

Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Kemeja Berbahan Flanel Berbasis Web

Eko Setia Budi*, Yamin Nuryamin

Program Studi Sistem Informasi, STMIK Nusa Mandiri, Jakarta, Indonesia

Email: ^{1,*}eko.etb@nusamandiri.ac.id, ²yamin.yny@nusamandiri.ac.id

Submitted: 25/07/2020; Accepted: 21/08/2020; Published: 21/08/2020

Abstrak—Seiring dengan perkembangan dunia teknologi khususnya internet dimana tersedianya berbagai macam informasi yang bisa didapatkan dengan mudah, menjadikan hampir setiap kegiatan dilakukan melalui media internet mulai dari mendapatkan informasi, mencari berita, sarana komunikasi, promosi, kegiatan jual beli, dan lain sebagainya. Hal ini pula yang mendorong penulis untuk membuat dan merancang sistem informasi penjualan kemeja berbahan flanel berbasis web, dimana web tersebut khusus digunakan untuk penggemar fasion terutama para penggemar kemeja flanel. Dengan adanya web seperti ini penulis berharap dapat memberikan kemudahan dalam melakukan pembelian dan pencarian produk yang diinginkan. dengan menampilkan berbagai jenis produk kemeja flanel dan kemudahan dalam proses pembeliannya, diharapkan web tersebut menjadi salah satu online store yang dapat berkembang.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Penjualan Kemeja Berbahan Flanel

Abstract—Along with the development of the technology world, especially the internet where the availability of various kinds of information can be obtained easily, making almost every activity carried out through internet media starting from getting information, looking for news, communication facilities, promotions, buying and selling activities, and so forth. This also prompted the writer to create and design information system for selling web-based flannel shirts, where the web was specifically used for fasion fans, especially fans of flannel shirts. With the existence of a web like this the author hopes to provide convenience in making purchases and search for the desired product. by displaying various types of flannel shirt products and the ease in the purchase process, it is expected that the web will become one of the online stores that can grow.

Keywords: Information System, Sales of Flannel Shirts

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di dunia sangatlah cepat, sehingga menyebabkan kebutuhan akan informasi yang cepat, tepat dan akurat menjadi sangat penting oleh kita dalam kehidupan sehari-hari dan juga dalam dunia usaha. *E-commerce* merupakan terobosan baru dalam dunia informasi, karna dapat memberikan suatu informasi dalam bentuk lebih menarik, menyenangkan dan online setiap saat tanpa batas waktu, asalkan semua perangkat teknologi terpenuhi. Berkaitan dengan itu, banyak perusahaan yang sudah mapan menjadikan objek dalam penerapan pemasaran melalui *e-commerce*.

Menurut Schradi dalam (Pradana, 2017) mengukur kinerja *e-commerce* menjadi dua bagian: ada dua cara untuk melakukan pemasaran online: pasif dan aktif. Menggunakan pemasaran online pasif berarti sebuah perusahaan membangun sebuah website yang menyediakan informasi kepada pelanggan tanpa melakukan kegiatan yang signifikan untuk menjangkau pelanggan. Di sisi lain, pemasaran online aktif melakukan sebaliknya, yaitu perusahaan berusaha untuk mencapai pembeli potensial di internet.

Dengan mengambil keuntungan dari teknologi internet, perusahaan memiliki kemudahan dalam mempromosikan dan menyampaikan informasi tentang merek mereka. Dengan mengambil bentuk-bentuk tradisional dari proses bisnis dan memanfaatkan jejaring sosial melalui internet, strategi bisnis dapat berhasil jika dilakukan dengan benar, yang akhirnya menghasilkan peningkatan pelanggan dan pendapatan. Keputusan pembelian pelanggan dipengaruhi oleh persepsi, motivasi, pembelajaran, sikap dan keyakinan. Walaupun memang perkembangan pengguna *e-commerce* belum begitu mengesankan dibandingkan dengan pertumbuhan pengguna internet. Fenomena *e-commerce* belum dapat dipahami dan didukung dengan baik terutama di negara berkembang seperti Indonesia. Konsumen masih belum memiliki kepercayaan terhadap keamanan bertransaksi, kesamaan produk yang ditampilkan dengan kenyataannya, sampai dengan konsumen yang memang belum memiliki kemampuan untuk itu. Demikian halnya dengan penjualan kemeja berbahan flanel yang sedang saya jalankan saat ini. Dengan sistem penjualan yang saat ini saya jalankan menggunakan platform media social instagram belum dapat meyakini konsumen untuk berbelanja online di toko online yang saya jalankan saat ini, dikarenakan sekarang ini banyak kasus penipuan yang terjadi dalam transaksi jual beli di instagram atau pun ketidaksesuaian barang yang ditampilkan di instagram dengan barang aslinya. Oleh karena itu saya sebagai pemilik usaha online berencana untuk merancang *website* penjualan atau *e-commerce* untuk meyakini secara detail produk kemeja berbahan flanel kepada konsumen. Agar dapat dipasarkan lebih luas dan dapat di promosikan secara global.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Dari penelitian terdahulu, penulis tidak menemukan penelitian dengan judul yang sama seperti judul penelitian penulis. Namun penulis mengangkat beberapa penelitian sebagai referensi dalam memperkaya bahan kajian pada penelitian penulis. Berikut merupakan penelitian terdahulu berupa beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis.

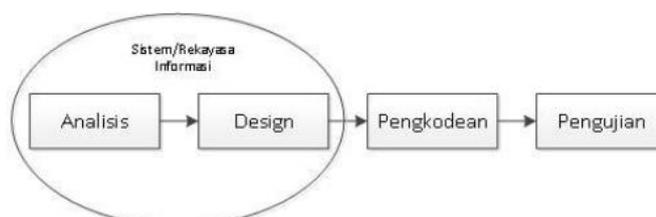
Tabel 1. Penelitian terkait

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
Rahmat Hidayat, Siti Marlina, Lila Dini Utami	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Handmade Berbasis Website Dengan Metode Waterfall	Dengan adanya penjualan barang <i>Handmade</i> yang dilakukan secara <i>online</i> diharapkan dapat, mempermudah transaksi jual-beli bagi penjual maupun pembeli karena lebih praktis dan Efisien , Dengan sistem <i>online</i> , semua informasi bisa di akses dengan cepat tanpa harus datang langsung ke toko, dan dengan jangkauan yang sangat luas tidak hanya di daerah tertentu saja bahkan sampai ke seluruh dunia. Diharapkan dengan sistem penjualan barang <i>handmade</i> yang menggunakan <i>Website</i> ini dapat mengurangi biaya yang dikeluarkan untuk pemasaran produk dan promosi , Sistem informasi ini juga dapat memberikan kemudahan bagi perusahaan untuk berinteraksi langsung dengan kondumen serta kemudahan dalam mengolah data dan pembuatan laporan.	Penelitian yang dilakukan oleh rahmat,siti dan lila membahas mengenai e-commer penjualan handmade, sedangkan penulis membahas mengenai e-commerce penjualan baju berbahan kain Flanel
Moh. Afdhol Rizal, Titik Misriati	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis Web Pada Toko Uj Outlet	Pembuatan website penjualan pada Toko Uj Outlet ini dapat dijadikan sebagai media promosi bagi Toko Uj Outlet untuk memperluas jangkauan pemasaran, Website penjualan pada Toko Uj Outlet dapat meningkatkan citra perusahaan. Melalui website penjualan pada Toko Uj Outlet, pengunjung dapat mengetahui macam-macam produk pakaian bermerek terbaru dan dapat melakukan transaksi penjualan dengan konsumen tanpa harus mengunjungi took secara langsung.	Penelitian yang dilakukan oleh moh,Afdhol dan Titik adalah risetnya pada penjualan baju yang sudah mempunyai Toko, sedangkan penulisan penjualan hanya menggunakan sosial media saja.
Masitah, Abdullah, Ilyas	E-Commerce Penjualan Pakaian Pada Lapak Mariati Berbasis Web	Dengan adanya web <i>e-commerce</i> penjualan pakaian pada Lapak Mariati ini, konsumen dapat melihat produk sertas info produk, mampu memberikan kemudahan kepada penjual dan pembeli dalam melaksanakan transaksi , E-commerce penjualan dapat menjadi alternatif pemilik dapat melihat data hasil laporan penjualan yang akurat.	Penelitian yang dilakukan oleh Masitah, Abdullah dan Ilyas adalah risetnya pada penjualan baju yang sudah mempunyai Toko, sedangkan penulisan penjualan hanya menggunakan sosial media saja.

Sumber: Hasil kajian penulis 2019

2.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Menurut (Sukamto & Shalahuddin, 2014) Untuk model pengembangan perangkat lunak menggunakan metode *waterfall*. Terdapat beberapa tahapan pengembangan sistem, yaitu:



Gambar 1. Ilustrasi Model Waterfall

Sumber: (Sukamto & Shalahuddin, 2014)

a. Analisa Kebutuhan Software

Langkah ini merupakan tahap pengumpulan data, analisa *interface* guna menentukan solusi dari perangkat lunak yang diperlukan yang nantinya akan digunakan sebagai proses komputerisasi sistem.

b. Desain

Proses Desain terbagi kedalam beberapa bagian desain yakni desain database, desain sistem dan desain interface. Pada tugas akhir ini *software* yang digunakan untuk mendesain database adalah mysql adapula *software Sublime Text 3* digunakan sebagai *tool* untuk merancang *interface* dari *website* yang akan dibuat.

c. Code Generation

Proses pembuatan *coding* atau pengkodean merupakan penterjemahan desain kedalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer yang akan menterjemahkan permintaan *user* ke sebuah *software*. Dalam tugas akhir ini bahasa pemrograman yang digunakan adalah HTML, CSS, PHP, SQL dan JavaScript.

d. Testing

Proses menemukan kesalahan terhadap sistem yang telah diimplementasikan kedalam sebuah *software*. Dalam tugas akhir ini teknik pengujian yang akan dilakukan adalah teknik *blackbox testing*.

e. Support

Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem sudah jadi akan digunakan *user*, maka dari itu support dari pengembang masih perlu dilakukan untuk pemeriksaan secara berkala.

Dari kenyataan yang terjadi sangat jarang model *Waterfall* dapat dilakukan sesuai alurnya karena sebagai berikut:

1. Perubahan spesifikasi perangkat lunak terjadi di tengah alur pengembangan.
2. Sangat sulit bagi pelanggan untuk mendefinisikan semua spesifikasi diawal alur pengembangan. Pelanggan seringkali butuh contoh (*prototype*) untuk menjabarkan spesifikasi kebutuhan sistem lebih lanjut.
3. Pelanggan tidak mungkin bersabar mengakomodasikan perubahan yang diperlukan di akhir alur pengembangan.

Dengan berbagai kelemahan yang dimiliki oleh model air terjun (*waterfall*) tapi model ini telah menjadi dasar model-model yang lain dalam melakukan perbaikan model pengembangan perangkat lunak. Model air terjun (*waterfall*) sangat cocok digunakan kebutuhan pelanggan sudah sangat dipahami dan kemungkinan terjadinya perubahan selama pengembangan perangkat lunak kecil. Hal positif dari model air terjun (*waterfall*) adalah struktur tahap pengembangan sistem jelas, dokumentasi dihasilkan disetiap tahap pengembangan, dan sebuah tahap dijalankan setelah tahap sebelumnya selesai dijalankan (tidak ada tumpang tindih pelaksanaan tahap). Model *waterfall* adalah model *SDLC* yang paling sederhana. Model ini hanya cocok untuk pengembangan perangkat lunak dengan spesifikasi yang tidak berubah-ubah.

2.3 Metode Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Penulis melakukan pengamatan dengan cara memperhatikan proses promosi sampai dengan penjualan produk yang menggunakan metode konvensional.

b. Studi kepustakaan

Yaitu dengan mengambil bahan-bahan dari sumber buku, jurnal terbit maupun artikel yang mengenai pembuatan *website* yang sesuai dengan pembahasan masalah yang terkait sebagai referensi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa Kebutuhan

Proses analisis kebutuhan dari rancangan website yang dibuat adalah untuk memberikan informasi kepada pengguna mengenai kegiatan transaksi yang berlangsung pada *website* penjualan kemeja berbahan flanel. Dengan adanya web ini, para pembeli dapat mengetahui informasi seputar produk yang disajikan dan melakukan proses transaksi melalui website. Hal pertama yang perlu dilakukan dalam analisa kebutuhan adalah mengidentifikasi kebutuhan yang diperoleh berdasarkan kebutuhan pengguna dan kebutuhan sistem.

1. Kebutuhan Pengguna

Dalam *website* penjualana kemeja berbahan flanel ini terdapat tiga pengguna yang dapat saling berinteraksi dalam lingkungan sistem, yaitu: Administrator, pengunjung dan member. Ketiga pengguna tersebut memiliki karakteristik interaksi dengan sistem yang berbeda-beda dan memiliki kebutuhan informasi yang berbeda-beda, seperti berikut :

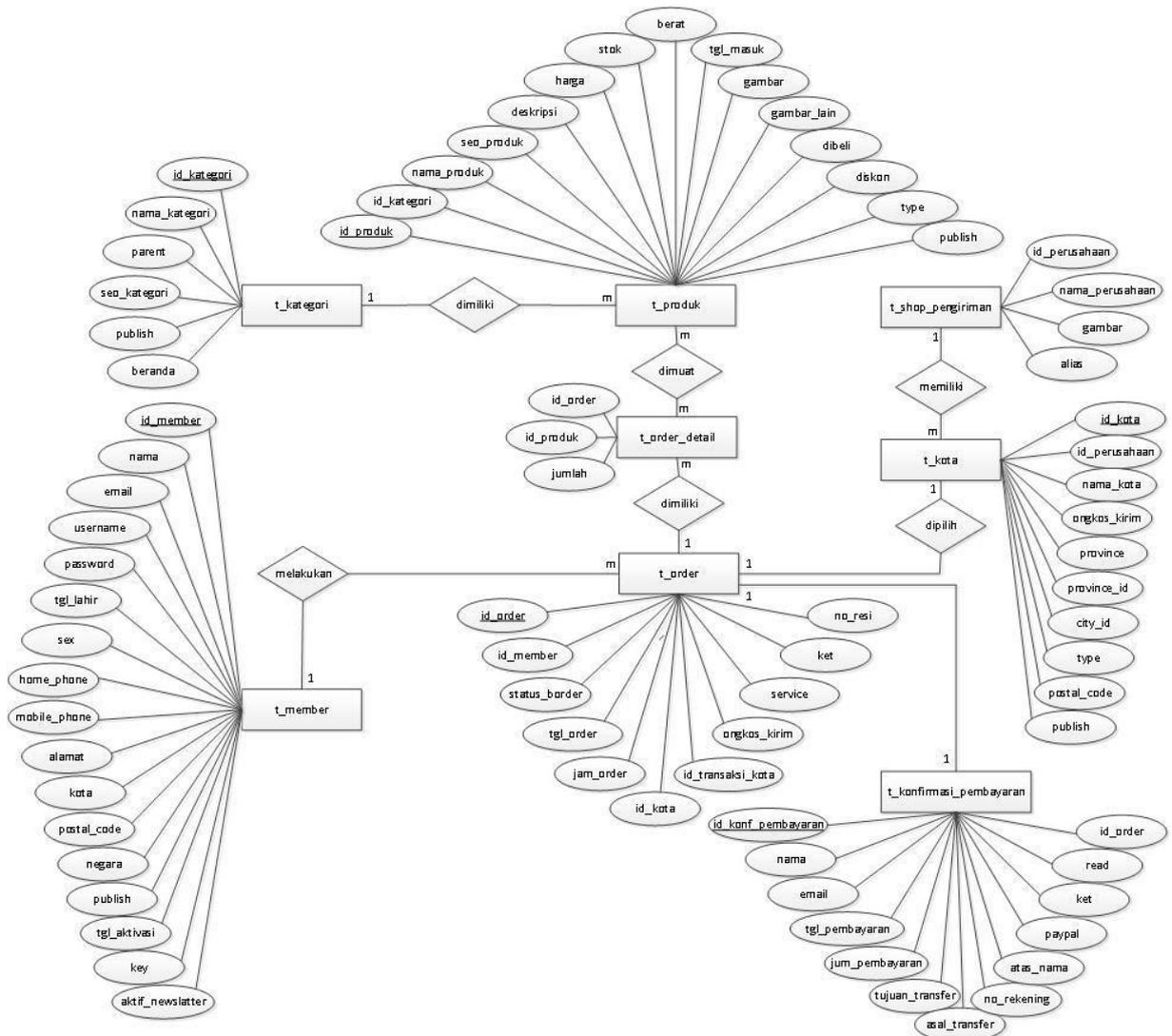
a. Skenario Kebutuhan Administrator

- 1) Menambah, mencari, mengedit, menghapus data user
- 2) Menambah, mencari, mengedit, menghapus data member

- 3) Menambah, mencari, mengedit, menghapus data produk
 - 4) Menambah, mencari, mengedit, menghapus data kategori
 - 5) Menambah, mencari, mengedit, menghapus data pembayaran
 - 6) Menambah, mencari, mengedit, menghapus data testimoni
 - 7) Menambah, mencari, mengedit, menghapus data kota
 - 8) Menambah, mencari, mengedit, menghapus data pemesanan
 - 9) Mengedit data konfigurasi web
- b. Member
- 1) Pengunjung yang sudah menjadi pelanggan (member) bisa login dengan memasukkan username dan password
 - 2) Member dapat mengelola data profil
 - 3) Member dapat melihat produk yang tersedia lalu membelinya.
 - 4) Member dapat melihat produk yang dibelinya pada keranjang belanja.
 - 5) Member dapat melakukan konfirmasi pembayaran
 - 6) Member dapat melihat riwayat belanja
- c. Pengunjung
- 1) Pengunjung hanya bisa melihat home, produk, testimoni, kontak dan cara pembelian tetapi tidak dapat membeli produknya.
 - 2) Syarat untuk bisa membeli produk yang diinginkan, terlebih dahulu harus menjadi pelanggan (member).

3.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

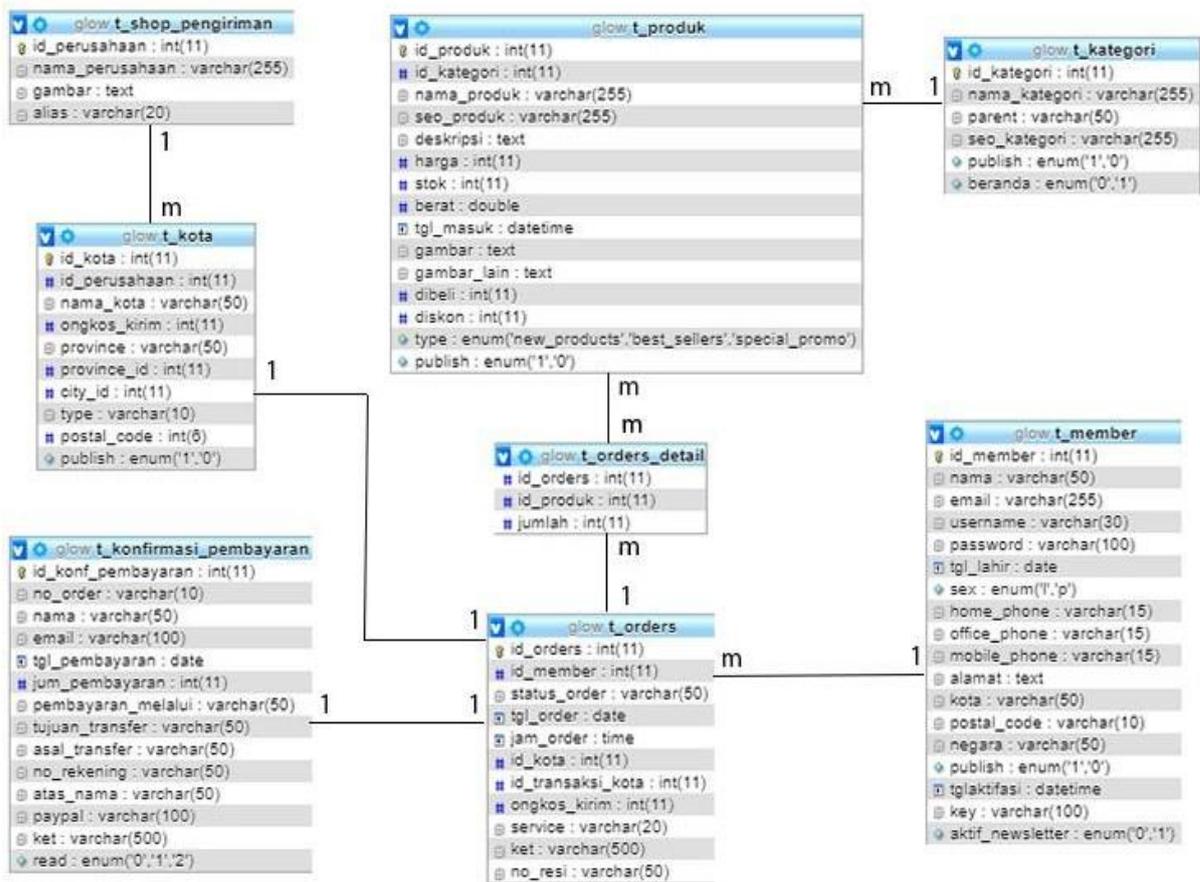
Berikut merupakan gambar dari ERD yang dirancang:



Gambar 2. Entity Relationship Diagram (ERD)

3.4 Logical Record Structure (LRS)

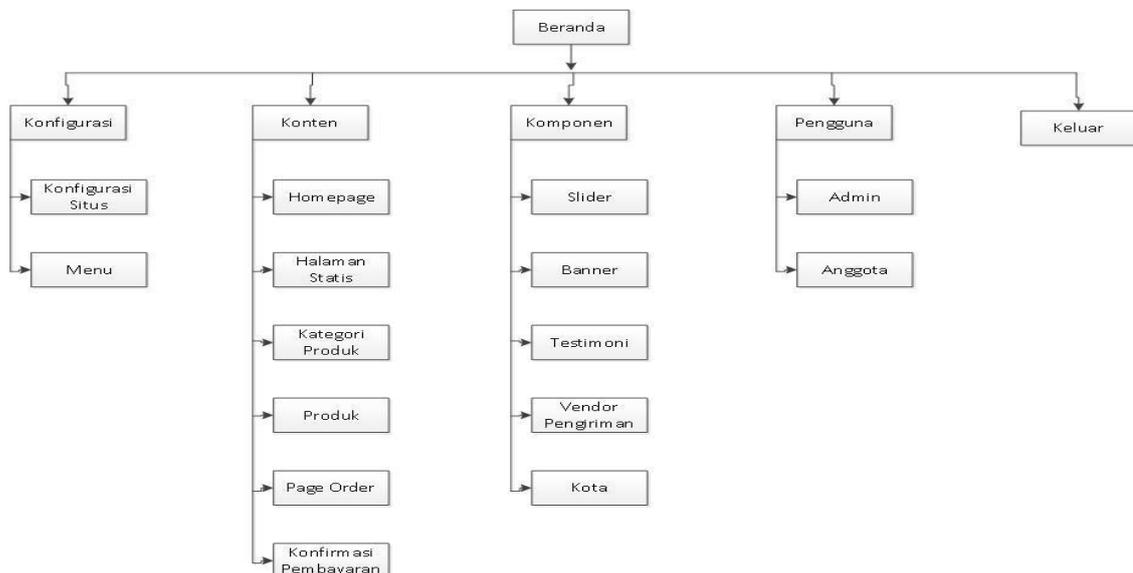
Berikut merupakan gambar dari LRS:



Gambar 3. Logical Record Structure

3.5 Spesifikasi Program

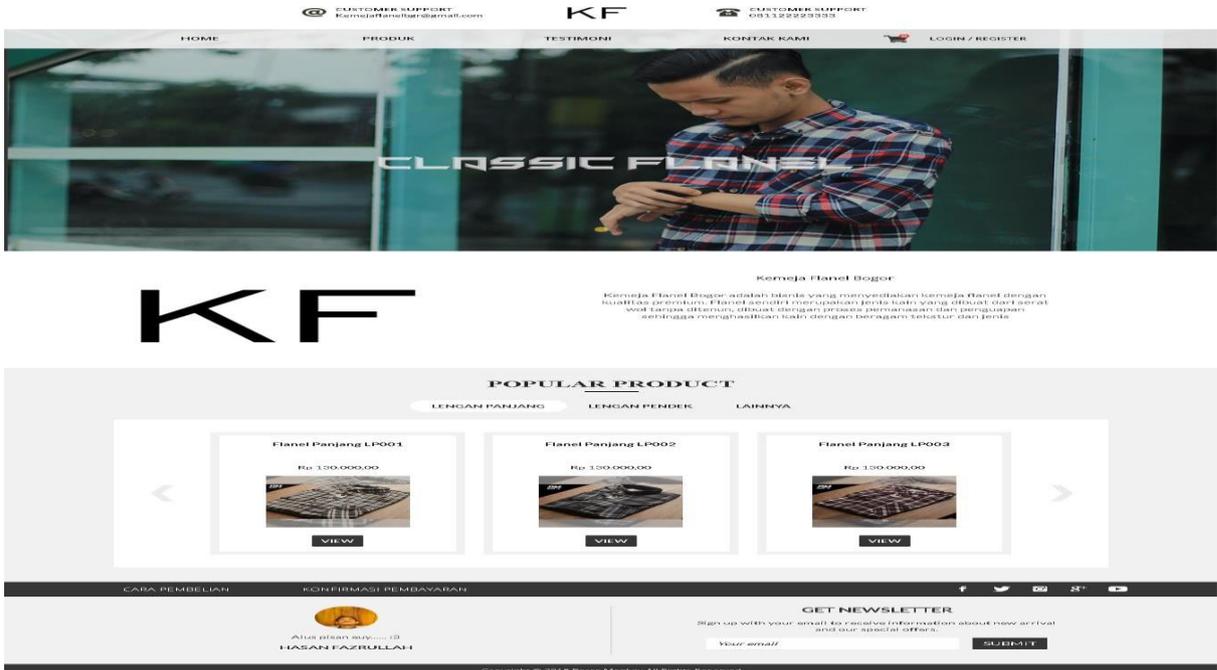
Menurut Prihatna dalam (Sunarti, 2015) Struktur Navigasi pada website digunakan untuk menggambarkan secara garis besar isi dari seluruh website dan menggambarkan bagaimana hubungan antara isi tersebut. Melalui struktur navigasi website ini, kita dapat melihat bagaimana isi dan susunan dari sebuah website secara menyeluruh. Dalam perancangan website ini penulis menggunakan struktur navigasi linier. Berikut struktur navigasi dalam perancangan website tugas akhir ini: Rancangan Struktur Navigasi



Gambar 4. Rancangan Struktur Navigasi Administrator

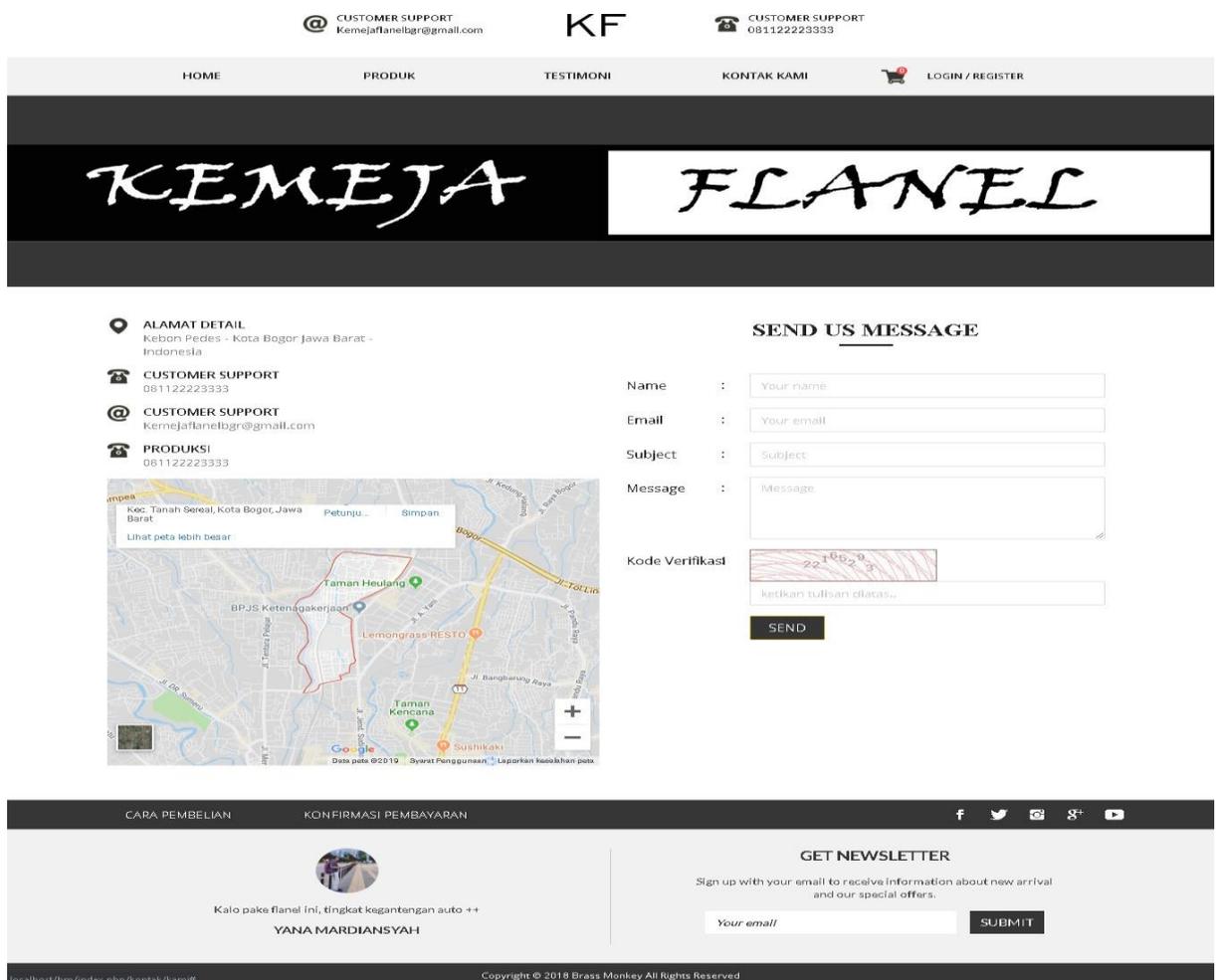
3.6 Implementasi Program

a. Halaman beranda



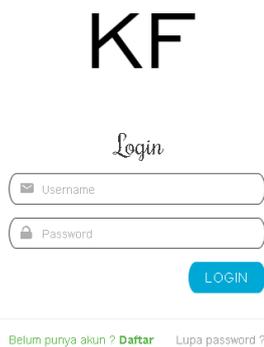
Gambar 5. Halaman beranda

b. Halaman kontak kami



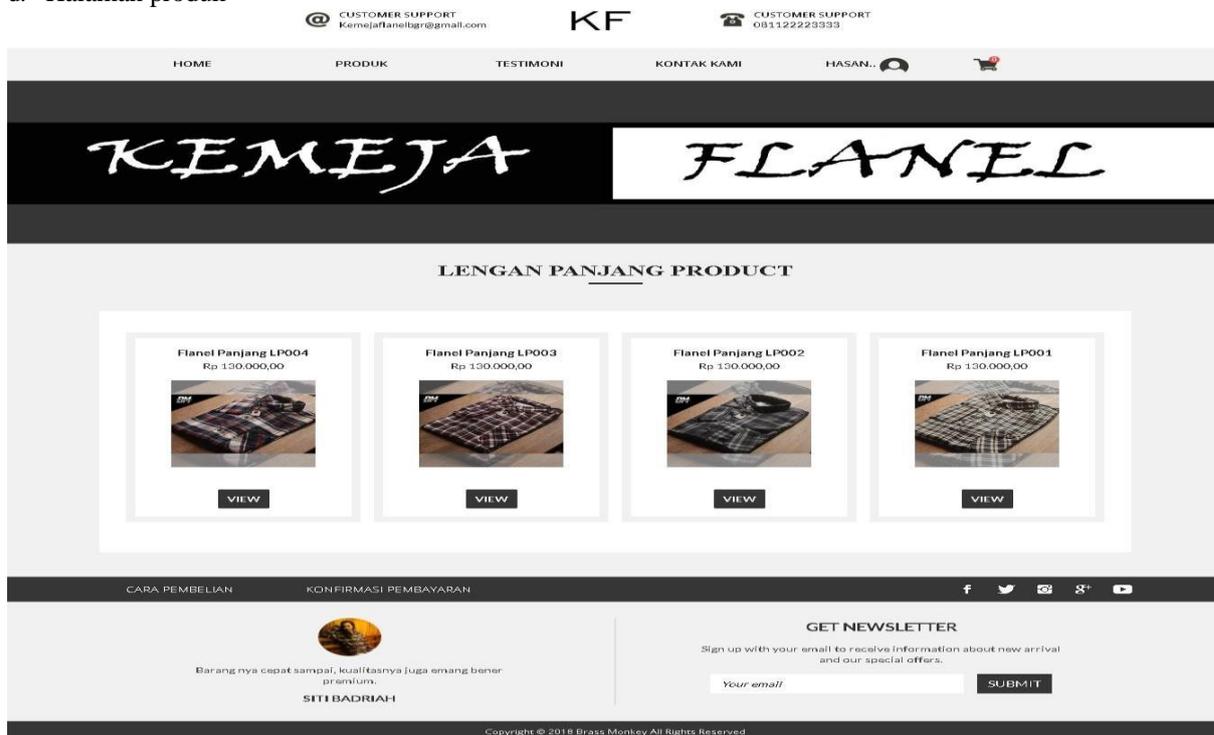
Gambar 6. Halaman kontak kami

c. Halaman login member



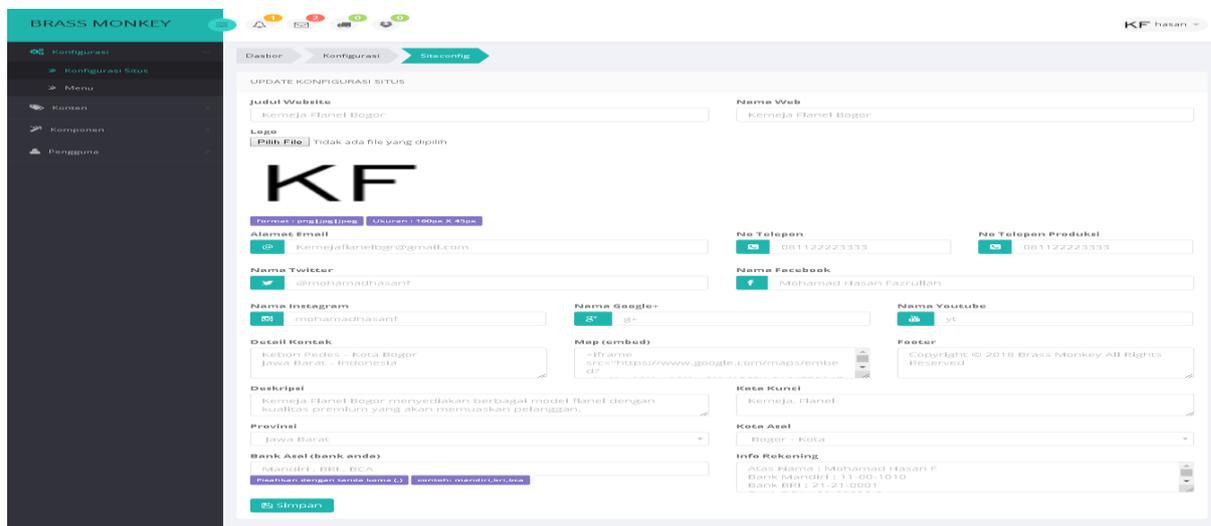
Gambar 7. Halaman login member

d. Halaman produk



Gambar 8. Halaman produk

e. Halaman Konfigurasi Situs



Gambar 9. Halaman produk

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari pembuatan Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Kemeja Berbahan Flanel Berbasis *Web* ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem penjualan kemeja flanel secara *online* ini diharapkan dapat membantu proses penjualan dan mempromosikan produk serta memperluas daerah pemasaran.
2. *Website* ini dapat meningkatkan efektivitas media penjualan dan penyampaian informasi, sehingga konsumen dapat melihat produk serta dapat membeli produk tanpa harus datang ke toko.
3. Dengan dibangunnya sistem penjualan kemeja flanel secara *online* ini, diharapkan semua transaksi penjualan dapat terdokumentasi dengan baik. Sehingga data yang dihasilkan dapat digunakan untuk keperluan di masa yang akan datang.

REFERENCES

- Hidayat, Rahmat et al(2017). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Handmade Berbasis Website Dengan Metode Waterfall. *Simposium Nasional Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (SIMNASIPTEK)*, 175– 183. Link :[https://www.semanticscholar.org/paper/Perancangan-Sistem-Informasi-Penjualan-Barang-Hidayat Marlina/a7de2e7065ded31424176f3bc0e397a35b5c37f3](https://www.semanticscholar.org/paper/Perancangan-Sistem-Informasi-Penjualan-Barang-Hidayat_Marlina/a7de2e7065ded31424176f3bc0e397a35b5c37f3) tanggal akses maret 2019
- Masitah, Abdullah, and Illyas. 2018. "E-Commerce Penjualan Pakaian Pada." *Journal Intra-Tech* 2(2): 1–11. Link: <https://www.journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/view/28/26>, tanggal akses :mei 2019
- Rizal, Mohammad Afdhol, and Titik Misriati. 2018. "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis Web Pada Toko Uj Outlet." *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)* 7(1): 9. <https://media.neliti.com/media/publications/265643-perancangan-sistem-informasi-penjualan-p-114037c9.pdf> tanggal akses maret 2019
- Sukamto, R. A., & Shalahuddin, M. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Sunarti. (2015). Implementasi Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru. *Jurnal Evolusi*, 3(2), 1–4. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/evolusi/article/view/608/499>
- Pradana, Mahir. 2016. "Klasifikasi Bisnis E-Commerce Di Indonesia." *Modus* 27(2): 163. Link : <https://doi.org/10.24002/modus.v27i2.554>