

## Sistem Informasi Penjualan Sepatu *Handmade* Berbasis Web

Bella Kirlyana<sup>1</sup>, Susy Rosyida<sup>2,\*</sup>

<sup>1</sup> Manajemen Informatika; AMIK BSI Bekasi; Jl. Raya Kali Abang No.8 Perwira Bekasi. Telp. (021) 88985613 ; e-mail: [bellamay.kirlyana@gmail.com](mailto:bellamay.kirlyana@gmail.com)

<sup>2</sup> Teknik Informatika; STMIK Nusa Mandiri Jakarta; Jl. Damai No. 8 Warung Jati Barat (Margasatwa) Jakarta Selatan. Telp. (021) 78839513 Fax. (021) 78839421; e-mail: [susyrosyida@gmail.com](mailto:susyrosyida@gmail.com)

\* Korespondensi: e-mail: [susyrosyida@gmail.com](mailto:susyrosyida@gmail.com)

Diterima: 11 Oktober 2016; Review: 19 Oktober 2016; Disetujui: 20 Oktober 2016

Cara sitasi: Kirlyana B, Rosyida S. 2016. Sistem Informasi Penjualan Sepatu *Handmade* Berbasis Web. Information Management For Educators And Professionals. 1 (1): 22-31.

---

**Abstrak:** Penjualan sepatu *handmade* berbasis web dibuat untuk lebih memudahkan masyarakat mengetahui informasi tentang produk sepatu *handmade* terbaru dan yang ingin mempunyai sepatu dengan desain yang unik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian seperti observasi, wawancara, studi pustaka. Sedangkan untuk metode pengembangan sistem menggunakan *System Development Lyfe Cycle* (SDLC). Berdasarkan hasil penelitian dengan adanya perancangan sistem informasi ini dapat mempermudah dalam penyebaran informasi mengenai produk-produk terbaru sepatu *handmade* serta mempermudah dalam proses pengolahan data transaksi penjualan dan bisa mengatasi masalah jika terjadi kesalahan dalam pemesanan produk.

**Kata kunci:** sepatu *handmade*, sistem informasi, web penjualan

**Abstract:** *Web based sales of handmade shoes are made to further facilitate the public informed about the latest products and handmade shoes who want to have shoes with unique design. This study using research methods such as observation, interviews, library research. As for the method of system development using the System Development Lyfe Cycle (SDLC). Based on the results of the research with the design of information systems can facilitate the dissemination of information about the latest products handmade shoes and simplify the processing of sales transaction data and can solve the problem if something goes wrong in ordering products.*

**Keywords:** *handmade shoes, information systems, web of sale*

### 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi internet memungkinkan setiap orang untuk memperoleh informasi secara cepat dan akurat. Selain digunakan sebagai media informasi, internet juga digunakan sebagai media jual beli produk, jasa dan promosi secara *online* yang dikenal dengan sebutan *e-commerce*. Salah satu kelebihan *e-commerce* antara lain tidak membutuhkan lokasi, jangkauan yang luas dan waktu yang fleksibel, sehingga bisnis yang sedang berjalan bisa dilihat perkembangan bisnis yang dikelola secara *online*.

Penjualan sepatu *handmade* secara *online* dapat memudahkan masyarakat yang ingin mempunyai sepatu dengan desain yang unik dan *uptodate* dengan kualitas terbaik. Sepatu *handmade* adalah sepatu yang dibuat dengan tangan dan keterampilan khusus, tidak seperti sepatu biasanya yang dibuat dengan mesin. Penjualan sepatu *handmade* cukup berkembang dan sangat disukai oleh para wanita dan para pecinta sepatu dengan desain yang unik.

Pada penelitian ini bertujuan agar sistem yang dibuat menggunakan sarana *website*, informasi secara *online* dan didukung dengan akses internet bisnis dapat berjalan dengan mudah dan dapat berkembang lebih cepat, membantu konsumen yang ingin mempunyai sepatu *handmade* dengan desain yang unik, memudahkan pemilik dalam mengelola bisnisnya, serta membantu karyawan dalam pengolahan transaksi penjualan sehingga apabila terjadi kesalahan dalam pemesanan barang maka dapat teratasi dengan adanya bukti pemesanan sehingga terselesaikan dengan baik.

## 2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk memudahkan dalam mendapatkan informasi pada penelitian ini yaitu teknik pengumpulan data yang terdiri dari observasi dengan melakukan pengamatan langsung terhadap penjualan sepatu *handmade*. Melakukan wawancara di lokasi penelitian dengan pihak yang berhubungan dengan topik penelitian. Selain itu melakukan studi pustaka dengan melakukan kajian terhadap buku-buku dan jurnal yang berkaitan dengan materi penelitian.

Metode Pengembangan pada penelitian ini menggunakan *System Development Lyfe Cycle* (SDLC), yaitu adalah keseluruhan proses dalam membangun sistem melalui beberapa langkah. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Perencanaan (*planning*)  
Mengenai kebutuhan pengguna (*user's specification*), studi-studi kelayakan (*feasibility study*) baik secara teknik maupun secara teknologi serta penjadwalan suatu proyek sistem informasi atau perangkat lunak. pada tahap ini pula, sesuai dengan kakas (*tool*) yang penulis gunakan yaitu UML.
- b. Analisis (*analysis*)  
Yaitu tahap dimana kita berusaha mengenai segenap permasalahan yang muncul pada pengguna dengan mendekomposisi dan merealisasikan *use case diagram* lebih lanjut, mengenai komponen-komponen sistem atau perangkat lunak, objek-objek, hubungan antar objek dan sebagainya.
- c. Perencanaan (*design*)  
Mencari solusi dari permasalahan yang didapat dari tahap analisis.
- d. Implementasi  
Mengimplementasikan perencanaan sistem ke situasi nyata yaitu dengan pemilihan perangkat keras dan penyusunan perangkat lunak aplikasi (*pengkodean/coding*).
- e. Pengujian (*testing*)  
Menentukan apakah sistem atau perangkat lunak yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum, jika belum, proses selanjutnya adalah bersifat iteratif, yaitu kembali ketahap-tahap sebelumnya. Dan tujuan dari pengujian itu sendiri adalah untuk menghilangkan atau meminimalisasi cacat program (*defect*) sehingga sistem yang dikembangkan benar-benar akan membantu para pengguna saat mereka melakukan aktivitas-aktivitasnya.
- f. Pemeliharaan (*maintenance*)  
Proses pengoperasian sistem dan jika diperlukan melakukan perbaikan-perbaikan kecil.

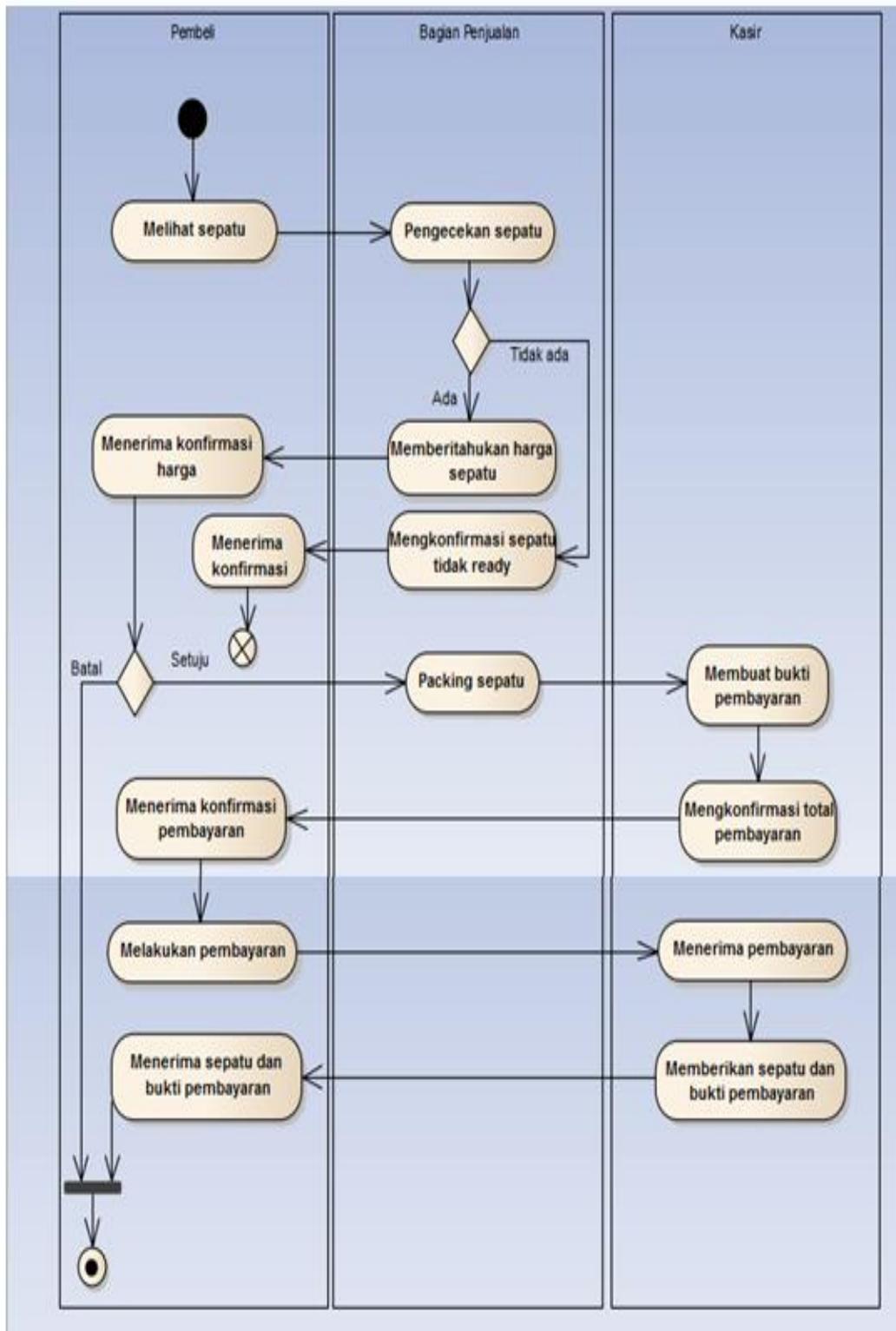
## 3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan analisa tentang kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan maka dapat diidentifikasi :

### 3.1. Activity Diagram Sistem Berjalan

Proses penjualan sepatu *handmade* dilakukan dengan cara pembeli yang datang langsung menanyakan sepatu yang ingin dibeli kepada bagian penjualan. Jika produk yang ingin dibeli tersedia maka bagian penjualan memberitahukan harga sepatu kepada pembeli. Setelah pembeli menyepakati harga sepatu tersebut maka bagian penjualan mempacking sepatu tersebut, dan kasir membuatkan bukti pembayaran dengan menyebutkan total pembayarannya. Setelah itu pembeli membayar dan kasir memberikan bukti pembayaran beserta sepatu yang dibelinya.

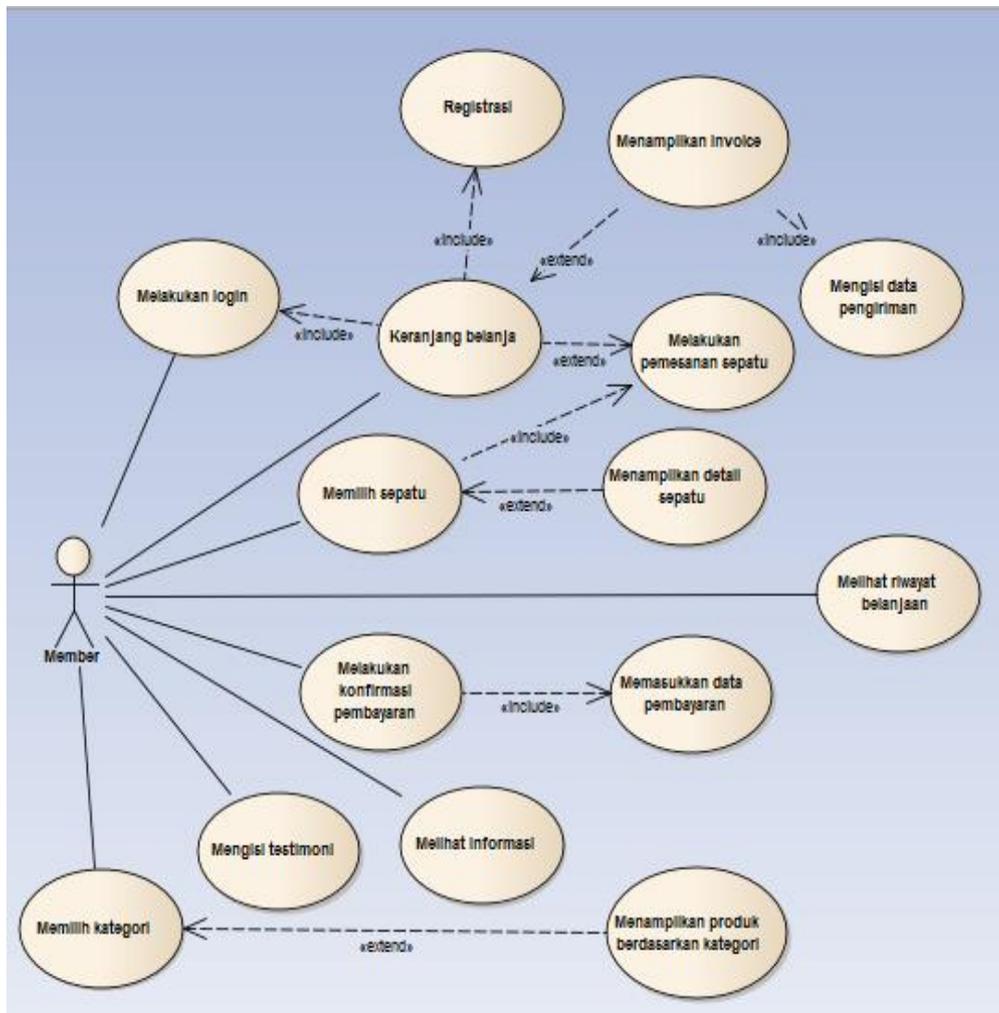
Activity diagram sistem berjalan penjualan sepatu dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Activity diagram sistem berjalan penjualan sepatu

### 3.2. Use Case Diagram

Use case diagram untuk melakukan transaksi penjualan sepatu secara *online* dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2.

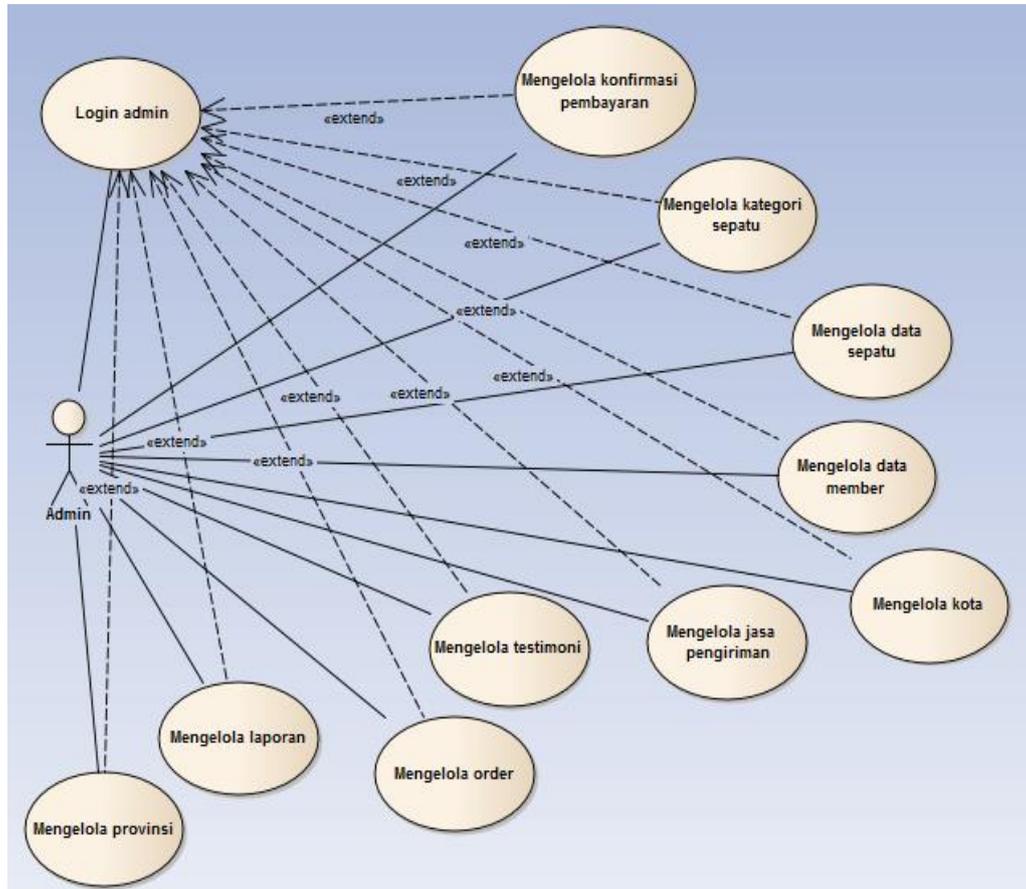


Gambar 2. Use case diagram transaksi penjualan sepatu secara *online*

Tabel 1. Deskripsi Use Case Transaksi

Use Case Name	Transaksi
Requirements	A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7, A8
Goal	Member dapat melakukan pembelian secara <i>online</i> via web.
Pre-condition	Member telah memilih sepatu yang akan dibeli.
Post-conditions	Sistem menampilkan <i>invoice</i>
Failed and	Member membatalkan selesai belanja, kemungkinan member ingin menambah produk atau membatalkan pemesanan.
Main Flow	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Member memilih sepatu yang akan dibeli</li> <li>2. Member memilih icon selesai belanja.</li> <li>3. Member menyetujui dan melanjutkan.</li> <li>4. Sistem menampilkan halaman login member untuk <i>user</i> yang sudah memiliki akun member. Jika belum maka <i>user</i> diwajibkan membuat akun member.</li> <li>5. Member memasukkan alamat pengiriman.</li> <li>6. Sistem memproses penjualan dan menampilkan <i>invoice</i>.</li> </ol>
Invariant A	Member dapat melakukan konfirmasi pembayaran

Use case diagram untuk pengolahan transaksi penjualan sepatu secara *online* dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 3.



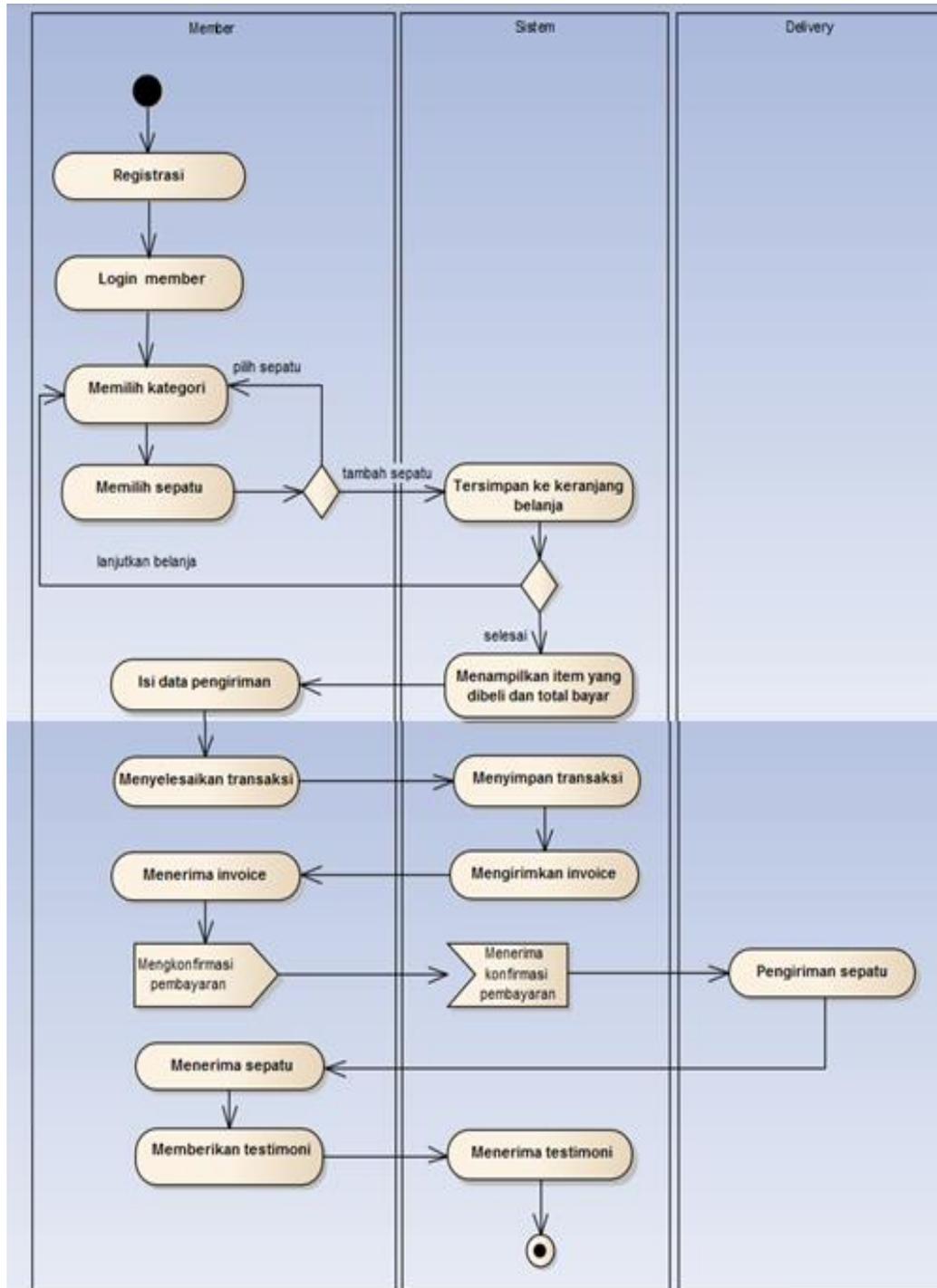
Gambar 3. Use case diagram pengolahan transaksi penjualan sepatu secara *online*

Tabel 2. Deskripsi Use Case Pengolahan Transaksi

Use Case Name	Pengolahan Transaksi
Requirements	B8
Goal	Admin dapat mengubah status.
Pre-condition	Admin telah <i>login</i> .
Post-conditions	Data pesanan terupdate dan konfirmasi pembayaran terupdate
Failed and	Gagal mengupdate status pembayaran dan konfirmasi pembayaran tidak terkirim.
Main Flow	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistem menampilkan data pesanan masuk.</li> <li>2. Admin mengubah status pembayaran menjadi lunas.</li> <li>3. Admin memilih tombol "Ubah Status".</li> <li>4. Sistem mengupdate status data pembayaran.</li> <li>5. Sistem memproses penjualan dan menampilkan <i>invoice</i>.</li> </ol>
Invariant A	<ol style="list-style-type: none"> <li>A1. Admin memilih link "Hapus".</li> <li>A2. Sistem menghapus data pesanan terpilih.</li> </ol>

### 3.3. Activity Diagram Usulan

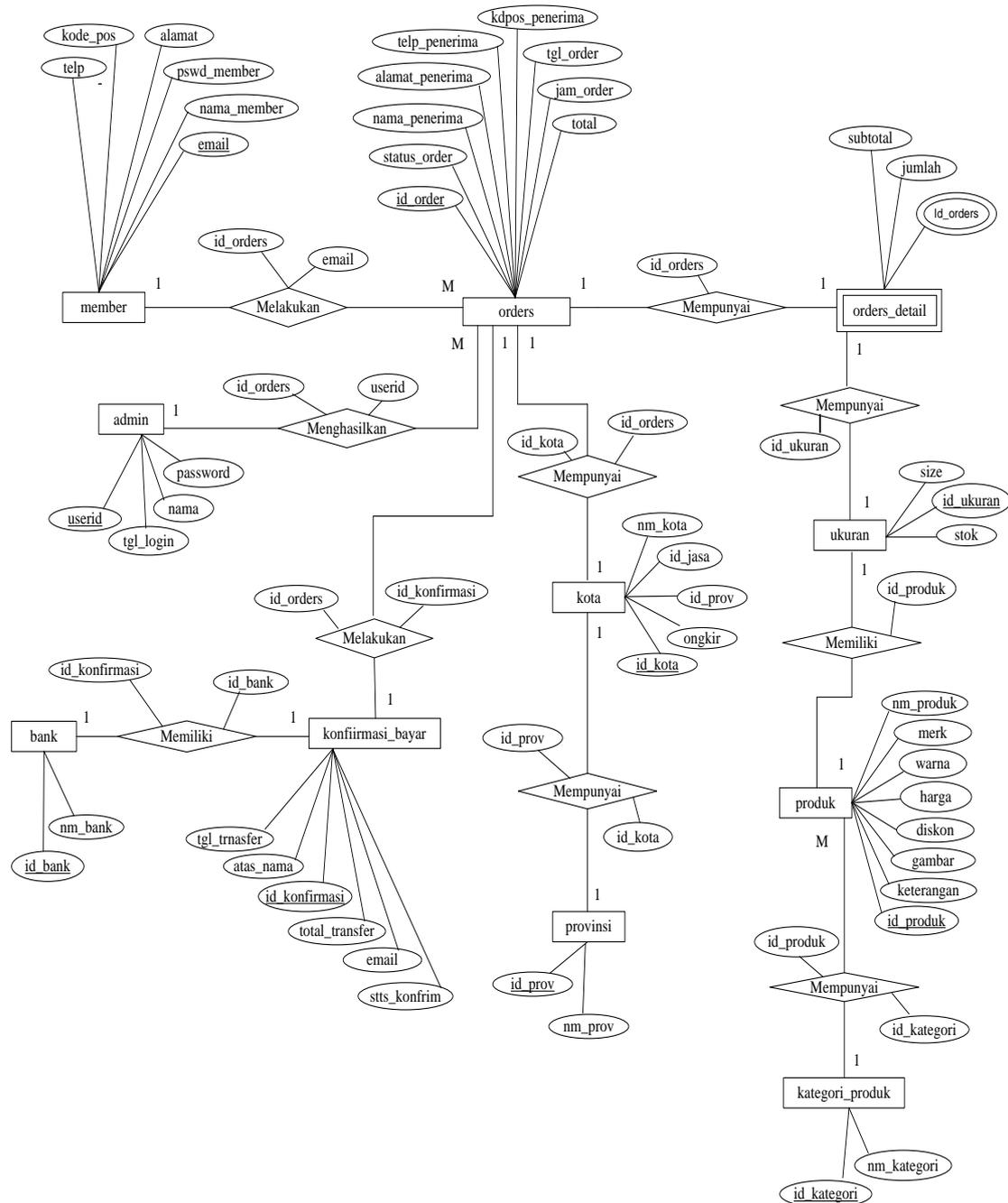
Proses penjualan sepatu secara *online* maka pembeli harus menjadi *member* terlebih dahulu, setelah sudah menjadi *member* maka untuk melakukan transaksi pembelian *member* tersebut *login member*. *Activity diagram* usulan penjualan sepatu *online* dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. *Activity diagram* usulan penjualan sepatu secara *online*

### 3.4. Desain Database

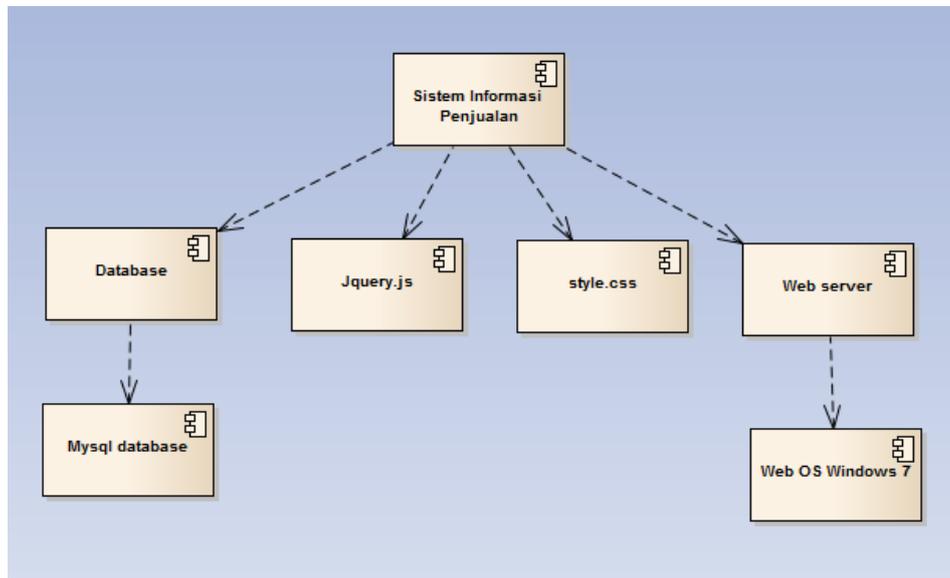
*Entity relationship diagram* pada penjualan sepatu secara *online* ini terdiri dari beberapa entity yaitu *member*, *admin*, *produk*, *kategori produk*, *ukuran*, *orders*, *orders detail*, *konfirmasi bayar*, *kota*, *provinsi*, *bank*. *Entity relationship diagram* pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. *Entity relationship diagram* pada penjualan sepatu secara *online*

### 3.5. Component Diagram

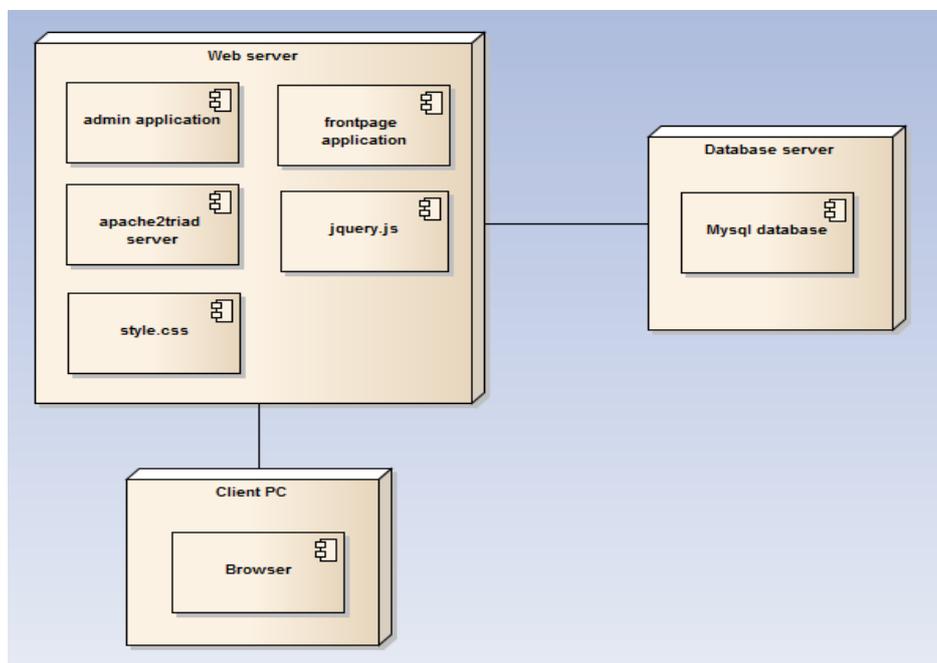
*Component diagram* pada penjualan sepatu *online* pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. *Component diagram* pada penjualan sepatu secara *online*

### 3.6. Deployment Diagram

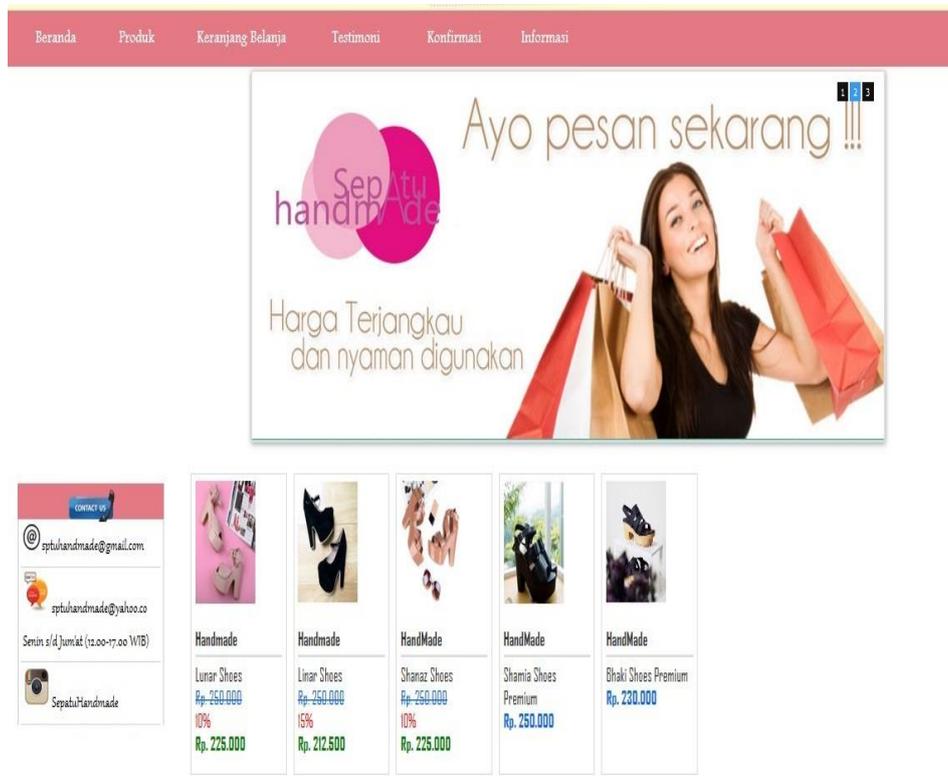
*Deployment diagram* pada penjualan sepatu *online* pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. *Deployment diagram* pada penjualan sepatu secara *online*

### 3.7. User Interface

Tampilan web halaman beranda berfungsi sebagai halaman awal *website* penjualan sepatu *handmade* secara *online*, pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Tampilan web halaman beranda

Tampilan web halaman keranjang belanja berfungsi untuk menampilkan sepatu yang telah dipesan, pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 9.

No	Gambar	Keterangan	Deskripsi Produk	Harga	Diskon	Jumlah	Aksi
1		Lunar Shoes Ukuran : 35	Bahan : Synthetic Material Tinggi : 12 cm S	Rp 250.000	Rp 25.000	1	
Total Harga :				Rp 225.000			

+ TAMBAH PRODUK      LANJUTKAN >>

Gambar 9. Tampilan web halaman keranjang belanja

Tampilan web halaman admin berfungsi sebagai untuk mengelola transaksi penjualan sepatu *handmade*, dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10. Tampilan web halaman admin

#### 4. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini dalam pembangunan sistem informasi penjualan sepatu berbasis web dapat mempermudah dalam penyebaran informasi mengenai produk-produk terbaru dari toko sepatu *handmade* dengan mudah karena dapat diakses melalui jaringan internet. Dalam melakukan kegiatan pengolahan data transaksi mulai dari memasukan data, menyimpan data, merubah data, menghapus data, mengupdate data serta pemesanan dapat meminimalisir kesalahan sehingga menjadi lebih efektif dan efisien. Untuk pengembangan sistem selanjutnya di *maintenance*.

#### Referensi

- Helianthusonfri, Jefferly. 2013. *Cepat, Tepat, dan Dahsyat Promosi Toko Online*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Pratama I, Eka PA. 2014. *Sistem Informasi dan Implementasinya*. Bandung : Informatika Bandung.
- Ichwan M. 2011. *Pemrograman Basis Data Delphi 7 & MySQL*. Bandung: Informatika Bandung.
- Irawan. 2011. *Panduan Berinternet Untuk Orang Awam*. Palembang: Maxikom.
- Adi N. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan metode USDP*. Yogyakarta: Andi Offset
- Padeli, Henderi, Suyatno. 2008. *Membangun (E-Procurement) Pengadaan Barang dan Jasa Dengan Prinsip Good Corporate Governance dengan Visual UML*. Journal CCIT Vol-2 No.1 – September 2008
- Janner S. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sukanto RA, Shalahuddin M. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Yakub. 2008. *Sistem Basis Data Tutorial Konseptual*. Edisi Pertama. Yogyakarta: Graha Ilmu.