

# SISTEM INFORMASI PENJUALAN *HANDPHONE* PADA *PARINDO CELL*

Ade Adji Wijaya<sup>1)</sup>,

<sup>1)</sup>Teknik Informatika, STMIK Widya Cipta Dharma  
<sup>1)</sup>Jl. M. Yamin No.25, Samarinda, 75123  
E-mail : ade.adji@gmailcom<sup>1)</sup>

## ABSTRAK

*Website* adalah sebuah tempat di internet dimana bisa menempatkan informasi sehingga siapa saja di dunia ini dapat mengunjunginya. *Parindo Cell* adalah sebuah *counter handphone* yaitu sebuah toko yang menjual peralatan *handphone* maupun *accessories handphone* yang merupakan usaha dari CV Ponselindo, merasa perlu untuk memastikan bahwa penjualan sudah berjalan sesuai dengan sasaran yang di inginkan *counter* dan memuaskan para konsumen dalam melaksanakan jual beli *handphone*. maka penulis membuat suatu penelitian bagaimana Membangun sistem informasi penjualan *handphone* pada *Parindo Cell*, yang ada di dalamnya mencakup tentang profil *Parindo Cell* Samarinda.

Adapun metode pengumpulan data terdiri dari studi pustaka dan studi lapangan, untuk studi lapangan merupakan wawancara, *observasi*, studi pustaka dan dokumentasi. untuk mencapai tujuan tersebut penulis menggunakan beberapa alat bantu yang di gunakan *Flowchart*, *Sitemap* (Peta Situs) serta *Software* yaitu ; paket Xampp sebagai paket dari *web server apache*, *php* dan *database mysql*, *macromedia dreamweaver MX* sebagai editor *web*, *Adobe Photoshop CS* sebagai editor gambar,

Hasil dari sistem informasi penjualan *handphone* pada *parindo Cell* ini adalah memberikan *Parindo Cell* media yang bisa di jadikan akses cepat bagi konsumen, Untuk mengetahui *handphone* terbaru yang sedang dijual di *Parindo Cell*.

**Kata Kunci:** *Sistem informasi, Penjualan, Parindo Cell*

---

## 1. PENDAHULUAN

Di era teknologi informasi yang semakin maju, internet sudah tidak asing lagi bagi masyarakat. Hadirnya jaringan internet telah melahirkan bidang baru yang potensial dilihat dari berbagai aspek. Banyak masyarakat menggunakan fasilitas internet untuk melakukan berbagai transaksi, seperti halnya transaksi penjualan. Seiring telah disahkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang menjelaskan diperbolehkannya transaksi melalui elektronik, maka ini merupakan dasar utama, bahwa transaksi penjualan melalui media internet diperbolehkan di Indonesia yang mempunyai badan hukum.

*Parindo Cell* adalah sebuah *counter handphone* yaitu sebuah toko yang menjual peralatan *handphone* maupun *accessories handphone* yang merupakan usaha dari CV Ponselindo, merasa perlu untuk memastikan bahwa penjualan sudah berjalan sesuai dengan sasaran yang di inginkan *counter* dan memuaskan para konsumen dalam melaksanakan jual beli *handphone*.

Pembuatan sistem informasi untuk *Parindo Cell* ini dilatar belakangi oleh tidak adanya media yang bisa di jadikan akses cepat bagi konsumen, Untuk

mengetahui *handphone* terbaru yang sedang dijual di *Parindo Cell*.

Atas pertimbangan di atas maka penulis membuat suatu penelitian bagaimana Membangun sistem informasi penjualan *handphone* pada *Parindo Cell*, yang ada di dalamnya mencakup tentang profil *Parindo Cell* Samarinda.

## 2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

### 1. Rumusan Masalah

Dari permasalahan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana membangun sistem informasi penjualan *handphone* pada *Parindo Cell* berbasis *web*”.

### 2. Batasan Masalah

Untuk menghasilkan sistem informasi yang sesuai dengan harapan, maka peneliti menyusun sistem ini sebagai sebuah sistem yang berlaku pada jaringan internet yang terdiri atas batasan masalah sebagai berikut :

#### a. Halaman User (*Front End*)

1. Melihat Informasi dan memilih produk produk yang dijual
2. Melihat Profil *Parindo Cell*, yaitu halaman yang terdiri dari Sejarah Perusahaan serta Visi dan Misi Perusahaan

3. Melihat Tata Cara Belanja, yaitu halaman yang terdiri dari Cara Berbelanja serta Syarat dan Ketentuan dalam pembelian *handphone*
  4. Melihat artikel mengenai seputar *handphone*
  5. Melihat dan mengisi Testimoni
  6. Login dan registrasi, serta update data pelanggan
  7. Melihat *history* belanja
  8. Dapat melakukan konfirmasi pembayaran dengan masuk ke area *history* transaksi
- b. Halaman Admin (*Back End*)**
1. Data *admin*, yaitu halaman dimana *admin* dapat merubah, menambahkan, serta menghapus data *admin*
  2. Input data produk-produk *handphone*
  3. Input data ongkos kirim
  4. Dapat menghapus data pelanggan
  5. Melihat *history* transaksi pelanggan dan melakukan konfirmasi pesanan
  6. Input artikel mengenai seputar *handphone*
  7. Dapat menghapus testimoni pelanggan

### 3. BAHAN DAN METODE

#### 1. Bahan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Parindo Cell II : Jl. Gerbang Dayaku Samarinda Seberang. Adapun waktu yang dibutuhkan untuk penelitian ini yaitu kurang lebih sekitar 4 bulan, mulai tanggal 7 November 2011 - 7 Februari 2012.

#### 2. Metode Pengumpulan Data

Untuk kejelasan dan kemudahan dalam rangkaian kegiatan penelitian serta untuk menghindari terjadinya kesalahan, maka metode penelitian yang diterapkan oleh peneliti didasarkan kepada metode-metode penelitian yang sudah umum, yaitu:

##### a. Wawancara (*interview*)

Penulis melakukan wawancara atau tanya jawab langsung kepada unsur-unsur penggerak sistem atau pegawai yang terlibat, guna mendapatkan informasi yang menunjang dan melengkapi bahan untuk penyusunan laporan.

##### b. Pengamatan (*observasi*)

Observasi dilakukan untuk membuktikan hasil yang didapat dari kegiatan wawancara dan studi putaka benar-benar mencerminkan kegiatan operasi pekerjaan yang sebenarnya. Disamping itu penulis dapat mengetahui data-data yang ada, pihak-pihak yang terlibat langsung, aliran proses, kendala-kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan proses pekerjaan yang berhubungan dengan perancangan sistem. Serta penulis juga dapat menganalisa apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem.

##### c. Studi Pustaka

Penulis mempelajari dan menggunakan *literatur-literatur* yang berkenaan dengan materi-materi penelitian, baik berupa buku-buku maupun diktat dan situs-situs di *internet* yang memberikan informasi yang dibutuhkan dalam melengkapi bahan materi penulisan laporan. Studi ini dimaksudkan agar pembahasan dalam penulisan

tidak menyimpang dari teori yang sebelumnya telah ada dan diakui kebenarannya

### 3. Analisis

#### a. Analisis data

Analisis data yaitu analisis mengenai apa saja yang akan diproses, baik itu sebagai masukan, proses maupun keluaran. Data yang akan diolah, bersumber dari data yang terkumpul pada proses observasi.

#### b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah analisis yang mendefinisikan apa yang harus ada disebuah sistem dengan kebutuhan setiap *user*. proses observasi dan wawancara akan memberikan gambaran mengenai kebutuhan sistem secara jelas, kebutuhan sistem ini akan berhubungan dengan kebutuhan admin selaku pengelola *web* sistem informasi dan kebutuhan *user* sebagai pengguna.

#### c. Analisis User

*User* sebagai pengguna akhir tentunya tidak hanya satu orang, *user* bisa lebih dari satu dan didalamnya bisa terdapat super *user* atau biasa disebut admin. Untuk mengetahui kebutuhan tersebut dibutuhkan analisis *user*.

#### d. Analisis Informasi

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui informasi apa saja yang ingin di sajikan melalui sistem informasi yang akan dibuat, kebutuhan akan informasi ini dapat dikumpulkan melalui wawancara dan observasi.

#### e. Analisis Teknologi

Analisis Teknologi adalah analisis untuk mengetahui segi perangkat lunak (*software*), maupun perangkat keras (*hardware*) dalam membuat sebuah sistem informasi.

#### f. Analisis Sistem

Analisis sistem dimaksudkan untuk mengidentifikasi masalah pada sistem yang berjalan sebelumnya, kemudian menganalisa kekurangan yang ada pada sistem tersebut dan mencari solusi untuk perbaikan sistem yang baru. Solusi inilah yang kemudian akan diterapkan pada sistem informasi yang dibuat.

### 4. Desain Sistem

Untuk memberikan gambaran tentang sistem yang akan dibuat dengan menggunakan desain sistem, adapun alat bantu yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

1. *Flowchart*
2. Peta Situs (*site map*)
3. Desain *Layout*
4. Desain *Database*
5. Desain *Input*
6. Desain *Output*

### 5. Pengujian Sistem

#### 1. Pengujian Sistem Metode *Beta*

Pengujian *beta* merupakan pengujian yang dilakukan secara subjektif yang diuji langsung dari pengisian kuisisioner yang diisi oleh 3 (tiga) jenis responden yang terdiri dari 5 (satu)

pengunjung, 1 (satu) admin, 1 (satu) pimpinan. Hasil kuisioner dapat dilihat pada halaman lampiran. Berdasarkan data hasil kuisioner, dicari *persentase* dari masing-masing jawaban dengan menggunakan rumus:

$$Y = P/Q * 100\%$$

**Keterangan:**

Y = Nilai persentase

P = Banyaknya jawaban responden

Q = Total Jumlah jawaban responden

2. Pengujian Sistem Metode *Black box*

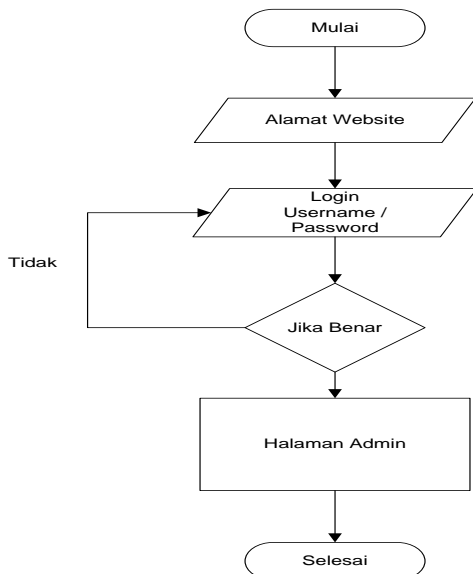
Setelah melakukan pengimplementasian aplikasi perangkat lunak, kegiatan selanjutnya adalah pengujian sistem yang telah dibangun. Pengujian ditujukan untuk menemukan kesalahan-kesalahan pada sistem dan memastikan sistem yang dibangun telah sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya. Pengujian sistem yang dibangun ini menggunakan metode pengujian *black box*. Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang dibuat.

Pengujian *black box* digunakan untuk mendemonstrasikan fungsi *software* yang dioperasikan; apakah *input* diterima dengan benar, dan *ouput* yang dihasilkan benar apakah integritas informasi eksternal terpelihara.

4. RANCANGAN SISTEM/APLIKASI

1. *Flowchart Admin*

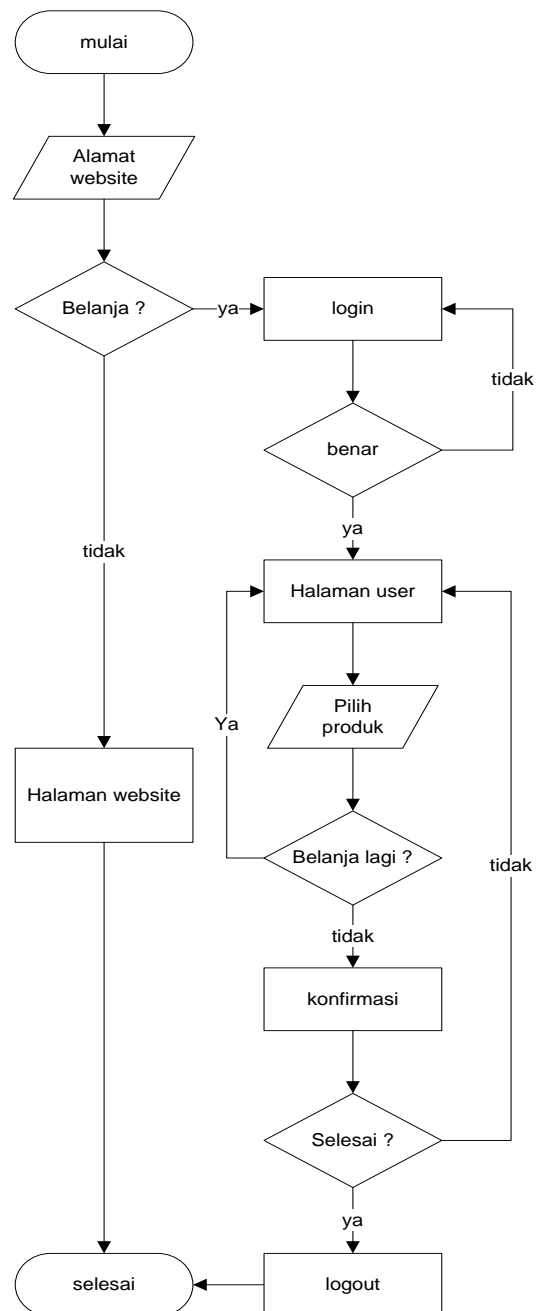
*Flowchart admin* adalah alat untuk menjelaskan alur proses yang ada pada sistem *admin* tersebut. Pada *Flowchart admin*, dimulai dengan menuliskan alamat *website* kemudian *user admin* akan diberikan *form login* untuk diisi dengan nama *user* dan *password*. Apabila nama *user* dan *password* benar maka dapat masuk ke dalam menu *administrator*. Dalam menu *administrator* terdiri dari tata cara belanja, artikel panduan belanja dan testimoni.



Gambar 1. *Flowchart Admin*

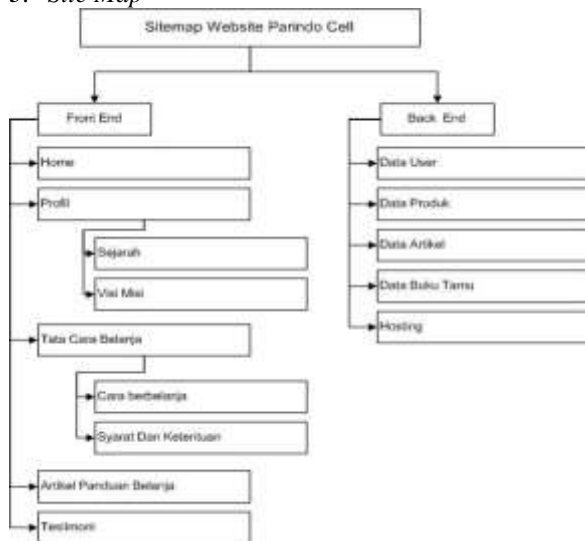
2. *Flowchart User*

Pada *Flowchart* pengunjung, hal yang perlu dilakukan pengunjung pertama kali adalah memasukkan alamat *url* dari *website Counter Parindo Cell* dalam *address bar browser*, kemudian *browser* akan memanggil data dari *server / hosting website Counter Parindo Cell* sehingga *server/hosting* akan memberikan halaman halaman muka atau halaman utama *website Counter Parindo Cell*. Setelah pengunjung mendapatkan halaman utama atau halaman muka *website Counter Parindo Cell* maka pengunjung dapat melihat semua informasi yang diberikan pada *website Counter Parindo Cell*, apabila pengunjung sudah mendapatkan informasi dapat keluar dari sistem *website Counter Parindo Cell*.



Gambar 2. *Flowchart User*

### 3. Site Map



Gambar 3. Flowchart Pakar

## 5. IMPLEMENTASI

### 1. Hasil Analisis

#### 1) Analisis Data

Adapun data data yang akan diolah baik sebagai *input* maupun *output* adalah data data berikut :

- Data profil dan kontak *Counter Parindo Cell*
- Data Produk yang sedang dijual beserta harganya
- Data tata cara jual beli *Handphone*. di *Counter Parindo Cell*
- Data kunjungan *website*
- Data pesan dalam buku tamu
- Data Promosi *Counter*

#### 2) Analisis Kebutuhan

- Pengunjung *web (user)*
  - Mendapatkan Informasi profil dan kontak dari *Counter Parindo Cell*
  - Mendapatkan Informasi produk yang sedang dijual oleh *Counter Parindo Cell*
  - Mendapatkan informasi tata cara jual beli *handphone*. di *Counter Parindo Cell*
- Admin* dan pemilik *web (Pimpinan)*
  - Mendapatkan informasi mengenai berapa banyak *user* yang sudah berkunjung pada *website Counter Parindo Cell*
  - Dapat menggali informasi ketertarikan pengunjung melalui fitur buku tamu dan polling.
  - Dapat mengelola data produk
  - Dapat mengelola data promosi *Counter*

#### 3) Analisis User

*User* yang akan terlibat dalam menggunakan sistim ini adalah :

- Pengunjung  
Pengunjung adalah pemakai internet
- Admin* dan pimpinan (Pemilik *Web*)  
*Admin* adalah petugas yang ditunjuk oleh *Counter Parindo Cell* untuk melakukan upaya perawatan dan perbaruan data *web Parindo Cell*.

#### 4) Analisis Informasi

- Data profil yang meliputi informasi sejarah *Counter Parindo Cell*, layanan yang diberikan oleh *Counter Parindo Cell*, Syarat dan Perjanjian beli pada *Counter Parindo Cell* dan Kontak *Counter Parindo Cell* yang dapat dihubungi, disajikan dalam halaman-halaman statis untuk pengunjung.
- Data Produk yang sedang dijual beserta harga harganya dalam halaman dinamis berbentuk tabulir disajikan untuk pengunjung.
- Data kategori produk, data produk unggulan disajikan dalam bentuk kolomnar .
- Data kunjungan *website* dalam bentuk tabulir untuk pemilik *web*
- Data buku tamu disajikan secara tabulir untuk *admin* dan pemilik *web*

#### 5) Analisis Teknologi

##### a. Hardware

- Processor Intel Core Duo 2 Ghz.
- Ram 1 Gb.
- Hard Disk Kapasitas 80 Gb.
- Vga Card 32 Mb dengan resolusi 1024 x 768 pixel.
- Mouse PS/2 dan Keyboard PS/2

##### b. Software

- Sistem Operasi Windows XP
- Microsoft Office 2007
- DreamweaverMX
- Apache Uniserver
- Mozilla FireFox, internet Explorer, opera, google chrome dan safari sebagai *web browser* menjalankan *program*

Hasil perancangan sistem menggunakan Macromedia Dreamweaver MX dan Xampp, Rancangan Database kemudian akan wujudkan pada tabel-tabel MySQL sesuai kebutuhan.



Gambar 4. Tampilan utama Website

Pengujian sistim metode beta Halaman Pengunjung  
Pengujian beta merupakan pengujian yang dilakukan secara subjektif yang diuji langsung dari pengisian kusioner yang diisi oleh 10 orang responden pengunjung umum. Hasil kusioner dapat dilihat pada halaman lampiran. Berdasarkan data hasil kusioner, dicari

persentase dari masing-masing jawaban dengan menggunakan rumus:

$$Y = P/Q * 100\%$$

Keterangan :

Y = Nilai persentase

P = Banyaknya jawaban responden tiap soal

Q = Jumlah responden

Berikut pertanyaan dan hasil pengujian *web* dilakukan terhadap beberapa responden dapat ditunjukkan pada tabel :

Tabel 1 Tabel Pengujian

No	Pertanyaan Pengujian	Pilihan Jawaban Pengujian			
		A	B	C	D
1	Apakah design interface (tampilan) pada <i>web</i> berorientasi pada kebutuhan <i>user</i> ?	Sesuai	Cukup Sesuai	Tidak Sesuai	Tidak Tahu
	<i>Jumlah Jawaban Responden</i>	9	1	0	
2	Menurut anda Apakah <i>web</i> mudah digunakan ?	Mudah	Sedang	Sulit	Tidak tahu
	<i>Jumlah Jawaban Responden</i>	9	1	0	
3	Apakah bahasa penyajian isi informasi dalam <i>web</i> sangat jelas ?	Jelas	Kurang jelas	Tidak jelas	Tidak tahu
	<i>Jumlah Jawaban Responden</i>	8	2	0	0
4	Apakah <i>Website</i> ini sudah bisa membantu <i>user</i> untuk melakukan pembelian <i>Handphone</i> . secara <i>online</i> ?	Ya, Bisa	Cukup Bisa	Tidak Bisa	Tidak tahu
	<i>Jumlah Jawaban Responden</i>	10	0	0	
5	Apakah menu-menu yang ada sudah bisa digunakan dengan baik oleh <i>user</i> ?	Ya, semua	Ya, sebagian	Tidak semuanya	Tidak tahu
	<i>Jumlah Jawaban Responden</i>	10	0	0	0
6	Bagaimana <i>layout</i> (tata letak) dan <i>Content</i> (isi) <i>web</i> apakah mudah dipahami <i>user</i> ?	Mudah	sedang	Sulit	Tidak Tahu
	<i>Jumlah Jawaban Responden</i>	8	2	0	0
7	Apakah dalam tahap pengujian menggunakan <i>webbrowser</i> yaitu Mozilla Firefox, <i>Website</i> dapat berjalan dengan baik dan tidak ditemukan masalah/kendala?	Baik	Cukup Baik	Tidak sesuai	Tidak Tahu
	<i>Jumlah Jawaban Responden</i>	5	5	0	0
8	Apakah akses loading (kecepatan) <i>web</i> waktu pertama kali anda masuk kehalaman index (awal) cepat ?	Cepat	Sedang	Lambat	tidak tahu
	<i>Jumlah Jawaban Responden</i>	5	5	0	0
9	Apakah <i>Website</i> sudah dapat diakses secara <i>online</i> dari manapun ?	Ya, semua	Ya, sebagian	Tidak semuanya	Tidak tahu
	<i>Jumlah Jawaban Responden</i>	10	0	0	0
10	Apakah Fasilitas interaksi antara <i>web</i> dan <i>user</i> (pengguna) dapat dipahami dengan baik ?	Baik	Sedang	Kurang	Tidak baik
	<i>Jumlah Jawaban Responden</i>	10	0	0	0

Tabel 2 JumlahNilai Jawaban Responden

No	Nama Responden	Jumlah Jawaban			
		A	B	C	D
1	Ismaniah	9	1	0	0

2	Syamsiah	10	0	0	0
3	Rani Sulastr	9	1	0	0
4	Annisa Rahmah	9	1	0	0
5	Yuliana	8	2	0	0
6	Agus Harianto	8	2	0	0
7	Willy Wicaksana	8	2	0	0
8	Raihan Efendy	6	4	0	0
9	Raditya	8	2	0	0
10	Dedi Wahyudi	7	3	0	0
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>82</b>	<b>18</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

Keterangan :

Ini adalah jumlah hasil jawaban responden :

Jumlah Jawaban Mengatakan Sesuai (A) : 82

Jumlah Jawaban Mengatakan Sedang (B) : 18

Jumlah Jawaban Mengatakan Tidak Sesuai (C) : 0

Jumlah Jawaban Mengatakan Tidak Tahu (D) : 0

Jumlah Kuesioner : 10

Jumlah Responden : 10

JPN (%) : Jumlah Nilai Persentasi

$$JNP (\%) = \frac{\text{Jumlah nilai Responden}}{\text{kusioner}} \times \text{jumlah Responden}$$

Jumlah Jawaban Mengatakan Sesuai (A) :  $\frac{82}{10} \times 10$

= 82 %

Jumlah Jawaban Mengatakan Sedang (B) =  $\frac{18}{10} \times 10$

= 18 %

Dari hasil pengujian beta yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa *Website* Parindo Cell, tampilannya sudah baik, mudah dipelajari, cukup mudah digunakan, informasi yang digunakan cukup akurat , dapat membantu mengelola Interaksi antara *web* dengan *user* dan sesuai dengan kebutuhan *user*.

## 6. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dari masing-masing bab dan hasil pembahasan maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya *Website* ini, maka dapat memudahkan masyarakat baik pelanggan maupun calon pelanggan untuk melihat produk terbaru yang ditawarkan maupun pembelian produk dengan sistem *order* pada Parindo Cell.
2. *Website* ini dapat menjadi jalur promosi secara luas, sehingga mampu meningkatkan jumlah pelanggan Parindo Cell.

## 7. SARAN

Dari pembahasan dan kesimpulan maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. *Website* Parindo Cell ini selanjutnya bisa dikembangkan dengan tambahan integrasi *social network*.
2. Pengembangan pada *Website* Parindo Cell dapat pula dilakukan dengan menambahkan produk selain *handphone*, misalnya *acesoris*.

3. *Website* ini perlu dikembangkan kedalam versi wap, sehingga memudahkan pelanggan maupun calon pelanggan dalam mengakses informasi menggunakan perangkat *mobile*.

## 8. DAFTAR PUSTAKA

### Buku:

- Anhar , 2010, *Panduan Menguasai PHP & MySQL Secara Otodidak*, Jakarta : Mediakita
- Dwicahyanto, Budi,2004, *Membangun Aplikasi Handphone dengan FBUS dan Visual Basic*, Andi & X -Oerang Technology : Yogyakarta.
- Oktavian, Diar Puji, 2010, *Menjadi Programmer Jempolan Menggunakan PHP*, MediaKom : Yogyakarta
- Prasetya, Kurniawan, 2007, *Membuat Blog Menggunakan Wordpress*, PT Elex Media Komputindo : Jakarta
- Ramadhan, Arief, 2006, *Pemrograman web menggunakan HTML, CSS, JavaScript*, PT.Elex Media Komputindo : Jakarta

- Rangkuti, Freddy, 2009, *Strategi Promosi yang Kreatif & Analisis Kasus Integrated Marketing Communication*,PT Gramedia Pustaka Utama: Jakarta
- Sulistiyawan, Rubianto, Rahmad Saleh,2008, *Modifikasi Blog Multiply dengan CSS*. PT.Elex Media Komputindo : Jakarta
- Sunyoto, M.Kom, 2007, *AJAX Membanguni Web dengan Teknologi Asynchronouse Javascript & XML*, Yogyakarta : Andi.
- Supardi,Yuniar, 2009, *Aplikasi Populer Handphone*, PT.Elex Media Komputindo : Jakarta
- Sutisna, Dadan, 2007, *7 Langkah Mudah Menjadi Webmaster*, Media Kita : Jakarta
- Wahyudi, Hendra, 2008, *VB 2008 untuk Berbagai Keperluan Pemrogaman*, PT.Elex Media Komputindo : Jakarta *PHP*.