
**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TANAMAN
AQUASCAPE BERBASIS WEB PADA CHYNZA FARM**
Ruslan, M.Yazed Vebriandi, Ahmad Reza

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TANAMAN AQUASCAPE BERBASIS WEB PADA CHYNZA FARM

Ruslan¹⁾, M.Yazed Ve briandi²⁾, Ahmad Reza³⁾
 ruslankaswari@gmail.com¹⁾, yazed@stmikmbcpalembang.ac.id²⁾, zharezhachynza@gmail.com³⁾
¹⁾AMIK SIGMA, ²⁾³⁾STMIK MBC Palembang

Abstrak

Chynza Farm adalah farm tanaman aquascape pertama yang ada di kota Palembang. Sejak didirikan pada tahun 2019, farm ini telah memasarkan berbagai jenis tanaman Aquascape mulai dari Monte Carlo, Java Moss, Anubias Sp, dan lain-lain. Sebelumnya Chynza Farm hanya memasarkan produknya di toko online lokal seperti Facebook Marketplace dan OLX. Banyak pelanggan yang merasa kesulitan menghubungi Owner, sehingga perkembangan usaha Farm juga ikut terhambat. Untuk mengatasi masalah tersebut maka dirancanglah system informasi berbasis web dengan menggunakan salah satu CMS (Content Management System) yaitu Wordpress. Website ini digunakan menyampaikan informasi seputar artikel yang berkaitan dengan aquascape, produk yang dijual oleh Chynza Farm, dan info lengkap tentang owner. Hasil penelitian ini adalah website e-commerce. Tahapan pembuatan website ini menggunakan metode Waterfall dengan pengujian website menggunakan BlackBox. Hasil dari pengujian menyatakan website Chynza Farm sangat menarik, menu pada website berjalan dengan baik sebagai mana mestinya, pengguna bisa dengan mudah menghubungi owner, jarak jangkau konsumen baru terbuka luas, dan informasi berguna bagi konsumen.

Kata Kunci : Chynza Farm, CMS, Website

Abstract

Chynza Farm is the first aquascape plant farm in Palembang. Since its establishment in 2019, this farm has marketed various types of Aquascape plants ranging from Monte Carlo, Java Moss, Anubias Sp, and others. Previously, Chynza Farm only marketed its products in local online stores such as Facebook Marketplace and OLX. Many customers find it difficult to contact the Owner, so that the development of the Farm business is also hampered. To overcome this problem, a web-based information system was designed using one of the CMS (Content Management Systems), namely WordPress. This website is used to convey information about articles related to aquascape, products sold by Chynza Farm, and complete information about the owner. The result of this research is an e-commerce website. The stages of making this website use the Waterfall method with website testing using BlackBox. The results of the test state that the Chynza Farm website is very attractive, the menu on the website works well as it should, users can easily contact the owner, the reach of new consumers is wide open, and information is useful for consumers.

Index Terms : Chynza Farm, CMS, Website

I. PENDAHULUAN

Ditengah Pandemi Covid 19 ini kegiatan transaksi sangat sulit dilaksanakan, terutama melalui cara-cara tradisional seperti bertatap muka langsung. Dengan era indusritri 4.0 seharusnya kegiatan bertransaksi bisa memudahkan pedagang untuk menjual produknya. Salah satu cara yang bisa dicoba ialah dengan menjual produk secara online dengan e-commerce.

Chynza Farm adalah farm yang didirikan pada akhir tahun 2019 oleh Rhobel Chynza. Didalam prosesnya Owner mengalami banyak sekali cobaan, salah satunya ialah cara pemasarannya. Sebelumnya Owner telah mencoba memasarkan produknya di marketplace seperti Bukalapak dan Shoppe dan ternyata untuk menjual produk harus bersaing dengan toko-toko lain yang sudah lama

berdiri dengan harga yang jauh lebih murah dari produk yang ia jual. Untuk itu penulis berinisiatif untuk membuat website e-commerce sendiri. Dimana, Owner Chynza Farm dapat leluasa memasarkan produknya sendiri tanpa gangguan dari toko lain.

Seiring dengan kemajuan teknologi terutama di bidang perkembangan website, membuat sebuah website bukanlah suatu hal yang sulit lagi bagi banyak orang. Salah satu yang bisa dimanfaatkan adalah CMS (Content Management System), dan salah satu CMS yang terkenal dan mudah untuk membuatnya adalah wordpress, karena wordpress merupakan jenis website yang berbasis open source, sehingga banyak orang yang akan mengembangkan website jenis ini dan ini bisa menjadi reverensi yang baik bagi orang yang akan membuat website wordpress.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka judul yang diambil adalah “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TANAMAN AQUASCAPE BERBASIS WEB PADA CHYNZA FARM”.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem Informasi

Menurut Romney (1997:16), Sistem informasi adalah cara untuk memasukan, mengumpulkan, menyimpan serta mengolah data dan terorganisir dengan cara sebagai mengelola, menyimpan, melaporkan serta mengendalikan informasi dengan cara organisasi agar dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Menurut Gordon B. Davis (1991: 91), Sistem informasi merupakan sistem yang menerima input data dan instruksi, mengolah data yang sesuai dengan instruksi serta mengeluarkan hasilnya.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah cara mengumpulkan data hingga mengolah data untuk menghasilkan sebuah output.

2.2 Penjualan

Menurut Swastha (2001:8) penjualan adalah ilmu dan seni mempengaruhi pribadi yang dilakukan oleh penjualan untuk mengajak orang lain agar bersedia membeli barang atau jasa yang

ditawarkan. Jadi dengan adanya penjualan dapat terciptakan suatu proses pertukaran barang atau jasa antara penjual dan pembeli.

Menurut Hanafie (2010:210), Penjualan merupakan bagian integral dari fungsi pertukaran. Bagi produsen, memutuskan kapan untuk menjual merupakan bahan pertimbangan pokok dalam pemasaran.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa penjualan adalah pendapatan yang berasal dari penjualan produk perusahaan yang didapat melalui proses pertukaran barang atau jasa yang merupakan bahan pertimbangan pokok dalam pemasaran.

2.3 Aquascape

Menurut Yuni (2009), Aquascape merupakan teknik mendekorasi akuarium menggunakan aksesoris seperti kerikil, batu, pasir, tanaman hidup/imitasi yang mem membuat seolah berada di habitat asli.

Menurut Widjaja (2013), Aquascape merupakan taman alami yang berada didalam air, namun bukan hanya sekedar hiasan banyak hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatannya seperti ukuran akuarium dan media yang digunakan dalam pembuatan aquascape.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa Aquascape adalah seni yang mengatur ekosistem dalam air baik itu tanaman, air, batu, karang, kayu, dan yang lainnya di dalam media kaca atau akrilik, berbentuk kotak kaca mau pun bentuk lainnya yang serupa akuarium.

2.4 Website

Menurut Bekti (2015:35), Website merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

Menurut Hidayatullah (2014:1), Web dapat diartikan sekumpulan halaman yang berupa laman yang berisi informasi dalam

bentuk data digital baik itu berupa text, gambar, animasi, video, dan audio lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa website adalah kumpulan dari halaman – halaman situs, yang terangkum dalam sebuah domain atau subdomain yang berada di dalam Internet.

2.5 Metodologi Waterfall

Menurut Pressman (2015:42), model waterfall adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software.

Menurut Ian Sommerville (2011,30), metode Waterfall memiliki tahapan utama dari Waterfall model yang mencerminkan aktifitas pengembangan dasar.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa metode waterfall adalah metode yang paling dasar dan sistematis dalam pembangunan website.

2.6 Unified Modeling Language (UML)

Menurut Nugroho (2010:6), UML (Unified Modeling Language) adalah perangkat lunak yang berparadigma “berorientasi objek”. Pemodelan (modeling) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami.

Menurut Alim (2012:30), Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa standar yang digunakan untuk menulis blueprint perangkat lunak. UML dapat digunakan untuk memvisualisasi, menspesifikasikan, membangun, dan mendokumentasikan artifak dari sistem perangkat lunak.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa UML adalah bahasa yang digunakan untuk pemodelan dari sistem perangkat lunak.

2.7 Content Management System (CMS)

Menurut Sarwandi (2016 : 2), CMS adalah perangkat lunak yang digunakan untuk menambahkan atau memanipulasi (mengubah) isi suatu situs web.

Menurut Heryana (2017:69), CMS adalah sistem bisa membantu untuk mengelola mengontrol dan menerbitkan informasi dengan efektif, mudah, dinamis dan memiliki fleksibilitas yang tinggi.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa CMS adalah perangkat lunak yang memudahkan dan mempermudah dalam perancangan suatu website.

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober 2020 sampai dengan Januari. Lokasi penelitian di adalah Chynza Farm, yang berlokasi di Jl. Palem IV No. 11 RT.29 Rw 12 komplek Pusri, Sako Baru, Kec. Sako, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30161.

3.2 Hardware dan Software

Hardware yang digunakan dalam perancangan dan pengumpulan data antara lain; seperangkat PC, Ultrabook Dell Vostro 5470, Smartphone Redmi Note 3 Pro, Router Wifi, dan Printer.

Sedangkan Software yang digunakan antara lain; XAMPP, CMS Wordpress, OLX, Facebook, Whatsapp, Photoshop.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data penelitian, penulis menggunakan penelitian Kualitatif sebagai acuan, terdapat 2 teknik yang diambil, antara lain :

1) Observasi

Penelitian dilakukan dengan cara melihat situasi tempat penelitian secara langsung. Informasi yang diperoleh dari hasil observasi adalah tempat, pelaku, kegiatan atau peristiwa, dan waktu.

2) Dokumen

Peneliti juga mengumpulkan berkas transaksi berupa chat antara pelaku bisnis dan pelanggan. Tak lupa juga

foto-foto produk yang pernah di pasarkan.

3.4 Analisa Permasalahan

Untuk mengatahui permasalahan yang terjadi pada Chynza Farm, maka penulis menggunakan kerangka Analisis SWOT (Strengths/kekuatan, Weaknesses/kelemahan, Opportunities/peluang, dan Threats/ancaman). Adapun permasalahan yang ada dengan menggunakan kerangka SWOT adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Tabel Analisis SWOT Pada Chynza Farm

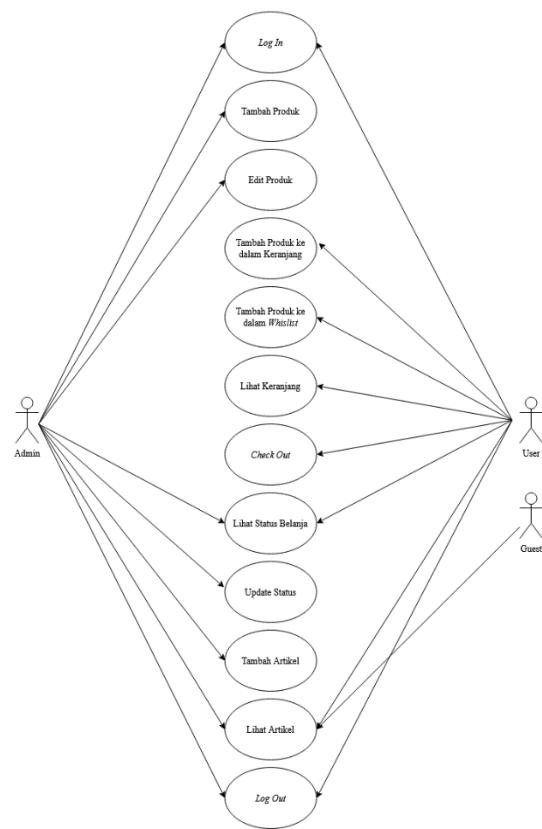
STRENGTH	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki berbagai media sharing yang <u>keliruan</u>. Produk <u>bergaya Indie</u>. Ramah dan <u>mengedukasi konsumen</u>, sehingga adanya <u>feedback yang baik pula dari konsumen</u>. Amanah.
WEAKNESSES	<ul style="list-style-type: none"> Jumlah stok barang yang <u>terbatas</u>. Modal yang <u>terbatas</u>. Lama <u>proses panen</u>. Ilmu atau cuaca yang <u>tidak menentu</u>. Minimnya <u>pengetahuan konsumen tentang jenis dan perawatan tanaman yang tepat</u>.
OPPORTUNITIES	<ul style="list-style-type: none"> Mampu <u>menjangkau seluruh wilayah, baik lokal, nasional, maupun Internasional</u>. Harga <u>tanaman yang lumayan tinggi di pasaran</u>.
THREATS	<ul style="list-style-type: none"> Munculnya <u>pesaing-pesaing baru yang merusak harga pasar</u>. <u>Penghobi-penghobi bersifat musiman</u> yang cepat bosan jika mengalami kesalahan.

3.5 Unified Modeling Language (UML)

Dalam perancangan ada 2 diagram modeling yang digunakan antara lain :

1) Diagram Use Case

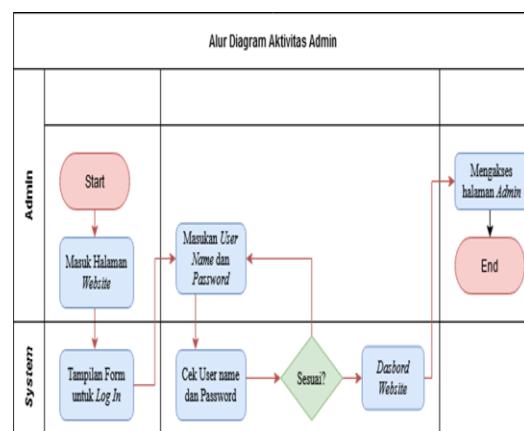
Diagram ini memiliki 2 fungsi, yaitu mendefinisikan fitur apa yang harus disediakan oleh sistem dan menyatakan sifat sistem dari sudut pandang user.



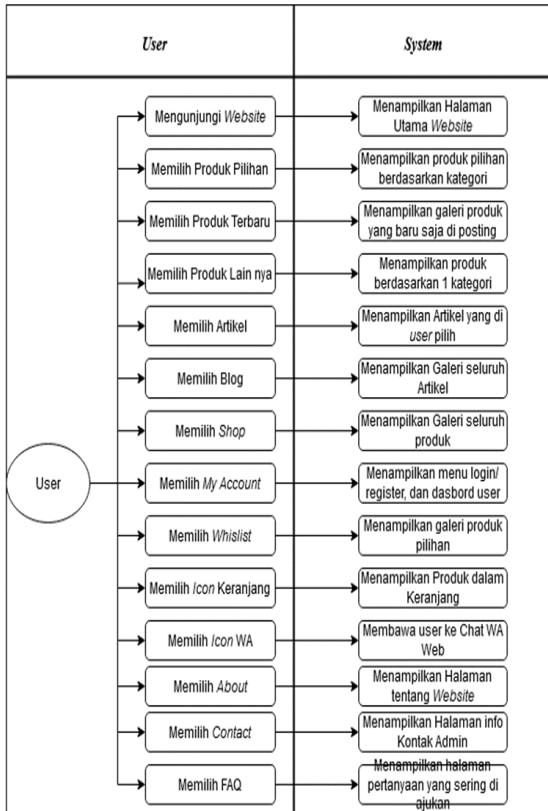
Gambar 1. Use Case Diagram

2) Diagram Activity

Diagram ini memiliki fungsi untuk menganalisa proses suatu aktivas yang sedang terjadi.



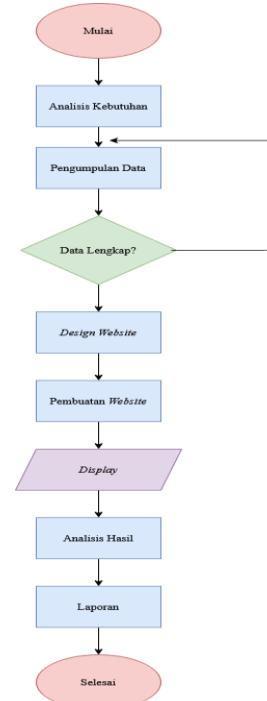
Gambar 2. Diagram Activity Admin



Gambar 3. Diagram Activity User

3.6 Metodeologi Penelitian

Metode pada website ini dilakukan dengan metode Waterfall yang memiliki beberapa tahapan yaitu: Analisa, Desain, Implementasi, Testing, dan Maintenance. Gambaran tentang tahapan waterfall digambarkan pada diagram berikut :



Gambar 4. Diagram Metode Waterfall

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Alur Pembuatan Website

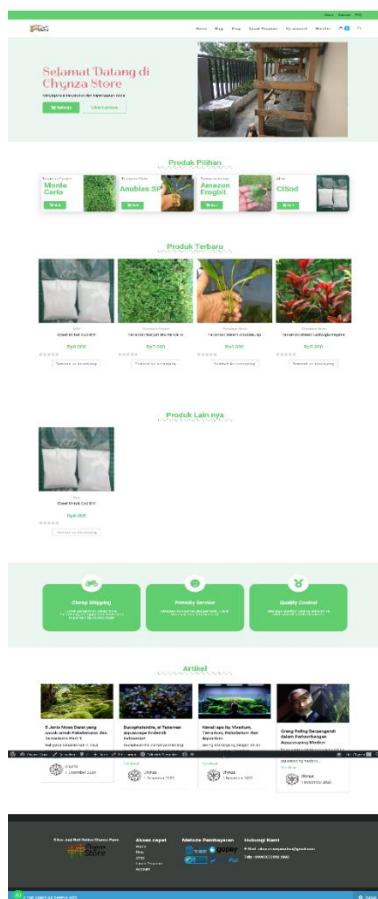
Berikut ini ialah alur dari proses perancangan website pada cynza-farm.store.



Gambar 5. Step by Step Rancang Bangun chynza-farm.store

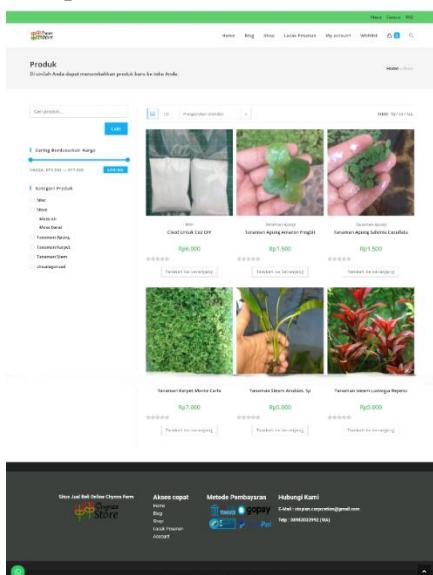
4.2 Tampilan Interface Website

1. Home



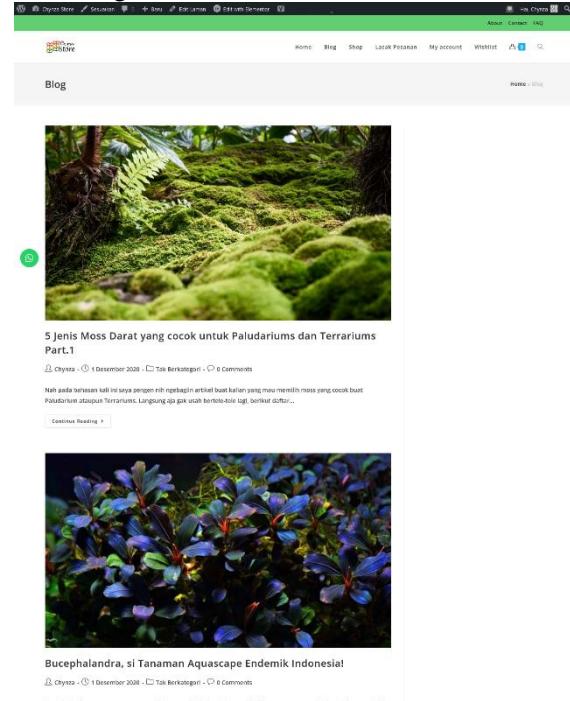
Gambar 6. Tampilan Home Pada chynza-farm.store

2. Shop



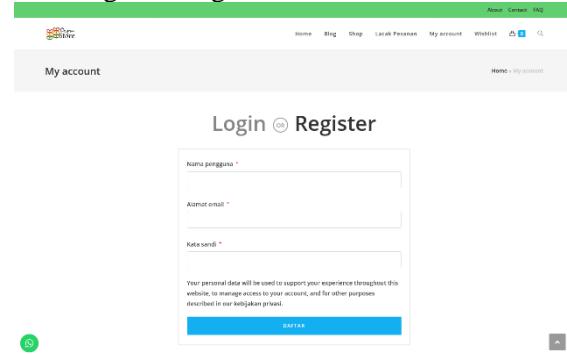
Gambar 7. Tampilan Shop Pada chynza-farm.store

3. Blog



Gambar 8. Tampilan Blog pada chynza-farm.store

4. Login & Register



Gambar 9. Tampilan Form Login & Register pada chynza-farm.store

5. Transaksi

Gambar 10. Tampilan Checkout pada chynza-farm.store

6. Lacak Pesanan

Gambar 11. Tampilan Lacak Pesanan pada chynza-farm.store

Selain halaman-halaman diatas masih banyak halaman-halaman pendukung lainnya seperti halaman **whislist**, **cart**, **about**, **contact**, dan **FAQ**

4.3 Pengujian

Pengujian pada website ini ialah dengan menggunakan Black Box Testing. Black box testing adalah pengujian yang dilakukan dengan mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional

dari perangkat lunak. Hasil pengujian akan ditampilkan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Tabel Pengujian Black Box Testing pada Website Chynza-farm.store

No.	Halaman yang Dijalankan	Aktivitas	Hasil	Kesimpulan
1	Home	Pilih menu pada menu bar, menambahkan produk kedalam keranjang, menambahkan produk ke whislist, <i>Quick View</i> produk, menekan tombol menu pada footer.	Berhasil masuk sesuai dengan ketentuan.	Ya, Sesuai
2	Blog	Membaca artikel dan berkomentar pada laman artikel.	Berhasil membuat artikel dan berkomentar pada laman artikel.	Ya, Sesuai
3	Shop	Pilih produk, <i>Quick View</i> , Filter Produk, Urutkan produk, tambah ke keranjang, tambah ke whislist, Ulas Produk.	Dapat menambah produk, menambahkan produk ke dalam cart dan whislist, dan mengulas produk.	Ya, Sesuai
4	My Account	Pilih menu Login, Register, Lupa Kata sandi, Log Out	Dapat membuat dan mengubah account user maupun ke dashboard my account, dan masuk ke dashboard Wordpress.	Ya, Sesuai
5	Whislist	Pilih dan edit detail produk yang di whislist	User pembeli dapat membeli dan mengubah detail produknya dan dapat menereukakan ke proses pembayaran.	Ya, Sesuai
6	Cart	Pilih dan masukan produk kedalam keranjang.	User pembeli dapat memasukkan produk yang dimasukan kedalam keranjang dan mengubah jumlah yang ingin dibeli	Ya, Sesuai
7	Check Out	Pilih lanjutkan pembayaran dan mengisi detail pengiriman.	User Pembeli dapat memilih kurir dan metode pembayaran.	Ya, Sesuai
8	Lacak Pesanan	Masukan Id pesanan dan Email Pembeli	Dapat melacak keberadaan pesanan.	Ya, Sesuai
9	About	Melihat tentang web.	Calon pembeli merasa aman dalam bertransaksi.	Ya, Sesuai
10	Contact	Melihat Nomor HP, Facebook, dan Link map toko Chynza-farm.	Calon pembeli bisa menghubungin chynza-farm atau datang ke toko langsung.	Ya, Sesuai
11	FAQ	Mengakses tabel yang berisi pertanyaan yang sering muncul.	Calon Pembeli merasa terbantu tanpa repot bertanya langsung ke penjual.	Ya, Sesuai
12	Dashboard Admin	Mengubah tampilan, Memposting produk, memposting artikel dan mengatur sistem penjualan, menampilkan laporan penjualan, dan sebagainya.	Dapat memposting artikel, produk terbaru, mengatur sistem penjualan, menampilkan laporan penjualan, dan sebagainya.	Ya, Sesuai

V. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan adanya website ini chynza-farm memiliki database penyimpanan yang akurat, sebuah lapak berjualan online yang memiliki tampilan yang menarik, simple, friendly user, dan membuka peluang konsumen baru tidak hanya sebatas pada konsumen Lokal, namun juga konsumen Nasional bahkan hingga konsumen Internasional.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- Alim. 2012. Visual Modelling Menggunakan UML. Bandung. Informatika
- Bekti, Bintu Humairah. 2015. Mahir Membuat Website dengan Adobe Dreamweaver CS6, CSS dan JQuery. Yogyakarta. Andi
- Bunafit, Nugroho. 2010. Membuat Aplikasi Sistem Pakar dengan PHP dan MySQL dengan PHP dan MySQL dengan Editor Dreamweaver. Yogyakarta. Ardana Media
- Davis, B, Gordon. 1991. Sistem Informasi Manajemen. Jakarta. PT Pustaka Binaman Pressindo
- Heryana, N. (2017). Penerapan Knowledge Management System Berbasis Content Management di SMKN 1 Pakisjaya. Incomtech
- Hanafie, Rita. 2010. Pengantar Ekonomi Pertanian. CV Andi offset.
- Pressman, R.S. 2015. Rekayasa Perangkat Lunak. Pendekatan Praktisi Buku I. Yogyakarta. Andi.
- Sarwandi. 2016. Toko Online Modern dengan Opencart. Jakarta. PT Elex Media Kompetindo
- Sommerville, Ian, 2011, Software Engineering (9th Edition). USA. Pearson Education.
- Swastha, Basu. 2001. Manajemen Penjualan. Jakarta. Institut Transportasi dan Logistik Trisakti.
- Widjaja,T. 2013. Aquascape, Pesona Taman dalam Akuarium. Jakarta. Agromedia Pustaka.
- Yuni. 2009. 200 Tips Merawat Ikan Hias Rumah. Jakarta. Penebar Swadaya