

Model Sistem Informasi Penjualan Danbo *Papercraft* Berbasis Web

Rahmat Hidayatullah¹, Ratna Fitriani², Siti Abidah³

Program Studi Sistem Informasi, STMIK Banjarbaru

Jl. A. Yani Km. 33,3 Banjarbaru, Telp (0511) 4782881

¹rhidayatt94@gmail.com, ²ratnafitriani@gmail.com, ³abi.bjb@gmail.com

ABSTRAK

Sagai *Papercraft Creative* adalah sebuah usaha kerajinan yang bergerak di bidang kesenian *papercraft*, pada awalnya Sagai *Papercraft Creative* hanya membuat danbo pola original. Seiring berkembangnya zaman dan permintaan pelanggan, sekarang Sagai *Papercraft Creative* sudah membuat berbagai kerajinan danbo *papercraft* dengan macam-macam pola dan desain.

Selama ini Sagai *Papercraft Creative* melakukan pemasaran, promosi dan pelayanan kepada pelanggan hanya melalui media sosial BBM (*Blackberry Messenger*). Minimnya media penyebaran informasi pemasaran dan promosi danbo *papercraft* karena selama ini pemasaran, promosi, dan pelayanan hanya dilakukan melalui media sosial BBM (*Blackberry Messenger*), sehingga berdampak tidak meningkatnya omset penjualan danbo *papercraft*.

Dalam penelitian ini, dibuat sistem informasi penjualan danbo *papercraft* pada Sagai *Papercraft Creative* berbasis web berdasarkan hasil uji dapat membantu meningkatkan media penyebaran informasi pemasaran dan promosi danbo *papercraft*, sehingga diharapkan juga dapat meningkatkan omset penjualan usaha Sagai *Papercraft Creative*, dan mempermudah pelanggan dalam pengaksesan untuk melakukan pemesanan danbo *papercraft*. Sekaligus memudahkan pegawai Sagai *Papercraft Creative* dalam mengelola data seperti data pelanggan, data pesanan dan mengelola laporan keuangan.

Kata Kunci: Sistem informasi, e-Commerce, Kerajinan *Papercraft*

ABSTRACT

Sagai Papercraft Creative is a craft businesses engaged in the art of papercraft, initially Sagai Creative Papercraft only make danbo original pattern. As time and customer demand, now Sagai Papercraft Creative has made various crafts danbo papercraft with a variety of patterns and designs.

During this Sagai Papercraft Creative do the marketing, sale and service to customers only through social media BBM (Blackberry Messenger). The lack of information dissemination media marketing and promotion danbo papercraft because during the marketing, sale, and servicing is only done through social media BBM (Blackberry Messenger), so the impact is not increased turnover danbo papercraft.

In this study, made sales information system danbo papercraft on Sagai Papercraft Creative web based on test results to help improve the media dissemination of information marketing and promotion danbo papercraft, so it is also expected to increase the turnover of enterprises Sagai Papercraft Creative, and facilitates their access to booking danbo papercraft. And facilitate employee Sagai Creative Papercraft manage data such as customer data, order data and manage financial reports.

Keywords: Information Systems, e-Commerce, Craft *Papercraft*

1. Pendahuluan

Bagi para pencinta kesenian *papercraft*, model *papercraft* danbo mungkin menjadi salah satu pilihan untuk dijadikan koleksi. Bentuknya yang simpel dan lucu memang mampu menarik banyak perhatian. Berkat kreativitas dan imajinasi yang muncul, danbo pun bisa dibentuk menjadi sebuah boneka *papercraft* yang memiliki nilai jual tinggi. Sagai *Papercraft Creative* adalah sebuah usaha kerajinan yang bergerak di bidang kesenian *papercraft*, terletak di Barabai tepatnya di Desa Rantau Keminting Kecamatan Labuan Amas Utara, usaha ini sudah beroperasi sejak tahun 2013 sampai sekarang. Pada awalnya Sagai *Papercraft Creative* hanya membuat danbo pola original. Seiring berkembangnya zaman dan permintaan pelanggan, sekarang Sagai *Papercraft Creative* sudah membuat berbagai kerajinan danbo

papercraft dengan macam-macam pola dan desain seperti danbo pola original, pola hello kitty, dll sesuai pesanan pelanggan.

Pemilik usaha menargetkan penjualan danbo perminggu minimal 25 buah, sedangkan dari data penjualan yang di dapat penjualan yang paling banyak terjual dalam seminggu hanya mencapai 23 buah, bahkan tidak jarang mengalami penurunan omset penjualan setiap minggunya. Pemilik usaha Sagai Papercraft Creative sendiri telah melakukan promosi usaha untuk mendapatkan lebih banyak pelanggan, usaha yang telah dilakukan antara lain melalui media sosial BBM (Blackberry Messenger). Usaha tersebut tidak banyak memberikan efek yang signifikan. Berdasarkan survei yang dilakukan selama ini Sagai Papercraft Creative melakukan pemasaran, promosi dan pelayanan kepada pelanggan hanya melalui media sosial BBM (Blackberry Messenger). Minimnya media penyebaran informasi pemasaran dan promosi danbo papercraft karena selama ini pemasaran, promosi, dan pelayanan hanya dilakukan melalui media sosial BBM (*Blackberry Messenger*). Sehingga berdampak tidak meningkatnya omset penjualan danbo papercraft pada Sagai Papercraft Creative karena melakukan promosi sekaligus penjualan online melalui media sosial BBM tentunya memiliki keterbatasan yaitu hanya yang berteman di kontak BBM itu saja yang bisa mengetahui tentang promosi ataupun ingin melakukan pemesanan danbo papercraft. Disisi lain pelanggan usaha kerajinan Sagai Papercraft Creative tidak hanya berasal dari kota Barabai tetapi juga berasal dari daerah-daerah lain di luar kota Barabai. Proses pendataan pada Sagai Papercraft Creative masih menggunakan buku catatan biasa seperti data pelanggan, data pesanan terlebih dahulu dilakukan di media sosial BBM baru disalin kembali ke dalam buku catatan.

Sistem informasi adalah cara yang terorganisir untuk mengumpulkan, memasukkan, dan memroses data dan menyimpannya, mengelola, mengontrol, dan melaporkannya sehingga dapat mendukung perusahaan atau organisasi untuk mencapai tujuan. Sistem Informasi dapat bersifat formal maupun informal. Sistem informasi akuntansi, produksi dan penjualan merupakan contoh sistem informasi formal yang memang secara resmi memiliki tanggung jawab untuk menghasilkan informasi yang akurat. Sedangkan sistem informasi adalah kebalikannya, berasal dari bagian-bagian organisasi yang tidak secara resmi memberikan informasi, seperti misalnya bagian legal [1].

Penelitian yang dilakukan Ditya Banu Handita, Umar dan Umi Fadlillah mengenai Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Usantex. Permasalahan yang ditemukan adalah USANTEX masih menggunakan cara manual dalam menjalankan proses bisnisnya. Cara tersebut menyebabkan sistem yang sedang berjalan tidak seefektif dan seefisien yang diharapkan serta pelanggan-pelanggan yang di daerah tidak dapat dijangkau dengan baik oleh perusahaan. Untuk mengendalikan masalah ini, maka perlu dirancang program aplikasi pemasaran dan penjualan yang berbentuk website yang digunakan untuk pemasaran dan proses penjualan secara online[2].

Penelitian yang dilakukan Lukman Gozali, Erwin Gunadhi, dan Rina Kurniawati mengenai Perancangan Sistem Informasi Penjualan Buku Pada Pd. Restu Percetakan. Permasalahan yang ditemukan adalah proses penjualan buku yang sedang berjalan pada PD. Restu Percetakan, masih terdapat beberapa kendala, yaitu lamanya proses pembuatan nota penjualan buku, dikarenakan dalam proses pembuatannya masih dengan cara menulis, mengalami kesulitan untuk mendapatkan informasi data penjualan buku karena penyimpanan data masih dalam bentuk arsip dan pembuatan laporan penjualan buku masih dikerjakan dengan cara menulis ulang dari nota penjualan ke dalam buku besar laporan penjualan [3].

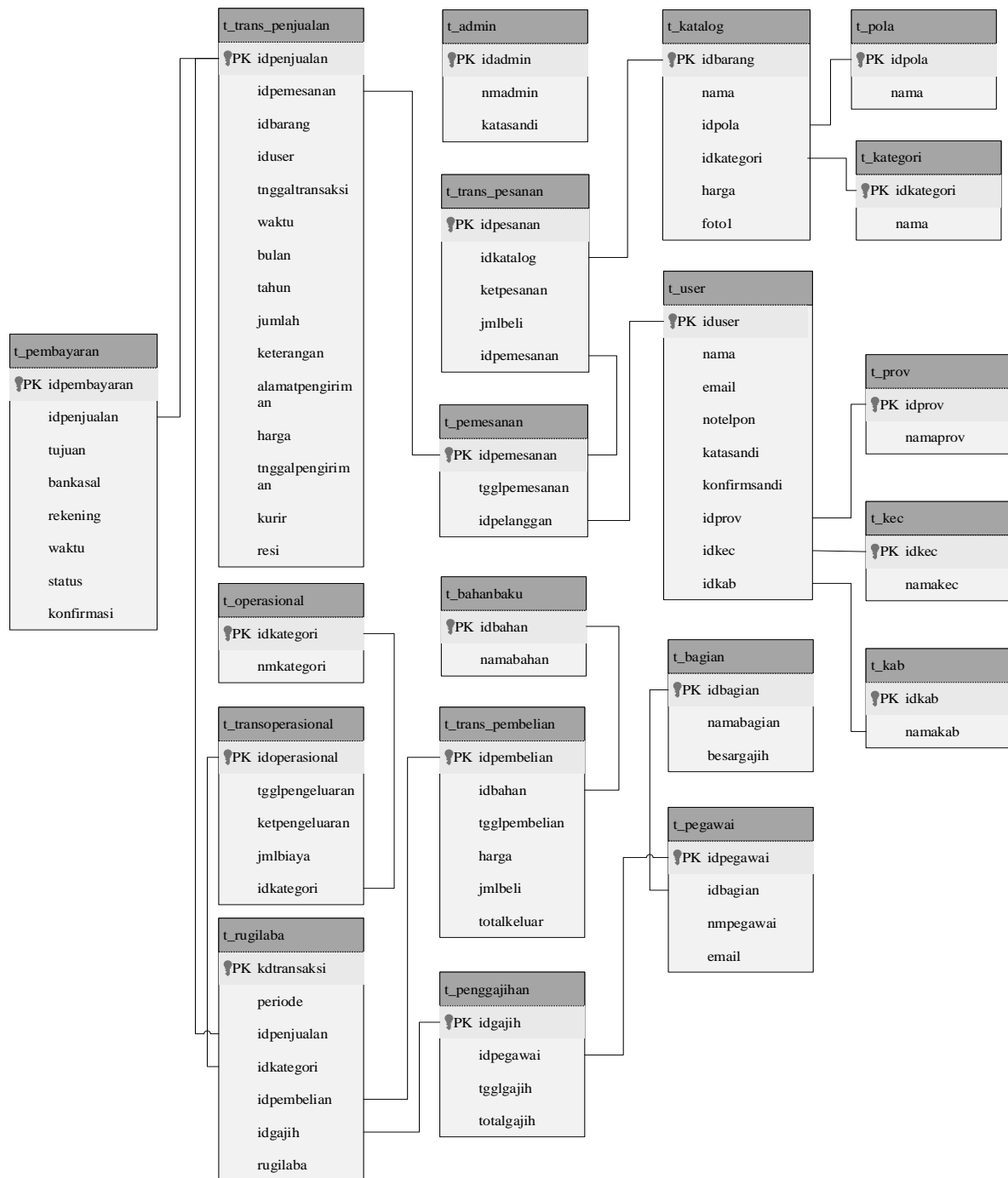
Penelitian lainnya mengenai penggunaan aplikasi berbasis Web adalah yang dilakukan oleh Rahman, dkk. (2017) yang menggunakan aplikasi berbasis Web dalam sistem penerimaan siswa baru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi berbasis Web dapat membantu mempermudah pihak manajemen sekolah dalam promosi Penerimaan Siswa Baru [4]. Selanjutnya Oktaviana, dkk (2017) menggunakan aplikasi berbasis Web untuk memberikan layanan administrasi service Handphone [5].

Paper ini mengusulkan sistem informasi penjualan danbo papercraft berbasis web yang akan membantu pemilik usaha meningkatkan media penyebaran informasi pemasaran dan promosi danbo papercraft, sehingga diharapkan juga dapat meningkatkan omset penjualan.

2. Metodologi

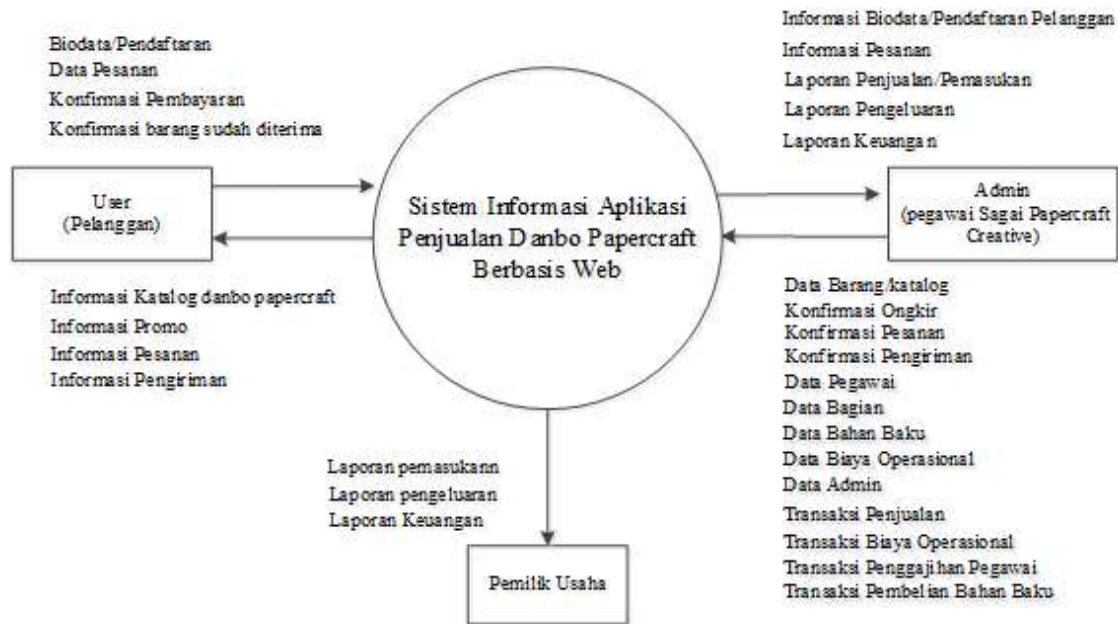
2.1 Model Data

Model database yang diusulkan disajikan pada gambar 1.



Gambar 1 Diagram Database

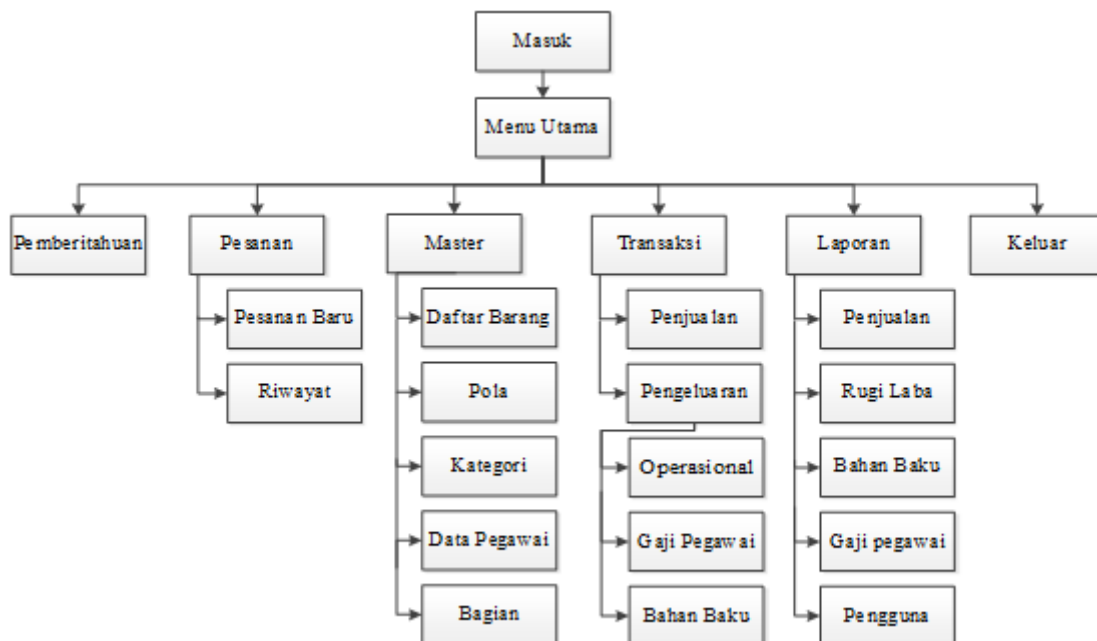
Diagram konteks gambar 2 adalah diagram yang menyajikan aliran data dalam sistem yang akan dibuat. Dengan adanya diagram ini akan mempermudah pemahaman terhadap hasil analisa, sehingga apabila terjadi kesalahan dapat diketahui sedini mungkin dan dapat menemukan jalan keluar.



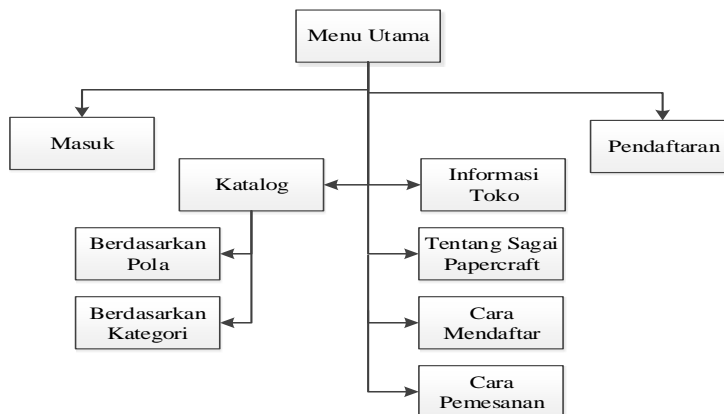
Gambar 2. Diagram Konteks

2.3 Model Sistem Aplikasi

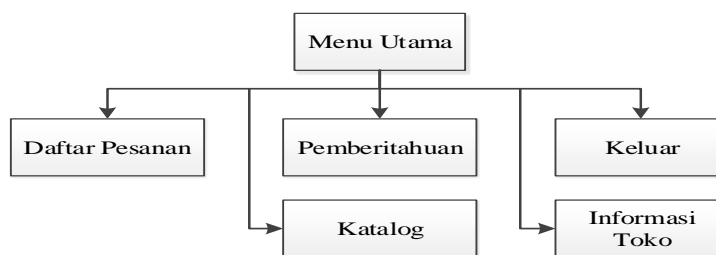
Desain Arsitektur sistem aplikasi disajikan pada gambar 3.



Gambar 3. Desain Arsitektur Admin

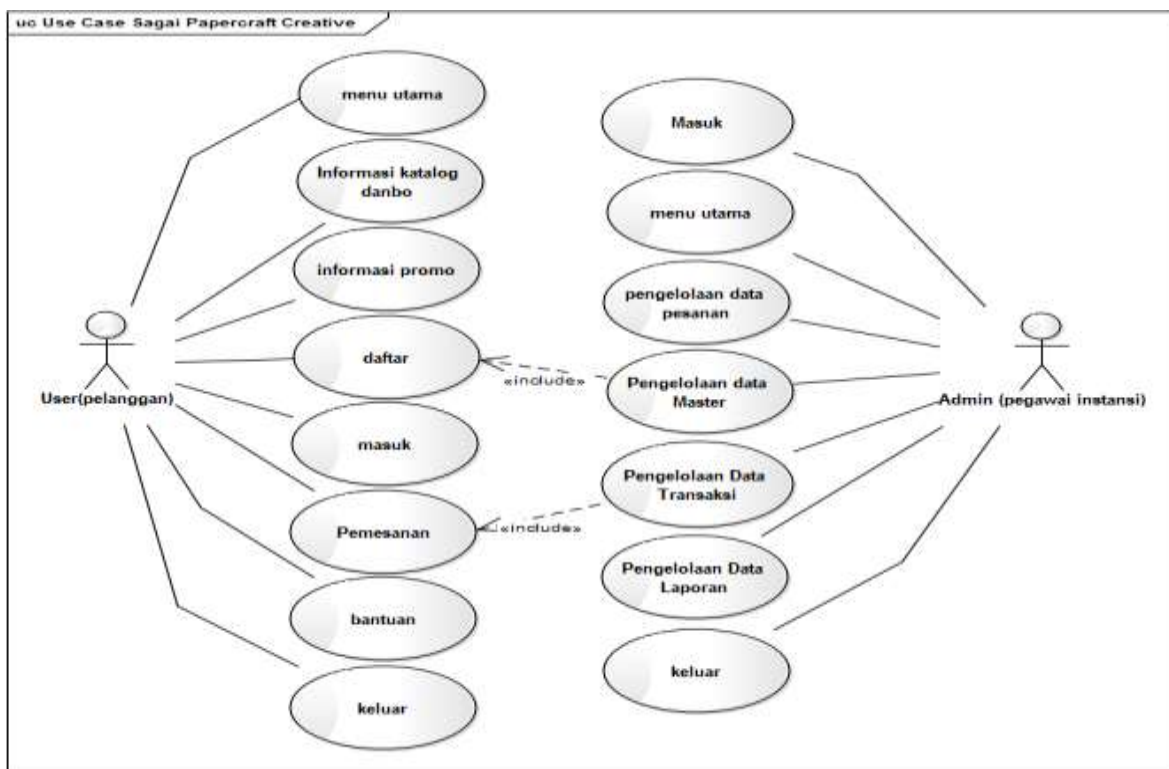


Gambar 4 Desain arsitektur user (pengunjung)



Gambar 5 Desain arsitektur user (pelanggan)

Use Case Diagram gambar 6 digunakan untuk memodelkan proses kegiatan yang ada dalam suatu sistem yang dilakukan oleh admin. Use Case Diagram menggambarkan sekelompok Use Case dan admin yang disertai dengan hubungan di antaranya.



Gambar 6. Use Case Diagram

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

3.1.1. Menu Utama User (pelanggan)

Tampilan interface Sistem Informasi Penjualan Danbo Papercraft Pada Sagai Papercraft Creative Berbasis Web disajikan pada gambar 7.



Gambar 7 Menu Utama User (pelanggan)

Gambar diatas adalah tampilan menu utama user (pelanggan) dimana terdapat beberapa menu yaitu menu masuk, pendaftaran, informasi toko dan katalog.

3.1.2. Form Pendaftaran (pelanggan)

Gambar 8 Form Pendaftaran (pelanggan)

Gambar diatas adalah tampilan *form* pendaftaran user, apabila ingin melakukan pemesanan danbo maka user harus mendaftar terlebih dahulu dengan mengisikan nama, email, telepon/hp, kata sandi dan konfirmasi kata sandi di *form* ini kemudian meng-klik tombol saya ingin mendaftar.

3.1.3. *Form* Rincian Danbo

Danbo Motif Hello Kitty

Dibuat tanggal 01/01/2017

Pola : Hello Kitty
 Kategori : Single

Harga : Rp 50.000,-

Pesan Sekarang

Keterangan :

Danbo single motif hello kitty

Motif warna baju bisa sesuai keinginan anda

mohon isi keterangan/permintaan khusus contoh: saya ingin motif warna baju seperti gambar tapi warna ungu



Gambar 9 Form Rincian Danbo

Gambar diatas adalah tampilan *form* rincian danbo dimana di *form* ini user dapat meng-klik tombol pesan sekarang untuk mulai melakukan pemesanan danbo papercraft.

3.1.4. *Form* Layanan pemesanan Danbo

Gambar 10 Form Layanan Pemesanan Danbo

Gambar 10 adalah tampilan *form* layanan pemesanan danbo dimana di *form* ini user dapat mengisikan jumlah yang dipesan, keterangan/permintaan khusus dan alamat lengkap, apabila user sudah selesai mengisi semua input-an maka bisa lanjut meng-klik tombol pesan sekarang.

3.1.5. *Form* Rincian Pesanan user

Rincian Pesanan

Pesanan :	Tanggal Transaksi : 01/01/2017
Nama Pesanan : Danbo Motif Hello Kitty	Harga : 50000
Jumlah di pesan : 1 buah	Ongkos Kirim : 0
Keterangan : saya ingin motif baju jersey MU merah yang terbaru min	Total yang dibayar : 50000
Data Pemesan :	Status Pembayaran : Belum di bayar
Nama : Nor Laila	anda belum menyelesaikan tahap pembayara
Alamat : Tubau Labuan Amas Utara	Bayar Sekarang
Kota : Kabupaten Hulu Sungai Tengah - Kalimantan Selatan	jika sudah melakukan pembayaran
No. Telp/HP : 087745503222	Konfirmasi Pembayaran
Email : Norlaila@yahoo.com	
Cetak Pesanan	

Gambar 11 *Form* Rincian Pesanan User

Gambar 11 adalah tampilam *form* rincian pesanan user (pelanggan)

Rincian Pesanan

Pesanan :	Tanggal Transaksi : 01/01/2017
Nama Pesanan : Danbo Motif Hello Kitty	Harga : 50000
Jumlah di pesan : 1 buah	Ongkos Kirim : 0
Keterangan : saya ingin motif baju jersey MU merah yang terbaru min	Total yang dibayar : 50000
Data Pemesan :	Status Pembayaran : Pembayaran Diterima
Nama : Nor Laila	Berhasil dikonfirmasi pada tanggal 01/01/2017 pukul 22:58:57.
Alamat : Tubau Labuan Amas Utara	Status Pemesanan : Pesanan Diproses
Kota : Kabupaten Hulu Sungai Tengah - Kalimantan Selatan	
No. Telp/HP : 087745503222	
Email : Norlaila@yahoo.com	
Cetak Pesanan	

Gambar 12 *Form* Rincian Pesanan Sudah Dikonfirmasi Admin

Gambar 12 adalah tampilam *form* rincian pesanan apabila pesanan sudah dikonfirmasi admin dan tinggal menunggu pengiriman.

3.1.6. Form Pesanan



Gambar 13 Form Pesanan

Gambar 13 adalah tampilan form pesanan apabila ada pesanan oleh user maka akan masuk ke form ini.

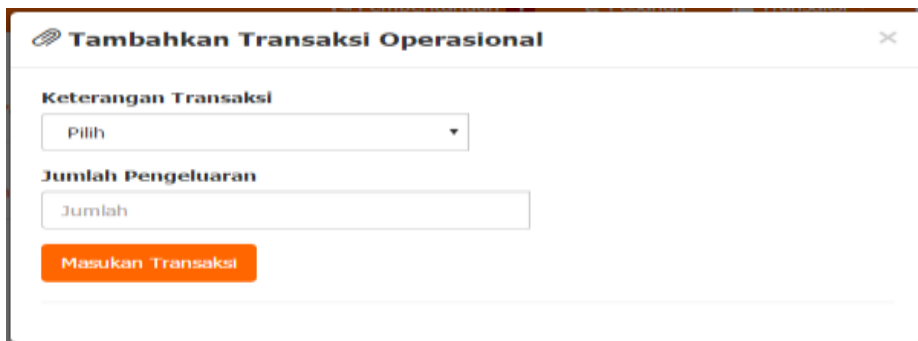
3.1.7. Form Transaksi Penjualan



Gambar 14 Transaksi Pembayaran

Gambar 14 adalah tampilan form data penjualan dimana form ini berfungsi untuk mengelola data penjualan danbo papercraft.

3.1.8. Form Transaksi Pengeluaran Biaya Operasional



Gambar 15 Transaksi Pengeluaran Biaya Operasional

Gambar 15 adalah tampilan form transaksi pengeluaran biaya operasional, dimana form ini berfungsi untuk menambah data biaya transaksi pengeluaran biaya operasional seperti biaya telpon, listrik, bensin, dll.

3.1.9. Form Transaksi Penggajian Pegawai

Gambar 16 Transaksi Penggajian Pegawai

Gambar 16 adalah tampilan *form* Transaksi penggajian pegawai dimana *form* ini berfungsi untuk menambah atau menghitung gaji pegawai perbulan.

3.1.10. Form Transaksi Pembelian Bahan Baku

Gambar 17 Form Transaksi Pembelian Bahan Baku

Gambar 17 adalah tampilan *form* data pembelian bahan baku dimana *form* ini berfungsi menambah dan mengubah data pembelian bahan baku yang nantinya seluruh data di *form* ini akan masuk ke laporan pembelian bahan baku.

3.1.11. Form Laporan Keuangan (labarugi)

Laporan Keuangan Sagai Papercraft Creative

Pemasukan Pengeluaran Laporan Laba & Rugi

Periode bulan: Pilih tahun: Pilih

Laporan Laba & Rugi
Sagai Papercraft Creative Periode 2017

Keterangan	Jumlah
Total Pemasukan	Rp 1.155.000
Total Pengeluaran	Rp 425.000
Rincian :	
Gaji Pegawai :	Rp 300.000
Bahan Baku :	Rp 75.000
Operasional:	Rp 50.000
Laba	Rp 730.000
Rugi	Rp 0

Gambar 18 Form Laporan Keuangan (labarugi)

Gambar 18 adalah tampilan *form* laba dan rugi Sagai Papercraft Creative, dimana *form* ini berfungsi untuk menghitung laba dan rugi berdasarkan periode, hasil dari keseluruhan pemasukan akan dikurangkan dengan keseluruhan pengeluaran kemudian akan menghasilkan laporan laba dan rugi.

3.2. Pembahasan

Pengujian user *acceptance* dilakukan untuk menggali persepsi dari responden serta tingkat penerimaan sebagai pengguna dari aplikasi yang dibuat. Penilaian terhadap user *acceptance* diperoleh dari hasil kuesioner. Responden yang dilibatkan ada 10 orang pegawai Sagai Papercraft Creative dimana nantinya aplikasi ini akan diterapkan. Kuesioner yang diberikan memiliki pertanyaan sebagai berikut:

1. Apakah Sistem Informasi Penjualan Danbo Papercraft Pada Sagai Papercraft Creative memiliki desain yang menarik?
2. Apakah Sistem Informasi Penjualan Danbo Papercraft Pada Sagai Papercraft Creative mudah digunakan?
3. Apakah Sistem Informasi Penjualan Danbo Papercraft Pada Sagai Papercraft Creative ini memperluas promosi usaha Sagai Papercraft Creative?
4. Apakah Sistem Informasi Penjualan Danbo Papercraft Pada Sagai Papercraft Creative dapat memudahkan pegawai Sagai Papercraft Creative dalam pengelolaan data?
5. Apakah Sistem Informasi Penjualan Danbo Papercraft Pada Sagai Papercraft Creative memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan?

Tabel 1 Hasil kuisisionel

Pertanyaan ke-	Jumlah Orang dan Persentase				
	Sangat Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	2 (20%)	8 (80%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
2	6 (60%)	4 (40%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
3	8 (80%)	2 (20%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
4	7 (70%)	3 (30%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
5	7 (70%)	3 (30%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
Rata-rata	58 %	42 %	0 %	0 %	0 %

4. Kesimpulan

Sebagai *online shop* Sagai Papercraft Creative selama ini melakukan promosi sekaligus penjualan hanya melalui media sosial BBM (*Blackberry Messenger*), sehingga berdampak tidak meningkatnya omset penjualan setiap bulannya, bahkan tidak jarang mengalami penurunan, melakukan promosi dan penjualan *online* hanya melalui media BBM tentunya memiliki keterbatasan yaitu hanya yang berteman di kontak BBM itu saja yang bisa mengetahui tentang promosi ataupun ingin melakukan pemesanan danbo papercraft.

Dengan adanya "Website *Online Shop* Sagai Papercraft Creative" tentu akan memudahkan pelanggan dalam pengaksesan dan pemesanan danbo papercraft, juga memudahkan bagi pegawai Sagai Papercraft Creative itu sendiri dalam mengelola data-data seperti data pelanggan, data pesanan, data penjualan dan mengelola laporan keuangan.

Sistem Informasi Penjualan Danbo Papercraft Pada Sagai Papercraft Creative Berbasis Web telah melalui pengujian user *acceptance* atau kuisisioner yang di berikan kepada pelanggan dan pegawai Sagai Papercraft Creative, sehingga menghasilkan persentase sangat setuju 58%, dan setuju 42%.

Dari hasil kuisisioner dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju dengan adanya Website *Online Shop* Sagai Papercraft Creative ini karena mudah digunakan, mudah dalam pengelolaan, serta memiliki tampilan yang menarik.

Referensi

- [1] Tantra R. (2012). *Manajemen Proyek Sistem Informasi*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- [2] Ditya B. H., Umar, Umi F. (2012). *Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Usantex*. Jurnal Emitor, 12(1), pp.26-33.
- [3] Gozali, Erwin G., Rina K. (2012). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Buku Pada PD. Restu Percetakan*. Jurnal Algoritma, 9(5), pp.1-9.
- [4] Rahman, D. S., & Bahar, B. (2017). *Model Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Pada Madrasah Aliyah Negeri Berbasis Web*. JUTISI, 5(3). pp.1229-1238
- [5] Oktaviana, E., & Bahar, B. (2017). *Model Sistem Informasi Service Handphone Berbasis Web*. JUTISI, 5(1). pp.1003-1012