

## ANALISA DAN DESAIN SISTEM *E-COMMERCE* PADA LIA KEBAYA STORE

**Hefrin Henas<sup>1)</sup>, Dian Anubhakti<sup>2)</sup>.**

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

Jl. Raya Ciledug, Pertukangan Utara, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan 12260

Email : 1412510925@student.budiluhur.ac.id<sup>1)</sup>, dian.anubhakti@budiluhur.ac.id<sup>2)</sup>

### **Abstrak**

*Lia Kebaya Store adalah sebuah toko yang menjual kebaya-kebaya pengantin, wisuda, dan pesta serta perlengkapan aksesoris pengantin. Toko ini mengharapkan dapat memperoleh keuntungan maksimal melalui E-Commerce. Permasalahan yang ada pada Lia Kebaya Store saat ini, Belum bisa menjangkau pelanggan yang ada diluar kota, Data retur belum terdokumentasi dengan baik, karena masih menggunakan nota untuk menukar barang, Pembuatan laporan yang harus melihat kembali dokumen-dokumen yang ada dan membutuhkan waktu sehingga membuat laporan terhambat. Untuk mengatasi masalah tersebut maka diperlukan sebuah sistem pada Lia Kebaya Store yang dapat memudahkan pelanggan dalam bertransaksi. Pengembangan sistem menggunakan tahapan-tahapan yaitu dengan identifikasi masalah, metode pengumpulan data dengan wawancara, observasi dan analisa dokumen, teknik analisa data, teknik analisa sistem dan kerangka pemikiran. Pengembangan sistem e-commerce pada Lia Kebaya Store dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. Adapun tujuan di buatnya sistem E-Commerce supaya, Mempermudah pelanggan untuk membeli produk diberbagai tempat melalui website, Mempermudah dalam mencatat retur, Mempermudah dan mempercepat pembuatan laporan. Manfaat yang didapat dengan dibuatnya sistem E-Commerce Mengurangi kemungkinan terjadinya penumpukan dokumen, Mempercepat dan meningkatkan transaksi penjualan dan Menghilangkan kerangkapan data sehingga data menjadi konsisten. Menggunakan sistem E-Commerce pelanggan tidak harus datang ke tempat dan dapat meningkatkan angka penjualan bagi toko.*

**Kata kunci :** *E-Commerce*, Penjualan, Pelanggan

### **1. PENDAHULUAN**

Lia Kebaya Store adalah sebuah toko yang menjual kebaya-kebaya pengantin, wisuda, dan pesta serta perlengkapan aksesoris pengantin. Toko ini mengharapkan dapat memperoleh keuntungan maksimal melalui *E-Commerce*. Melalui *E-Commerce* pelanggan dapat berinteraksi dan berperan secara aktif dalam proses jual beli tanpa dibatasi tempat dan waktu. Masalah yang seringkali terjadi pada proses transaksi penjualan Lia Kebaya Store adalah:

- a. Belum bisa menjangkau pelanggan yang ada diluar kota
- b. Data retur belum terdokumentasi dengan baik, karena masih menggunakan nota untuk menukar barang
- c. Pembuatan laporan yang harus melihat kembali dokumen-dokumen yang ada dan membutuhkan waktu sehingga membuat laporan terhambat

### **2. STUDI PUSTAKA**

#### **2.1. Konsep Dasar Sistem**

Sistem adalah kumpulan unsur yang terkait, saling berinteraksi, serta saling tergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan. Selain itu, sistem juga bisa didefinisikan sebagai sekumpulan objek - objek yang saling berelasi dan berinteraksi, serta hubungan antar objek bisa dilihat sebagai satu kesatuan yang dirancang untuk mencapai satu tujuan yang telah ditentukan.[1]

#### **2.2. Konsep Dasar Informasi**

Informasi adalah data yang telah diproses sedemikian rupa, sehingga memiliki arti yang lebih bermanfaat bagi penggunaannya. Sumber dari informasi adalah data. Data adalah fakta atau kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian - kejadian yang mempunyai arti tersendiri.[1]

#### **2.3. Konsep Dasar Sistem Informasi**

Sistem Informasi adalah gabungan antara prosedur kerja, informasi, orang dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi.[2]

#### **2.4. Pengertian E-commerce**

Electronic 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.[3]

#### **2.5. Pengertian Unified Modeling Language (UML)**

UML adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain.[4]

#### **2.6. Pengertian Penjualan**

Penjualan ialah ilmu dan seni mempengaruhi pribadi yang dilakukan oleh penjual, untuk mengajak orang lain bersedia membeli barang atau jasa yang ditawarkan. Jadi dalam buku Basu Swastha menerangkan bahwa penjualan yaitu proses menawarkan barang atau produk kepada konsumen dengan cara merayu konsumen tersebut.[5]

**2.7. Pengertian Pelanggan**

Pelanggan adalah seorang individu ataupun kelompok yang membeli produk fisik ataupun jasa dengan mempertimbangkan berbagai macam faktor seperti harga, kualitas, tempat, pelayanan dan sebagainya berdasarkan keputusan mereka sendiri.[6]

**2.8. Studi Literature Review**

Studi Literature Review yang pernah penulis baca pada hasil penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Jurnal berjudul : Analisa dan Rancangan E-Commerce pada PT.Cipta Sutajaya Mulya, disusun oleh Danang Sigit Prasetya di Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur Tahun 2015.[7]
- b. Jurnal berjudul : Analisa dan Rancangan E-Commerce pada PD. Citra Rahayu, disusun oleh Fariz Ardiansyah di Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur Tahun 2015.[8]

**3. METODOLOGI PENELITIAN**

**3.1. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah adalah salah satu proses penilitan yang boleh dikatakan paling penting di antara proses lain. Masalah penelitian (research problem) akan menentukan kualitas suatu penelitian, bahkan itu juga menentukan apakah sebuah kegiatan bisa disebut penelitian atau tidak. Masalah penelitian secara umum bisa ditemukan melalui studi literatur (literature review) atau lewat pengamatan lapangan (observasi, survey), dan sebagainya.

**3.2. Metode Pengumpulan Data**

Dalam melakukan penelitian ini, pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi dan analisa dokumen

**a. Wawancara**

Metode ini dilakukan dengan memberikan pertanyaan untuk pembuatan sistem E-Commerce. Dari wawancara tersebut, penulis juga mendapatkan dokumen yang akan digunakan dalam pembuatan sistem E-Commerce pada Lia Kebaya Store.

**b. Observasi**

Penulis mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan secara langsung untuk mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan proses pembuatan sistem E-Commerce pada Lia Kebaya Store

**c. Analisa Dokumen**

Analisa dokumen merupakan cara untuk mengetahui informasi sesuai dengan sistem berjalan dimana dokumen akan dianalisa untuk sistem yang akan dibuat. Agar dapat menganalisa dokumen, maka perlu meminta dokumen-dokumen yang berkaitan dengan proses pembuatan sistem E-Commerce pada Lia Kebaya Store.

**3.3. Kerangka Pemikiran**

Kerangka pemikiran yang digunakan untuk menjelaskan sistem dengan suatu pendekatan tertentu dapat dilihat pada gambar 1:



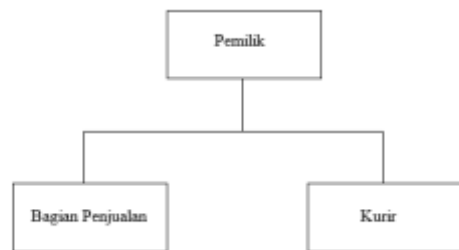
Gambar 1. Kerangka Pemikiran

**4. PEMBAHASAN**

**4.1 Sejarah Organisasi**

Lia Kebaya Store adalah sebuah toko yang menjual kebaya-kebaya pengantin, wisuda, dan pesta serta perlengkapan aksesoris pengantin. Toko ini berdiri pada tanggal 1 Mei 2014 yang terletak di Blok B Tanah Abang lantai B1 Los D No.101.

**4.2 Struktur Organisasi**



Gambar 2. Struktur Organisasi Lia Kebaya Store

Pada gambar 2 merupakan Struktur Organisasi Lia Kebaya Store

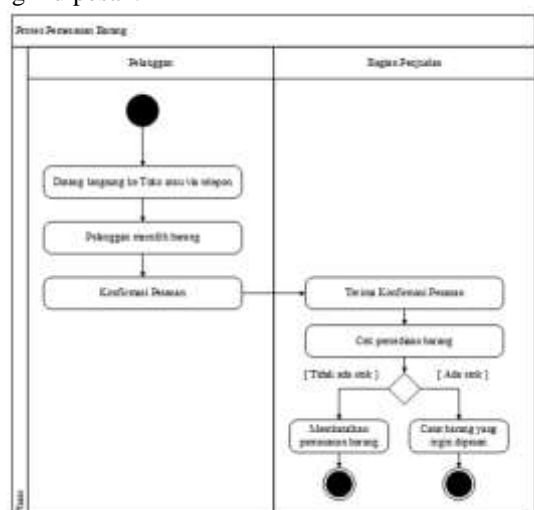
**4.3 Proses Bisnis Sistem Berjalan**

Dalam keberlangsungan pekerjaannya Lia Kebaya Store ini memiliki proses sistem berjalan adalah sebagai berikut:

**a. Proses Pemesanan Barang**

Pelanggan memesan barang dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu dengan cara Pelanggan datang ke toko atau via telepon.

Pelanggan yang datang ke toko atau memesan melalui via telepon. Pelanggan akan memilih barang kemudian pelanggan akan mengkonfirmasi pemesanan kepada bagian penjualan. Maka bagian penjualan akan menerima konfirmasi pemesanan dan mengecek persediaan barang. Jika persediaan barang tidak ada maka bagian penjualan akan membatalkan pemesanan barang, tetapi jika persediaan barang ada maka bagian penjualan akan mencatat barang yang ingin dipesan.

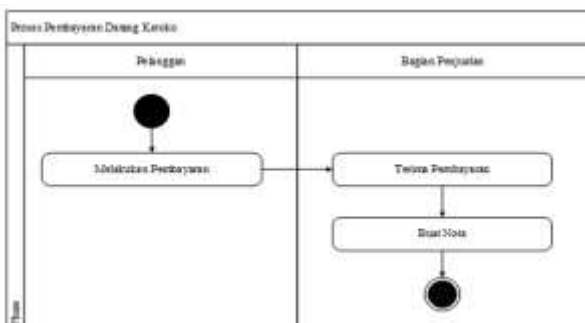


Gambar 3. Activity Proses Pemesanan Barang

**b. Proses Pembayaran Barang**

**1) Datang ke Toko**

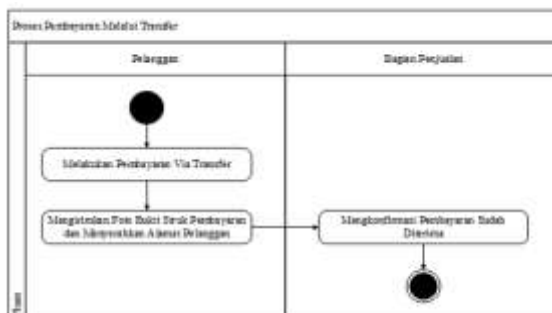
Setelah pelanggan memilih barang, kemudian pelanggan melakukan pembayaran dengan mengeluarkan sejumlah uang yang harus dibayarkan. Kemudian bagian penjualan akan menerima pembayaran dan membuat nota pembayaran untuk pelanggan sebagai bukti bahwa barang yang dipesan sudah dibayarkan



Gambar 4. Activity Proses Pembayaran Barang Datang ke Toko

**2) Melalui Transfer**

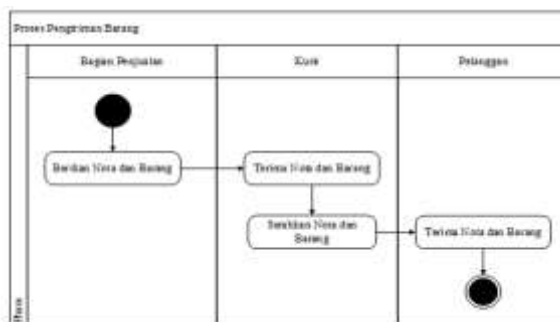
Setelah pelanggan melakukan pemesanan, maka pelanggan akan melakukan pembayaran via transfer kepada bagian penjualan, lalu pelanggan mengirimkan foto bukti struk pembayaran ke bagian penjualan melalui telepon whatsapp dan mengirimkan alamat yang akan dikirimkan. Bagian penjualan mengkonfirmasi pembayaran sudah diterima



Gambar 5. Activity Proses Pembayaran Barang Melalui Transfer

**c. Proses Pengiriman Barang**

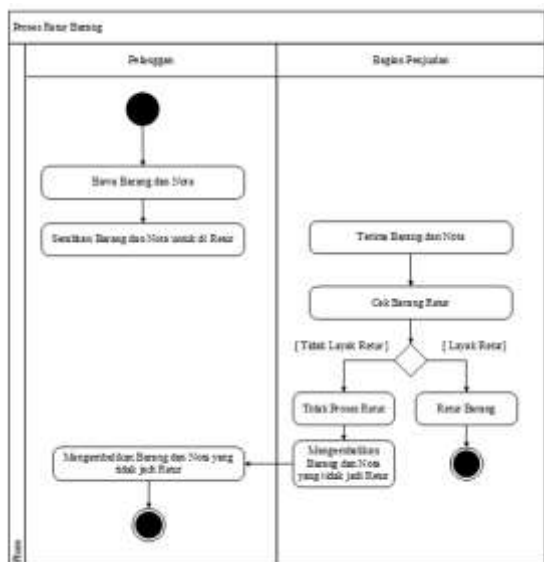
Bagian penjualan akan memberikan nota pembayaran dan barang kepada kurir. Kemudian kurir akan menyerahkan nota pembayaran dan barang kepada pelanggan.



Gambar 6. Activity Proses Pengiriman Barang

**d. Proses Retur Barang**

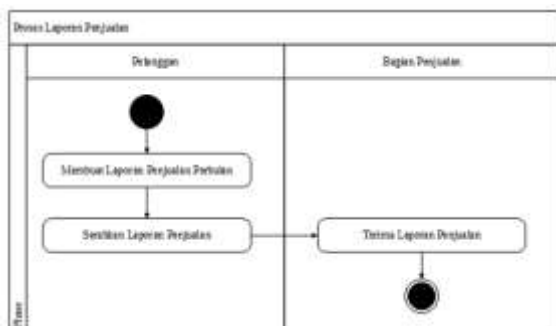
Pelanggan membawa barang dan nota. Lalu barang dan nota diserahkan ke bagian penjualan untuk di retur. Setelah itu bagian penjualan akan mengecek barang untuk di retur. Jika barang tidak layak retur maka bagian penjualan akan menolak proses retur yang diajukan oleh pelanggan, lalu bagian penjualan akan mengembalikan barang dan nota yang tidak jadi retur kepada pelanggan. Akan tetapi jika barang layak untuk diretur maka bagian penjualan akan mengganti barang tersebut dengan barang baru



Gambar 7. Activity Proses Retur Barang

**e. Proses Laporan Penjualan**

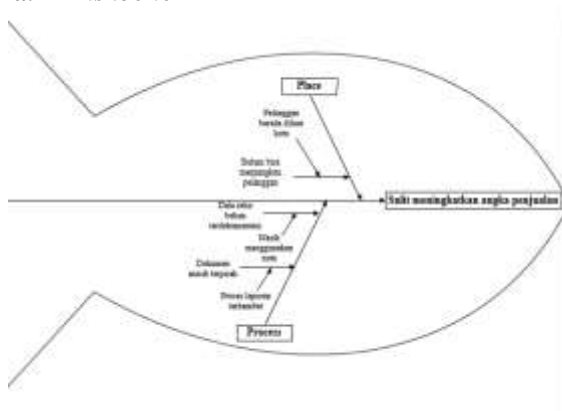
Bagian penjualan akan membuat laporan penjualan per bulan yang kemudian akan diserahkan kepada pemilik toko



Gambar 8. Activity Proses Laporan Penjualan

**4.4 Analisa Masalah**

**a. Fishbone**



Gambar 9. Fishbone

Berikut adalah penjelasan dari fishbone diagram :

**1) Place**

Belum bisa menjangkau pelanggan yang ada diluar kota.

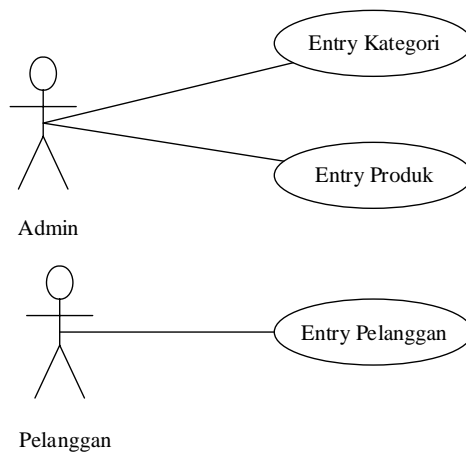
**2) Process**

Data retur yang belum terdokumentasi dengan baik, karena masih menggunakan nota untuk menukar barang dan Pembuatan laporan yang harus melihat kembali dokumen-dokumen yang ada dan membutuhkan waktu sehingga membuat laporan terhambat.

**b. Use Case Diagram**

Use case menjelaskan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi untuk menangkap kebutuhan fungsional dari sistem yang bersangkutan

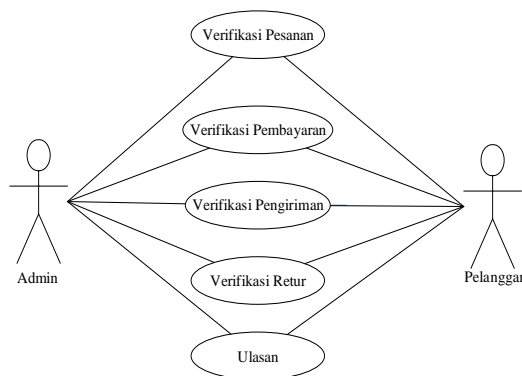
**1) Use Case Diagram Master**



Gambar 10. Use Case Diagram Master

Pada gambar 10, Use Case Diagram master menjelaskan bahwa proses yang dilakukan oleh staf admin berupa entry kategori dan entry data produk. Sedangkan pelanggan melakukan entry data pelanggan.

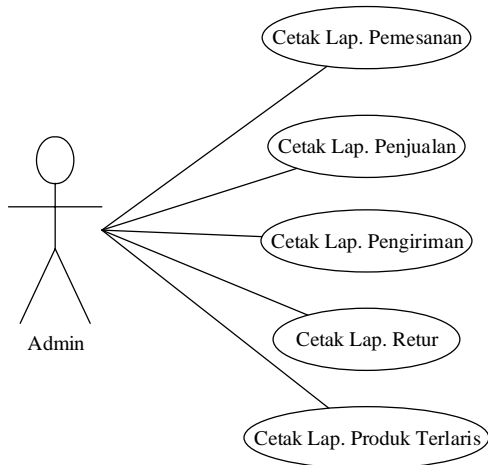
**2) Use Case Diagram Transaksi**



Gambar 11. Use Case Diagram Transaksi

Pada gambar 11 diketahui bahwa terdapat 5 transaksi pada usecase transaksi

3) Use Case Diagram Laporan



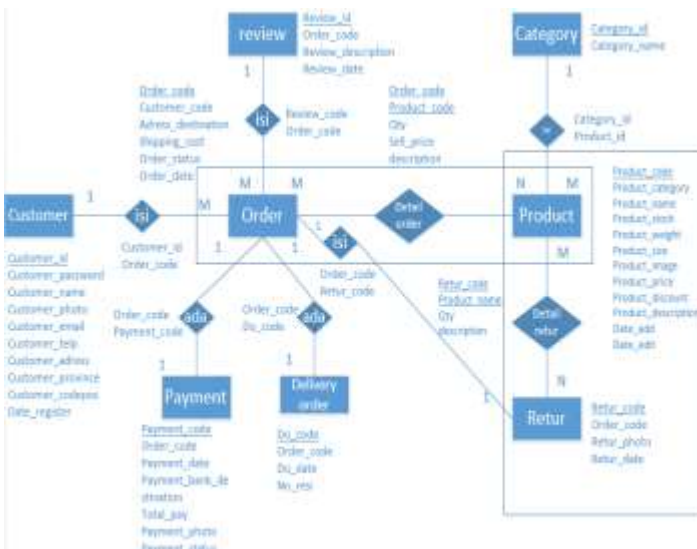
Gambar 12. Use Case Diagram Laporan

Pada gambar 12 diketahui bahwa terdapat 5 laporan yang dicetak oleh staff admin dan nantinya akan diberikan kepada pimpinan

4.5 Model Data

a. ERD

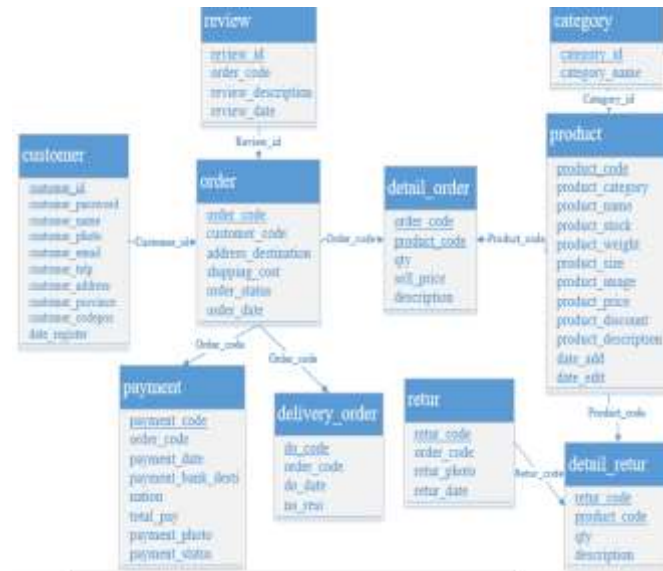
Pada gambar 13 merupakan ERD yang dipakai dalam sistem e-commerce pada Lia Kebaya Store:



Gambar 13. ERD

b. LRS

Pada gambar 14 terdapat LRS yang digunakan pada sistem e-commerce Lia Kebaya Store yang dikembangkan:



Gambar 14. LRS

4.6 Struktur Tampilan

a. Menu admin



Gambar 15. Struktur tampilan menu admin

Pada gambar 15 menunjukkan struktur tampilan menu admin

**b. Menu pelanggan**

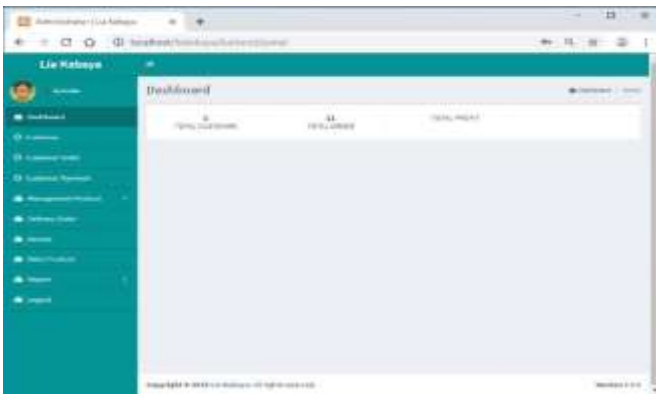


Gambar 16. Struktur tampilan menu pelanggan

Pada gambar 16 menunjukkan struktur tampilan menu admin

**4.6 Implementasi Program**

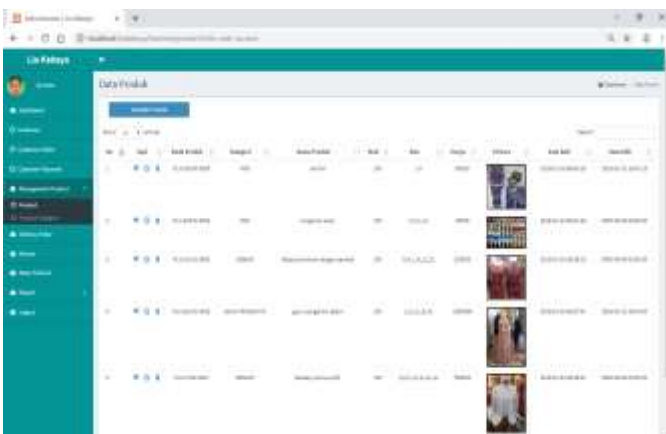
**a. Tampilan Dashboard**



Gambar 17. Tampilan Dashboard

Pada gambar 17 menunjukkan tampilan menu dashboard

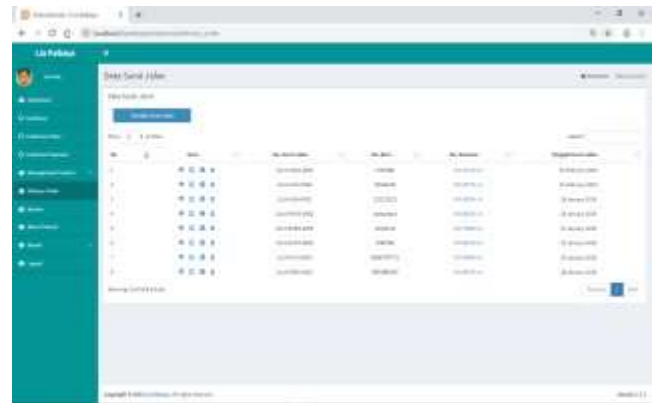
**b. Tampilan Management Produk**



Gambar 18. Tampilan Management Produk

Pada gambar 18 menunjukkan tampilan management produk

**c. Tampilan Delivery Order**



Gambar 19. Tampilan Delivery Order

Pada gambar 19 menunjukkan tampilan menu delivery order

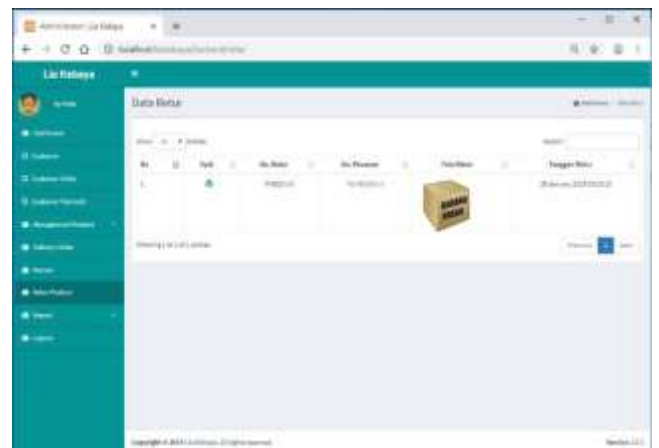
**d. Tampilan Review**



Gambar 20. Tampilan Review

Pada gambar 20 menunjukkan tampilan menu review

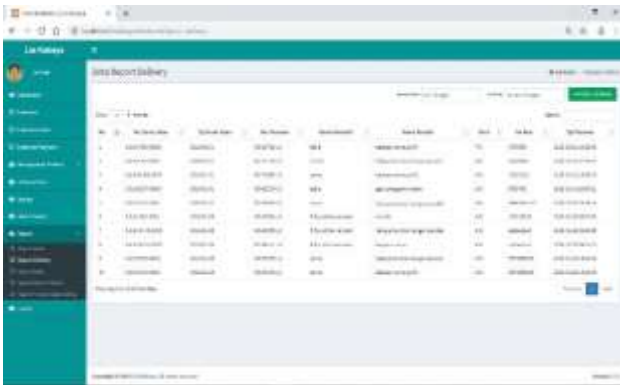
**e. Tampilan Retur Produk**



Gambar 21. Tampilan Retur Produk

Pada gambar 21 menunjukkan tampilan menu retur produk

**f. Tampilan Laporan Delivery Order**



Gambar 22. Tampilan Laporan Delivery Order

Pada gambar 22 menunjukkan tampilan menu laporan delivery order

**5. KESIMPULAN**

Berdasarkan analisa yang telah dilakukan pada Lia Kebaya Store maka dapat diambil kesimpulan yaitu:

- a. Sistem informasi penjualan *E-Commerce* dapat diakses dengan mudah oleh siapa saja dan di mana saja secara interaktif tanpa adanya batasan tempat dan waktu.

- b. Melalui *Web E-commerce* menyimpan data dalam database secara *online* sehingga dapat dengan mudah dilakukan pencarian dan pengolahannya secara akurat.
- c. Melalui *web E-Commerce* dapat dengan mudah melakukan pengolahan dan pengontrolan data dari mana saja dan di mana saja dengan akurat.
- d. Pemilik dapat dengan mudah dan cepat memperoleh laporan-laporan yang diperlukan, sehingga laju perkembangan perusahaan dapat dengan mudah diketahui.

**6. DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Tohari, Hamim. 2014. *Analisis Serta Perancangan Sistem Informasi Melalui Pendekatan UML*. Yogyakarta :ANDI
- [2] Kadir, Abdul. 2009. *Dasar Perancangan dan Implementasi Database Relasional*. Yogyakarta: ANDI
- [3] Ahmadi, Chandra dan Dadang Hermawan. 2013. *E-Business & E-Commerce*. Yogyakarta : ANDI
- [4] A.S, Rosa, & M. Shalahuddin. 2014. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- [5] Basu Swastha DH. 1998. *Asas-asas Marketing. Edisi 3*. Yogyakarta. Liberty
- [6] Greenberg, P. 2010. *Customer Relationship Management at the Speed of Light, Fourth Edition*. USA:McGraw-Hill
- [7] Prasetya, Danang Sigit. 2015. *Analisa dan Rancangan E-Commerce pada PT.Cipta Sutajaya Mulya*.
- [8] Ardiansyah, Fariz. 2017. *Analisa dan Rancangan E-Commerce pada PD.Citra Rahayu*