

PENERAPAN PENJUALAN *ONLINE* PADA TOKO SEPATU ILHAM

Kusnandar¹⁾, Atik Ariesta²⁾

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur
 Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan 12260
 E-mail : kusnandar120696@gmail.com ¹⁾, atik.ariesta@budiluhur.ac.id ²⁾

Abstrak

Toko Sepatu Ilham merupakan sebuah badan usaha milik perorangan yang bergerak dalam bidang penjualan sepatu. Proses bisnis di Toko Sepatu Ilham saat ini masih terdapat banyak data yang belum tersimpan atau terekam dengan baik mulai dari proses pemesanan sampai dengan proses pembuatan laporan, selain itu untuk mengontrol data stok yang ada dan pemasaran produk belum menggunakan teknologi internet. Sehingga toko kurang dikenal secara luas dan pemasarannya pun menjadi terbatas. Berdasarkan masalah tersebut, maka Toko Sepatu Ilham memerlukan sebuah rancangan sistem berbasis web dengan konsep E-Commerce yang dibangun menggunakan PHP dengan framework laravel sangat diperlukan untuk keperluan perusahaan dalam melakukan perdagangan. Metode untuk membangun E-Commerce yang digunakan adalah observasi, wawancara, analisa dokumen, studi pustaka dan waterfall (air terjun), Dengan menggunakan metode ini agar Toko Sepatu Ilham dapat menyelesaikan masalah yang ada, mempermudah dalam penyajian informasi produk atau promo yang dibutuhkan secara akurat dan tepat waktu serta dapat diakses dari mana saja baik pihak Toko Sepatu Ilham maupun pelanggan. Selain itu juga mempermudah dalam memberikan informasi transaksi yang dilakukan pelanggan dan pembuatan laporan yang dibutuhkan oleh pemilik untuk mengambil kebijakan serta menentukan pelanggan loyal untuk memberikan promosi sehingga dapat menarik pelanggan baru dan juga dapat meningkatkan penjualan dan pendapatan.

Kata Kunci: *E-Commerce*, Toko Sepatu Ilham, Penjualan Sepatu

1. PENDAHULUAN

Ibnu Dwi Lesmono, mengungkapkan: “*Website e-commerce* atau toko online adalah suatu *website* yang bertujuan untuk menjual satu atau lebih barang/jasa tersebut, transaksi pada *website e-commerce* atau toko online dapat dilakukan dengan cara langsung pada *website* tersebut dengan menggunakan kartu kredit atau layanan perbankan *online*. Atau dengan menggunakan *transfer* melalui rekening bank atau menggunakan jasa perbankan lainnya”[1].

Toko Sepatu Ilham merupakan sebuah usaha toko sepatu yang berada di pasar taman puring kota Jakarta selatan, yang menyediakan berbagai jenis sepatu demi memenuhi kebutuhan masyarakat yang semakin tinggi terhadap pelayanan yang berhubungan dengan kebutuhan sepatu. Proses bisnis di Toko Sepatu Ilham saat ini masih terdapat banyak data yang belum tersimpan atau terekam dengan baik mulai dari proses pemesanan sampai dengan proses pembuatan laporan, selain itu untuk mengontrol data stok yang ada dan pemasaran produk belum menggunakan teknologi internet. Sehingga toko kurang dikenal secara luas dan pemasarannya pun menjadi terbatas.

Adapun penelitian yang serupa diambil dari skripsi dan naskah publikasi dari beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan memiliki korelasi yang searah dengan penelitian ini antara lain, Naskah publikasi berjudul: Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Sepatu Berbasis Website dengan metode Waterfall. Disusun oleh Ibnu Dwi Lesmono

program studi Manajemen Informatika, AMIK BSI Purwokerto (2018 ISSN: 2355-990X E-ISSN: 2549-5178). Melalui naskah ini sebagai referensi dalam penulisan dengan topik pembahasan yang sama, menggunakan analisis metode penelitian yaitu *waterfall* sebagai acuan, teknik pengumpulan data yaitu dengan cara observasi dan studi pustaka, bahasa pemrograman yang digunakan PHP, MYSQL sebagai database dan XAMPP sebagai *web server*, perancangan sistem yang digunakan dibagi menjadi tiga yaitu perancangan perangkat lunak (rancangan antar muka), perancangan basis data dan perancangan struktur navigasi [1].

Naskah publikasi berjudul: Sistem Penjualan Berbasis *Web (E-Commerce)* Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan Disusun oleh Rulia Puji Hastanti, Indah Uly Wardati, Bambang Eka Purnama, (2013 ISSN: 1979 – 9330). Melalui naskah ini sebagai referensi dalam penulisan, dengan topik pembahasan yang sama, menggunakan teori-teori pembahasan sebagai acuan, analisis masalah terhadap kelemahan sistem yang sedang berjalan, tujuan penelitian yaitu memudahkan dalam proses promosi dan pemasaran produk secara online, dan analisa diagram serta desain *interface* yang digunakan [2].

Naskah publikasi berjudul: Pembuatan E-commerce Toko Sepatu Actifa. Disusun oleh Dedi Prasetyo Nugroho, Bambang Eka Purnama, (2013 ISSN: 2302-5700). Melalui naskah ini sebagai referensi dalam penulisan, dengan topik pembahasan yang sama, menggunakan analisis *Fishbone Diagram* terhadap kelemahan sistem yang sedang berjalan,

tujuan penelitian yaitu menghasilkan e-commerce yang berguna untuk jual beli secara online dan sebagai media promosi, analisa kebutuhan dengan mengidentifikasi berdasarkan kebutuhan pengguna dan kebutuhan sistem, Bahasa pemrograman yang digunakan PHP, HTML, MYSQL sebagai database, dan dalam manfaat penelitian yaitu memberikan kemudahan penjualan pemesanan kepada konsumen, sehingga memudahkan konsumen memperoleh informasi mengenai produk yang dijual [3].

Permasalahan yang terdapat pada Toko Sepatu Ilham yaitu, Informasi promo yang tidak dapat diketahui oleh pelanggan sehingga promo tidak terealisasi. Kemudian lokasi toko terdapat banyak saingan sehingga harga menjadi kompetitif serta tidak adanya informasi transaksi yang dilakukan pelanggan, sehingga pelanggan tidak loyal. Dan dalam pembuatan laporan penjualan masih kurang informatif serta tidak memadainya laporan yang mendukung pemilik dalam mengevaluasi toko serta mengambil keputusan.

Tujuan dari rancangan *e-commerce* Toko Sepatu Ilham yaitu untuk mengontrol stok produk lama yang tidak terjual, serta mempermudah dalam penyajian informasi yang dibutuhkan secara akurat dan tepat waktu sehingga dapat diakses dari mana saja. kemudian memberikan informasi transaksi yang dilakukan pelanggan sehingga dengan adanya data pelanggan, pemilik dapat mengambil kebijakan untuk membuat pelanggan loyal dan mempermudah dalam pembuatan laporan yang dibutuhkan pemilik, sehingga dapat membantu pemilik dalam mengambil keputusan yang dapat membantu proses peningkatan penjualan dan pendapatan Toko Sepatu Ilham dengan rancangan *e-commerce*

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi Penelitian yaitu proses menganalisa permasalahan yang terjadi pada proses bisnis Toko Sepatu Ilham, dengan membuat rancangan Web *E-Commerce* sebagai solusi dari permasalahan tersebut.

2.1. Metode Pengumpulan Data

metode penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data adalah Observasi yaitu dalam kegiatan ini, melakukan pengamatan dan melihat langsung bagaimana proses penjualan produk sepatu pada Toko Sepatu Ilham, agar data yang diperoleh lebih lengkap. Wawancara yaitu dalam kegiatan ini pengumpulan data yang dilakukan dengan cara bertatap muka langsung atau menggunakan *whatsapp* dengan mengajukan beberapa pertanyaan-pertanyaan mengenai proses bisnis yang sedang berjalan kepada Pemilik Toko Sepatu Ilham. Kemudian Analisa Dokumen yaitu pada kegiatan ini, pengumpulan data dalam penelitian dengan mencari informasi berdasarkan dokumen berjalan yang terkait agar dapat diperoleh informasi yang sesuai dengan kebutuhan sistem yang akan dibuat. Serta studi

pustaka dari berbagai buku serta referensi lain yang sesuai dengan permasalahan yang ada.

2.2. Metodologi Analisa Masalah

Dalam proses analisis masalah yang digunakan adalah diagram *fishbone* untuk mengetahui sebab dan akibat dari permasalahan yang ada, dari diagram *fishbone* tersebut permasalahan dikategorikan menjadi 5 (Lima) kategori yaitu *Product, Process, Physical evidence, Promotion, dan Place*. PIECES juga digunakan untuk menganalisis permasalahan, analisis ini dilihat dari *Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, dan Service*

2.3. Metodologi Perancangan Sistem

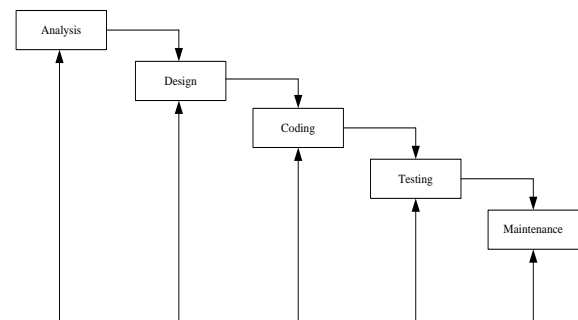
Dalam proses penerapan E-Commerce perancangan sistem yang digunakan *Unified Modeling Language (UML)* meliputi *Activity Diagram* untuk menggambarkan proses bisnis, *Use Case Diagram* untuk menggambarkan interaksi *actor* dengan *system*, *Entity Relationship Diagram (ERD)* dan di transformasikan kedalam *Logical Structure Record (LRS)*

Selain itu menggunakan *Web Modeling Language (WebML)* meliputi *Hypertext Model* untuk menggambarkan *Static View* dari web yang dirancang dan *Data Model* untuk desain data.

2.4. Metodologi Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu *waterfall*, Pressman mengungkapkan: model *waterfall* atau yang sering disebut juga dengan model air terjun kadang dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cyle*), dimana hal ini menyiratkan pendekatan yang sistematis dan berurutan (sekuensial) pada pengembangan perangkat lunak. [4]. (gambar 1).

Pengembangan dimulai dari analisa kebutuhan (Analysis), penggambaran sistem yang akan dibuat (Design), perancangan sebuah bentuk program yang dimengerti oleh komputer (Coding), Ujicoba sistem dan mempresentasikan tinjauan ulang yang menyeluruh terhadap spesifikasi, desain dan pengkodean (Testing) serta membenarkan kesalahan atau kelemahan sistem, dan meningkatkan kemampuan sistem. (Maintenance).



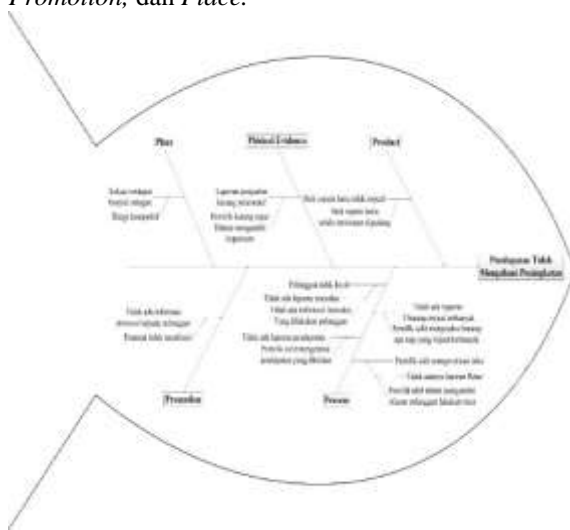
Gambar 1. Metode Waterfall

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisa Masalah

Heizer dan Render mengungkapkan: “Diagram sebab akibat juga dikenal sebagai diagram Ishikawa dan *fishbone* diagram karena bentuknya menyerupai tulang ikan. Dimana, setiap tulang mewakili kemungkinan sumber kesalahan, diagram ini berguna untuk memperlihatkan faktor-faktor utama yang berpengaruh pada kualitas dan mempunyai akibat pada masalah yang kita pelajari” [5].

Permasalahan yang terdapat pada Toko Sepatu Ilham digambarkan dengan *fishbone* diagram dari (gambar 2) permasalahan dikategorikan menjadi 5 (lima) yaitu *Product*, *Process*, *Physical evidence*, *Promotion*, dan *Place*.

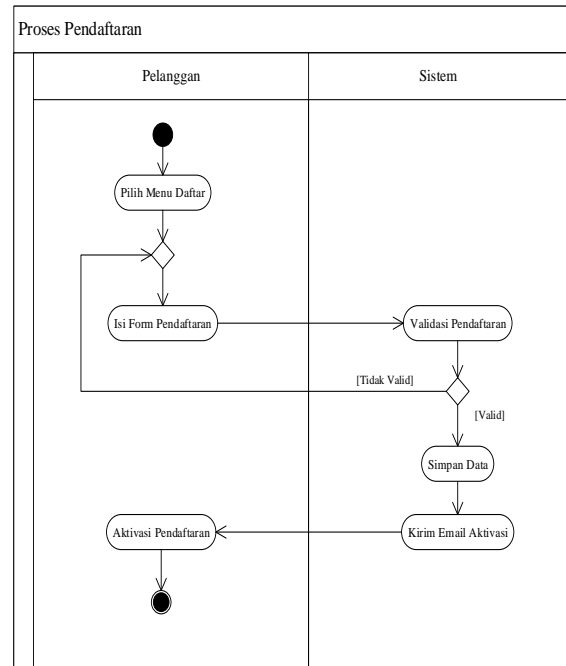


Gambar 2. Fishbone Diagram Toko Sepatu Ilham

3.2. Activity Diagram

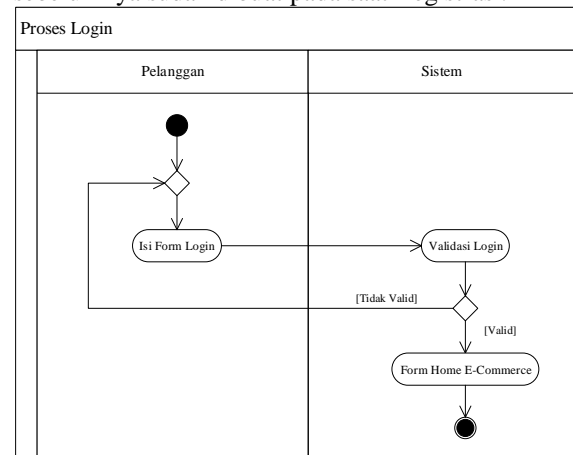
Murad Mengungkapkan: “Activity diagram merupakan diagram yang bersifat dinamis. Activity diagram adalah diagram tipe khusus dari diagram state yang memperlihatkan aliran dari suatu aktifitas lainnya dalam suatu sistem dan berfungsi untuk menganalisa proses” [6].

Prose pendaftaran pelanggan (gambar 3) calon pelanggan yang akan memesan produk merupakan pelanggan yang sudah melakukan pendaftaran karena untuk proses transaksi diperlukan informasi yang lengkap untuk pengambilan keputusan. Jika belum mendaftar, pelanggan harus isi form. Kemudian sistem validasi pendaftaran jika pendaftaran berhasil, maka sistem akan menyimpan data calon pelanggan lalu calon pelanggan akan mendapatkan email aktivasi untuk mengaktifkan pendaftarannya dan menjadi calon pelanggan sebagai pelanggan Toko Sepatu Ilham



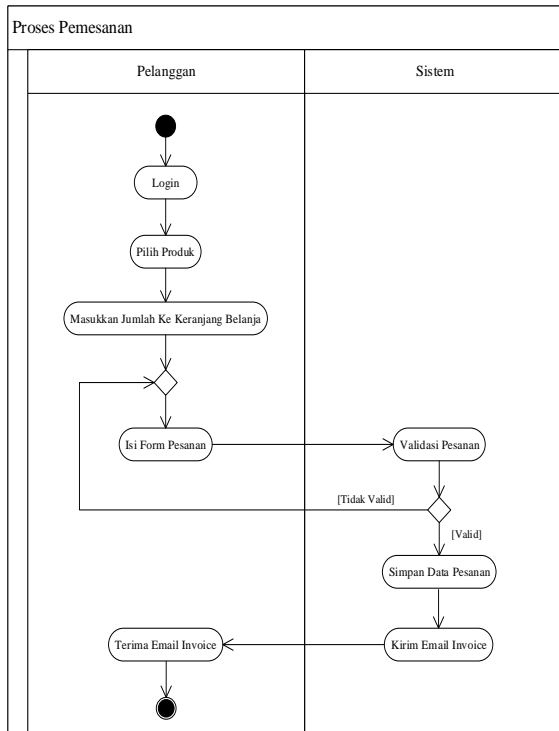
Gambar 3. Activity Diagram Proses Pendaftaran Pelanggan

Proses login pada (gambar 4) Calon pelanggan yang sudah registrasi dan melakukan aktivasi registrasi statusnya akan berubah menjadi pelanggan. Jika proses Registrasi berhasil maka pelanggan dapat login kedalam sistem E-Commerce dengan memasukkan E-mail dan password yang sebelumnya sudah dibuat pada saat Registrasi.



Gambar 4. Activity Diagram Proses Login

Proses pemesanan pada (gambar 5) Pelanggan yang hendak membeli harus melakukan login terlebih dahulu setelah itu pelanggan dapat memilih produk yang diinginkan dan memasukan kedalam keranjang belanja beserta jumlah produk yang dipesan, setelah itu mengisi form pesanan kemudian pesanan akan divalidasi oleh sistem apabila pelanggan sudah valid dan sistem akan menyimpan data pesanan kemudian sistem langsung kirim e-mail Invoice.



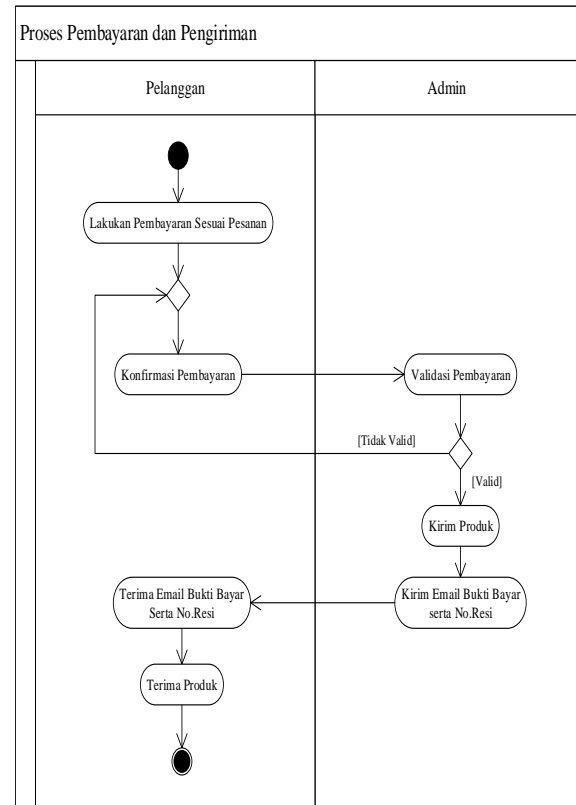
Gambar 5. Activity Diagram Proses Pemesanan.

Proses pembayaran dan pengiriman pada (gambar 6) Berdasarkan Pesanan yang telah dibuat oleh pelanggan dan diterima oleh sistem, Pelanggan harus membayar sejumlah uang sesuai dengan pesanan yang telah dibuat oleh Pelanggan. Setelah melakukan pembayaran maka Pelanggan harus melakukan Konfirmasi Pembayaran dengan menginput nomor pesanan dan mengunggah foto bukti transfer. Pembayaran kemudian di konfirmasi oleh staf penjualan, selama 1x24 jam setelah Pelanggan melakukan konfirmasi pembayaran dan staf penjualan akan melakukan proses validasi, lalu staf penjualan mengirim produk yang dipesan serta mengirimkan bukti bayar dan nomor resi pengiriman kepada pelanggan melalui *e-mail*.

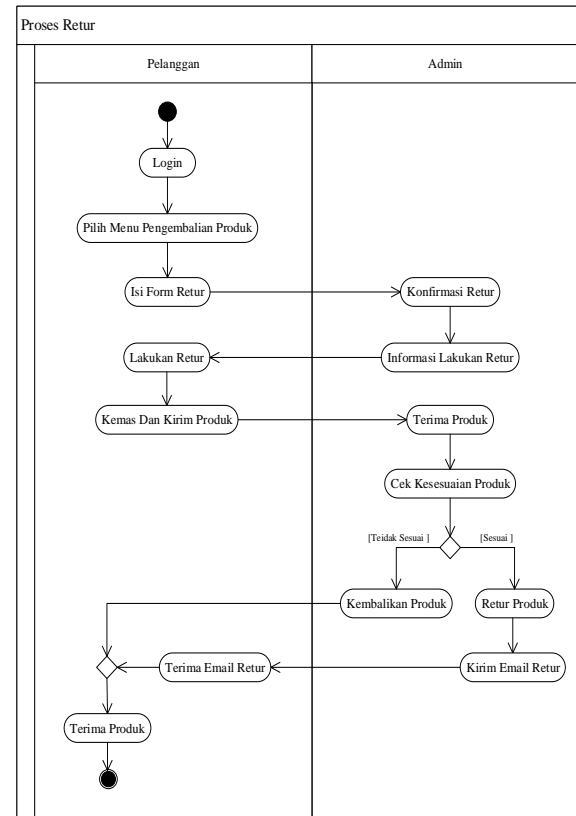
Proses *retur* produk pada (gambar 7) Pelanggan yang hendak mengembalikan barang harus melakukan login terlebih dahulu setelah itu pelanggan memilih menu pengembalian produk, untuk pengembalian produk yang diinginkan pelanggan harus mengisi *form retur*, setelah itu staf penjualan konfirmasi retur kemudian pelanggan kemas produk yang ingin *diretur* kemudian kirim ke Toko Sepatu Ilham. Setelah itu staf penjualan menerima produk yang *diretur* dan mengecek kesesuaian produk jika sesuai kemudian melakukan *retur* produk dan mengirimkan *email* produk telah *retur*.

Proses pembuatan laporan pada (gambar 8) Staff dapat melakukan pencetakan laporan melalui login admin. Laporan yang dapat dicetak berupa laporan penjualan, laporan pendapatan, laporan retur,

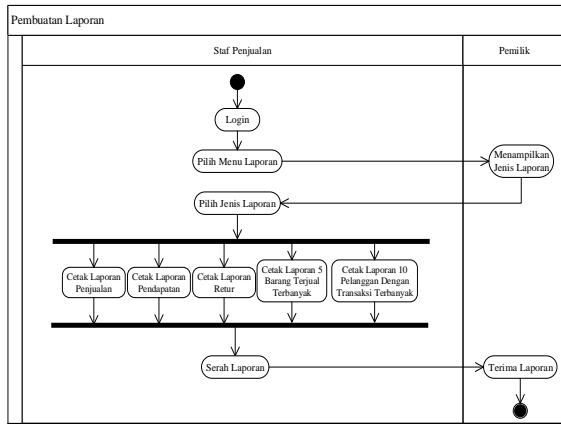
laporan 5 barang terjual terbanyak dan laporan 10 pelanggan dengan transaksi terbanyak.



Gambar 6. Activity Diagram Proses Pembayaran dan Pengiriman



Gambar 7. Activity Diagram Proses Retur

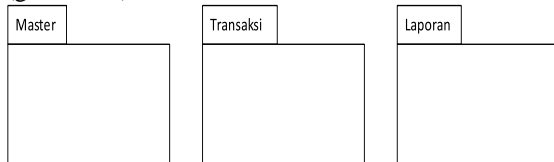


Gambar 8. Activity Diagram Proses Pembuatan Laporan

3.3. Use Case Diagram

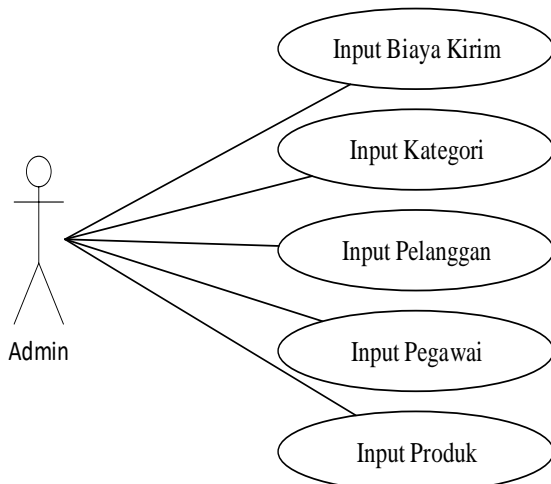
Murad dkk mengungkapkan: “Diagram Use Case adalah diagram yang bersifat status yang memperlihatkan himpunan use case dan aktor-aktor” [6].

Use Case Package Diagram Pada diagram main terdapat 3, yaitu use case Master, use case web Transaksi, use case Laporan. Dapat dilihat pada (gambar 9) berikut:



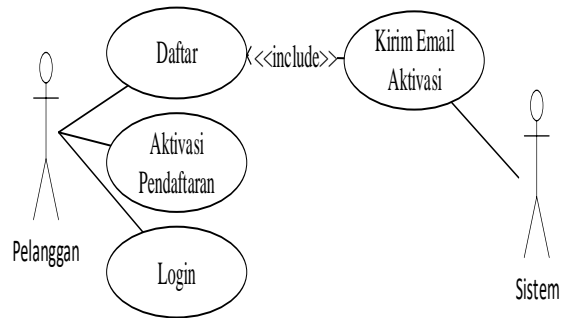
Gambar 9. Use Case Package Diagram Toko Sepatu Ilham

Pada Use Case Diagram Master Admin (gambar 10) terdapat 5 menu master yaitu Biaya Kirim, Kategori, Pelanggan, Pegawai, Produk. Berikut Use Case Diagram Master untuk Admin



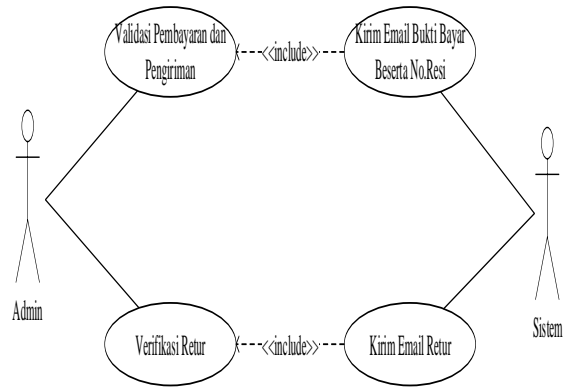
Gambar 10. Use Case Diagram Master Admin

Pada Use Case Diagram Master Pelanggan (gambar 11) terdapat 2 menu master yaitu Daftar/registrasi yang akan menerima email aktivasi kemudian lakukan Aktivasi Pendaftaran dan Login. Berikut Use Case Diagram Master untuk Pelanggan.



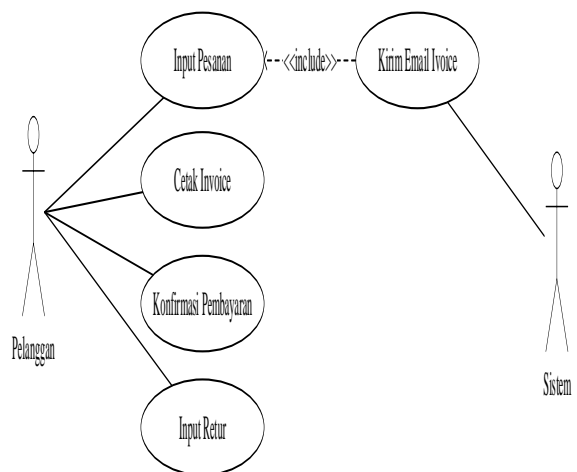
Gambar 12. Use Case Diagram Master Calon Pelanggan

Pada Use Case Diagram Transaksi Admin (gambar 12) terdapat 2 menu transaksi yaitu Validasi Pembayaran dan Pengiriman kemudian kirim email bukti bayar kemudian system kirim email Retur. Berikut Use Case Diagram Transaksi untuk Admin.



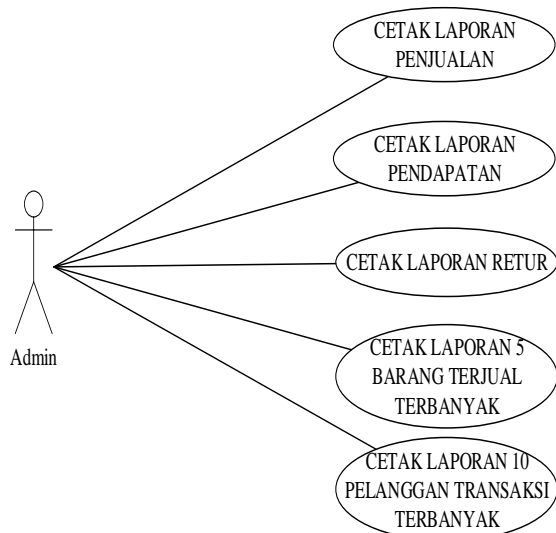
Gambar 12. Use Case Diagram Transaksi Admin

Pada Use Case Diagram Transaksi Pelanggan (gambar 13) terdapat 3 menu transaksi yaitu Input Pesanan yang akan menerima email Invoice serta dapat cetak invoice, Konfirmasi Pembayaran, Input Retur. Untuk pembayaran yang dilakukan melalui transfer bank. Berikut adalah Use Case Diagram Transaksi untuk pelanggan.



Gambar 13. Use Case Diagram Transaksi Pelanggan

Pada *Use Case Diagram* (gambar 14) Laporan terdapat 5 menu laporan yaitu Cetak Laporan Penjualan, Cetak Laporan Pendapatan, Cetak Laporan *Retur*, Cetak Laporan 5 Barang Terjual Terbanyak dan Cetak Laporan 10 Pelanggan dengan Transaksi Terbanyak. Berikut adalah *Use Case Diagram* Laporan.



Gambar 14. *Use Case Diagram* Laporan

3.4. Data Model

Data Model (Gambar 15) yang digunakan terdapat 13 Entitas yaitu user, userpelanggan, useradmin, pesanan, detailpesan, produk, biaya kirim, kategori, confirm, resi, retur, detil retur dan stok.

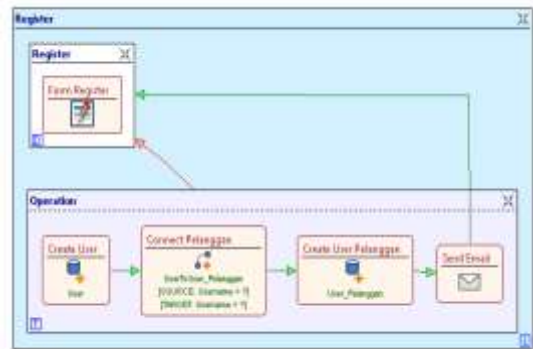


Gambar 15. *Data Model*

3.5. Hypertext Model

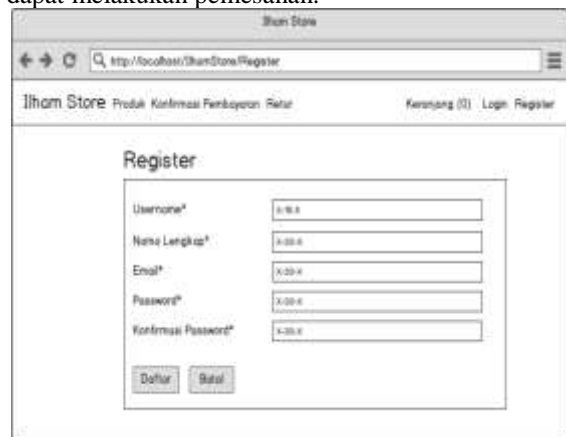
Dalam permodelan aplikasi web ini, menggunakan hypertext model dan operation model yang merupakan bagian dari WebML

Pada *Hypertext Model Register* (Gambar 16) menggambarkan proses registrasi pelanggan yang kemudian menerima *Email* dari sistem setelah data tersimpan.



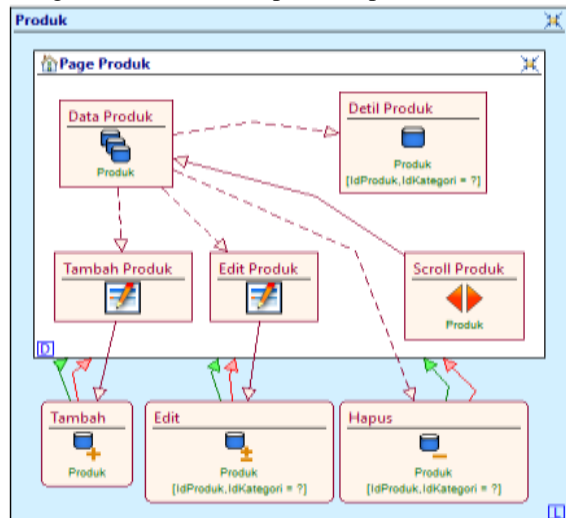
Gambar 16. *Hypertext Model Register*

Pada Rancangan Layar pelanggan *register* (Gambar 17) menggambarkan proses registrasi pelanggan dengan mengentri data pelanggan agar dapat melakukan pemesanan.



Gambar 17. *RancanganLayar Halaman Register*

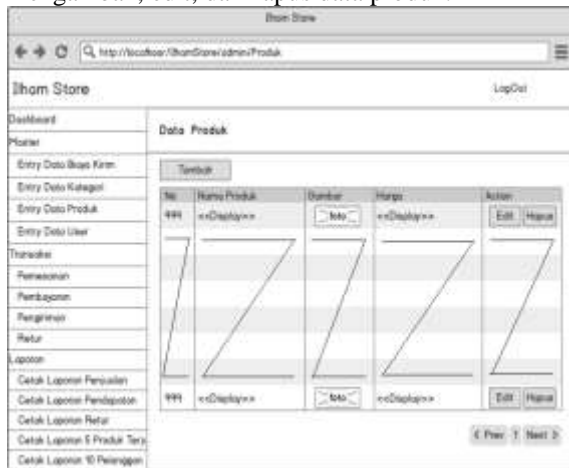
Pada *Hypertext Model Master Produk* (Gambar 18) menggambarkan halaman admin pada saat ingin mengubah, edit, dan hapus data produk.



Gambar 18. *Hypertext Model Master Produk*

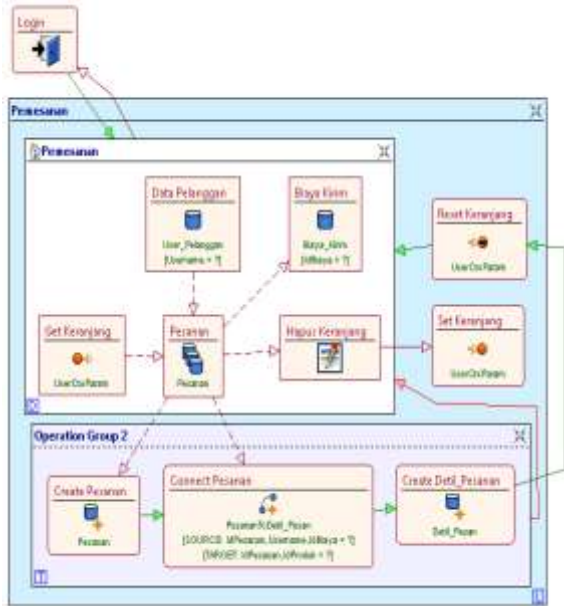
Pada Rancangan Layar Admin Master Tambah Produk (Gambar 19) menggambarkan tampilan

halaman admin *form* produk pada saat ingin mengubah, edit, dan hapus data produk.



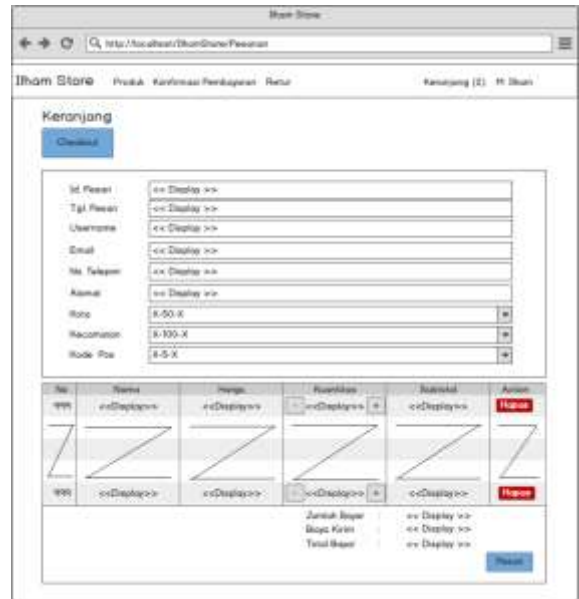
Gambar 19. Rancangan Layar Admin Data Produk.

Pada *Hypertext Model Transaksi* Pelanggan Pemesanan (Gambar 20) menggambarkan proses pemesanan pelanggan dimana pelanggan harus login terlebih dahulu untuk melakukan pemesanan.



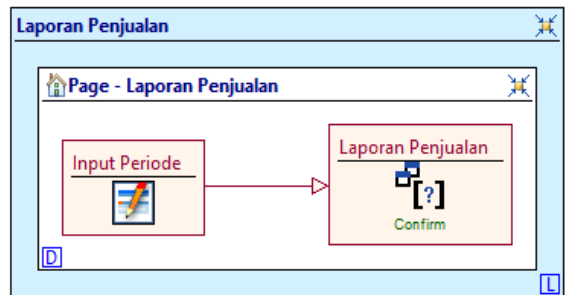
Gambar 20. Hypertext Model Halaman Pemesanan

Pada Rancangan Layar Transaksi Pelanggan Pemesanan (Gambar 21). menggambarkan tampilan halaman pemesanan pada saat pelanggan melakukan pemesanan.



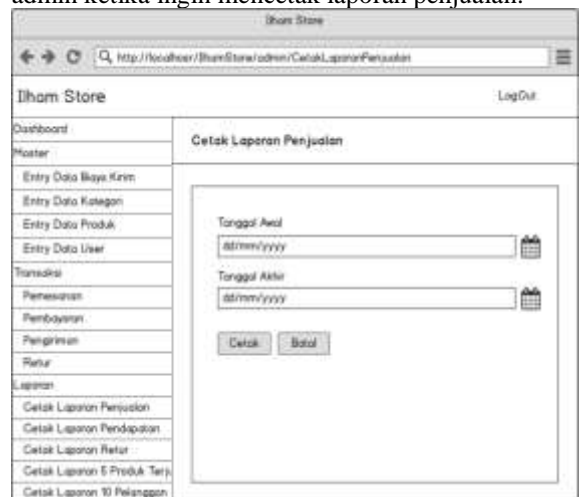
Gambar 21 Rancangan Layar Pemesanan Pelanggan

Pada *Hypertext Model Laporan Penjualan* (Gambar 22) menggambarkan proses admin pada saat ingin mencetak laporan penjualan.



Gambar 22. Hypertext Model Halaman Laporan Penjualan

Pada Rancangan Layar Admin Laporan Penjualan (Gambar 23) menggambarkan halaman admin ketika ingin mencetak laporan penjualan.



Gambar 23. Rancangan Layar Admin Halaman Laporan Penjualan

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan analisa yang telah dilakukan untuk meningkatkan pendapatan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- Dengan dibuatnya rancangan *E-Commerce* yang akan merekam semua transaksi barang yang keluar masuk dengan informasi yang cukup detil melalui fitur laporan penjualan produk per hari yang akurat, dapat membantu pemilik mengambil keputusan.
- Dengan adanya rancangan *E-Commerce* ini, informasi produk yang memiliki promosi dapat direalisasikan atau ditampilkan secara *online*.
- Dengan adanya rancangan *E-Commerce* melalui *web back-end* dapat mempermudah dan mempercepat pembuatan laporan sehingga laporan yang dihasilkan efektif.
- Dengan adanya rancangan *E-Commerce* pada Toko Sepatu Ilham ini menjadi salah satu pilihan yang baik untuk pelanggan melakukan transaksi karna bersifat *fleksibel*, bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja melalui fitur keranjang pada *web front - end* yang hanya memilih barang dan pesan.

4.2. SARAN

Beberapa saran yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan sistem agar dapat berjalan dengan baik, antara lain:

- Diperlukan adanya pelatihan SDM bagi staf atau user dalam memanfaatkan teknologi dan informasi *E-Commerce*.
- Rancangan *E-Commerce* yang dibuat diharapkan dapat dikembangkan kembali oleh Toko Sepatu Ilham untuk meningkatkan pendapatan bahkan penambahan pelanggan yang lebih signifikan.
- Diharapkan perusahaan dapat menyebarluaskan keberadaan *E-Commerce* pada Toko Sepatu Ilham dengan menyediakan panduan berbelanja.
- Dalam penggunaan teknologi ini diharapkan dapat menyediakan perangkat yang mendukung untuk kelancaran berjalannya *E-Commerce* pada Toko Sepatu Ilham ini.
- Menggunakan Teknik *Search Engine Optimization* (SEO) *Off Page* yang diantaranya dengan Promosi *Web*, *Social buzz* dan *backlink*, untuk memperkenalkan halaman *web* dari Toko Sepatu Ilham. Demikian kesimpulan dan saran ini disampaikan, semoga rancangan sistem ini dijadikan solusi dalam meningkatkan pelayanan terhadap konsumen dan mencegah kerugian-kerugian yang terjadi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dwi Lesmono, Ibnu. Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Sepatu Berbasis Website Dengan Metode Waterfal. Jurnal SWABUMI. Vol 6. (No.1), pp.55-62. 2018
- [2] Hastanti, Rulia Puji, Indah Uly Wardati, dan Bambang Eka Purnama. Sistem Penjualan Berbasis *Web (E-Commerce)* Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan. Indonesian Journal on Computer Science-Speed. 2013
- [3] Nugroho, Prasetyo., Dedi, dan Bambang Eka Purnama. Pembuatan *E-Commerce* Toko Sepatu Actifa. Indonesian Journal on Networking and Security. 2013
- [4] Setiawan, Permadi., Sulistiowati, dan Julianto Lemantara. Rancang Bangun Aplikasi Pengolahan Data Evaluasi Proses Belajar Mengajar Berbasis Web Pada Stikes Yayasan Rs. Dr. Soetomo Surabaya. JSIKA. Vol. 4, (No. 2) 2015.
- [5] Heizer dan Render., 2014, Manajemen Operasi, Jakarta, Salemba Empat.
- [6] Murad, dkk. Aplikasi Intelligence Website Untuk Penunjang Laporan PAUD Pada Himpaudi Kota Tangerang. Jurnal CCIT. Vol. 7. (No. 1), h.53. 2013