JORAPI : Journal of Research and Publication Innovation
Vol. 1, No. 2, April 2023 **ISSN : 2985-4768**
Halaman : 285 - 290

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PRODUK FURNITURE BERBASIS WEB PADA TOKO KUSFURNITURE

Khotibul Umam[1], Adhitya Bayu Nugroho[2,] Egi Parwansyah[3,] Saprudin[4]

[1,2,3]Universitas Pamulang; Jl.Raya Puspitek No.46 buaran, serpong, Kota Tangerang Selatan. Provinsi Banten 151310. (021) 741-2566 atau 7470 9855

e-mail: [1]umamkhotibul85@gmail.com, [2]adhityabayunugroho@gmail.com, [3]egiparwansyah1708@gmail.com, [4]dosen00845@gmail.com

Abstract

KusFurniture Store is one of the many stores that provide furniture or household items such as tables, chairs, cabinets, kitchen sets and so on. KusFurniture Store only sells finished goods. Therefore, designing a web-based furniture sales information system at KusFurniture Store is used to make it easier for customer records, sales, transactions and shipments to be processed properly. Where this program is designed to facilitate ordering and purchasing furniture for consumers. The author makes writing materials obtained from interviews with KusFurniture, observations at KusFurniture related to ordering and purchasing from the internet. Here the author chooses a program with information system design software for databases using HTML and PHP. Because of its ease to create a website. The author has finished creating a sales design system website at the KusFurniture store, therefore the result of this arrangement is a website that has been made from the Visual Studio application which is made into HTML and connected to PHP.

Keywords: Information System Design; Furniture Sales; Web-Based

Abstrak

Toko KusFurniture merupakan salah satu dari sekian banyak toko yang menyediakan furniture atau perabotan rumah tangga seperti meja, kursi, Lemari, KitchenSet dan lain sebagainya. Toko KusFurniture hanya menjual barang jadi saja. Oleh karena itu rancang sistem informasi penjualan furnitur berbasis web di Toko KusFurniture digunakan untuk memudahkan pencatatan customer, penjualan, transaksi dan pengiriman dapat di proses dengan baik. Dimana program ini dirancang untuk mempermudah pemesanan dan pembelian furniture bagi konsumen. Penulis membuat bahan tulisan yang diperoleh dari hasil wawancara dengan KusFurniture, obeservasi di tempat KusFurniture terkait pemesanan dan pembelian dari internet. Disini penulis memilih program dengan software Perancangan sistem informasi untuk database menggunakan HTML dan PHP. Karena kemudahannya untuk membuat website. Penulis telah selesai membuat sebuah Website sistem perancangan penjualan pada toko KusFurniture, maka dari itu hasil dari susunan tersebut adalah sebuah website yang sudah terbuat dari aplikasi visual studia yang di jadikan HTML dan di koneksikan kedalam PHP.

Kata Kunci : Perancangan Sistem Informasi; Penjualan Furniture; Berbasis Web

1. PENDAHULUAN

Pada saat ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menjadi salah satu faktor utama untuk menunjang kegiatan perusahaan ataupun organisasi. Sistem informasi memiliki banyak kegunaan seperti meningkatkan aksesibilitas data yang tersaji secara tepat waktu dan akurat bagi pemakai, mengolah transaksi – transaksi yang ada pada sebuah perusahaan atau organisasi sehingga dapat mengurangi biaya, sebagai pengendalian manajemen, dan lain – lain [1].

Furniture atau mebel adalah perlengkapan rumah yang mencakup semua barang seperti meja kursi dan lampu. Mebel berasal dari kata movable yang artinya bisa bergerak. Toko KusFurniture merupakan salah satu dari sekian banyak toko yang menyediakan furniture atau perabotan rumah tangga seperti meja, kursi, Lemari, KitchenSet dan lain sebagainya. Toko KusFurniture hanya menjual barang jadi saja [2].

Saat ini pencatatan customer, penjualan, transaksi dan pengiriman pada Toko KusFurniture masih menggunakan cara manual. Proses transaksi customer di KusFurntiure saat ini masih menggunakan pembayaran tunai. Status peroses pengirimannya kurang jelas dikarnakan tidak adanya bukti pengiriman barang yang akurat ketika barang di kirim ataupun barang sudah sampai ketangan customer [3].

Dalam penyusunan ini penulis memerlukan pembatasan guna mencegah tidak melebarnya masalah yang di teliti sehingga focus penelitian tetap terjaga dan memudahkan dalam perancangan system yang dibuat. Batasan penulisan tersebut antara lain [4]:

a. Pemasaran produk mebel pada toko KusFurniture.
b. Tidak membahas pengiriman produk mebel.
c. Tidak membahas pengembalian penjualan produk mebel.

2. PENELITIAN YANG TERKAIT

Menurut (Pundha Kartika, Erfanti Fatkhiyah, Muhammad Sholeh Tahun 2022) dalam jurnalnya yang berjudul " Sistem Informasi Penjualan Mebel Online Berbasis Web (Studi Kasus Pada UD. Terong Mas)" hasil dari penelitian kegiatan tersebut adalah Mebel adalah salah satu perlengkapan rumah tangga yang sangat diminati hampir seluruh kalangan konsumen. Mebel mempunyai produk yang mencakup semua barang seperti kursi, meja, dan lemari. Dalam melakukan kegiatan usahanya Mebel Terong Mas dilakukan secara manual, untuk itu penjualan mebel ini memerlukan fasilitas yang dapat memudahkan pelayanan. Hal ini yang menyebabkan perlunya suatu sistem penjualan pada Mebel Terong Mas. Metodologi yang digunakan adalah studi pustaka dan observasi. Perancangan program ini menggunakan metode waterfall yang menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung. Sistem Penjualan Mebel ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP, CSS, basis data MySQL, Sistem penjualan mebel ini dibangun berbasis website. Sistem ini membantu admin dalam pencatatan laporan penjualan dan membantu customer untuk melihat dan memesan produk di mebel UD. Terong Mas.

Menurut (Abdur Rochman, Triono Triono, Budi Ari Condro Wibowo Tahun 2021) dalam jurnalnya yang berjudul "Sistem Informasi Penjualan Furniture Berbasis Web Studi Kasus Iser Raya Mebel" hasil dari penelitian kegiatan tersebut adalah Di era teknologi yang sangat berkembang pesat saat ini kebutuhan masyarakat modern akan mobilitas yang tinggi semakin meningkat.

Sistem informasi Promosi Penjualan Furniture adalah suatu sistem untuk memudahkan dan membantu konsumen mencari informasi lengkap dengan memanfaatkan suatu sistem berbasis web dalam menentukan pembelian suatu barang. Seiring berkembangnya zaman semakin banyak persaingan dalam penjualan Furniture semakin berkurangnya juga pendapatan tiap tahunya dikarenakan sangat kurangnya promosi dan sistem penjualannya yang kurang efektif tentang berbagai jenis Furniture.

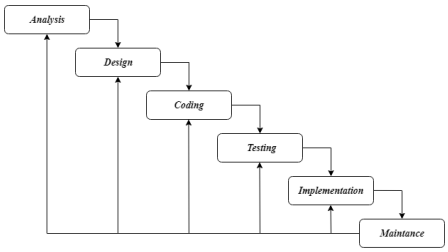
Oleh karena itu penulis membuat rancangan aplikasi promosi penjualan berbasis web yaitu Iser Raya Mebel pendapatan bisa menjadi bertambah tiap bulanya, aplikasi ini bisa membantu pelanggan untuk memudahkan pilihan belanja kebutuhan berbagai furniture di Iser Raya Mebel. Metode pengembangan sistem yang digunakan yakni OOAD (Object Oriental Analysis Sistem) dimulai dari pemrosesan promosi dan cara penjualnya

berbagai jenis barang meubel sampai informasi harga yang tepat dan tentunya hingga proses pembuatan laporan.

3. METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data yang penulis lakukan dalam mencari dan mengumpulkan data-data serta mengolah informasi yang diperlukan supaya metode yang akan di gunakan berjalan dengan lancar dan baik. Berikut beberapa metode pengumpulan data [5]:

a. Observasi (Observation) : Observasi dilakukan pada Toko KusFurniture bagian bidang penjualan. Berawal dari dilakukannya pengamatan menyeluruh terhadap sistem yang sedang berjalan dalam proses penjualan pada toko KusFurniture, kemudian mempelajari kekurangan-kekurangan yang ada, setelah di ambil kesimpulan sementara mengenai masalah-masalah yang ada secara menyeluruh kemudian mendefinisikan masalah tersebut.
b. Wawancara (Interview) : Metode untuk mendapatkan data dan keterangan mengenai data toko KusFurniture tersebut serta mengenai kebutuhan sistem yang akan dirancang (elisitasi) dengan cara mewawancara atau membuat tanya 5 jawab dengan bagian Penjualan pada toko Kusfurniture tersebut.
c. Studi Pustaka (Literature Riview) : Untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan judul kerja praktek ini maka peneliti akan mengambil beberapa data berupa data penjualan pada toko kusfuniture yang saat ini sedang berjalan, dan lain sebagainya pada toko KusFurniture. Metode pengembangan dalam pembuatan perangkat lunak ini menggunakan metode Waterfall.



Gbr 1 Metode Waterfall

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

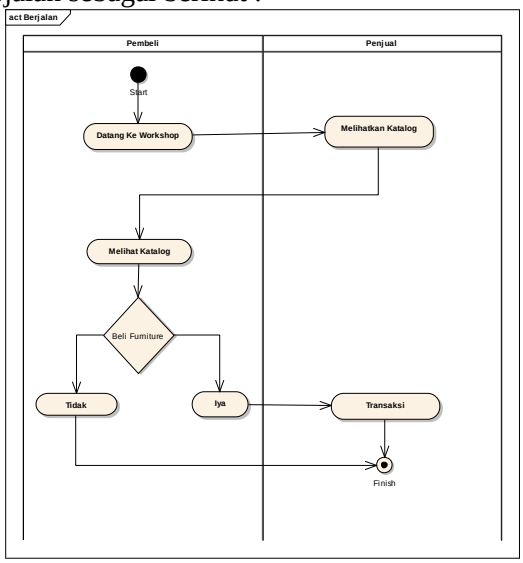
Beberapa ahli mengemukakan pendapatnya mengenai pengertian dari sebuah website. Salah satunya yaitu menurut Sebok, dan Dillon, yaitu [6]:

Pengertian Website menurut Sebok, Vermat, dan tim (2018 : 70) adalah kumpulan halaman yang saling terhubung yang di dalamnya terdapat beberapa item seperti dokumen dan gambar yang tersimpan di dalam web server. Web app adalah sebuah aplikasi yang berada dalam web server yang bisa user akses melalui browser.

Menurut Dillon, Schonthaler, dan Vossen (2017 : 1), sejak awal 1990, website merevolusi kehidupan pribadi maupun professional. Web menjadi situs yang terus berkembang dan sebagai perpustakaan informasi yang ada di mana-mana yang dapat diakses melalui mesin pencari dan portal. Web menjadi tempat penyimpanan media yang memfasilitasi hosting dan berbagi sumber daya yang sering kali gratis dan sebagai pendukung layanan do-it-yourself. Web juga menjadi platform perdagangan tempat orang dan perusahaan semakin menjalankan bisnisnya.

Dari pendapat menurut para ahli tersebut penulis membuat sebuah perancangan Activity Berjalan saat ini dengan mengganti menggunakan Activity Usulan seperti dibawah berikut

Dengan system perancangan activity system berjalan sebagai berikut :

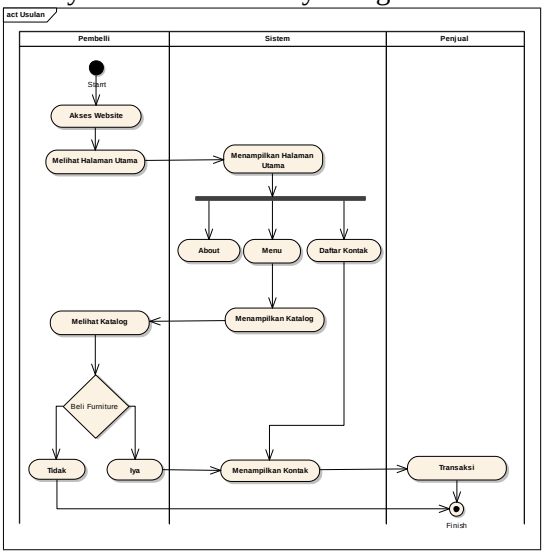


Gbr 2 Activity sistem berjalan

JORAPI : Journal of Research and Publication Innovation
Vol. 1, No. 2, April 2023 **ISSN : 2985-4768**
Halaman : 285 - 290

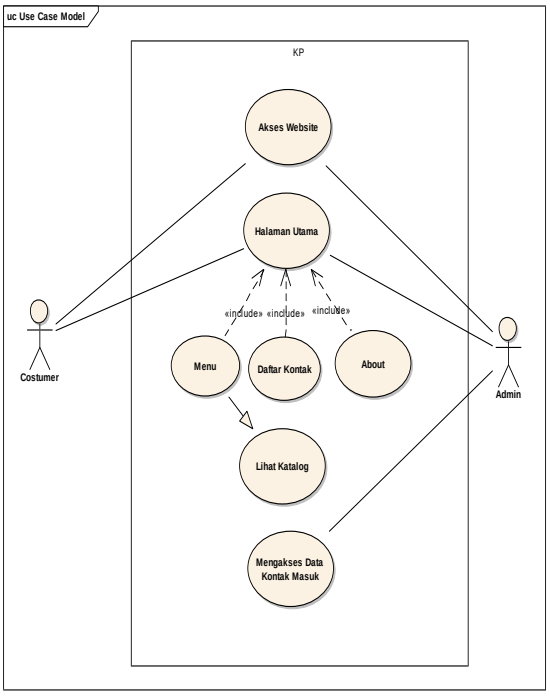
Setelah adanya system berjalan maka terdapat system usulan yang dibuat oleh perancang yaitu system usulan

System usulan activity sebagai berikut :



Gbr 3 Activity Sistem Usulan

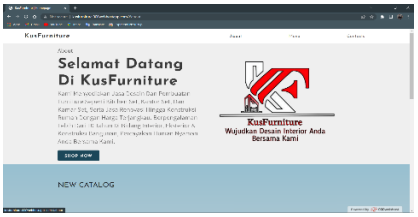
Dengan adanya activity tersebut perancang juga Menyusun sebuah use case seblum adanya pembuatan website :



Gbr 4 Use Case

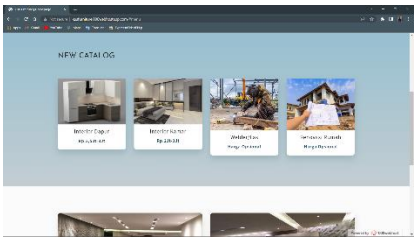
Dengan keterangan menurut para ahli diatas penulis melakukan perancangan system yang berbasis website yang sudah di implementasikan website yang sudah di buat dan di hosting seperti hasil dibawah ini.

a. Halaman About : Halaman About (Tentang Kami), merupakan halaman pada website yang menjelaskan tentang latar belakang perusahaan atau bisnis dari sebuah brand. Pada halaman ini biasanya dijelaskan awal mula bisnis berdiri hingga bagaimana struktur organisasi pada bisnis tersebut.



Gbr 5 Halaman About

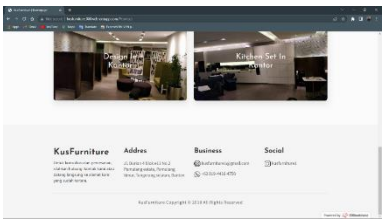
b. Halaman Menu : Menu berasal dari bahasa prancis Le Menu yang berarti daftar makanan yang disajikan kepada tamu di ruang makan. Dalam lingkungan rumah tangga, menu diartikan sebagai susunan makanan atau hidangan tertentu. Menu disebut juga Bill of Fare oleh orang Inggris.



Gbr 6 Halaman Menu

c. Halaman Kontak : Halaman Kontak dalam sebuah website adalah sebuah halaman yang paling penting yang tidak boleh kita lewatkan karena dengan Kontak kita dapat berhubungan dengan pengunjung atau pembaca website kita, maka dari itu kita perlu mendesain tampilan halaman Contact Us kita semenarik mungkin agar para pengunjung atau pembaca website kita dapat berhubungan dengan kita [7].

JORAPI : Journal of Research and Publication Innovation
Vol. 1, No. 2, April 2023 **ISSN : 2985-4768**
Halaman : 285 - 290



Gbr 7 Halaman Kontak

Berdasarkan keterangan diatas yaitu kami menggunakan uji coba dengan Black box yang dimana dari pengujian Black Box pada Perancangan sistem informasi produk furniture berbasis web pada toko kusfurniture bahwa secara keseluruhan tampilan hasil pengujian dapat berjalan dengan baik atau berhasik. Karena secara fungsional sistem sudah dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Kemudian dari hasil data percobaan ini sudah cukup baik, maka disini Web pada produk took kusfurniture ini berjalan dengan bagus [8].

a. Black bock HomePage

Tbl 1 Black box About

No	Case	Test Case	Hasil	Keterangan
1	Akses Website	Klik Link Website	Jika anda mengakses Link pada website anda akan langsung masuk kepada homePage	Selesai

b. Black Box Halaman Utama

Tbl 2 Black box Menu

No	Case	Test Case	Hasil	Keterangan
1	Halaman Utama	Klik About	Jika anda klik About pada halama Utama maka anda akan dilihatkan sebuah profil yang mengenai tentang perusahaan tersebut	Selesai
2	Halaman Utama	Menu	Jika anda klik menu pada halaman utama maka anda akan muncul sebuah menu atau katalog yang akan memperlihatkan barang barang pada toko furniture tersebut	Selesai
3.	Halaman Utama	Kontak	Jika anda klik kontak pada halaman utama maka anda dapat mengakses kontak yang tersedia pada halaman tersebut	Selesai

c. Black Box Halaman kontak

Tbl 3 Black Box Kontak

No	Case	Test Case	Hasil	Keterangan
1	Halaman Kontak	Klik Addres	Jika anda klik addres maka anda akan terhubung langsung kealamat lokasi Workshop dan dibawa melalui google Maps	Selesai
2	Halaman Kontak	Klik Bussines	Jika anda klik pada Business maka anda ada 2 pilihan yaitu ada business menghubungi via Whatsapp dan Email jika anda memilih Whatsapp maka anda langsung dibawa ke Whatsapp dan jika anda memilih kepada email, maka anda akan dibawa ke Email untuk menghubungi admin melalui email	Selesai
3.	Halaman Kontak	Klik Social	Jika anda klik pada social maka anda akan melihat Instagram pada toko furniture tersebut dan akan dibawa ke Instagram untuk melihat conntoh contoh pengkerjaan yang sudah selesai dan di posting pada Instagram tersebut	Selesai

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan dan selama merancang sistem informasi penjualan furniture berbasis web, maka penulis mengambil kesimpulan :

a. Dengan mengaplikasikan sistem penjualan berbasis web KusFurniture dapat melakukan promosi atau pengenalan produk - produk yang ada secara efisien dan efektif.
b. Dengan adanya sistem Informasi penjualan secara online pada KusFurniture, memudahkan bagi pelanggan untuk dapat memesan produk secara online sehingga pelanggan tidak perlu datang langsung ke Workshop.

Adapun beberapa saran untuk sistem ini sebagai berikut :

a. Bagi peneliti lain yang meneliti sistem informasi penjualan furniture berbasis web terus mengembangkan dan juga memperkuat sistem keamanan agar sistem

informasi yang ada tidak disalah gunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab.

b. Sebaiknya KusFurniture bekerja sama dengan pihak bank, sehingga proses pembayaran dapat dilakukan secara online.
c. Dalam segi informasi yang disajikan mungkin belum sepenuhnya sempurna, oleh karena itu, ada baiknya dengan menambah beberapa informasi yang lebih lengkap dan aktual seperti model dan jenis dari furniture yang lebih variatif.

DAFTAR PUSTAKA

[1] M. H. Ekasari *Et Al.*, "Aplikasi Perhitungan Poin Pelanggaran Siswa Berbasis," Vol. 3, No. 2, Pp. 157–162, 2022.

[2] R. A. Sagita And H. Sugiarto, "Penerapan Metode Waterfall Pada Sistem Informasi Penjualan Furniture Berbasis Web," *Netw. Secur.*, Vol. 5, No. 4, P. 13, 2016, [Online]. Available: Https://Www.Cliffedekkerhofmeyr.Com/Export/Sites/Cdh/En/Practice-Areas/Downloads/Employment-Strike-Guideline.Pdf.

[3] F. Yanti And J. Sutresna, "Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Customer Terbaik Menggunakan Metode Wp," *J. Artif. Intell. Innov. Appl.*, Vol. 1, No. 2, Pp. 90–95, 2020.

[4] W. Waileruny, T. Kesaulya, And Y. M, "Analisis Usaha Perikanan Pancing Tuna Di Kecamatan Amahai Kabupaten Maluku Tengah," *Trit. J. Manaj. Sumberd. Perair.*, Vol. 18, No. 1, Pp. 38–46, 2022, Doi: 10.30598/Tritonvol18issue1page38-46.

[5] N. Ratama, S. Mulyati, T. Informatika, And U. Pamulang, "Pemanfaatan Internet Dalam Pengembangan Materi Pembelajaran Pada Guru Mi Hidayatull," Vol. 1, No. 2, 2022.

[6] M. B. S. Junianto, H. Ardiansyah, And ..., "Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Pengaman Dokumen Dengan Metode Algoritma Xor Dan Aes Berbasis Web (Studi Kasus: Bimbingan Belajar Matriks Pamulang)," *Joaiia J. ...*, Vol. 1, No. 2, Pp. 61–66, 2020.

[7] M. Css, D. A. N. Html, And D. I. Sma, "Workshop Pembuatan Portofolio Berbasis Web Dengan," Vol. 1, No. 2, Pp. 85–89, 2022.

[8] D. Hamidin, Santoso, And P. Mutianingsih, "Rancang Bangun Aplikasi Warehouse Berbasis Web Terintegrasi Dengan Qrcode," *J. Tek. Inform.*, Vol. 10, No. 3, Pp. 24–30, 2018.