

PENERAPAN E-COMMERCE PADA KEGIATAN PENJUALAN CLOTHING BETAWIBOYS

Rinal Nursema¹⁾, Hestya Patrie²⁾

¹⁾Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur

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

Telp. (021) 5853753 ext.303, Fax. 5853489

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

ABSTRAK

Clothing Betawiboy merupakan sebuah usaha di Indonesia, awalnya barang yang diproduksi berupa kaos, tetapi seiring perkembangan kebutuhan permintaan pelanggan dan berkembangnya cara berpakaian (style), produknya pun meluas hingga ke jaket, topi, tote bag dan aksesoris lainnya. Adapun permasalahan yang dihadapi dalam proses penjualan produk pakaian khususnya untuk penjualan ritel pada pelanggan Clothing Betawiboy adalah Stok lama yang dimiliki oleh Clothing Betawiboy tidak terjual, Kebutuhan akan informasi produk sulit untuk dicari. Metode pengumpulan data merupakan langkah yang penting dalam penelitian. Pada proses implementasi e-commerce ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. Hasil akhir dari perancangan sistem informasi penjualan barang berbasis web adalah memudahkan dalam proses penjualan barang dan kehadiran sistem e-commerce sebagai transaksi yang baru ini tentunya banyak pihak yang diuntungkan baik pelanggan ataupun produsen atau penjual.

Kata Kunci: Penerapan, E-Commerce, Clothing.

1. PENDAHULUAN

E-Commerce (Elektronic Commerce) atau bisa di sebut 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 dan cara pembayaran. Perkembangan internet semakin maju merupakan salah satu pendorong berkembangnya *e-commerce*, Internet merupakan salah satu jaringan global yang menghubungkan jaringan komputer diseluruh dunia, sehingga komunikasi dan interaksi antar satu instansi dengan konsumen.

Clothing adalah istilah yang digunakan untuk perusahaan yang memproduksi pakaian untuk menciptakan nama *brand* mereka sendiri. Clothing Betawiboy merupakan sebuah usaha di Indonesia, awalnya barang yang diproduksi berupa kaos, tetapi seiring perkembangan kebutuhan permintaan pelanggan dan berkembangnya cara berpakaian (*style*), produknya pun meluas hingga ke jaket, topi, tote bag dan aksesoris lainnya.

Kehadiran *e-commerce* sebagai media transaksi baru ini tentunya menguntungkan banyak pihak, baik pihak konsumen, maupun pihak produsen dan penjual. Dengan menggunakan internet, proses perniagaan dapat dilakukan dengan menghemat biaya dan waktu.

Peneliti mencoba untuk merancang *e-commerce* dengan memanfaatkan teknologi internet dalam penjualan dan proses bisnisnya sehingga dapat diakses kapan saja dan dimana saja oleh pelanggan.

Rancangan ini juga harus interaktif sehingga pelanggan dapat berperan secara aktif dalam proses bisnis penjualannya. Untuk itu, pada penelitian ini peneliti memberikan judul “Penerapan *E-Commerce* Pada kegiatan Penjualan Clothing Betawiboy”. Permasalahan pada clothing betawiboy adalah yang dijelaskan dibawah ini:

- a. Stok lama yang dimiliki oleh Clothing Betawiboy tidak terjual, sehingga pihak Clothing tersendiri mengalami kesulitan untuk memasarkan stok lama.
- b. Informasi promo pada Clothing Betawiboy tidak teralisasi dengan baik kepada pelanggan.
- c. Kesulitan dalam mencari produk yang akan dipesan dan tidak mengetahui informasi stok produk yang sudah habis.
- d. Kebutuhan akan informasi produk sulit untuk dicari, membuat proses pelayanan Clothing tersebut menjadi lambat.
- e. Tidak adanya module untuk konfirmasi pembayaran secara online mengakibatkan bagian penjualan dan pemilik sulit mengetahui pelanggan mana yang sudah melakukan pembayaran.
- f. Kurang Optimalnya dalam melakukan pemesanan karena pelanggan hanya dapat

- melakukan pemesanan ke warehouse dan media sosial.
- g. Tidak mengetahui produk yang terlaris dan paling sering di beli setiap perhari,perbulan dan pertahun.
 - h. Tidak adanya laporan transaksi secara online misalnya laporan pemesanan, pembayaran, pengiriman dan laporan rekapitulasi produk terlaris.
- Ruang lingkup atau batasan pada pembuatan analisa dan rancangan e-commerce pada Clothing Betawiboy's khususnya untuk penjualan produk pakaian secara ritel antara lain: penginputan master produk, pendaftaran pelanggan, penginputan pemesanan oleh pelanggan, konfirmasi pesanan dan pembayaran, pencetakan laporan pesanan, pencetakan laporan per produk dibeli, pencetakan laporan penjualan, pencetakan laporan user yang bertransaksi, dan pencetakan laporan kategori yang dibeli.

Tujuan serta manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Rancangan e-commerce untuk Clothing Betawiboy's adalah sebagai pengembangan sistem penjualan pada Clothing Betawiboy's, karena penjualan Clothing Betawiboy's saat ini menurun, dengan dirancangnya sebuah e-commerce untuk Clothing Betawiboy's ini, penjualan pada Clothing Betawiboy's dapat meningkat.
- 2) Mempermudah dalam penyajian informasi yang dibutuhkan secara akurat dan tepat waktu serta dapat diakses dari mana saja baik pihak Clothing Betawiboy's maupun pelanggan.
- 3) Dengan adanya e-commerce ini, stok lama yang tidak terjual oleh Clothing Betawiboy's dapat ditampilkan informasinya kepada pelanggan pada bagian Halaman Depan, sehingga pelanggan dapat melihat dan tertarik melihat produk yang disajikan oleh Clothing Betawiboy's melalui e-commerce.

Sebuah sistem terdiri dari berbagai unsur yang saling melengkapi dalam mencapai tujuan dan sasaran. Unsur-unsur yang terdapat dalam sistem itulah yang disebut dengan subsistem. Subsistem- subsistem tersebut harus saling berhubungan dan berinteraksi melalui komunikasi yang relevan sehingga sistem dapat bekerja secara efektif dan efisien. ^[1]

a) Pengertian Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. ^[2]

b) Konsep Dasar Analisa Sistem

Analisa sistem adalah sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagianbagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang di harapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya. ^[3]

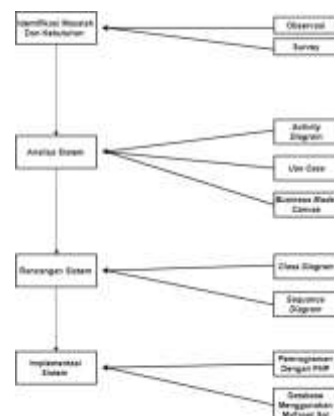
Pendekatan berorientasi objek merupakan suatu teknik atau cara pendekatan dalam melihat permasalahan dan sistem (sistem perangkat lunak, sistem informasi, dan sistem lainnya). ^[4]

PHP merupakan bahasa pemrograman berbasis web yang memiliki kemampuan untuk memproses data dinamis. PHP dikatakan sebagai sebuah server-side embedded script language artinya sintaks-sintaks dan perintah yang kita berikan akan sepenuhnya dijalankan oleh server tetapi disertakan pada halaman HTML biasa. Aplikasi-aplikasi yang dibangun oleh PHP pada umumnya akan memberikan hasil pada web browser, tetapi prosesnya secara keseluruhan dijalankan di server. ^[5]

2. METODE PENELITIAN

2.1. Kerangka Kerja Penelitian

Untuk membantu dalam penyusunan penelitian ini, maka perlu adanya susunan kerangka kerja (*Framework*) yang jelas. Kerangka kerja penelitian yang digunakan terlihat pada gambar 1 seperti yang dibawah ini



Gambar 1.
Kerangka Kerja Penelitian

Pada gambar 1 menjelaskan tentang kerangka – kerangka penelitian seperti :

1. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan pencarian landasan-landasan teori yang diperoleh dari berbagai buku, jurnal, dan publikasi ilmiah untuk menunjang dalam memperoleh data untuk melengkapi dalam penyusunan laporan

yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas.

2. Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan proses pengumpulan data dengan metode observasi dan wawancara terhadap proses yang sedang berjalan pada penjualan di Clothing Betawiboy 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 *Use case*, *Activity diagram*, *Business Model Canvas* dan *Sequence Diagram* sehingga diharapkan dapat ditemukan permasalahan dan kendala-kendala yang terjadi pada proses penjualan Clothing Betawiboy untuk dapat dirumuskan solusi.

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.

2.2 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data sebagai berikut:

1. Observasi, yaitu merupakan suatu teknik pengumpulan data.
2. Wawancara yaitu, mengumpulkan informasi dengan cara tanya jawab langsung dengan pemilik toko.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

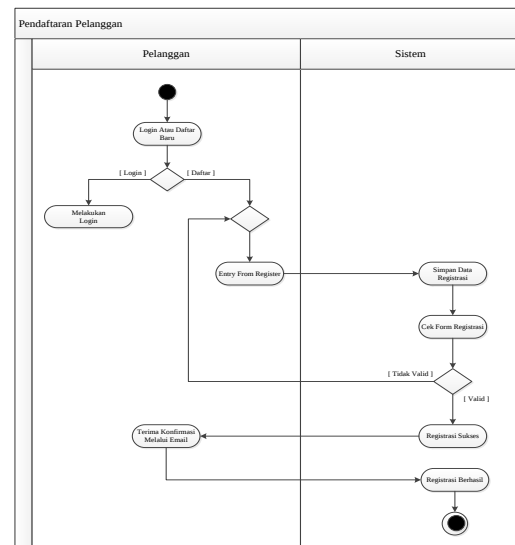
3.1. Profil Organisasi

Betawiboy adalah sebuah brand atau clothing yang didirikan pada tahun 2016. Brand ini didirikan oleh pemuda yang bernama Septo Arie Hidayatulloh. Toko atau distro yang didirikannya itu bertempat di jalan Dr. Cipto Mangunkusumo RT 03/01 Kel. Paninggilan Utara Kec. Ciledug, Tangerang.

3.2. Proses Bisnis Usulan

a. Activity Diagram

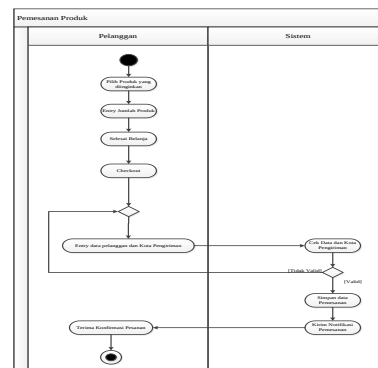
1. Pendaftaran Pelanggan



Gambar 2 Activity Diagram Pendaftaran Pelanggan

Gambar 2 menggambarkan proses registrasi pelanggan baru

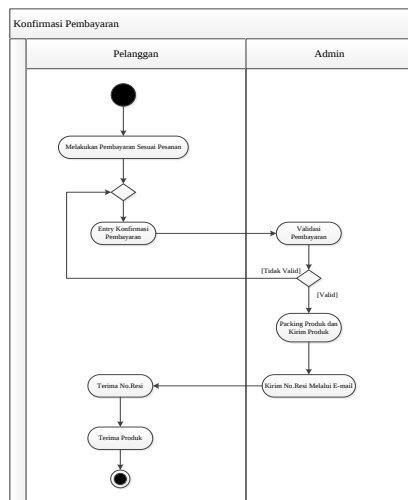
2. Pemesanan Produk



Gambar 3 Activity Diagram Pemesanan Produk

Gambar 3 menggambarkan pada saat pelanggan melakukan pemesanan produk.

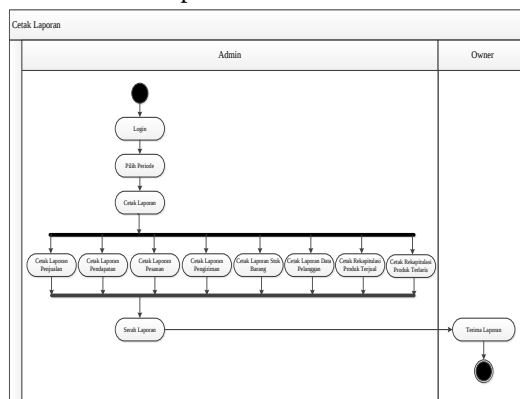
3. Konfirmasi Pembayaran Dan Pengiriman



Gambar 4 Activity Diagram Pembayaran Dan Pengiriman

Gambar 4 menggambarkan pada saat melakukan pembayaran.

4. Cetak Laporan



Gambar 5 Activity Diagram Cetak Laporan

Gambar 5 menggambarkan activity diagram pada saat admin mencetak laporan bulanan.

3.3. Perancangan Sistem

a. Use Case Diagram

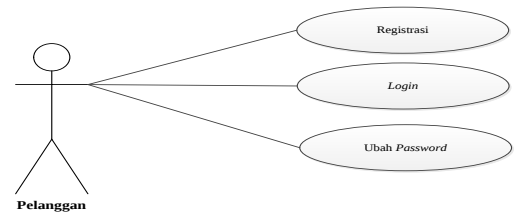
1) Use Case Package Diagram



Gambar 6 Use Case Package Diagram

Pada gambar 6 menggambarkan tampilan menu utama pada website.

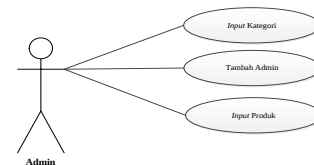
2) Use Case Package diagram akun



Gambar 7 Use Case Diagram Package akun

Pada gambar 7 menggambarkan tampilan menu dari sisi pelanggan.

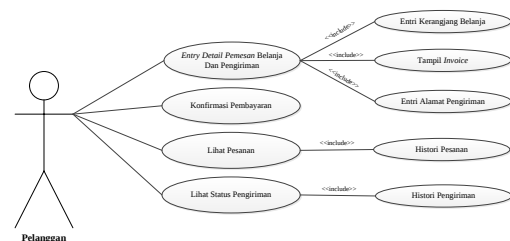
3) Use Case Diagram Master Untuk Admin



Gambar 8 Use Case Diagram Master Admin

Pada gambar 8 menggambarkan tampilan menu master dari sisi admin.

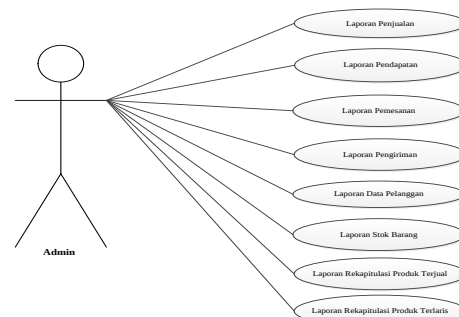
4) Use Case Diagram Package Transaksi



Gambar 9 Use Case Diagram Package Transaksi

Pada gambar 9 menggambarkan tampilan menu transaksi dari sisi pelanggan.

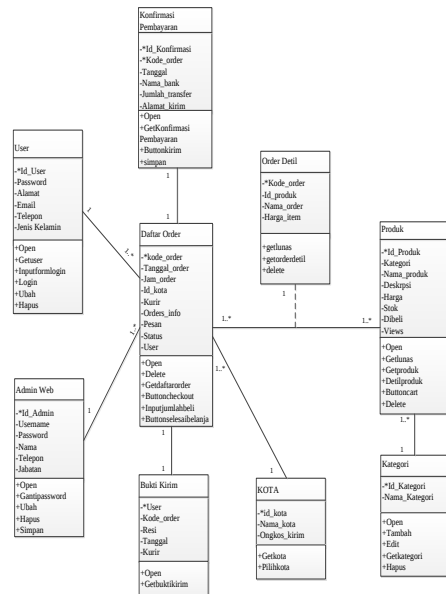
5) Use Case Diagram Package Laporan



Gambar 10 Use Case Diagram Package Laporan

Pada gambar 10 menggambarkan tampilan menu laporan dari sisi admin.

3.4. Model Data

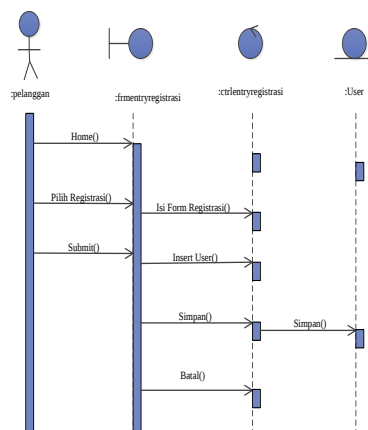


Gambar 11 Class Diagram

Pada gambar 11 menggambarkan relasi basis data yang digunakan untuk membuat program/sistem.

3.5. Sequence Diagram

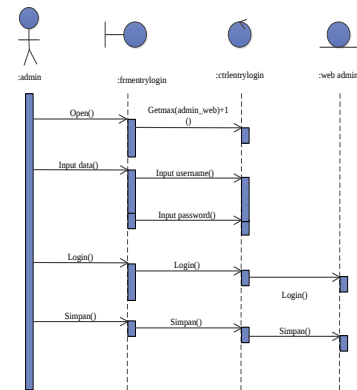
1) Sequence Diagram Registrasi



Gambar 12 Sequence Diagram Registrasi

Pada gambar 12 adalah gambar alur program pada halaman registrasi admin maupun pelanggan.

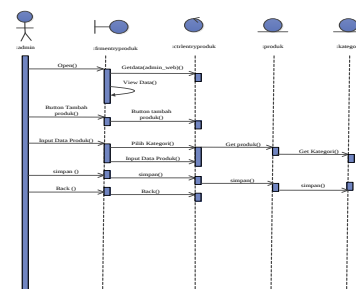
2) Sequence Diagram Login Admin



Gambar 13 Sequence Diagram Login

Pada gambar 13 adalah alur program pada halaman login admin.

3) Sequence Diagram Input Data Produk



Gambar 14 Sequence Diagram Input Data Produk

Pada gambar 14 adalah alur program input produk.

5. KESIMPULAN

- Dengan adanya sistem *e-commerce* produk lama yang tidak terjual didalam gudang betawiboy akan mudah terjual dengan menggunakan sistem *e-commerce* ini.
- Dengan adanya sistem *e-commerce* mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan tanpa harus datang langsung ke *warehouse* atau menghubungi media sosial dan mengetahui pelanggan yang sudah bertransaksi.
- Dengan adanya Sistem *e-commerce* admin penjualan akan menjadi lebih mudah mencari informasi produk sesuai dengan apa yang akan dipesan oleh pelanggan, sehingga pelayanan menjadi cepat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Iswandy, E. Pengertian Sistem, “Sistem Penunjang Keputusan Untuk Menentukan Penerimaan Dana Santunan Sosial Anak Nagari Dan Penyalurannya Bagi Mahasiswa dan Pelajar Kurang Mampu di Kenagarian Barung - Barung Belantai Timur”, Vol.3, pp. 70–79, Okt. 2015.
- [2] Mahdiana, Pengertian Sistem Informasi, “Analisa Dan Rancangan Sistem Informasi Pengadaan Barang Dengan Metodologi Berorientasi Objek: Studi Kasus PT Liga Indonesia”, Vol.3, p. 37, Sept. 2011.
- [3] Welim, Y. Y. and Sakti, A. R. Konsep Dasar Analisa Sistem, “Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Pengelolaan Dana Masjid Pada Yayasan Al-Muhajiriin”, Vol. 7, p. 29, April. 2016.
- [4] Tohari, Konsep Dasar Berorientasi Objek, “Rancangan Sistem Informasi Penerimaan Barang Jadi Pada PT Shyang Yao Fung Dengan Metodologi Berorientasi Objek”, Vol. 6, p. 39, Maret. 2016.
- [5] Lestanti, S. and Susana, A. D. Php, “Sistem Pengarsipan Dokumen Guru Dan Pegawai Menggunakan Metode Mixture Modelling Berbasis Web”, Vol. 10, pp. 69–77, Nov. 2016.