

PERANCANGAN PROGRAM PENJUALAN MINUMAN BERBASIS WEB PADA PT. FOODS BEVERAGES INDONESIA

Nur Aini Setyawati, Junaidi
Universitas Bina Sarana Informatika Jakarta
(Naskah diterima: 1 Maret 2021, disetujui: 30 April 2021)

Abstract

Bubble Tea Beverage Store, located in Neo Soho Mall, is one of the stores that provides various types of Bubble Tea Drinks with various flavors. In running its business, Delivery service in this store still uses a communication system via telephone that is calling the destination store and ordering by telephone for the menu to be ordered by the customer. The payment system has been computerized only via cash only so that sometimes there is an error when going to tell payment transactions. In Bubble Tea Beverage is one of the major Foods and Beverages companies in Indonesia, but must be supported by good technological advancements in order to provide good service to all customers, to improve service and competitiveness with other competitors, Bubble Tea Chatime requires a innovations in information technology such as Delivery Web so that the service process of selling drinks online can facilitate and increase customer satisfaction, especially in the beverage sector. The purpose of this thesis is to create a program that is useful and makes it easy for Bubble Tea Chatime in the service especially Delivery and find out sales reports quickly and accurately, and facilitate the cashier in the service of sales transactions.

Keywords : Beverage sales, Web Based, Online Store

Abstrak

Store Minuman Bubble Tea yang berlokasi di Mall Neo Soho ini merupakan salah satu toko yang menyediakan berbagai jenis Minuman Bubble Tea dengan beraneka ragam rasa. Dalam menjalankan usahanya, pelayanan Delivery di store ini masih menggunakan sistem komunikasi via telpon yaitu menelpon store yang di tuju dan memesan lewat telpon untuk menu yang akan dipesan customer. Sistem pembayarannya sudah terkomputerisasi hanya via cash only sehingga kadangkala terjadi kesalahan pada saat akan terjadi transaksi pembayaran. Pada Minuman Bubble Tea ini termasuk salah satu perusahaan Foods and Beverages besar di Indonesia akan tetapi harus di support dengan kemajuan teknologi yang bagus guna memberikan pelayanan yang baik terhadap semua pelanggannya, untuk meningkatkan pelayanan serta daya saing dengan competitor lain, Bubble Tea Chatime ini membutuhkan sebuah inovasi dalam bidang teknologi informasi seperti Delivery Web agar proses pelayanan menjual minuman secara online bisa memudahkan dan meningkatkan kepuasan customers khususnya di bidang minuman. Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk membuat suatu program yang bermanfaat serta memberikan kemudahan kepada Bubble Tea Chatime dalam pelayanan khususnya Delivery dan mengetahui

laporan penjualan secara cepat dan akurat, serta mempermudah kasir dalam pelayanan transaksi penjualan.

Kata Kunci: Penjualan minuman, Berbasis Web, Toko Online

I. PENDAHULUAN

Berkembangnya usaha-usaha perdagangan yang sangat pesat pada saat ini menjadikan informasi sebagai hal yang sangat penting peranannya dalam menunjang jalannya operasi-operasi sistem teknologi demi tercapainya tujuan yang diinginkan perusahaan. Menurut (Iriadi, 2017: 42) Teknologi internet sudah terbukti merupakan salah satu media informasi yang efektif dan efisien dalam penyebaran informasi yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja. Teknologi internet mempunyai efek yang sangat besar pada perdagangan atau bisnis. Hanya dari rumah atau ruang kantor, calon pembeli dapat melihat produk-produk pada layar komputer, mengakses informasinya, memesan dan membayar dengan pilihan yang tersedia. Calon pembeli dapat menghemat waktu dan biaya karena tidak perlu datang ke store atau tempat transaksi. Sehingga dari tempat duduk mereka dapat mengambil keputusan dengan cepat. Transaksi secara online dapat menghubungkan antara penjual dan calon pembeli secara langsung tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Transaksi penjualan

secara online mempunyai calon pembeli yang potensial dari seluruh dunia. Sistem penjualan yang selama ini digunakan oleh PT. Foods Beverages Indonesia yaitu pelanggan datang langsung ke Store. PT. Foods Beverages Indonesia adalah perusahaan yang bergerak dibidang penjualan aneka minuman yang berlokasi hampir Sebagian kota-kota besar di Indonesia. Sistem penjualan dengan cara ini sangatlah tidak efisien karena tidak dapat dijangkau dari berbagai aktivitas kesibukkan masyarakat di kota-kota besar Dalam proses penjualan dengan cara tersebut maka pendapatan store tidak mengalami peningkatan yang signifikan. Selain itu perkembangan store terasa dimulai agak lambat. Oleh karena itu dirancang suatu sistem penjualan secara online dengan menggunakan media promosi penjualan dengan tujuan dapat meningkatkan volume penjualan sehingga pendapatan store meningkat. Pada era modernisasi seperti saat ini sudah tidak dapat dipungkiri lagi bahwa informasi adalah suatu hal yang sangat dibutuhkan. Oleh karena informasi ibarat darah yang mengalir dalam tubuh suatu usaha. Informasi tersebut terhenti atau terlambat, maka sistem usaha akan men-

jadi lambat. Keadaan pasar yang bersaing dan berkembang serta kompleksnya suatu perusahaan membuat informasi yang diandalkan tepat pada waktunya, sangat penting untuk semua tingkat manajemen. Manajemen membutuhkan informasi secara berbeda, tergantung dari tingkatannya. Di dalam suatu usaha informasi yang beraneka ragam harus tepat pada waktunya dan harus tepat hasilnya. Mengenai evaluasi sistem penjualan minuman pada PT. Foods Beverages Indonesia dan memberikan rekomendasi-rekomendasi yang perlu diterapkan untuk menunjang sistem penjualan yang lebih baik. Membutuhkan suatu alat pengolahan data yang dapat menyediakan informasi misalnya komputer. Seperti halnya dengan yang akan diterapkan oleh PT. Foods Beverages Indonesia, dengan meningkatnya kebutuhan manusia akan informasi yang terus meningkat dimanfaatkan dengan baik oleh para pemilik usaha dagang, dengan melakukan penjualan tidak hanya secara offline tetapi juga secara online. Yang disebut atau biasa dikenal dengan ecommerce. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sistem penjualan aneka minuman kemasan yang selama ini digunakan oleh PT. Foods Beverages Indonesia. Dan untuk mengetahui permasalahan apa saja yang ada didalam sistem informasi penjualan minuman

pada PT. Foods Beverages Indonesia. (Iriadi, 2017) .

II. METODE PENELITIAN

Model Pengembangan Perangkat Lunak Model pengembangan perangkat lunak digunakan sebagai dasar untuk menentukan pembuatan web berdasarkan model pengembangan perangkat lunak yaitu model air terjun (Waterfall). (Sukanto dan Shalahuddin, 2013:28) .Mengemukakan Model SDLC air terjun (waterfall) sering juga disebut model sekuensial linier (sequential linear) atau alur hidup klasik (classic life cycle). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (support). (Nuryamin & Hermawan, 2017).

Metodologi waterfall ini diterapkan dalam penelitian ini diantaranya :

1. Analisis Kebutuhan Proses analisis kebutuhan dilakukan secara sungguh-sungguh agar penulis mendapatkan hasil yang diinginkan dan agar dapat dipahami oleh perangkat lunak seperti apa yang di butuhkan di toko Lenalda Florist.
2. Desain Desain adalah rancangan yang fokus pada pembuatan program termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak,

representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini menjadikan kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis ke pembuatan desain agar dapat diterapkan menjadi program. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3. Pembuatan Kode Program Desain atau rancangan harus di alihkan ke dalam sebuah program perangkat lunak. Agar hasil dari tahap ini menjadi sebuah program komputer yang sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.
4. Pengujian Pengujian pada perangkat lunak secara dari segi logika dan fungsional serta memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Tahap ini dilakukan untuk mengurangi kesalahan dan output yang dihasilkan harus sesuai dengan apa yang diinginkan.
5. Pendukung atau Pemeliharaan 21 Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan ini dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada.

III. HASIL PENELITIAN

Menurut (Nugraha & Syarif, 2018:101)

Pada bagian ini merupakan tampilan dari aplikasi yang sudah dibuat menggunakan bahasa pemrograman frontend. Hasil dari tahap implementasi ini merupakan sebuah sistem yang siap diuji dan dijalankan.

1. Halaman Login Aplikasi

Halaman ini dibuat untuk memberikan batasan kepada pihak yang tidak berkepentingan agar tidak dapat mengakses dan mengolah data tanpa melakukan login terlebih dahulu.

2. Halaman Utama/Beranda Aplikasi

Halaman utama adalah untuk memulai aplikasi dan dapat mengakses menu sesuai level akses user saat login. Pembuatan kode program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

3. Halaman Data Barang

Halaman ini digunakan sebagai master barang alias tabel stok bahan baku minuman.

4. Master Recipe/Resep Minuman

Halaman master recipe digunakan untuk melihat standar resep maupun membuat resep baru

5. Halaman Pengguna

Halaman pengguna digunakan untuk mengelola semua user atau pengguna yang berhak menggunakan aplikasi

6. Halaman Transaksi buat minuman

Halaman transaksi minuman digunakan untuk melakukan proses penyajian minuman jika ada permintaan dari konsumen. Di menu ini admin dapat melihat resep bahan yang dibutuhkan untuk membuat minuman. Selain itu semua bahan yang digunakan akan diambil otomatis dari tabel stock dan penghitungan stok dilakukan secara otomatis.

7. Halaman Laporan Transaksi

Digunakan untuk melihat laporan transaksi berdasarkan periode tertentu dan daftar recipe yang telah dibuat.

8. Halaman Laporan Stok Masuk

Halaman ini berfungsi untuk melihat laporan stok barang masuk berdasarkan periode tertentu.

9. Halaman Laporan Stok Keluar

Halaman ini berfungsi untuk melihat laporan stok barang keluar berdasarkan periode tertentu

10. Halaman Laporan Penggunaan Bahan

Halaman ini berfungsi untuk melihat laporan penggunaan bahan/stok selama periode tertentu berdasarkan proses transaksi.

2.1. Analisa Kebutuhan

Pada tahap analisa kebutuhan adalah tahap mengidentifikasi apa saja yang perlu dilakukan oleh sistem baru. Dalam analisa yang dilakukan ada berbagai macam kebutuhan yang diinginkan. Dalam tahap analisa kebutuhan para pengguna memiliki kebutuhan yang berbeda-beda. Berikut pengguna berdasarkan level bisa menggunakan kebutuhan terhadap sistem baru sebagai berikut:

1. Admin:

1. Admin dapat melakukan *login* di halaman *form login*
2. Admin dapat mengelola *User system*
3. Admin dapat mengelola data kategori minuman
4. Admin dapat mengelola data minuman
5. Admin dapat mencetak laporan penjualan
6. Admin dapat melakukan *logout*

2. User

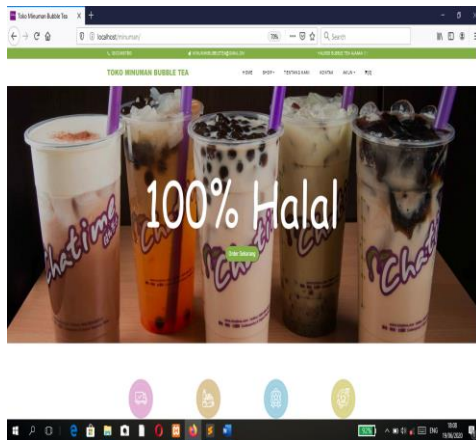
1. User dapat melakukan *login* di halaman *Form Login*
2. User dapat melakukan transaksi penjualan

3. User dapat mencetak Detail Transaksi

4. User dapat melakukan *logout*

2.1.1. Implementasi Rancangan Antar Muka

1. Tampilan *Home* Program



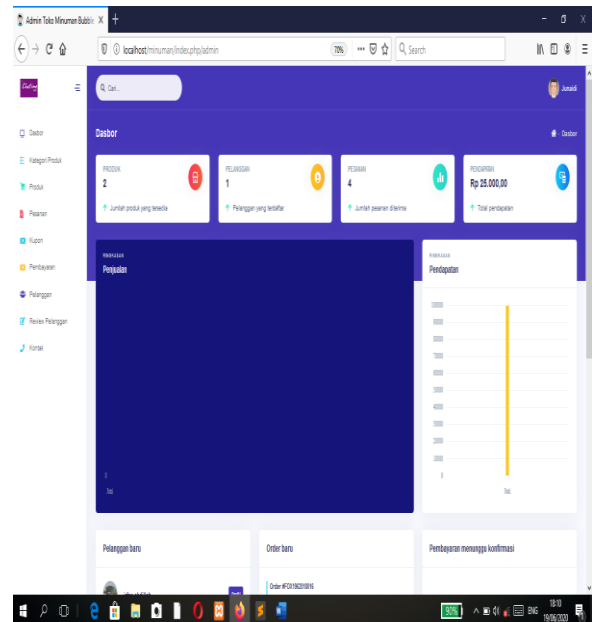
2. Halaman *Login Admin*

Admin harus melakukan *login* terlebih dahulu untuk dapat mengelola data-data di halaman admin. Jika *Login* berhasil, maka *admin* langsung dialihkan oleh sistem ke halaman *admin*.



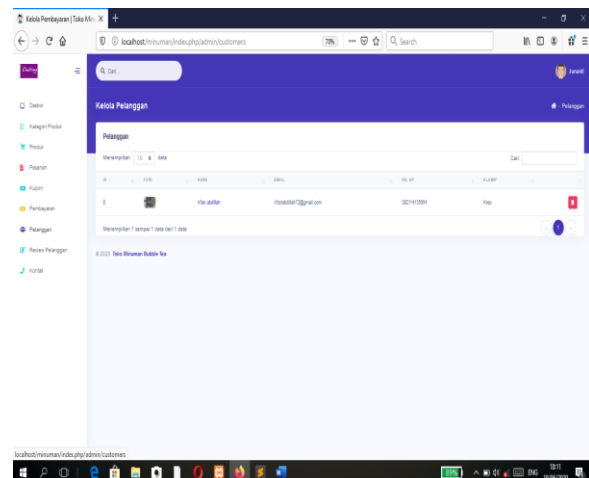
3. Tampilan Menu Utama *Admin*

Setelah *admin* berhasil *login*, sistem akan menampilkan halaman utama dari *admin*.



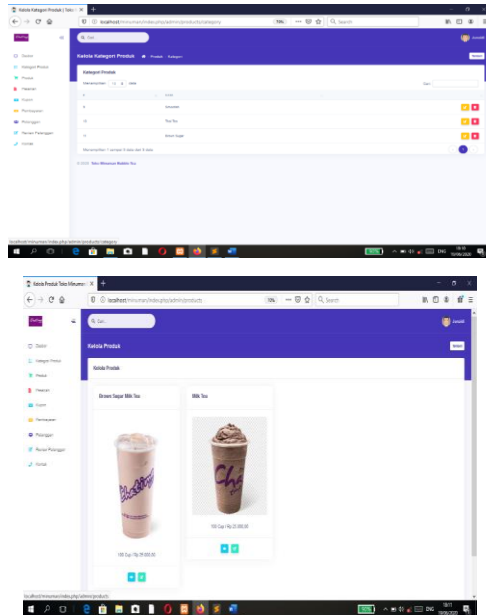
4. Tampilan *Kelola Pelanggan*

Daftar data pelanggan dengan atribut-atributnya. Melalui halaman ini, *admin* bisa melakukan tambah, edit, dan hapus data pelanggan.



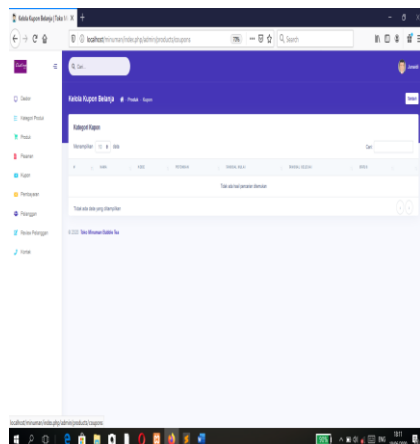
5. Tampilan Kelola kategori Produk

Daftar data produk dengan atribut-atributnya. Melalui halaman ini, *admin* bisa melakukan tambah, edit, dan hapus data minuman.



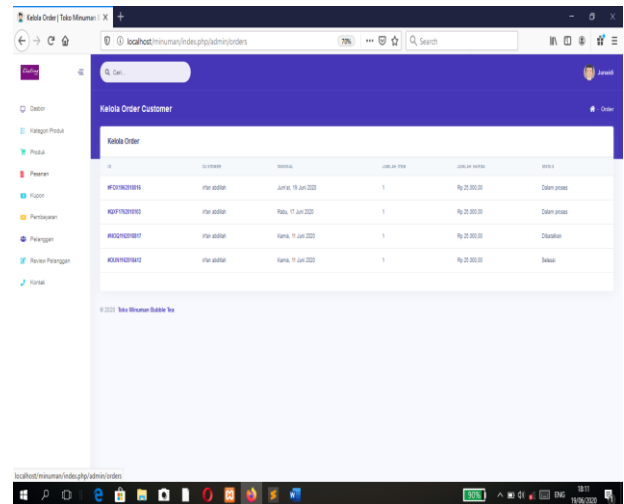
6. Tampilan Halaman Kupon Pelanggan

Tampilan apabila pelanggan menggunakan kupon tertentu dan akan digunakan untuk metode pembayaran agar mendapatkan potongan harga.



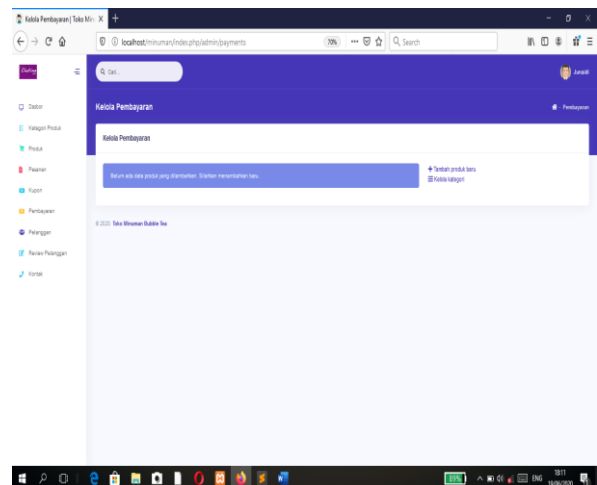
7. Tampilan Kelola Order Pelanggan

Daftar order pelanggan dengan rincian lengkap dengan no resi pesanan customer. Melalui halaman ini, *admin* bisa melakukan proses status pesanan pelanggan.



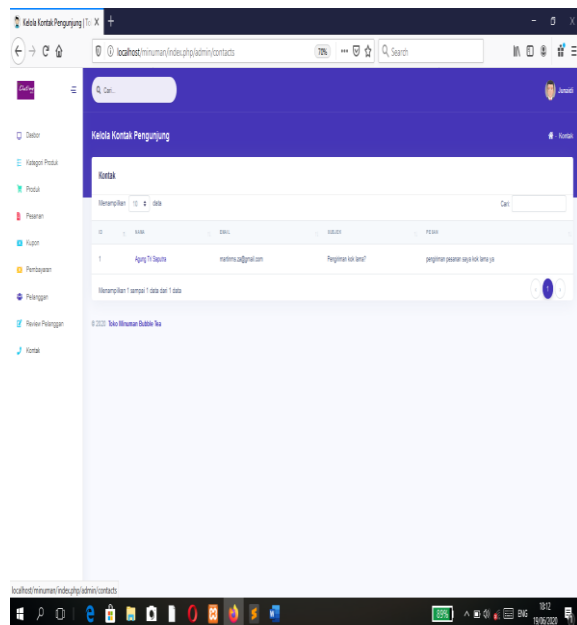
8. Tampilan Kelola Pembayaran

Tampilan jenis pembayaran yang akan digunakan pelanggan. Melalui halaman ini, *admin* bisa melihat jenis pembayaran yang akan digunakan oleh pelanggan.



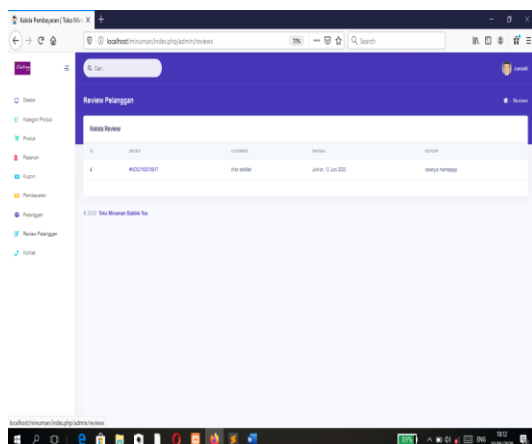
9. Tampilan Kontak Pengunjung

Dengan tampilan ini *admin* bisa melihat nama pelanggan lengkap dengan alamat email pelanggan serta menampilkan saran dan kritik setelah pelanggan sudah order pesanan.



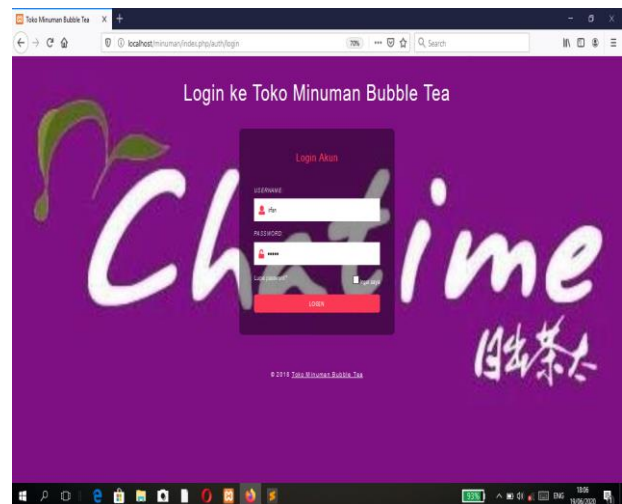
10. Tampilan Review Admin

Tampilan halaman review pelanggan lengkap dengan tanggal pemesanan dan review kualitas rasa minuman pesanan pelanggan.



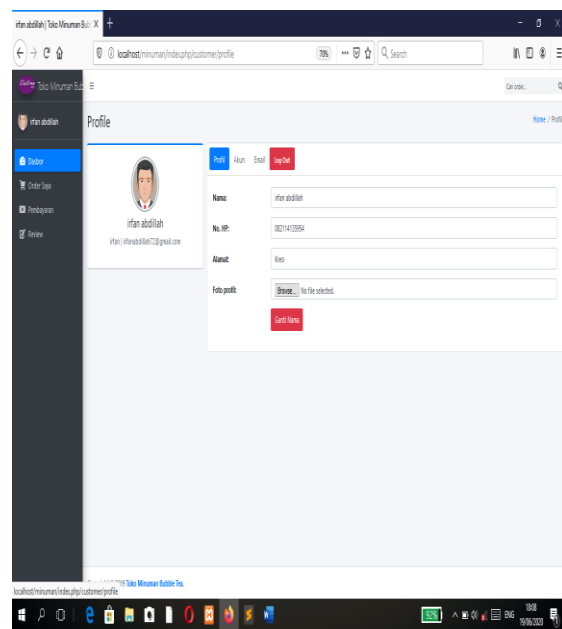
11. Tampilan User Pelanggan

Tampilan halaman user Pelanggan untuk melakukan login.

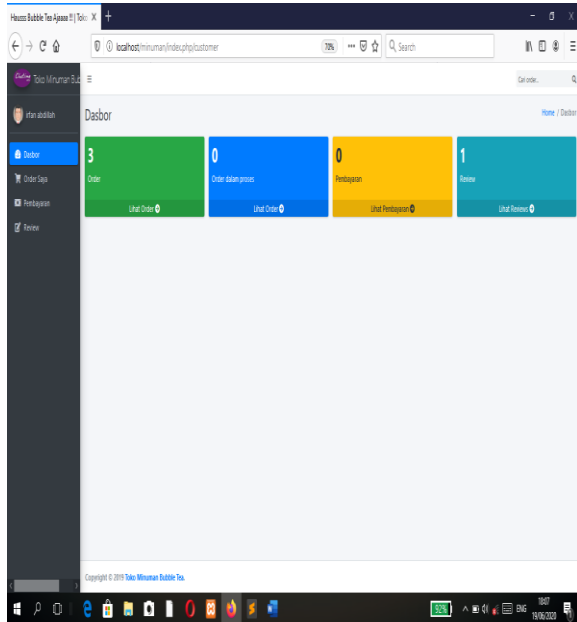


12. Tampilan Profil Pelanggan

Setelah *user* Pelanggan melakukan login, maka *user* bisa melihat tampilan halaman lengkap biodata diri pelanggan.

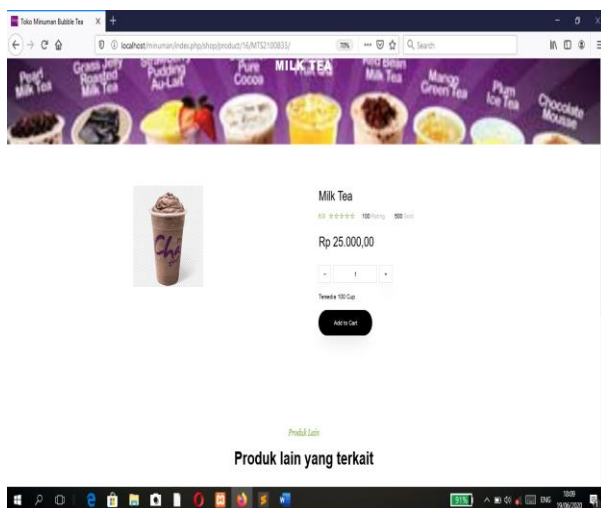


13. Tampilan Halaman Dasbord Pelanggan.



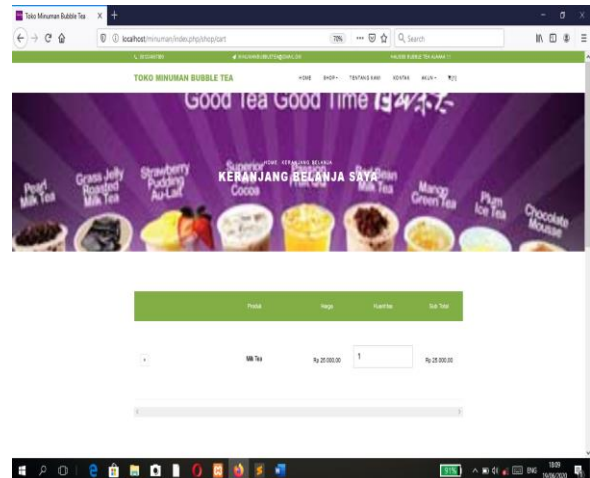
14. Tampilan Pesanan Pelanggan

Halaman ini pelanggan bisa melihat pesanan yang akan di order serta dapat menampilkan harga dan bisa menambah jumlah pesanan.



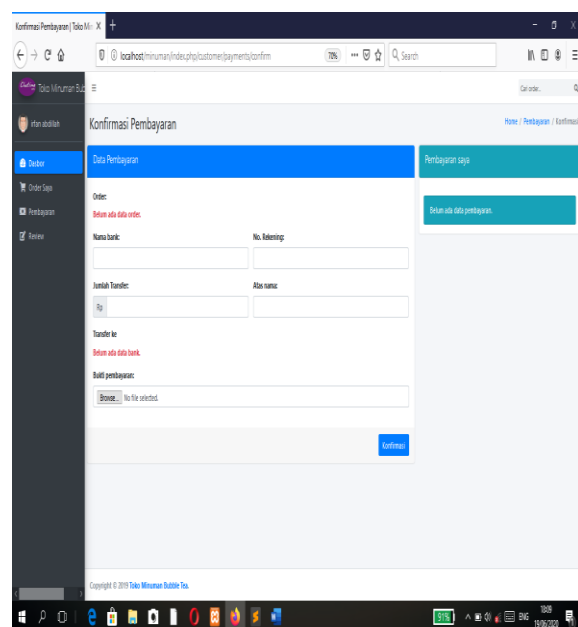
15. Tampilan Keranjang Pelanggan

Melalui halaman ini Pelanggan bisa melihat keranjang yang sudah di pesan oleh pelanggan melalui *user* pelanggan.

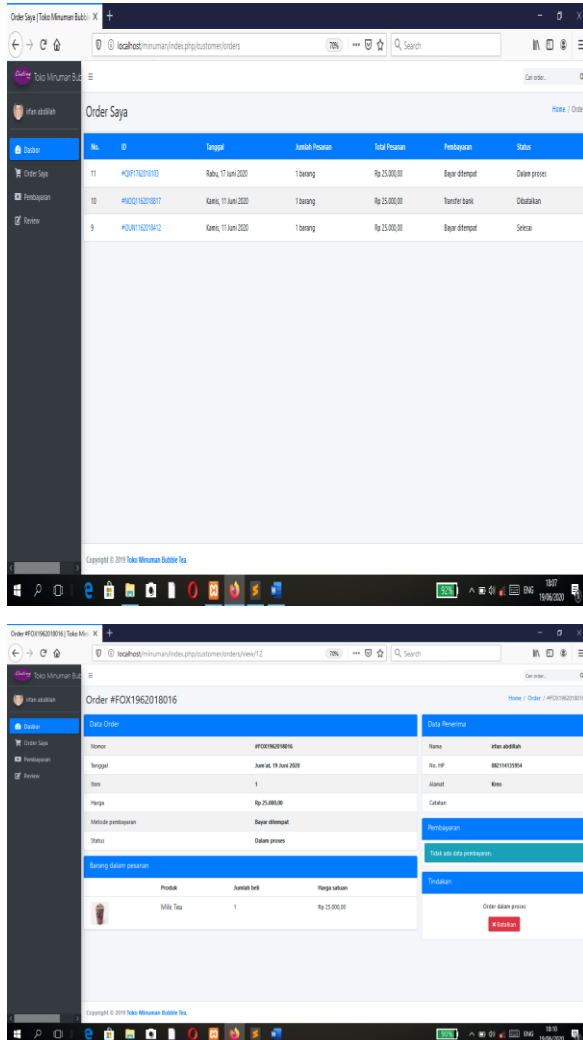


16. Tampilan Pembayaran Pelanggan

Dengan ini pelanggan bisa melakukan transaksi pembayaran cash only.

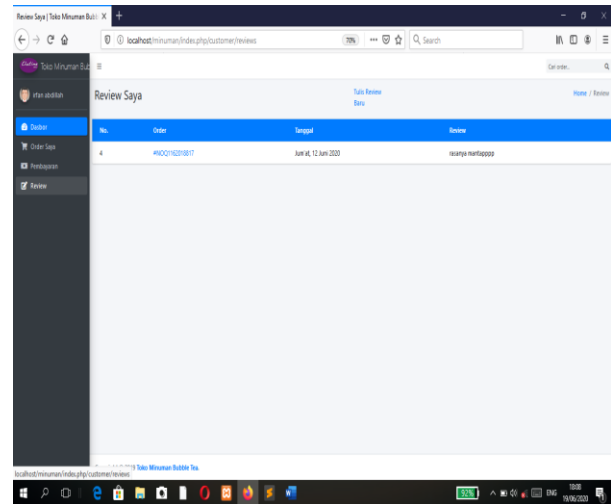


17. Tampilan Detail Transaksi Pembayaran Pelanggan.



18. Tampilan Review pelanggan

Halaman ini pelanggan bisa memberikan *review* berupa saran dan kritik kepada penjual melalui kolom *review*.



IV. KESIMPULAN

Setelah penulis menyelesaikan penelitian ini yang didasari dari hasil penelitian terhadap Perancangan Program Penjualan Minuman Berbasis Web Pada PT Foods Beverages Indonesia. Dalam upaya meningkatkan kualitas penjualan, pembayaran dan pembuatan laporan. Dengan ada nya sistem baru ini yang di usulkan oleh penulis, di harapkan dapat membantu karyawan dalam bekerja agar lebih efektif dan pelanggan dalam pembayaran, pembelian agar lebih mudah. Berdasarkan pembahasan yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya, penulis mencoba untuk membuat kesimpulan mengenai pembuatan program *Transaksi Delivery Web*, yaitu sebagai berikut:

1. Memberikan kemudahan kasir atau pemilik toko dalam perhitungan pencatatan data

penjualan dan pencatatan persediaan Minuman.

2. Dengan adanya sistem yang terkomputerisasi dapat meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan dan pengelola toko itu sendiri.
3. Untuk saat ini program Transaksi *Delivery web* masih dikelola oleh *admin* dan *local-host* diharapkan ke depannya website atau aplikasi ini dapat lebih di tingkatkan ke seluruh kota di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas, M. A. (2017). *Studi Deskriptif Tentang Efektivitas Program Lamongan Green and Clean (LGC) di Kabupaten Lamongan*. 1–11.
- Bruno, L. (2019). Bab II Landasan Teori. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Caniati, N., Lubis Ghozali, A., & Samaruddin, A. (2018). Implementasi Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Dan Minuman Pada Kafe Berbasis Web Menggunakan Jaringan Intranet. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 3(2), 8–13. <https://doi.org/10.35329/jiik.v3i2.52>
- Imaniawan, F. F. D., & Nur, H. M. (2019). Perancangan Dan Pembuatan Website Penjualan Biji Kopi Pada Society Coffee House Purwokerto. *EVOLUSI - Jurnal Sains Dan Manajemen*, 7(1), 61–67. <https://doi.org/10.31294/evolusi.v7i1.5030>
- Iriadi, N. & N. R. (2017). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Minuman Kemasan Berbasis Web Pada Toko Bambu Sejahtera Bekasi. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, V(1), 42.
- Nugraha, & Octasia. (2016). Sistem Informasi Penjualan Kaos Berbasis Web Pada Distro Sickness Berbasis E-Commerce. *Sniptek*, 294–297. <https://doi.org/10.1016/j.carbon.2006.06.004>
- Nugraha, W., & Syarif, M. (2018). Penerapan Metode Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Penghitungan Volume Dan Cost Penjualan Minuman Berbasis Website. *JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas)*, 3(2), 94–101.
- Oley, E., Sentinuwo, E. S. R., Sinsuw, A. A. E., & Ratulangi, U. S. (2016). Sistem Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Website (Studi Kasus Taipan Restoran). *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 6(4), 159–170.
- Shatu, Y. P. (2016). *Kuasai Detail Akutansi Laba & Rugi Sistem Cepat Kebut Semalam Otodidak & Tanpa Guru* (Sari Nitha (ed.)). PUSTAKA ILMU SEMESTA.
- Tarigan, P. B. (2017). <http://eprints.umpo.ac.id/3039/>. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.