

IMPLEMENTASI PENJUALAN BERBASIS *E-COMMERCE* STUDI KASUS: TOKO ELISA BARU

Au Nur Rofik Azismustafa¹⁾, Bima Cahya Putra²⁾

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

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

E-mail : herjunotazis02@gmail.com¹⁾, bimo.cahyoputro@budiluhur.ac.id²⁾

ABSTRAK

Toko Elisa Baru adalah sebuah toko yang memberikan layanan informasi berupa data transaksi penjualan alat tulis kantor (ATK). Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, pengguna komputer memegang peranan penting diberbagai bidang yang saling mendukung dalam aspek kehidupan, karena sistem E-commerce penjualan alat tulis kantor yang ada di tempat tersebut belum tersedia dalam berbentuk penjualan berbasis E-commerce agar memudahkan pelanggan berbelanja, seperti proses pengolahan data transaksi penjualan, pengolahan data surat jalan, dan pengolahan data nota. Dengan membuka internet dapat melihat serta mengetahui informasi sekaligus perkembangannya pada saat itu juga. Oleh sebab itu banyak orang memanfaatkan sistem jaringan internet terutama untuk bisnis dan usaha. Tujuan penelitian adalah untuk memberikan kemudahan pada saat proses pembelian dan pengolahan data barang, mempermudah dalam pengolahan data transaksi penjualan. Perancangan sistem berbasis web menggunakan notepad++, Balsamic mockups3, Microsoft Visio dan rancangan databasenya menggunakan MySQL. Sistem informasi dibangun agar dapat memberikan kemudahan dalam pengolahan data penjualan baik dari penjualan kepada pelanggan serta pengolahan laporan penjualan agar lebih tepat dan akurat.

Kata Kunci: Sistem, Informasi, penjualan.

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, pengguna komputer dan internet memegang peranan penting diberbagai bidang yang saling mendukung dalam aspek kehidupan. Misalnya dalam dunia bisnis hampir disemua sektor dalam dunia bisnis, instansi atau perusahaan telah banyak yang menggunakan komputer dan jaringan internet dalam menunjang kegiatannya.

Oleh sebab itu banyak orang memanfaatkan sistem jaringan internet terutama untuk bisnis dan usaha. Penjualan barang, jasa, dan promosi dilakukan perusahaan untuk memajukan bisnis dan usahanya tersebut agar lebih dikenal masyarakat luas dilakukan melalui internet. dengan memanfaatkan teknologi internet dalam penjualan, proses bisnisnya sehingga dapat diakses kapan saja dan dimana saja oleh pelanggan.

Dari penjelasan diatas penulis tertarik untuk membangun sebuah *website* penjualan berbasis *E-commerce* pada Toko Elisa Baru merupakan konsep usaha ritel yang menyediakan berbagai pulpen, buku, sepidol, pensil, penghapus pensil, kertas *HVS* dan produk alat tulis kantor lainnya. Konsep penjualan yang berbasis *E-commerce* sebagai media transaksi baru ini tentunya sangat menguntungkan berbagai pihak, seperti pelanggan, maupun pihak penjual.

2. STUDI PUSTAKA

2.1. Pengertian *E-Commerce*

Menurut Rintho Rante Rerung *E-commerce* dapat didefinisikan arena terjadinya transaksi atau pertukaran informasi antara penjual didunia maya. *E-commerce* memungkinkan suatu perusahaan

menjangkau seluruh dunia untuk memasarkan produk atau jasanya. [6]

2.2. Konsep Dasar Informasi

Informasi adalah data yang telah diproses menjadi bentuk yang memiliki arti bagi penerima dan dapat berupa fakta (*input -> process -> output*). [5]

2.3. Konsep Dasar Perancangan Sistem

Perancangan adalah proses merencanakan sesuatu terlebih dahulu. Prancangan merupakan wujud visual yang dari bentuk-bentuk kreatif yang telah direncanakan. [9]

2.4. Konsep Dasar *Unified Modeling Language (UML)*

UML yaitu sebuah teknik pengembangan sistem yang memakai bahasa grafis sebagai alat pendokumentasian dan melakukan spesifikasi pada sistem. [5]

2.5. *ERD (Entity Relationship Diagram)*

ERD digunakan untuk menggambarkan interaksi data secara sistematis dalam konteks entitas dan hubungannya dalam suatu *database*. [5]

2.6. Definisi *Fishbone*

Fishbone Diagram berfungsi untuk mengidentifikasi dan mengorganisasi penyebab-penyebab yang mungkin timbul dari suatu efek spesifik dan kemudian memisahkan akar penyebabnya. *Fishbone Diagram* sendiri banyak digunakan untuk membantu mengidentifikasi akar

penyebab dari suatu masalah dan membantu menemukan ide-ide untuk solusi suatu masalah. [7]

2.7. Definisi Use Case Diagram

Use case diagram untuk memodelkan proses bisnis perspektif pengguna sistem. Use Case diagram terdiri atas diagram untuk use case dan actor. [5]

2.8. Pengertian Penjualan

Penjualan merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan perusahaan untuk mempertahankan bisnisnya untuk berkembang dan untuk mendapatkan laba atau keuntungan yang diinginkan.

2.9. Hypertext Preprocessor (PHP)

PHP adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menerjemahkan baris kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer. [8]

3. METODE PENELITIAN

3.1. Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara

Merupakan percakapan dengan tujuan-tujuan tertentu. Pada metode ini peneliti dan pemilik berhadapan langsung (*face to face*) untuk mendapatkan informasi secara lisan dengan tujuan mendapatkan data yang dapat menjelaskan permasalahan penelitian.

b. Observasi

Observasi adalah suatu teknik pengumpulan data yang efektif, dengan cara mengamati langsung objek penelitian. Lokasinya Toko Elisa Baru.

c. Teknik Dokumentasi

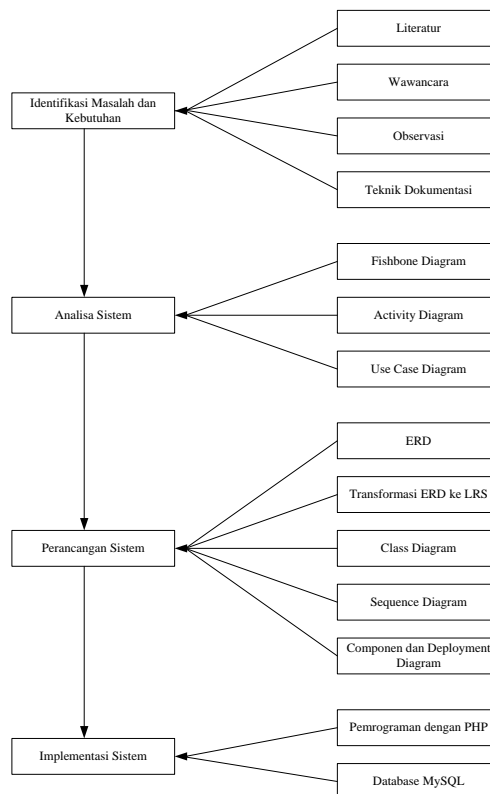
Melakukan pengumpulan dan menganalisis dokumen-dokumen yang di gunakan dalam mendukung proses bisnis pada Toko Elisa Baru.

d. Literatur

Literatur adalah pengumpulan data dengan membaca buku-buku pustaka buku-buku pustaka yang merupakan penunjang dalam memperoleh data untuk melengkapi dalam penyusunan laporan yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, pengguna komputer dan internet memegang peranan penting diberbagai bidang yang saling mendukung dalam aspek kehidupan. Misalnya dalam dunia bisnis hampir disemua sektor dalam dunia bisnis, instansi atau perusahaan telah banyak yang menggunakan komputer dan jaringan internet dalam menunjang kegiatannya.

3.2. Kerangka Pemikiran



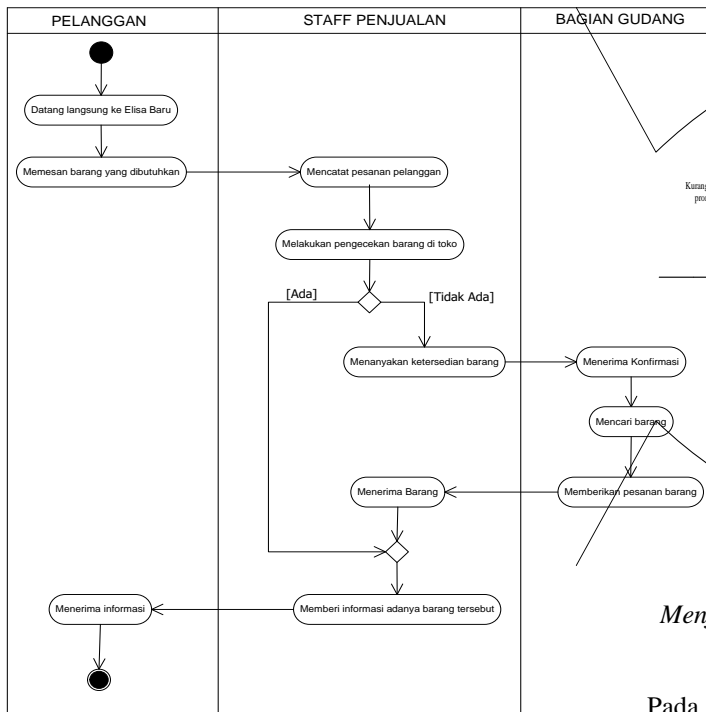
Gambar 1: Kerangka Pemikiran Menjelaskan kerangka pemikiran yang di lakukan terhadap penelitian ini.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Analisa Sistem Berjalan

a. Penjualan Produk

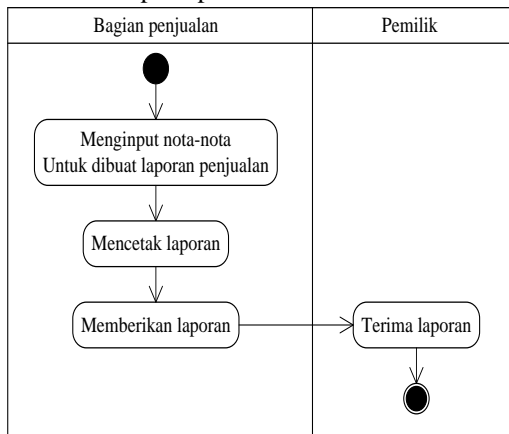
Pelanggan datang langsung ke Toko Elisa Baru, kemudian pelanggan memesan barang kepada staf penjualan, staf penjualan mencatat pesanan dari pelanggan. Kemudian staf penjualan mengecek barang terlebih dahulu di toko, jika di toko ada maka staf penjualan memberikan informasi adanya barang yang di pesan oleh pelanggan, apabila barang yang dipesan oleh pelanggan di toko kosong maka staf penjualan menanyakan ketersediaan barang ke bagian gudang. Lalu bagian gudang menerima konfirmasi dari staf penjualan dan mencari barang yang di butuhkan lalu memberikan pesanan barang kepada staff penjualan, dan memberi informasi adanya barang yang di pesan oleh pelanggan.



Gambar 2: Activity Diagram Penjualan Produk. Menjelaskan tentang cara memesan barang secara langsung.

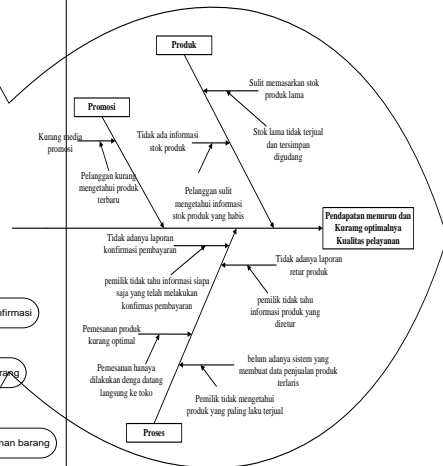
b. Pembuatan Laporan

Bagian penjualan akan melakukan penginputan berdasarkan nota-nota yang telah dibayar setiap hari untuk dibuatkan laporan penjualan. laporan itu akan dicetak dan diberikan kepada pemilik toko.



Gambar 3: Activity Diagram Laporan Menjelaskan tentang laporan laporan yang menyangkut pada perusahaan.

4.2. Analisa Masalah



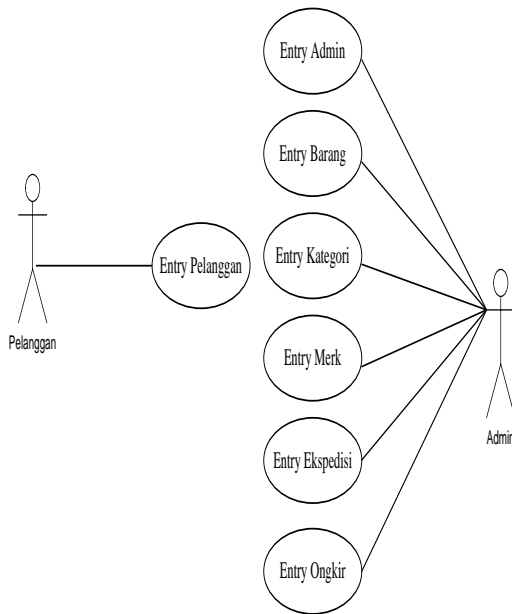
Gambar 4: Fishbone Diagram Menjelaskan permasalahan dan solusi yang ada pada perusahaan.

Pada gambar 4 dijelaskan masalah yang ada diantaranya:

- Kesulitan memasarkan stok produk lama mengakibatkan stok lama tidak terjual.
- Kurang media promosi untuk memasarkan produk terbaru, sehingga pelanggan kurang mengetahui produk terbaru dari Toko Elisa Baru.
- Kurang optimalnya dalam melakukan pemesanan, pelanggan hanya dapat melakukan pemesanan dengan datang ke toko
- Tidak ada informasi tentang stok barang yang telah habis.
- Sulit mengetahui pelanggan mana yang sudah melakukan pembayaran.
- Tidak ada laporan pemesana secara online, lapran pembayaran, laporan retur, dan laporan rekapitulasi penjualan produk terlaris.

4.3. Use Case Diagram

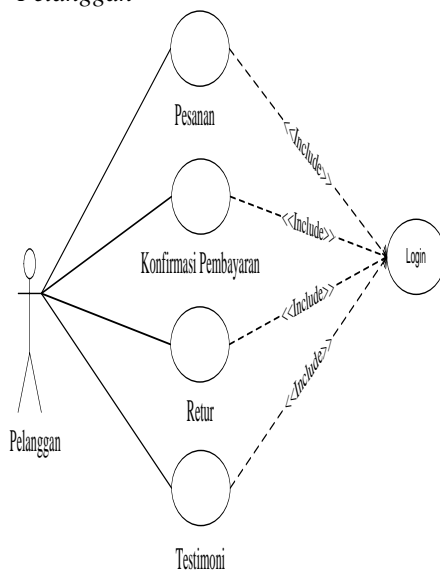
a. Use Case Diagram Master



Gambar 5: Use Case Diagram Master. Menjelaskan tentang gambaran singkat hubungan antara use case, actor, dan sistem

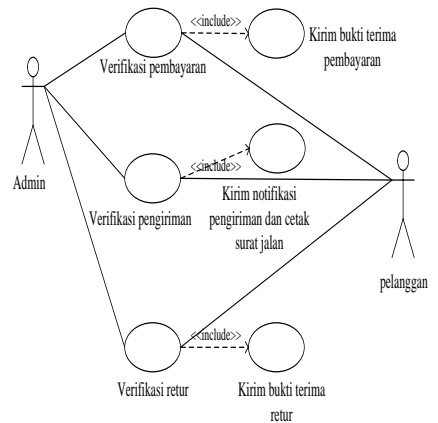
b. Use Case Diagram Transaksi

1) Use Case Diagram Transaksi Pelanggan



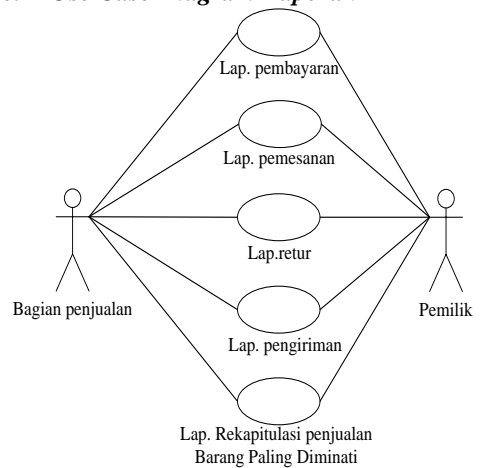
Gambar 6: Use Case Diagram Transaksi Pelanggan. Menjelaskan alur transaksi pada pelanggan.

2) Use Case Diagram Transaksi Admin



Gambar 7: Use Case Diagram Transaksi Admin. Menjelaskan alur sistem transaksi pada admin

c. Use Case Diagram Laporan



Gambar 8: Use Case Diagram Laporan. Menjelaskan tentang alur pembuatan laporan.

4.4. Rancangan Masukan

- a. Nama Masukan : Pelanggan
- Fungsi : Untuk mengetahui data pelanggan
- Media : Kertas
- Sumber : Pelanggan
- Rangkap : 1 (Halaman)
- Frekuensi : Setiap ada penambahan data pelanggan
- Volume : 4 per minggu
- Format : Lampiran D-1
- Keterangan : Berisi informasi data pelanggan

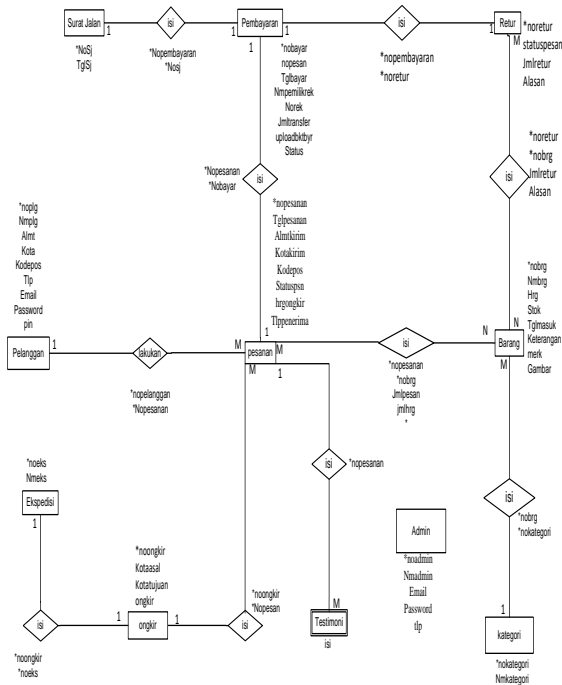
4.5. Rancangan Keluaran

- a. Nama keluaran : Bukti Pesanan
- Fungsi : Sebagai bukti pemesanan
- Media : Akun website
- Distribusi : Pelanggan

- Rangkap : 1 (Halaman)
- Frekuensi : Setiap pemesanan barang
- Volume : 5 per hari
- Format : Lampiran C-1
- Keterangan : pesanan ini dikirimkan oleh sistem sebagai tanda bukti pemesanan barang

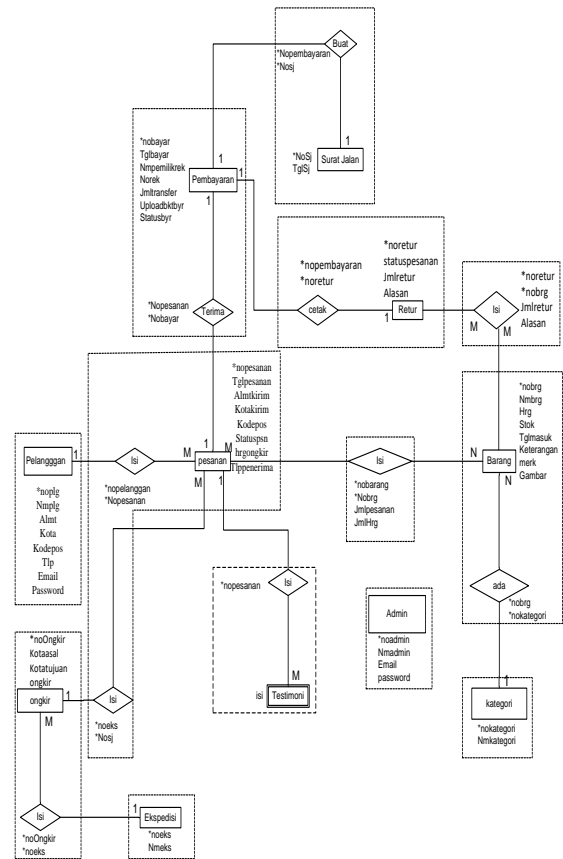
4.6. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram adalah suatu model teknik pendekatan yang menyatakan atau menggambarkan hubungan suatu model.



Gambar 9: Entity Relationship Diagram. menjelaskan hubungan antara data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi

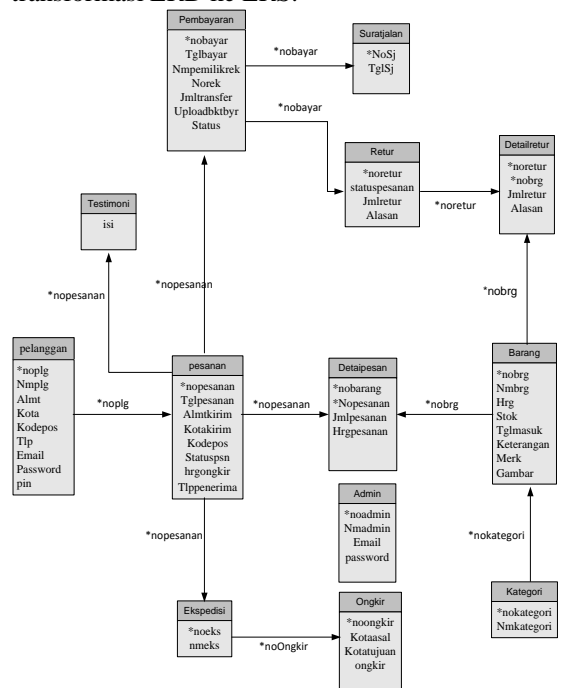
4.7. Transformasi ERD ke Logical Record Structure (LRS)



Gambar 10: Transformasi ERD ke LRS. Menjelaskan untuk membentuk data-data dari hubungan entitas ke suatu LRS.

4.8. Logica Record Structure (LRS)

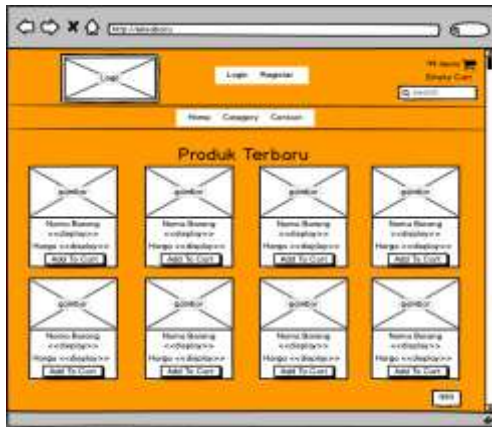
LRS yang terbentuk berdasarkan hasil transformasi ERD ke LRS.



Gambar 11: Logica Record Structure. menjelaskan tentang rancangan database

4.9. Rancangan Layar
a. Rancangan Layar Home

Pada gambar ini tentang halaman home website dan daftar barang.



Gambar 12: Rancangan Layar Home Menjelaskan tentang tampilan layer pada home

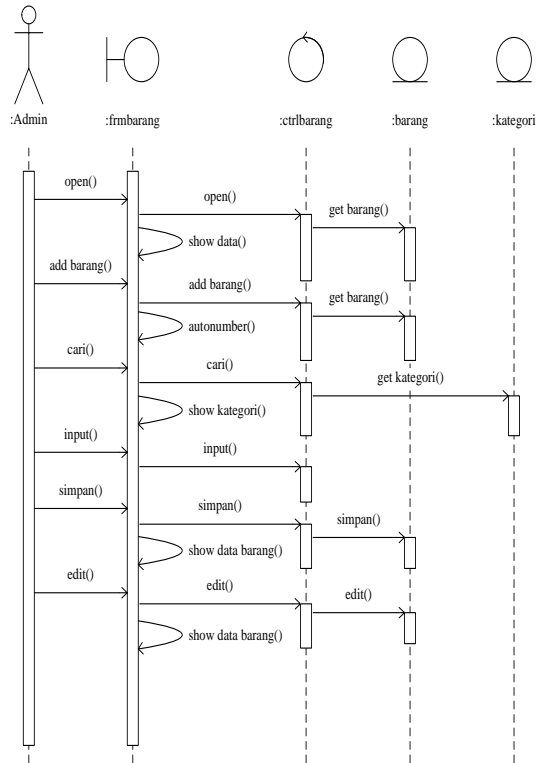
b. Rancangan Layar Data Pemesanan

Pada gambar tentang data pesanan pelanggan yang dapat dilihat oleh pelanggan dan juga dapat di ubah oleh pelanggan.



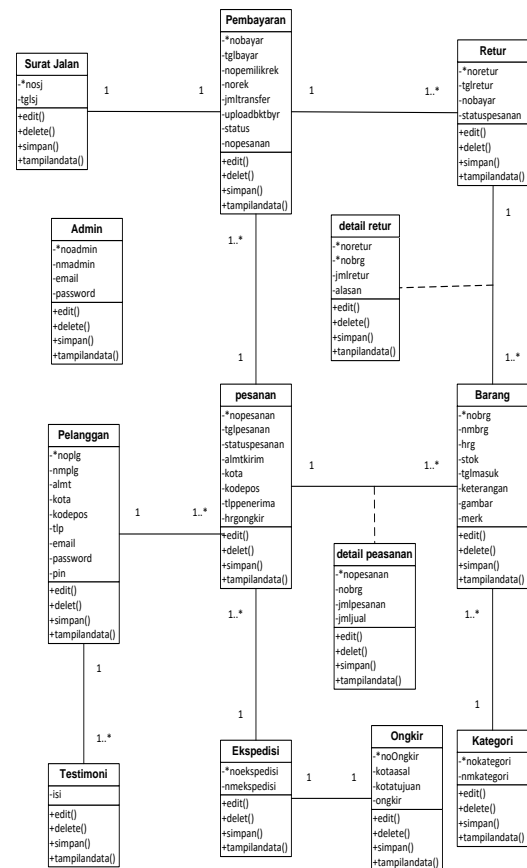
Gambar 13: Rancangan Data Pemesanan. Menjelaskan tentang tampilan layer pemesanan untuk customer.

4.10. Sequence Diagram Barang



Gambar 14: Sequence Diagram Barang. Menjelaskan alur pemasukan barang

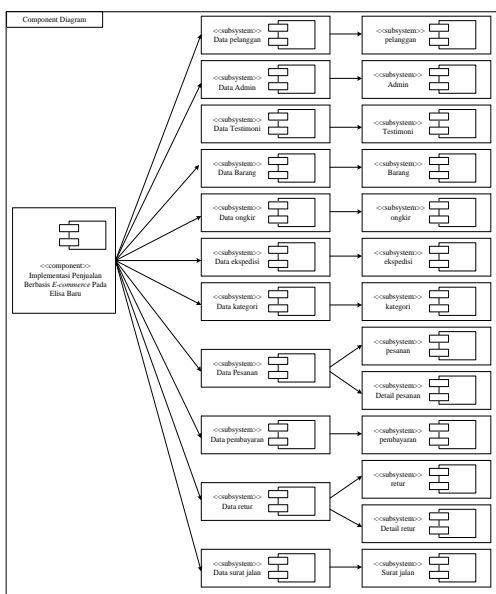
4.11. Class Diagram



Gambar 15 : Class Diagram. Menjelaskan metod pada sistem

4.12. Component Dan Deploymen Diagram

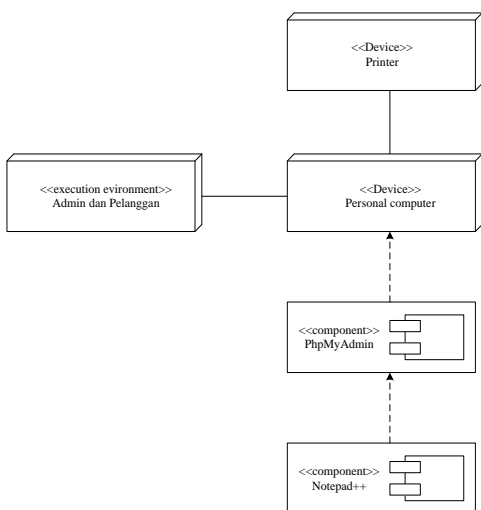
a. Component Diagram



Gambar 16 : Component Diagram.

menjelaskan tentang membentuk komponen lebih besar atau sistem perangkat lunak.

b. Deploymen Diagram



Gambar 17 : Deployment Diagram. Menjelaskan tentang deployment saat ini.

5. KESIMPULAN

Menghadapi persoalan yang dihadapi dan juga solusi pemecahan yang ditawarkan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yang dapat dirincikan seperti dibawah ini.

- a. Produk lama dapat terjual dan tidak tersimpan atau menumpuk digudang.
- b. Mempermudah pelanggan dalam pemesanan tanpa harus datang ke toko.

- c. Mempermudah pelanggan dalam memberikan informasi stok barang.
- d. Mempermudah mengetahui informasi pelanggan saja yang sudah melakukan pembayaran.
- e. Membuat sistem dalam membuat laporan pemesanan, pembayaran, retur produk dan rekapitulasi penjualan.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Coccia, M. (2016). The fishbone diagram to identify, systematize and analyze the sources of general purpose technologies. *Journal of Social and Administrative Sciences*, 3(4), pp. 268–281. <http://doi.org/10.1453/jsas.v4i4.1518>.
- [2] Sulianta, Feri. (2014). *Transaksi Online Dalam dan Luar Negeri*. Jakarta: Elex Media Komputindo. pp. 15-17
- [3] Hidayat, Wahyu, Fauzi Maaruf, Saeful Bahari. (2016). Perancangan Media Video Desain Interior Sebagai Salah Satu Penunjang Promosi Dan Informasi Di PT. *Jurnal CeritaWans Desain Group*, 2(1), pp. 49
- [4] Jubilee Enterprise. (2016) *Trik Cepat Menguasai Microsoft Visio*. Jakarta: Elex Media Komputindo, pp. 1.
- [5] Muslihudin, Muhamad & Oktafianto. (2016). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML. Yogyakarta: Andi, pp. 27.
- [6] Rintho, Rante, Rerung. (2018). *E-Commerce Menciptakan Daya Saing Melalui Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Deepublish, pp.18.
- [7] Rony, Eko, Putra. (2014). *Analisa dan Rancangan E-Commerce pada PT. Datascript*. Jakarta: Perpustakaan Universitas Budi luhur, pp 30-32.
- [8] Supono & putratama. (2018). *Pemrograman Web dengan Menggunakan PHP dan Framework Codeigniter*. Yogyakarta: Deepublish, pp. 3.
- [9] Tyoso, Punjul, Sunu, Jaluanto. (2016). *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Deepublish, pp.1.