

Sistem Informasi Penjualan Baju Berbasis Web Pada Project Distro Depok

Dede Barkah¹, Sri Wasiyanti²

¹Program Studi Sistem Informasi
STMIK Nusa Mandiri
barkah@gmail.com

²Program Studi Komputerisasi Akuntansi
AMIK BSI Bandung
sri.siw@bsi.ac.id

Abstract - In this globalization era, business competition is getting stronger variety of ways to develop their respective businesses for more advanced and developed and there was a new place of business competition even though it's running. Project Distro is a distribution that sells a variety of brand clothes. To offer products made by various means such as flyers, from mouth to mouth, and catalogs. How that is done is less effective or inefficient, because consumers now prefer instant or want something quick. The method used is the waterfall method. Waterfall method is waterfall model that provides software approach life forms, sequentially or ordered starting from analysis, design, coding, testing and support. As a solution to solve the problem, the use of e-commerce website will be solved in the development of its business information exchange and maintain relationships with customers, as well as a media campaign actively widely.

Keywords: *Shirt Sales, Information Systems, Web-Based*

I. PENDAHULUAN

Di zaman yang sudah semakin canggih ini, teknologi komputer banyak digunakan oleh manusia, baik dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi maupun pekerjaannya. Komputer juga dapat menjadi alat komunikasi apabila menggunakan fasilitas *internet*. Bahkan komputer juga berfungsi untuk mengembangkan bisnis untuk perusahaan besar, menengah maupun kecil. Salah satu caranya dengan melakukan penjualan *online* atau biasa dikenal dengan istilah *e-commerce*.

Apotek Kondang Waras merupakan salah satu apotek yang sedang berkembang dan bertempat di kota Depok, dimana banyak sekali obat-obatan yang masih harus di promosikan demi memaksimalkan penjualan obat di apotek tersebut. Maka promosi dan transaksi melalui *website* merupakan kunci utama untuk hal itu, karena di era seperti ini masyarakat akan dengan mudah mengakses dan memperbaharui informasi seputar obat tersebut. Pengelolaan apotek dengan berbasiskan *website* akan sangat memberkan keuntungan kepada pengelola apotek atau pengunjung. Pengelola dapat mengontrol dengan baik apoteknya. Dengan pengelolaan ini pengunjung akan dengan mudah

menemukan obat yang mereka cari tanpa harus membuang waktu banyak untuk datang langsung ke apotek ((Roholesi dan Wasiyanti, 2016), Kabupaten Pacitan menjadi salah satu area persebaran batik tulis yang ada di Indonesia. Pada tahun 2013, pengrajin batik tulis di Kabupaten Pacitan dalam melakukan promosi dan pemasaran masih menggunakan metode konvensional, yaitu pengrajin membentuk kelompok yang memiliki gerai untuk dan mengikuti pameran melakukan promosi sekaligus transaksi. Penelitian dilakukan untuk menambah sistem promosi dan pemasaran yang bersifat konvensional dengan sistem promosi dan pemasaran yang terkomputerisasi sehingga tercipta *website e-commerce* yang digunakan sebagai media promosi dan pemasaran yang diakses oleh pelanggan dengan *internet*. Keberadaan *website batikpacitan.com* diharapkan memberi manfaat bagi penyebaran informasi batik di Kabupaten Pacitan sehingga memberikan efek peningkatan skala produksi batik (Widianto, 2015). Tata Distro masih menggunakan sistem pelayanan kasir yang cukup sederhana. Dengan hanya dicatat pada sebuah buku,

pelayanan kepada pelanggan menjadi kurang maksimal. Penghitungan hasil transaksi yang hanya mengandalkan sebuah kalkulator dan tanpa dukungan sebuah komputer maupun laptop. Sistem penjualan memiliki banyak kelemahan, kebanyakan terjadi kesalahan pada pencatatan, dan pencarian data yang sulit karena setiap dilakukan mencari data penjual harus mencari pada buku besar. Tidak ada informasi khusus yang menginformasikan tentang jumlah stok barang sehingga tidak jarang ketika stok sudah habis pemilik toko baru mengetahui ketika terjadi proses transaksi sehingga mengecewakan pelanggan (Kuncoro, 2015). Sistem penjualan yang dilakukan oleh Project Distro masih bersifat konvensional. Pembeli mendatangi Project Distro untuk membeli atau mengetahui informasi barang-barang yang dibutuhkan oleh pembeli. Dan untuk pembuatan laporan serta data yang diperoleh kurang akurat, karena masih harus mengumpulkan nota-nota penjualan, kemudian di catat ke buku besar dan memakan waktu yang lama. Dan dalam hal promosi, Project Distro menggunakan berbagai media sosial sebagai sarana promosi tetapi masih belum menarik semua pelanggan dari berbagai kalangan. Menurut (Tjendrowasono, 2013), dengan dibangunnya sistem penjualan online tersebut para pelaku bisnis atau usaha baik itu perusahaan menengah kebawah atau perusahaan ke atas dapat memanfaatkannya serta produk-produk yang dimilikinya, agar dapat dikenal lebih luas dan diharapkan dapat mempermudah konsumen yang akan membeli produk-produk yang ditawarkan oleh pelaku usaha tanpa harus datang ke tempatnya secara langsung.

Berdasarkan permasalahan di atas serta didukung oleh jurnal yang telah penulis jabarkan, penulis tertarik untuk dapat membantu mengatasi pemasaran dan penjualan produk melalui *website* yang dapat dengan mudah diakses, dengan judul “**Sistem Informasi Penjualan Baju Berbasis Web Pada Project Distro Depok**”.

II. METODOLOGI PENELITIAN

a. Teknik Pengumpulan Data

- 1) Observasi
Dilakukan pengamatan langsung pada Project Distro. Dengan mengamati sistem penjualan yang saat ini di jalankan oleh pemilik Distro tersebut.
- 2) Wawancara

Dilakukan dengan cara menanyakan beberapa pertanyaan kepada pemilik Distro mengenai permasalahan yang ada pada sistem penjualan yang selama ini terjadi sehingga dapat menemukan permasalahan yang ada di Distro Project.

3) Studi Pustaka

Dalam metode ini, penulis mengumpulkan data dari literatur-literatur seperti (buku, jurnal, *internet* maupun *e-book*).

b. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan *model waterfall* (Shalahuddin, 2013), yaitu:

- 1) Analisis kebutuhan perangkat lunak
Analisa dilakukan agar sistem yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna sistem. Dalam hal ini dilakukan pengumpulan data, melalui pengolahan dan metode kebutuhan sistem yang akan dibangun.
- 2) Desain
Program yang dibuat merupakan program terstruktur. Maka, pada bagian materi konseptual *design* program penulis menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) yang diantaranya ada *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Component Diagram*, dan *Deployment Diagram*. Sedangkan untuk *Design Database*, penulis menggunakan model *Entity Relationship Diagram* (ERD), dan LRS (*Logical Record Structure*).
- 3) *Code Generation*
Dalam tahap ini, pembuatan kode program dilakukan dengan menggunakan *Adobe Dreamweaver CS6*, tujuan dari pembuatan program komputer sesuai desain yang telah dibuat pada tahap desain. Dan *web server* yang digunakan adalah Xampp 1.6.4.
- 4) *Testing*
Dalam tahapan ini, dilakukan pengujian dengan menggunakan *black box testing* untuk memastikan sistem yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan semua fungsi dapat dipergunakan dengan baik.
- 5) *Support*
Tahapan selanjutnya, menjaga agar sistem tetap berjalan dengan produktif selama bertahun-tahun dengan menggunakan *hardware* dan *software* yang sesuai, oleh karena itu penulis memberikan spesifikasi peralatan komputer yang bisa menjadi referensi bagi *user* sebagai berikut:

- 1. Processor : Core(TM) i3-2350M CPU @ 2,30GHz
- 2. RAM : 2048 MB
- 3. Harddisk : 500 GB
- 4. Monitor : 1366x768
- 5. Keyboard : 86 Keys

Sedangkan spesifikasi perangkat lunak yang digunakan untuk menjalankan program, ini adalah sebagai berikut:

- a. Sistem Operasi : Microsoft Windows 7
- b. Database : Mysql
- Paket Program : Xampp,

Adobe Dreamweaver CS6

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Tahapan Analisis

Analisa kebutuhan *software* untuk *website* penjualan (*e-commerce*) baju di Project Distro diusulkan dengan beberapa prosedur diantaranya:

Halaman Pengguna:

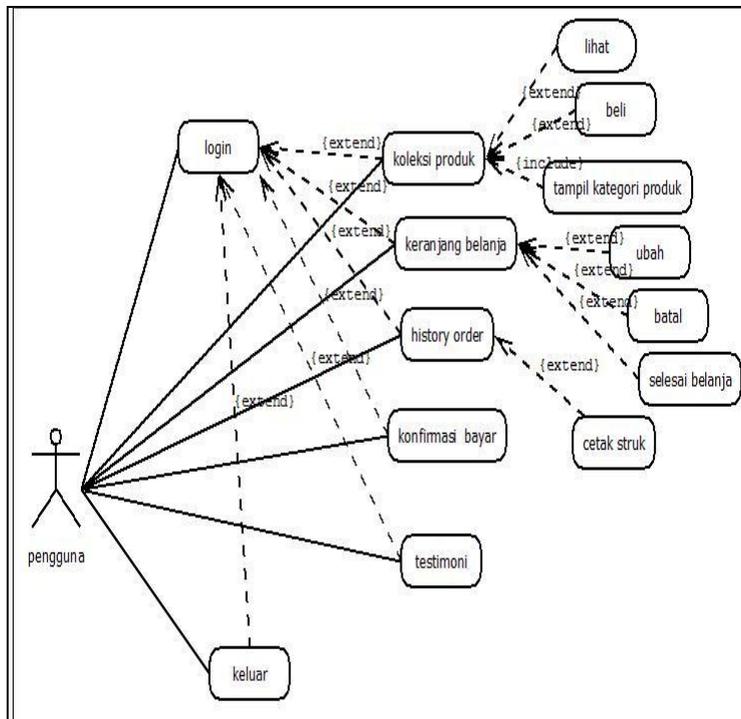
- A.1. Pengguna dapat *login* dengan akun yang telah dibuat.
- A.2. Pengguna dapat melihat koleksi produk berdasarkan kategori.
- A.3. Pengguna dapat memesan produk yang diminati dan ditambahkan ke keranjang belanja.

- A.4. Pengguna dapat melihat *history order* yang pernah dilakukan.
- A.5. Pengguna dapat melakukan konfirmasi pembayaran.
- A.6. Pengguna dapat mencetak bukti pemesanan produk.
- A.7. Pengguna bisa mengisi testimoni.

Halaman Administrasi:

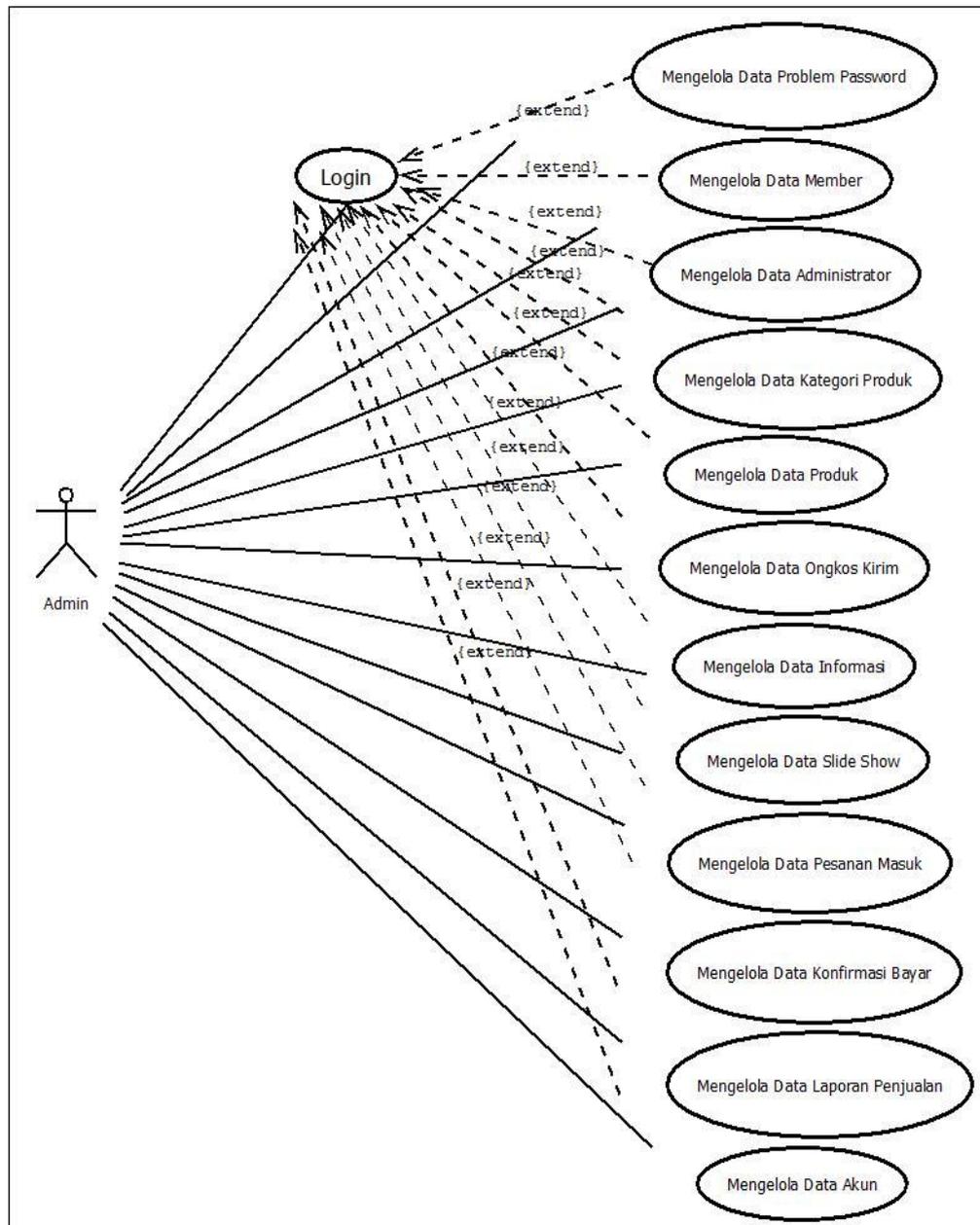
- B.1. Admin dapat mengelola data *problem password*
- B.2. Admin dapat mengelola data *member*.
- B.3. Admin dapat mengelola data administrator.
- B.4. Admin dapat mengelola data kategori produk.
- B.5. Admin dapat mengelola data produk.
- B.6. Admin dapat mengelola data ongkos kirim.
- B.7. Admin dapat mengelola data informasi.
- B.8. Admin dapat mengelola data *slide show*.
- B.9. Admin dapat mengelola data pesanan masuk.
- B.10. Admin dapat mengelola data konfirmasi bayar.
- B.11. Admin dapat mengelola data laporan penjualan.
- B.12. Admin dapat mengelola data akun.

3.2. Use Case Diagram



Sumber: Peneliti (2018)

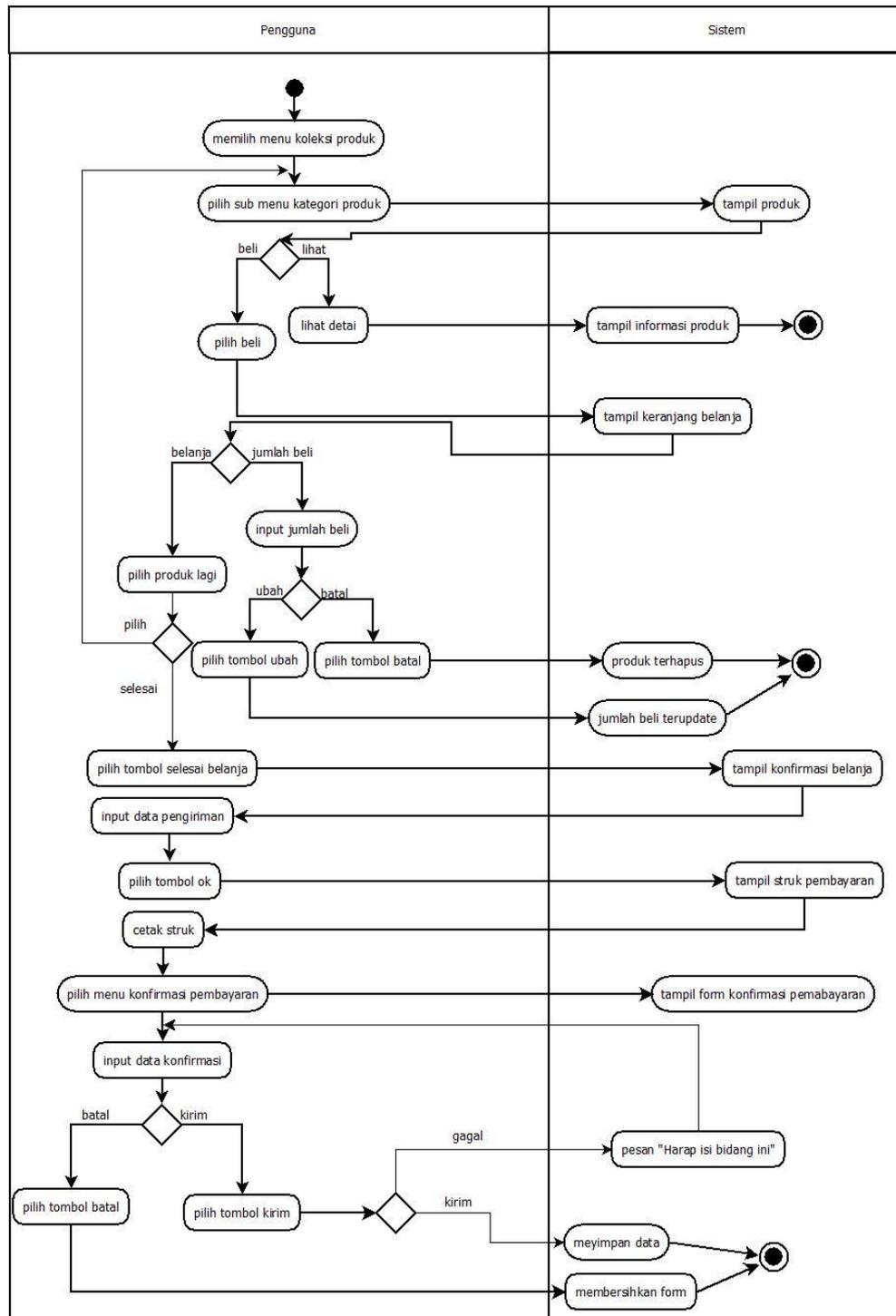
Gambar 1.
Use Case Diagram Halaman Pengguna



Sumber: Peneliti (2018)

Gambar 2.
Use Case Diagram Halaman Admin

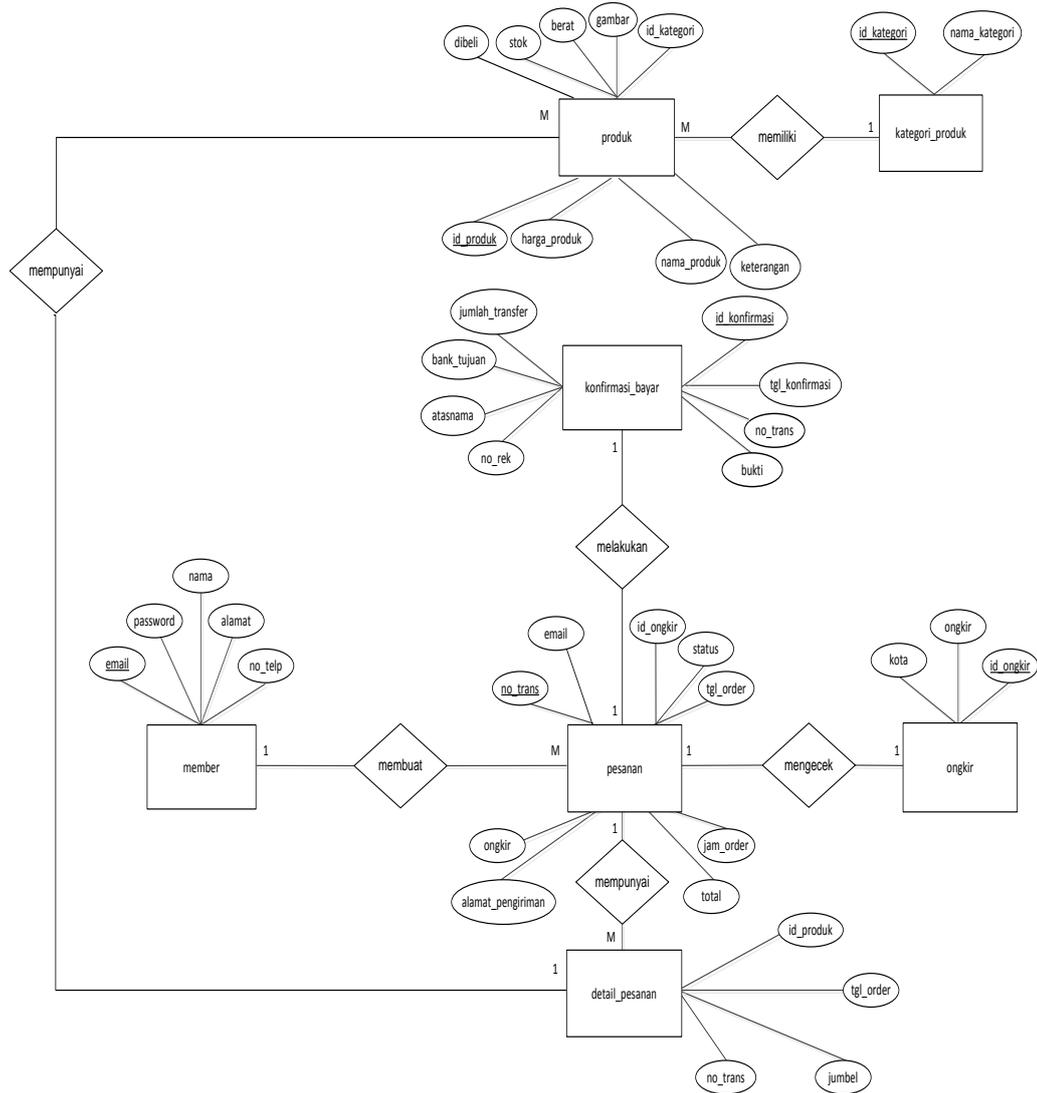
3.3. Activity Diagram



Sumber: Peneliti (2018)

Gambar 3.
Activity Diagram Belanja Online Pengguna

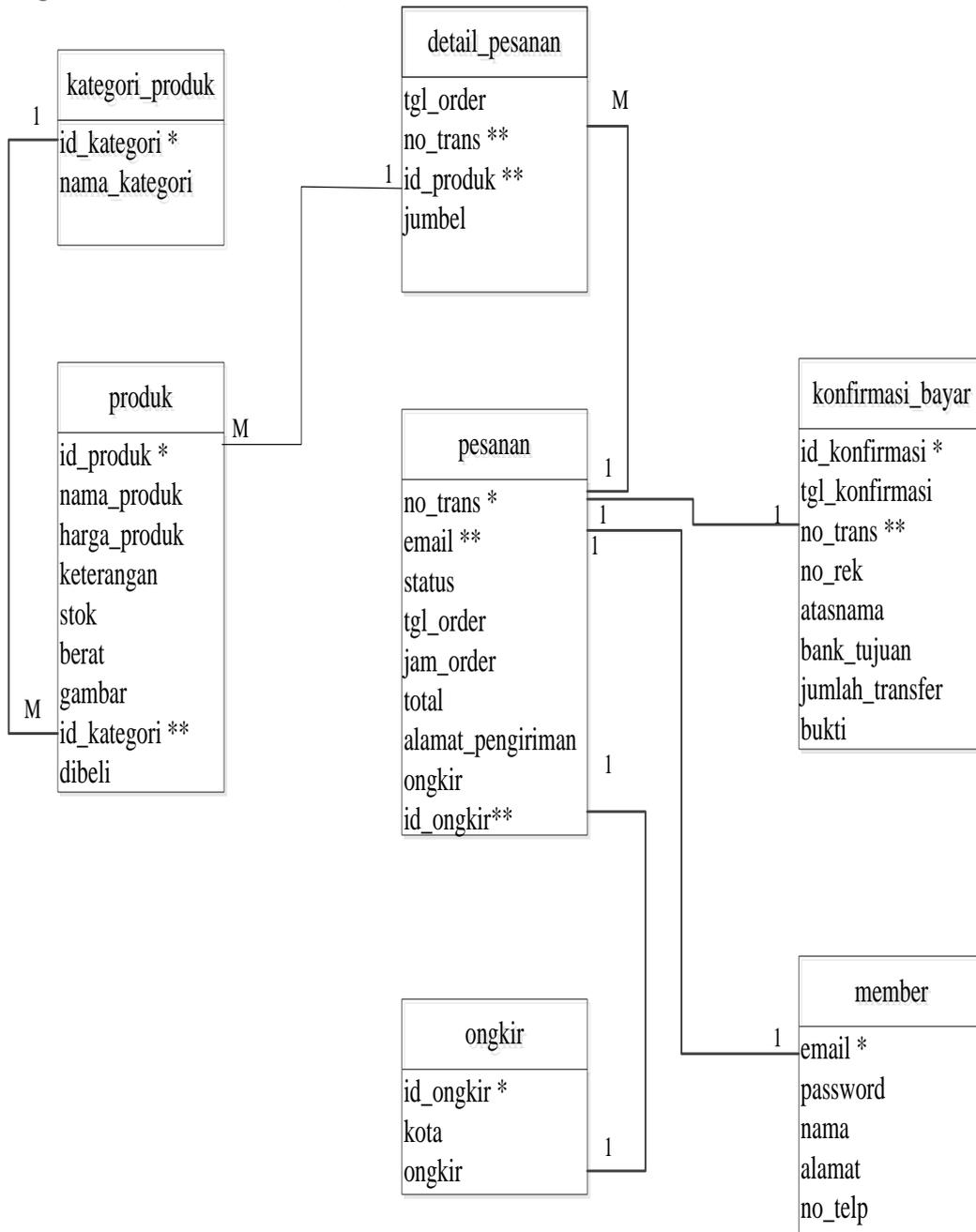
3.4. Entity Relationship Diagram (ERD)



Sumber: Peneliti (2018)

Gambar 4.
Entity Relationship Diagram (ERD)

3.5. Logical Record Structure (LRS)



Sumber: Peneliti (2018)

Gambar 5.
Logical Record Structure (LRS)

3.6. Rancangan User Interface

Beberapa desain *user interface* sistem usulan yang ada pada *website* penjualan Project Distro,

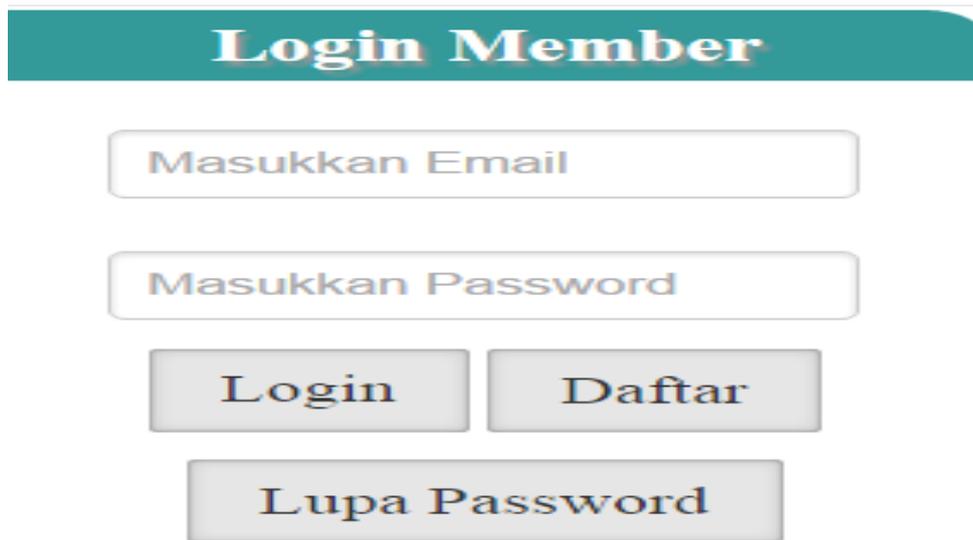
1. Halaman Daftar *Member* Baru



Sumber: Peneliti (2018)

Gambar 6.
Halaman Daftar *Member* Baru

2. Halaman *Login Member*



Sumber: Peneliti (2018)

Gambar 7.
Halaman *Login Member*

3. Halaman Koleksi Produk



Sumber: Peneliti (2018)

Gambar 8.
Halaman Koleksi Produk

4. Halaman Keranjang Belanja



Sumber: Peneliti (2018)

Gambar 9.
Halaman Keranjang Belanja

3.7. Testing

Tabel 1.
Hasil Pengujian *Black Box Testing Form Login Admin*

No.	Skenario pengujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1.	Email dan Password tidak diisi kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>Email:</i> (kosong) <i>Password:</i> (kosong)	Sistem akan menolak akses dan menampilkan pesan “ <i>Text Box Harus Diisi</i> ”	Sesuai harapan	Valid
2.	Mengetikkan Email dan Password tidak diisi atau kosong kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>Email:</i> dede.barkah93@gmail.com <i>Password :</i> (kosong)	Sistem akan menolak akses dan menampilkan pesan “ <i>Text Box Password Harus Diisi</i> ”	Sesuai harapan	Valid
3.	Email tidak di isi (kosong) dan Password diisi kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>Email:</i> (kosong) <i>Password:</i> admin	Sistem akan menolak Akses dan menampilkan pesan “ <i>Text Box Email Harus Diisi</i> ”	Sesuai harapan	Valid
4.	Mengetikkan salah satu kondisi salah pada Email atau Password kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>Email:</i> dede.barkah93@gmail.com (benar) <i>Password:</i> 12345 (salah)	Sistem akan menolak akses akan kembali diarahkan ke halaman login dan menampilkan pesan “Maaf, <i>Email dan Password</i> Anda Salah!!”	Sesuai harapan	Valid
5.	Mengetikkan Email dan Password dengan data yang benar kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>Email:</i> dede.barkah93@gmail.com (benar) <i>Password:</i> admin (benar)	Sistem akan menerima akses <i>login</i> dan akan menampilkan pesan “ <i>Login Berhasil!</i> Selamat Datang di Halaman Admin, Dede Barkah”.	Sesuai harapan	Valid

Sumber: Peneliti (2018)

IV. KESIMPULAN

- a) Melalui *website* penjualan (*e-commerce*) mempermudah Project Distro dalam memberikan informasi produk-produk yang tersedia kepada calon pembeli (masyarakat umum).
- b) Memudahkan *user* untuk mendapatkan informasi yang *up to date* melalui *internet* mengenai produk-produk fashion tanpa harus datang ke toko atau pusat perbelanjaan.
- c) Dapat mempermudah *user* dalam melakukan pemesanan maupun pembelian, sehingga *user* lebih nyaman dan tanpa harus kehilangan waktu untuk datang langsung ke toko.
- d) Dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam pengolahan datanya.

REFERENSI

49–62.

Wasiyanti, S., Talaohu, R., Studi, P., Akuntansi, K., Bandung, A., Studi, P., & Akuntansi, K. (2016). PARADIGMA Vol. XVIII. No.2 September 2016 SISTEM INFORMASI PENJUALAN OBAT BERBASIS WEB PADA APOTEK KONDANG WARAS DEPOK, XVIII(2),

Widianto, D. (2015). Sistem Penjualan Elektronik Batik Pacitan Berbasis Website. *IJNS – Indonesian Journal on Networking*, 4(3), 2302–5700. <https://doi.org/10.1123/IJNS.V4I3.157>

Kuncoro, D. W. (2015). Analisis Dan Perancangan Sistem Kasir Dan Pendataan Stok Barang. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 1.

Tjendrowasono, A. d. (2013). Pembangunan Sistem Penjualan Online Pada Toko Indah Jaya Furniture Surakarta. *Indonesian Journal on Computer Science - Speed (IJCSS)*, 56.

Shalahuddin, M. d. (2013). *Rekayasa perangkat Lunak*. Bandung: Informatika.

BIODATA

Dede Barkah. Lahir di Bogor, tanggal 28 September 1993 merupakan mahasiswa STMIK Nusa Mandiri Jakarta. Memiliki pengalaman bekerja di banyak bidang usaha, untuk saat ini bekerja di Badan Kepegawaian Negara sebagai data entry mulai dari tahun 2016 sampai dengan sekarang.

Sri Wasiyanti. Lahir di Klaten, 16 Agustus 1980. Lulus S1 dari STMIK KUWERA tahun 2005, kemudian melanjutkan pendidikan program pasca sarjana dan lulus pada tahun 2010. Dari tahun 2002 staf pengajar di Bina Sarana Informatika. Jurnal yang pernah ditulis dan dipublikasikan antara lain Etika Teknologi Informasi Dalam perspektif Hukum Positif di Indonesia, Analisis Pengendalian Intern Pada Sistem Informasi Akuntansi Berbasis Komputer, Sistem Informasi Arus Kas Studi Kasus Pada PT Adhinata Karya Marmer dan lain-lain.