

PENERAPAN METODE *E-COMMERCE* PADA DISTRO RICKY TAMAN PURING

Jen Eriska Sitepu¹⁾, Hestya Patrie²⁾

¹Program Studi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur

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

E-mail : jen.eriska1995@gmail.com¹⁾, hestya.patrie@budiluhur.ac.id²⁾

Abstrak

Dalam hal ini perusahaan atau organisasi akan bersaing dengan pelaku bisnis yang lain didunia maya. Teknologi internet akan berdampak cukup besar dalam dunia bisnis (*e-commerce*) dengan dibukanya jalur perdagangan online sangat memudahkan bagi para calon *customer* untuk melihat dan mendapatkan informasi produk, memesan ataupun melakukan pembayaran dengan pilihan yang tersedia, selain itu para *customer* dapat menghemat waktu dan biaya karena tidak perlu untuk datang ketoko bertransaksi mendapatkan barang yang diinginkan. Distro Ricky adalah sebuah toko yang menjual berbagai macam kaos dan celana, baik itu kaos vans,Play,Volcome,Champion. Distro Ricky saat ini masih menggunakan penjualan secara manual, dimana para *customer* yang ingin membeli sepatu datang langsung untuk melihat baju dan celana yang tersedia dan selanjutnya melakukan proses transaksi jika *customer* berniat untuk membeli. Oleh karena itu kehadiran system *E-Commerce* sebagai media transaksi yang baru ini tentunya banyak pihak yang diuntungkan, baik *customer* ataupun pihak produsen atau penjual. Untuk itu , pada penelitian ini penulis memberikan judul “Penerapan Metode *E-Commerce* pada Distro Ricky”.

Kata Kunci : *e-commerce, distro baju dan celana , penjualan online*

1. PENDAHULUAN

E-commerce (Elektronik Commerce) adalah perdagangan barang atau jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau jaringan komputer lainnya. 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* yang menghubungkan jaringan komputer diseluruh dunia, sehingga komunikasi dan interaksi antar pihak penjual dan pembeli menjadi lebih mudah.

Distro, singkatan dari *distribution store* atau *distribution outlet* adalah jenis toko di Indonesia yang menjual pakaian dan aksesoris yang dititipkan oleh pembuat pakaian, atau diproduksi sendiri. Distro umumnya merupakan industri kecil dan menengah (IKM) yang sandang dengan merk independen yang dikembangkan kalangan muda. Produk yang dihasilkan oleh distro diusahakan untuk tidak diproduksi secara massal, agar mempertahankan sifat eksklusif suatu produk dan hasil kerajinan.

1.2. Masalah

Untuk memperjelas cakupan permasalahan dalam penelitian ini maka penulis memberikan batasan masalah bahwa penelitian ini hanya terbatas untuk

1.1. Latar Belakang

merancang dan membangun aplikasi yang dibutuhkan oleh *client* dalam hal ini Distro Ricky dengan berdasarkan *requirement* aplikasi yang diberikan.

1.3. Tujuan dan Manfaat Penulisan

a. Tujuan Penulisan

Dengan adanya *e-commerce* ini, semua stok dapat ditampilkan informasinya kepada *Customer* pada bagian Halaman Depan, sehingga *Customer* dapat melihat dan tertarik membaca promosi yang disajikan oleh Distro Ricky.

Mempermudah dalam penyajian informasi yang dibutuhkan secara akurat dan tepat waktu serta dapat diakses dari mana saja baik pihak Distro Ricky maupun *Customer*.

Mempermudah dalam pencarian produk yang stoknya masih tersedia dan mencari produk yang akan dikirim kepada *Customer*.

- b. Rancangan *e-commerce* untuk Distro Ricky adalah sebagai pengembangan sistem penjualan pada Distro Ricky, dengan dirancangnya sebuah *e-commerce* untuk Distro Ricky ini, penjualan pada Distro Ricky dapat meningkat.
- c. Sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Strata 1 pada Universitas Budiluhur dan menerapkan ilmu yang penulis dapat selama kuliah menjadi bermanfaat dalam dunia nyata.

d. Manfaat Penulisan

- a. Praktis:
 - 1) Meningkatkan efektivitas pengelolaan data sehingga dapat menghasilkan informasi yang lengkap pada saat diperlukan.
 - 2) Mempermudah penjualan dan memperluas jangkauan dalam memasarkan barang.
 - 3) Proses pencarian data dapat dilakukan lebih cepat.
- b. Akademis:

Penerapan teori, pengetahuan dan pengalaman dalam penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi untuk membantu angkatan setelah penulisan.

2. STUDI PUSTAKA

2.1. Konsep Dasar Sistem

Lebih lanjut mengenai sistem adalah sebagai berikut :

Pengertian Sistem

- a. Pengertian Sistem

Menurut (Hamim Tohari et al. 2014: 2), mendefinisikan sistem sebagai berikut : “Sistem adalah kumpulan atau himpunan dari unsur atau *variable-variable* yang saling terkait, saling berinteraksi serta saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan.

2.2. Konsep Dasar Analisa Sistem

Menurut (Anggoro, 2015), mengungkapkan bahwa “Analisa sistem adalah kegiatan untuk melihat sistem yang suda berjalan, bagaimana yang bagus dan tidak bagus dan kemudian mendokumentasikan kebutuhan yang akan dipenuhi dengan sistem yang baru”. Didalam tahap analisis sistem terdapat langkah-langkah dasar yang harus dilakukan oleh analisis sistem, antara lain:

1. Mengidentifikasi Masalah.
2. Menahami sistem kerja yang ada.
3. Menganalisis Sistem.
4. Membuat laporan.

2.3. Teori Pendukung

1. Definisi Penjualan

Menurut (Sahaja, 2014:246), penjualan adalah suatu proses pertukaran barang atau jasa antara penjual dan pembeli. Jadi dapat disimpulkan bahwa penjualan adalah usaha yang dilakukan manusia untuk menyampaikan barang kebutuhan yang telah dihasilkan kepada mereka yang membutuhkan yang telah ditentukan atas tujuan bersama.

2. Pengertian Penjualan Tunai

Pengertian Penjualan Tunai menurut (Mulyadi, 2013:454), mengatakan bahwa: Penjualan tunai dilaksanakan oleh perusahaan dengan cara mewajibkan pembeli melakukan pembayaran harga barang terlebih dahulu sebelum barang diserahkan oleh perusahaan kepada pembeli.

3. Pengertian Pemesanan

Menurut (Krismaji, 2015:15), pengertian pemesanan adalah proses, perbuatan, cara memesan atau memesan.

4. Pengertian Produk

Pengertian produk (*product*) menurut (Kotler, 2013), adalah segala sesuatu yang dapat ditawarkan kepasar untuk mendapatkan perhatian, dibeli, digunakan, atau dikonsumsi yang dapat memuaskan keinginan atau kebutuhan.

5. Pengertian Retur Penjualan

Retur penjualan menurut (Mulyadi, 2013:455), adalah pengembalian barang dari *customer* karena hal tertentu, mungkin karena rusak dalam perjalanan atau pengiriman barang yang tidak memenuhi spesifikasi yang diinginkan *customer* dan lain-lain.

6. Definisi E-Commerce

Electronic Commerce (E-Commerce) adalah penjualan atau pembelian barang dan jasa, antara perusahaan, rumah tangga, individu, pemerintah, dan masyarakat atau organisasi swasta lainnya, yang dilakukan melalui komputer pada media jaringan (Ahmadi dan Hendrawan, 2013).

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Selama melakukan proses penelitian di Shoes Stuff penulis menggunakan jenis penelitian dengan mendatangi langsung sumber datanya, meninjau secara langsung proses kegiatan bisnis kepada pemilik dari Shoes Stuff mengenai proses bisnis yang terjadi.

3.2. Obyek Penelitian

Obyek penelitian ini dilakukan di Shoes Stuff yang terletak di Jl. Kyai Maja Blok A/25 Taman Puring Jakarta Selatan.

3.3. Metode Pengumpulan Data

1. Observasi, yaitu aktifitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian mengambil pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian.
2. Wawancara, yaitu suatu teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab langsung mengenai data yang diperlukan dari masalah yang diangkat.

3.4. Teknik Analisa Data

1. Activity Diagram

Activity diagram digunakan untuk memodelkan alur kerja atau *workflow* sebuah proses bisnis dan urutan aktivitas didalam suatu proses.

2. Use Case Diagram

Use case diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antara pengguna sistem dengan kasus yang disesuaikan dengan langkah-langkah yang telah ditentukan.

3. Use Case Descripton

Use case Descripton digunakan untuk mendeskripsikan secara rinci mengenai *use case diagram*.

4. PEMBAHASAN

4.1. Profil Organisasi

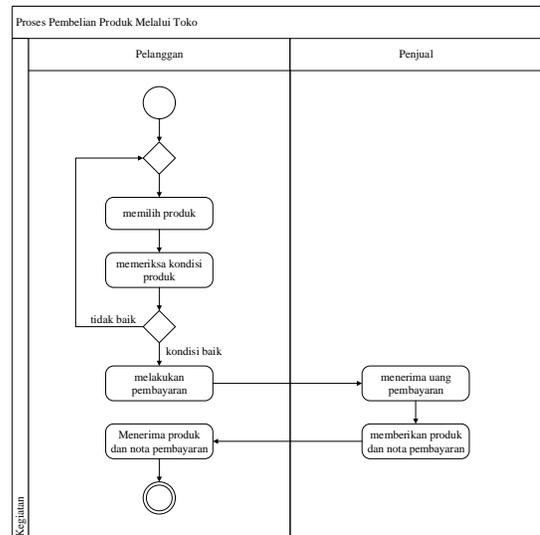
4.2. Distro Ricky adalah sebuah toko Baju dan Celana yang berlokasi di Taman Puring jl. Kyai Maja Jakarta Selatan Blok I/1. Distro Ricky didirikan oleh Ricky pada bulan April 2015. Distro Ricky bergerak

di bidang penjualan *fashion* berupa baju dan celana yang berhubungan dengan *design* yang sedang *up to date*.

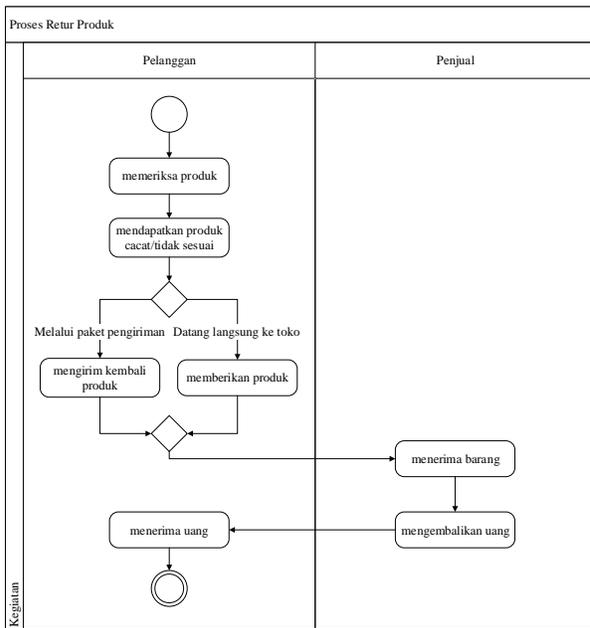
4.3. Analisa Proses Berjalan

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 serta nota pembelian.

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 cacat pada produk kemudian penjual akan mengembalikan jumlah uang yang sebelumnya telah dibayarkan pelanggan dan pelanggan menerima uang tersebut.



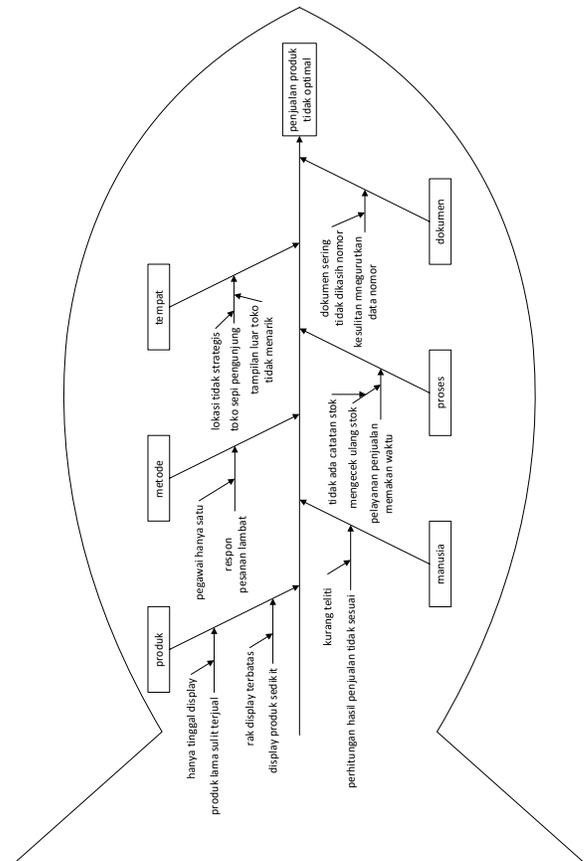
Gambar 1 Activity Diagram Proses Pembelian Produk Melalui Toko



Gambar 2
Activity Diagram Proses Retur Produk

1.3. Analisa Masalah

Permasalahan yang di hadapi Distro Ricky 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 2
Fishbone Diagram

1.4. Perancangan Sistem

1. Model Sistem

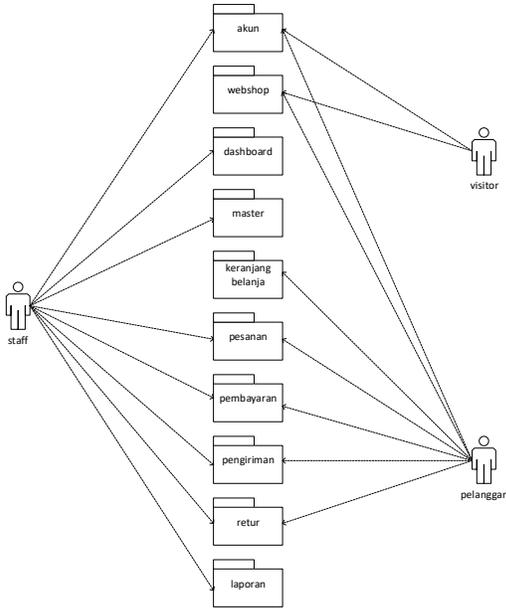
Model sistem merupakan pemodelan yang di rancang dari hasil identifikasi kebutuhan yang terapat pada tahapan sebelumnya.

a). Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan sebuah interaksi antara actor dengan sistem. Use case diagram dibuat oleh peneliti disesuaikan dengan identifikasi kebutuhan yang dibuat pada tahapan sebelumnya.

- 1) Use Case Package Diagram
- 2) Pada package diagram main terdapat 7 package, yaitu use case package akun, use case package master, use case package

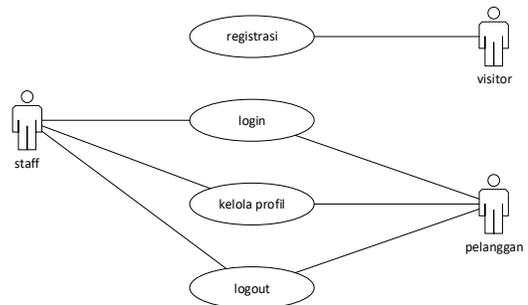
pesanan, use case package pembayaran, use case package pengiriman, use case package retur, dan use case package laporan. Dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3
Package Diagram

3) Use Case Diagram Package Akun

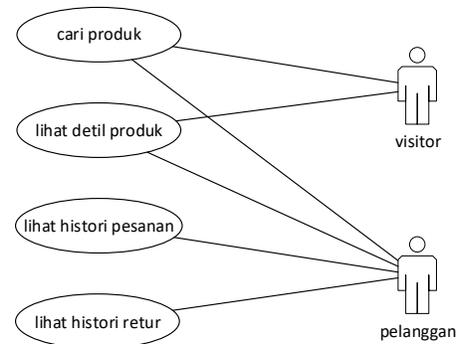
4) Pada use case diagram package akun terdapat use case package registrasi, use case package login, use case package kelola profil dan use case package logout. Dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4
Use Case Diagram Package Akun

5) Use Case Diagram Package Webshop

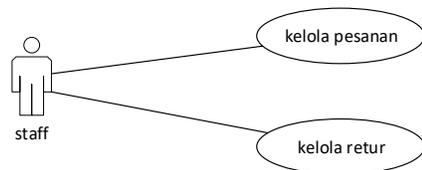
Pada use case diagram package webshop terdapat use case package cari produk, use case package lihat detail produk, use case package lihat histori pesanan dan lihat histori retur. Dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 5
Use Case Diagram Master

6) Use Case Diagram Package Dashboard

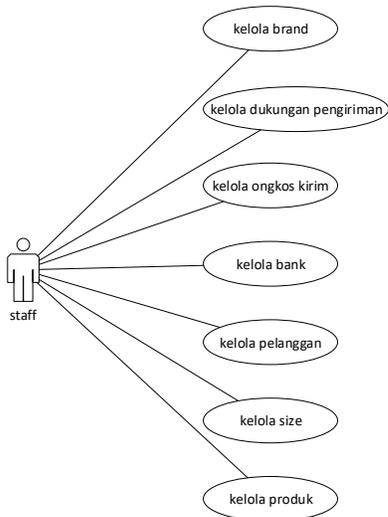
Pada use case diagram package dashboard terdapat use case package kelola pesanan dan use case package kelola retur. Dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 6
Use Case Diagram Package Dashboard

7) Use Case Package Master

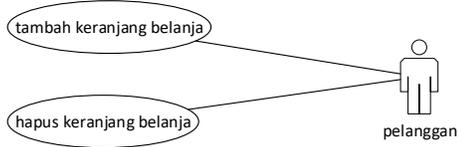
8) Pada use case diagram package master terdapat use case package kelola brand, use case package kelola dukungan pengiriman, use case package kelola ongkos kirim, use case package kelola bank, use cAase package kelola pelanggan, use case package kelola size dan use case package entri produk. Dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 6
Use Case Package Master

9) Use Case Diagram Package Keranjang Belanja

Pada use case diagram package keranjang belanja terdapat use case package tambah keranjang belanja dan hapus keranjang belanja. Dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 7
Use Case Diagram Package Keranjang Belanja

10) Use Case Diagram Package Pesanan

Pada use case diagram package pesanan terdapat use case package pesan produk, use case package ubah status pesanan dan use case

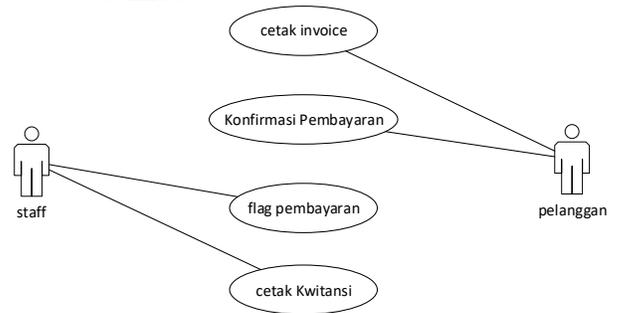
package batalkan pesanan. Dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 8
Use Case Diagram Package Pesanan

11) Use Case Diagram Package Pembayaran

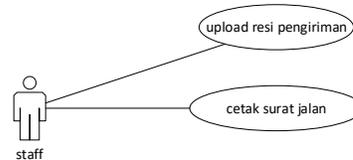
Pada use case diagram package pembayaran terdapat use case package cetak invoice, use case package upload resi pembayaran, use case package flag pembayaran dan use case package cetak nota. Dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 9
Use Case Diagram Package Pembayaran

12) Use Case Diagram Package Pengiriman

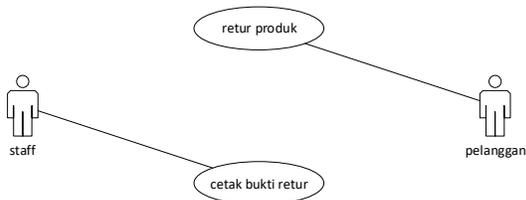
Pada use case diagram package pengiriman terdapat use case package upload resi pengiriman, use case package cetak surat jalan, dan use case package ubah status pengiriman. Dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 9
Use Case Diagram Package Pengiriman

13) Use Case Diagram Package Retur

14) Pada use case diagram package pengiriman terdapat use case package retur barang, use case package ubah status retur, dan use case package cetak bukti retur. Dapat dilihat pada gambar berikut.

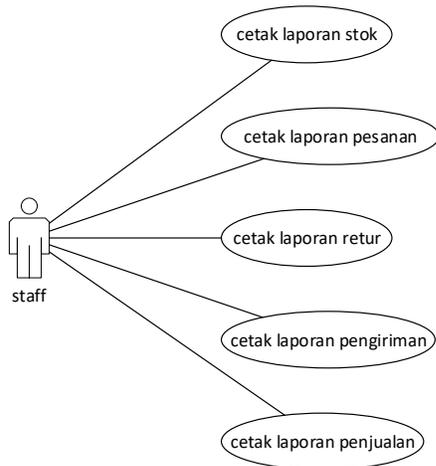


Gambar 10

Use Case Diagram Package Retur

15) Use Case Diagram Package Laporan

Pada use case diagram package pengiriman terdapat use case package cetak laporan stok, 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.



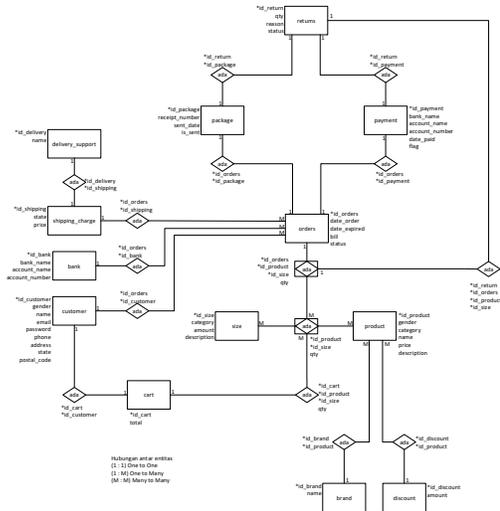
Gambar 11

Use Case Diagram Package Laporan

1.5. Model Data

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah suatu model teknik pendekatan yang menyatakan atau

menggambarkan hubungan suatu model. Berikut ini adalah ERD yang didapat berdasarkan hasil analisa yang mana dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 12
Entity Relationship Diagram

1.6. Desain Graphical User Interface

1) Rancangan Layar

Adapun rancangan layar terdiri dari:

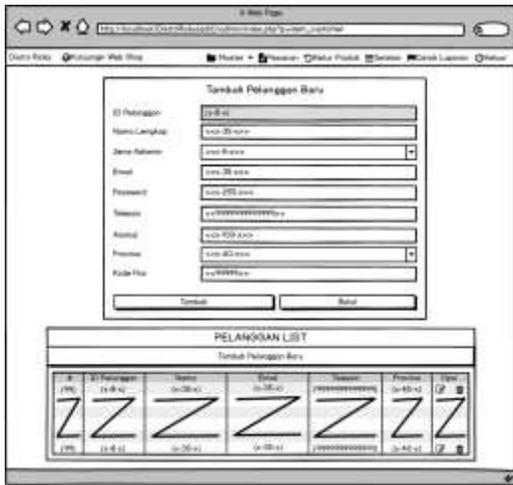
a. Rancangan Layar Login



Gambar 12
Rancangan layar menu utama

Form Layar Login bertujuan untuk menampilkan di layar utama sebelum mengentry data master, transaksi, dan laporan

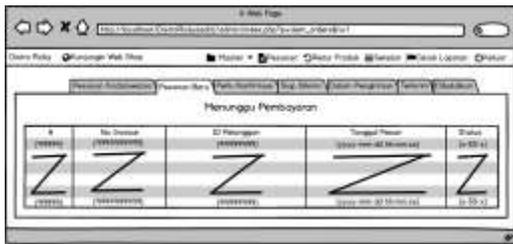
b. Rancangan Layar Entry Master Pelanggan



Gambar 13
Rancangan Layar Master Pelanggan

Form Rancangan Layar Master Pelanggan bertujuan untuk mengisi data pelanggan, data yang di perlukan ada nama pelanggan, nomer telpon pelanggan dan alamat pelanggan

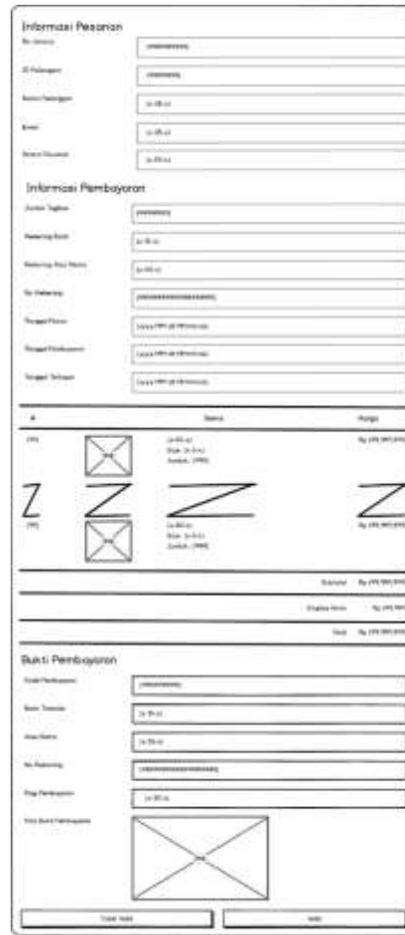
c. Rancangan Layar Pesanan Baru



Gambar 13
Rancangan Layar Pesanan Baru

Form Rancangan Layar Pesanan Baru bertujuan untuk mengetahui pesanan yang masuk.proses cucian masuk.

d. Rancangan Layar Pesanan Terkirim



Gambar 14
Rancangan Layar Pesanan Terkirim

Rancangan Layar Pesanan Terkirim Bertujuan untuk mengetahui pesanan yang sudah sampai kepada pelanggan.

2. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

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

- a. Stok produk lama yang menumpuk disebabkan karena rak display terbatas dan laporan yang disajikan kurang informatif karna hanya dibuat manual oleh pegawai secara langsung tanpa ada rekaman yang pasti. Berbeda apabila dengan menggunakan fasilitas pada E-

Commerce yang akan merekam/mencatat semua transaksi barang yang keluar masuk dengan informasi yang cukup detail dan akurat.

- b. Dengan adanya penomoran pada setiap penjualan, proses penjualan yang tadinya memakan waktu yang lama dengan adanya *E-Commerce* ini proses pemesanan tidak akan memakan waktu yang terlalu lama.
- c. Kesulitan dalam pembuatan laporan karena hanya ada satu pegawai yang mengakibatkan pemilik kesulitan dalam mengambil keputusan dan mengevaluasi penjualan toko sehingga sulit untuk meningkatkan pendapatan, dengan adanya rancangan *E-Commerce* yang dapat mempermudah perhitungan pada penjualan dan mempercepat pembuatan laporan sehingga laporan yang dihasilkan efektif.
- d. Informasi barang yang sulit diketahui oleh *customer* karena lokasi toko yang sulit ditemukan kini dengan dibuatnya *E-Commerce* semua informasi dapat dengan mudah diketahui oleh *customer* secara detail..

5.2. Saran

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan sistem agar dapat berjalan dengan baik ada beberapa hal yang penulis sarankan, antara lain:

- a. Diperlukan adanya pelatihan SDM bagi pegawai atau *user customer* dalam memanfaatkan teknologi dan informasi *E-Commerce*.
- b. Rancangan *E-Commerce* yang dibuat diharapkan dapat dikembangkan kembali oleh Distro Ricky untuk meningkatkan pendapatan bahkan penambahan *customer* yang lebih signifikan.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aisyah, D.A., and K. Falgenti. (2017). 'Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Sistem Informasi Penjualan Berbasis Kinerja Pada Proyek Apartemen Mega City Bekasi', *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi* 03(3): 343–52.
- [2] Anggoro, D. et al. (2015). 'RANCANGAN

SISTEM INFORMASI KOPERASI SIMPAN PINJAM GURU DAN PEGAWAI', *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi 2015 (SENTIKA 2015) Yogyakarta, 28 Maret 2015 ISSN: 2089-9815* 2015(Sentika): 213–22.

- [3] Aryato, D., and F.A. Tarigan. (2015). 'APLIKASI PENJUALAN PAKAIAN SECARA ONLINE (Studi Kasus: Tauko Medan)', *Jurnal TIMES* 1(1): 6–12.
- [4] Hamim, Tohari. (2014). *Analisis Serta Perancangan Sistem Informasi Melalui Pendekatan UML*. Andi Offset, Yogyakarta.
- [5] Romney, Marshall B., dan Paul John Steinbert. (2015). *Accounting Information Systems, 13th ed.* England: Pearson Education Limited.
- [6] Hartono, Bambang. (2013). *Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [7] Krimiaji. (2015). *Sistem Informasi Akuntansi*, Unit Penerbit, Yogyakarta.
- [8] I Putu Agus Eka Pratama. (2014). *Sistem Informasi Dan Implementasinya*, 1st ed. Bandung: Informatika Bandung.
- [9] Heizer dan Render. (2014). *Manajemen Operasi*. Jakarta: Salemba Empat.
- [10] Kotler, dan Keller. (2012). *Manajemen Pemasaran*. Edisi 12. Jakarta: Erlangga.
- [11] Nugroho, Adi. (2016). *Perancangan Sistem Informasi*. Informatika. Bandung

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.