

PEMBANGUNAN E-COMMERCE PADA SHOSES STUFF TAMAN PURING

Rizkiya Rachman¹⁾, Hestya Patrie²⁾

¹Program Studi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur

^{1,2}Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan 12260

E-mail : rizkiya.budiluhur@gmail.com¹⁾, hestya.patrie@budiluhur.ac.id²⁾

Abstrak

Shoes Stuff adalah sebuah toko sepatu bergerak dalam bidang penjualan yang berlokasi di Taman Puring jl. Kyai Maja Jakarta Selatan Blok P/10. penulis melakukan analisa mengenai sistem penjualan tersebut, dimana sistem yang sedang berjalan pada Shoes Stuff masih belum menggunakan teknologi berbasis web, seperti melakukan penjualan sepatu, dan pembuatan laporan bulanan. Begitupun dengan pengolahan data yang dihasilkan dari transaksi yang terjadi masih menggunakan tulisan tangan, sehingga memungkinkan terjadinya kesalahan atau masalah seperti kekeliruan dalam penulisan dan perhitungan. Dengan adanya teknologi yang berkembang pesat saat ini, sangat mungkin untuk mendukung bisnis menjadi lebih berkembang dan maju. Hal tersebut menjadi peluang untuk menangani masalah yang terjadi pada Shose Stuff . Dengan merancang sistem penjual berbasis web dengan memanfaatkan teknologi, diharapkan mampu memberikan dampak positif bagi Shose Stuff. Sehingga kegiatan penjualan sepatu menjadi lancar serta mampu bertahan dan bersaing dengan bisnis serupa yang ada saat ini. Penulis mengimplementasikan dengan menggunakan Microsoft Visio 2013 dan menggunakan database MySQL. Penulis berharap dengan adanya rancangan sistem informasi penjualan sepatu berbasis web, dapat membantu Shoes Stuff dalam mengatasi masalah-masalah yang sering terjadi.

Kata kunci: penjualan, e-commerce, MySql.

1. PENDAHULUAN

E-Commerce (Elektronic Commerce) atau bisa disebut dengan perdagangan elektronik pembelian adalah pembelian, penjualan pemasaran barang dan jasa melalui internet dan jaringan komputer. Seluruh komponen yang ada dalam perdagangan diaplikasikan ke dalam e-commerce seperti customer service, layanan produk, cara pembayaran dan cara promosi. Perkembangan internet semakin maju merupakan salah satu pendorong berkembangnya e-commerce, Internet merupakan salah satu jaringan global jyang menghubungkan jaringan komputer diseluruh dunia, sehingga komunikasi dan interaksi antar satu instansi dengan konsumen.

“Shoes Stuff” yang merupakan sebuah usaha yang bergerak dalam bidang penjualan sepatu. Saat ini “Shoes Stuff” dalam melakukan aktifitas usahanya masih dilakukan secara konvensional seperti melakukan pencatatan keluar masuknya stok barang, pencatatan bukti bayar dan pembuatan laporan bulanan. Keakuratan informasi juga masih diragukan karena kesalahan yang mungkin dilakukan oleh manusia. Sehingga memungkinkan terjadinya kesalahan atau kekeliruan dalam penulisan dan perhitungan yang menyebabkan pendapatan menurun.

Karena permasalahan inilah penulis membuat sistem berbasis web Penjualan sebagai media optimalisasi sistem penjualan pada Shoes Stuff. Sistem berbasis web ini memudahkan penjual maupun pembeli untuk melakukan transaksi dengan

cara yang praktis dan juga meminimalisir terjadinya *human error*. Berdasarkan permasalahan tersebut maka penulis menyusun penelitian dengan mengambil judul “**Pembangunan E-Commerce Pada Shoes Stuff Taman Puring**”. Sistem berbasis web tersebut dapat membantu dan meningkatkan penjualan produk, serta memudahkan *administrasi* mengolah data barang masuk menjadi lebih cepat.

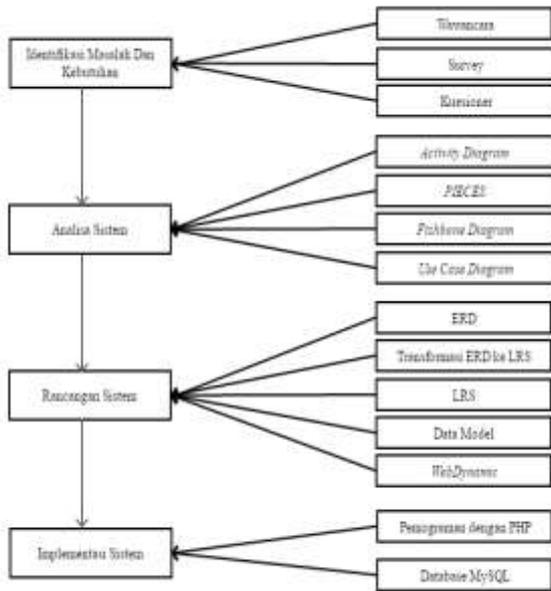
2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode Pengumpulan Data

Berikut urutan dalam melakukan identifikasi kebutuhan yang penulis lakukan pada Shoes Stuff Taman Puring diantaranya adalah sebagai berikut :

2.2 Kerangka Kerja Penelitian

Berikut merupakan urutan langkah-langkah penelitian dalam pembangunan e-commerce pada shoes stuff taman puring yang penulis gambarkan pada gambar 1:



Gambar 1. Kerangka Kerja Penelitian

Berdasarkan kerangka kerja penelitian yang telah digambarkan di atas, maka dapat diuraikan pembasan masing-masing tahap dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Studi literatur
 Pada tahap ini dilakukan pencarian landasan-landasan teori yang diperoleh dari berbagai buku dan internet untuk menunjang dalam memperoleh data untuk melengkapi dalam penyusunan laporan yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.
2. Pengumpulan Data
 Pada tahap ini dilakukan proses pengumpulan data dengan metode observasi dan wawancara terhadap proses yang sedang berjalan pada penjualan di Toko Shoes Stuff taman puring untuk memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan oleh penelitian.
3. Analisa Sistem
 Pada tahap ini dilakukan indentifikasi masalah pada sistem yang sedang berjalan dengan menggunakan *Fishbone diagram*, *model use case*, *activity diagram*, *sequence diagram* sehingga diharapkan dapat ditemukan permasalahan dan kendali-kendali yang terjadi pada proses penjualan toko Densiko untuk dapat dirumuskan solusi dari permasalahan tersebut.
4. Pengembangan Sistem
 Pada tahap ini dilakukan pengembangan sistem dengan menggunakan model *waterfall*.
5. Pembuatan Laporan
 Pada tahap ini dilakukan pembuatan laporan yang disusun berdasarkan hasil penelitian sehingga dapat memberikan gambaran secara utuh tentang sistem yang sedang dibangun.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Profil Organisasi

a. Sejarah Organisasi

Shoes Stuff adalah sebuah toko sepatu yang berlokasi di Taman Puring jl. Kyai Maja Jakarta Selatan Blok P/10. Shoes Stuff didirikan oleh Nur Putri pada bulan Mei 2016. Shoes Stuff bergerak di bidang penjualan fashion berupa sepatu yang berhubungan dengan design yang sedang up to date.

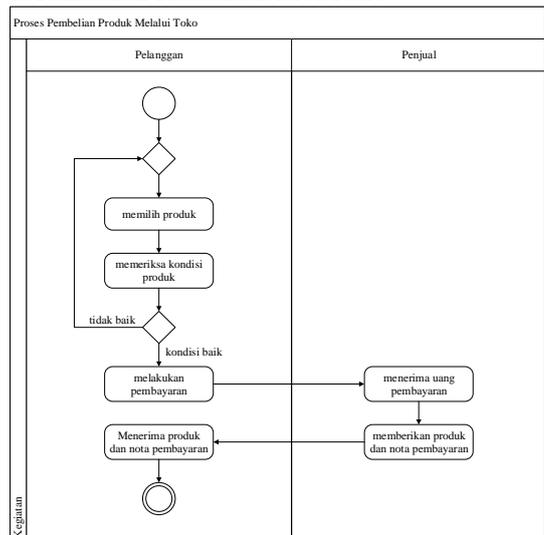
b. Visi dan Misi

Toko Densiko mempunya visi dan misi yaitu

1. Visi
 Menjadi sebuah toko sepatu yang memberikan kepuasan kepada pelangganya dengan cara memberikan pelayanan dan kualitas produk yang baik.
2. Misi
 Memberikan pelayanan yang baik kepada konsumen sehingga kebanyakan dari mereka akan menjadi pelanggan tetap.

3.2 Analisis Sistem Berjalan

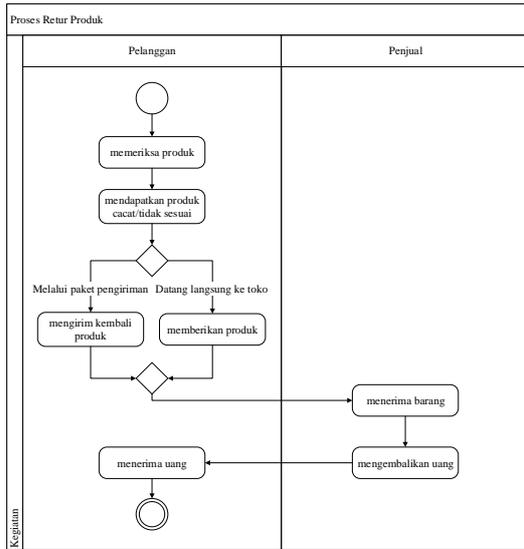
1. Pembelian Produk Melalui Toko



Gambar 2. Activity Diagram Pembelian Produk via Toko

Pelanggan datang langsung ke toko, pelanggan memilih produk, pelanggan mengecek kondisi produk, jika kondisi produk tidak baik maka pelanggan melakukan pemilihan produk kembali, jika kondisi produk baik pelanggan melakukan pembayaran, penjual menerima uang, kemudian penjual memberika produk kepada pelanggan, dan pelanggan menerima produk.

2. Retur Produk



Gambar 4. Retur Produk

Pelanggan melakukan pengecekan produk, lalu pelanggan mendapatkan produk yang cacat atau tidak sesuai, pelanggan bisa melakukan pengembalian barang dengan datang langsung ke toko dan mengembalikan produk atau dikirim ulang melalui paket pengiriman, setelah itu penjual menerima produk, selanjutnya penjual mengecek apakah ada produk lain yang tersedia, jika ada maka penjual akan memberikan atau mengirimkan produk baru dan pelanggan menerima produk baru, namun jika tidak penjual akan mengembalikan jumlah uang yang sebelumnya telah dibayarkan pelanggan dan pelanggan menerima uang tersebut.

3.3 Analisis Masalah

Permasalahan yang di hadapi Shoes Stuff adalah penjualan yang dilakukan masih dalam bentuk konvensional sehingga pemasaran terhadap produk dan mendapatkan pelanggan masih sulit. Permasalahan digambarkan dalam bentuk fishbone diagram berikut

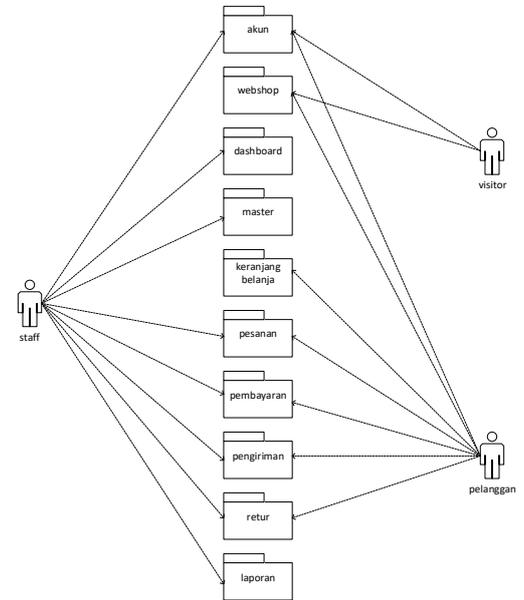


Gambar 4. Fishbone Diagram

3.4 Perancangan Sistem

1) Package Diagram

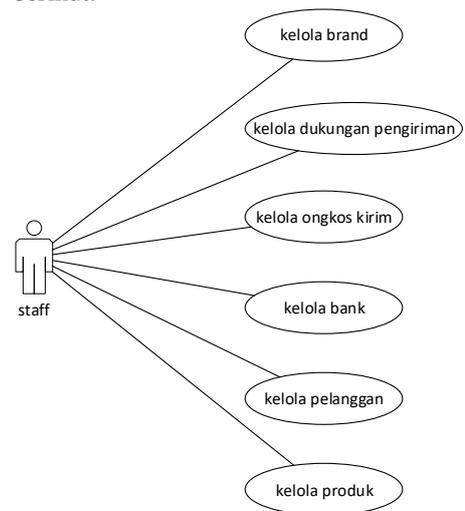
Pada package diagram terdapat 7 package, yaitu use case package akun, use case package master, use case package pesanan, use case package pembayaran, use case package pengiriman, use case package retur, dan use case package laporan. Dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 5. Use Case Diagram Packag

2) Use Case Diagram Package Master

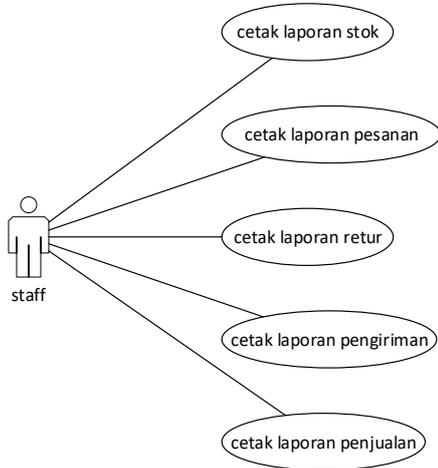
Pada use case diagram package master terdapat use case package kelola produk, use case package kelola dukungan pengiriman, use case package kelola ongkos kirim, use case package kelola bank, use case package kelola pelanggan. Dapat dilihat pada gambar berikut.



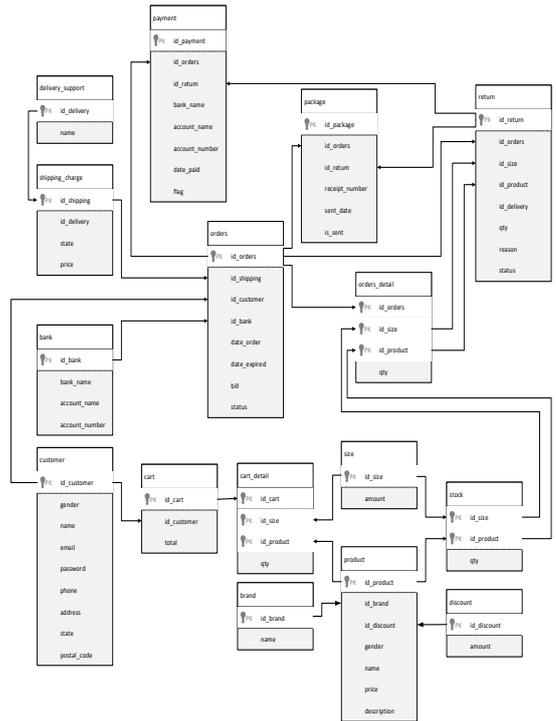
Gambar 5. Use Case Diagram Package Master

3) Use Case Diagram Package Laporan

Pada use case diagram package laporan terdapat use case package cetak laporan stok barang, use case package cetak laporan pesanan, use case package cetak laporan retur, use case package cetak laporan pengiriman dan use case package cetak laporan penjualan. Dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 6. Use Case Diagram Package Laporan

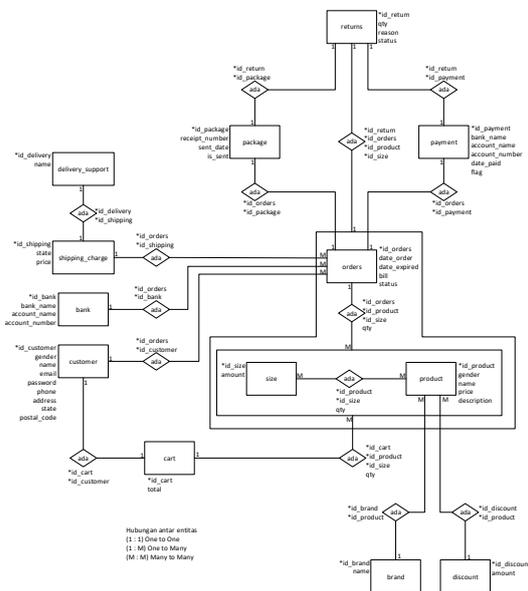


Gambar 8. Logical Record Structure (LRS)

3.5 Model Data

a. Entity Relationship Diagram

Berikut ini adalah penggambaran dari ERD yang dapat dilihat pada gambar 7.



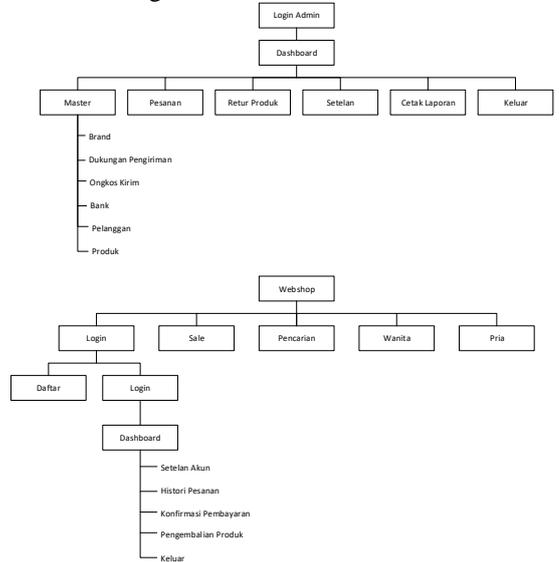
Gambar 7. Entity Relationship Diagram (ERD)

b. Logical Record Structure (LRS)

Berikut adalah penggambaran dari LRS yang dapat dilihat dari gambar 8.

3.6 Struktur Menu (Struktur Tampilan)

Berikut adalah struktur menu/struktur tampilan yang penulis rancang dalam pembangunan sistem E-Commerce yang sedang dirancang, dapat dilihat dalam gambar 9.

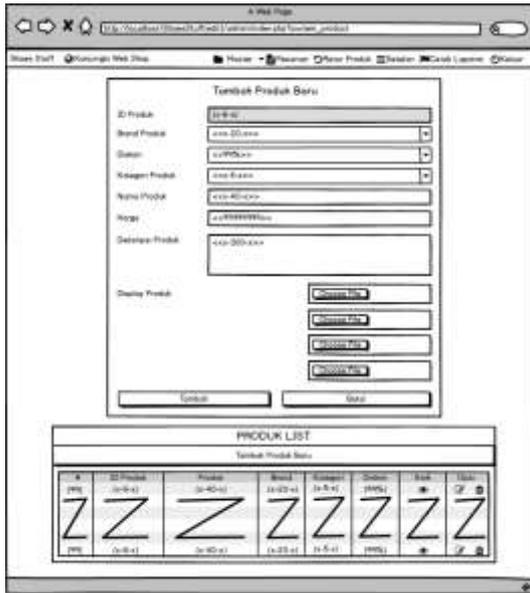


Gambar 9. Struktur Menu (Menu Tampilan)

3.7 Rancangan Layar

Berikut adalah beberapa rancangan layar dari rancangan sistem usulan.

a. Rancangan Layar Master Produk



Gambar 10. Rancangan Layar Master Produk

Deskripsi rancangan layar :
 Pada rancangan layar ini form data produk dan tabel list data produk. Form data produk digunakan untuk menambah/mengubah data produk.

b. Rancangan Layar Keranjang Belanja



Gambar 11. Rancangan Layar Keranjang Belanja

Deskripsi rancangan layar :
 Pada rancangan layar ini menampilkan list produk produk yang dimasukan kedalam keranjang belanja. Untuk menghapus produk bisa dengan mengklik tombol X yang disebelah kanan list produk.

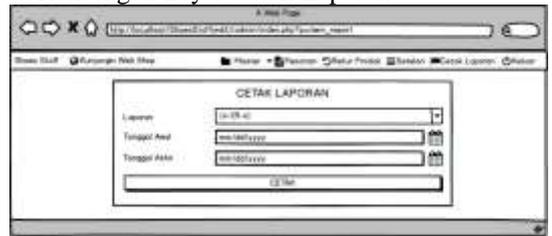
c. Rancangan Layar Konfirmasi Pembayaran



Gambar 12. Rancangan Layar Konfirmasi Pembayaran

Deskripsi rancangan layar:
 Pada rancangan layar ini menampilkan form untuk melakukan konfirmasi pembayaran.

d. Rancangan Layar Cetak Laporan



Gambar 13. Rancangan Layar Cetak Laporan

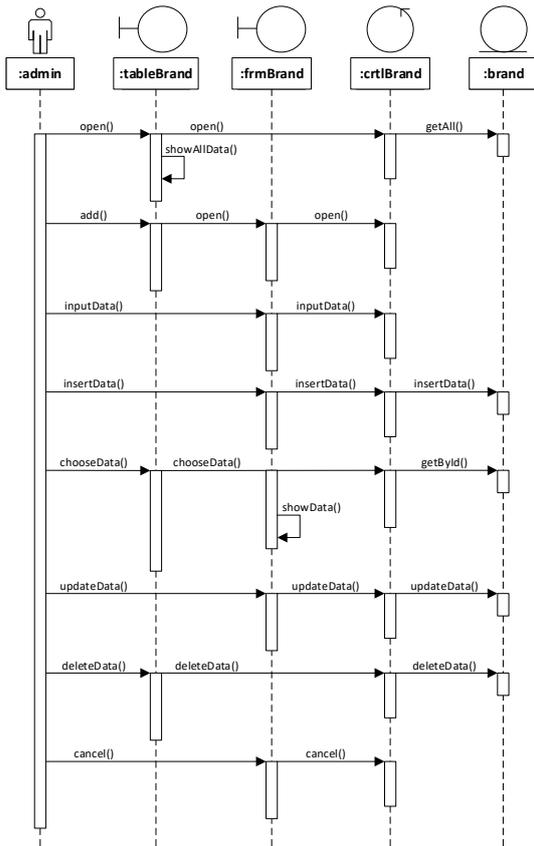
Deskripsi rancangan layar :
 Pada rancangan layar ini menampilkan form untuk mencetak laporan.

3.8 Sequence Diagram

Berikut adalah beberapa sequence diagram dari rancangan sistem usulan.

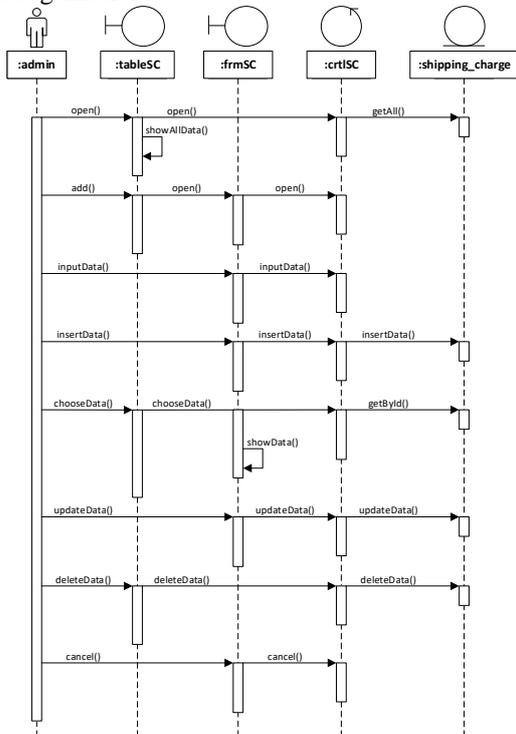
a. Sequence Diagram Entri Brand

Sequence diagram entri brand dapat dilihat pada gambar 13.



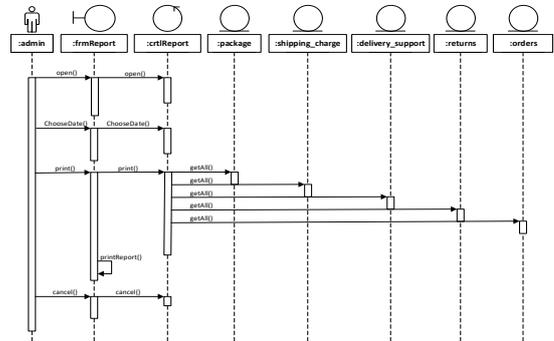
Gambar 13. Sequence Diagram Entri Brand

b. *Sequence Diagram* Ongkos Kirim
Sequence diagram ongkos kirim dapat dilihat pada gambar 14.



Gambar 14. Sequence Diagram Konsultasi

c. *Sequence Diagram* Laporan Pengiriman
Sequence diagram laporan pengiriman dapat dilihat pada gambar 15.



Gambar 15. Sequence Diagram Laporan Pengiriman

4. KESIMPULAN

Berdasarkan dari pembahasan yang diuraikan, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

- Dengan adanya penerapan sistem ini semua transaksi pemesanan dan pembayaran lebih efisien dan data menjadi lebih akurat.
- Dengan adanya fitur laporan stok produk memudahkan penjual untuk mengetahui sisa produk yang telah terjual.
- Dengan adanya fitur lapran pesanan memudahkan penjual untuk mengetahui seberapa banyak pesanan yang telah dipesan oleh pelanggan.
- Dengan adanya fitur laporan pengiriman memudahkan penjual untuk mengetahui jumlah pengiriman yang dilakukan setiap harinya.
- Dengan adanya fitur retur memudahkan pelanggan untuk melakukan pengembalian produk jika produk tersebut tidak sesuai dengan pesanan atau terdapat cacat pada produk tersebut.
- Dengan adanya fitur laporan penjualan memudahkan penjual untuk mengetahui aktifitas apa saja yang terjadi pada hari tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Achmad Solichin, "Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL". Jakarta: Budi Luhur, 2016.
- [2] Adi Prasetyo, Buku Sakti *Web Master*. Jakarta: Mediakita, 2014.
- [3] Anggoro, D., *Dashboard Information System Sebagai Pendukung Keputusan dalam Penjualan Tiket Pesawat, Studi Kasus: PT. Nurindo Tour. SISFO*, 2015.

- [4] Hartono Bambang, Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer, Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- [5] Heizer dan Render, Manajemen Operasi. Jakarta: Salemba Empat, 2014.

- [6] Krismiaji, Sistem Informasi Akuntansi. Yogyakarta: Unit Penerbit, 2015.

URL

- [1] Bayu Dwi Arta Permana, Universitas Gunadarma, Teknik Informatika, 2014.
<https://bayudwiarta.wordpress.com/2014/10/16/fungsional-dari-notepad/>, 2014.
- [2] Irwan Sahaja, Pengertian Penjualan, 2014.
<http://irwansahaja.blogspot.com/2014/05/pengertian-penjualan.html/>, 2014.