkan sistem yang lama, Toko Triana Furniture dapat memperluas pangsa pasarnya melalui aplikasi web ini.
2. Konsumen yang ingin memperoleh barang furniture, tidak perlu membuang energi, biaya



yang besar dan waktu untuk memperolehnya tetapi cukup saja datang ke internet untuk memesan barang yang diinginkannya dan tinggal menunggu pengiriman barang dari toko.

3. Dengan Aplikasi ini toko Triana Furniture dapat mengolah informasi pemesanan yang akurat dan menghasilkan laporan-laporan yang benar dan dapat dipertanggung jawabkan demi kemajuan dari toko Triana Furniture dalam kompetisi.

6.1 Saran

Walaupun segala upaya telah dilakukan untuk menyempurnakan karya ini, mungkin saja ada kekurangan yang tersirat di dalamnya. Sebagai orang yang belajar, sudah tentu kita saling memperbaiki. Karena itu, kritik, saran, atau sumbangan gagasan dari pembaca sangat dinantikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anon Kuncoro Widigdo, **Dasar Pemrograman PHP dan MySQL**, 2013.
www.ilmukomputer.com
- Bunafit Nugroho, **Aplikasi Pemrograman Web Dinamis dengan PHP dan MySQL** (Studi Kasus, Membuat Sistem Informasi Pengolahan Data Buku), Gava Media, Yogyakarta, 2014.
- Daryanto, **Memahami Kerja Internet**, CV. Yrama Widya, Bandung, 2004.
- Jogiyanto Hartono, **Analisis & Disain** (Sistem Informasi: pendekatan terstruktur teori dan praktek aplikasi bisnis), Andi, Yogyakarta, 2000.
- Jogiyanto Hartono, **Pengenalan Komputer** (Dasar Ilmu Komputer, Pemrograman, Sistem Informasi dan Intelegensi Buatan), Andi Yogyakarta, 2000.
- Shneiderman, B. **Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction**, Reading MA, Addison Wesley, 2008
- Turban, **Electronic Commerce**, Upper Saddle River, Prentice Hall, 2012.