

## RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PADA DISTRO RAXZEL

Ahmad Husaeri<sup>1)</sup>, Bima Cahya Putra<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur

<sup>1,2)</sup>Jl. Raya Ciledug, Patukangan Utara, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan 12260

E-mail : [ahmadhusaeri58@gmail.com](mailto:ahmadhusaeri58@gmail.com)<sup>1)</sup>, [bimo.cahyoputra@budiluhur.ac.id](mailto:bimo.cahyoputra@budiluhur.ac.id)<sup>2)</sup>

### Abstrak

*Distro raxzel merupakan sebuah toko pakaian atau brand distro yang berada di kota tangerang distro raxzel berdiri sejak tahun 2005 yang dimiliki oleh Try Admojo. Distro raxzel menyediakan berbagai pakaian casual, jaket, celana, topi, sepatu dan produk pakaian lainnya. Permasalahn yang dihadapi sekarang ialah distro raxzel kesulitan memasarkan stok produk lama mengakibatkan stok produk lama tidak terjual, kurang media promosi untuk memasarkan produk terbaru sehingga pelanggan kurang mengetahui produk terbaru dari distro raxzel, kurang optimalnya dalam melakukan pemesanan karena pelanggan hanya dapat melakukan pemesanan dengan datang langsung ke toko, pelanggan tidak mengetahui stok barang yang telah habis karena tidak ada informasi stok barang yang telah habis, tidak ada module untuk konfirmasi pembayaran secara online mengakibatkan bagian penjualan dan pemilik sulit mengetahui pelanggan mana yang sudah melakukan pembayaran dan tidak adanya laporan transaksi secara online misalnya laporan pemesanan, pembayaran, pengiriman, retur dan stok barang sehingga pemilik sulit mengetahui laporan transaksi secara online setiap bulannya. Dengan adanya permasalahan tersebut, maka dibutuhkan sistem agar dapat menyelesaikan permasalahan yang ada dan dapat meminimalisir terjadinya kesalahan informasi dalam pengambilan keputusan yang memudahkan berjalannya aktivitas transaksi dan pembuatan laporan. Berdasarkan hal tersebut maka dibutuhkan implementasi penjualan berbasis e-commerce.*

**Kata Kunci:** penjualan, e-commerce, distro

### 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 dalam menunjang kegiatannya.

Dari penjelasan diatas penulis tertarik untuk membangun sebuah website penjualan berbasis *e-commerce* pada *distribution outlet* atau yang disebut distro merupakan konsep usaha ritel yang menyediakan berbagai pakaian *casual*, jaket, celana, topi, jas, sepatu dan produk pakaian lainnya. Umumnya usaha dengan konsep distro mengutamakan kebutuhan anak-anak muda dan mahasiswa. Berdasarkan hasil dari wawancara yang dilakukan pada Distro Raxzel, sistem penjualan produk toko saat ini hanya melalui telepon, line dan instagram. Kehadiran *e-commerce* sebagai media transaksi baru ini tentunya menguntungkan banyak pihak, baik pihak perusahaan maupun pelanggan.

*E-commerce* dapat didefinisikan karena terjadinya transaksi atau pertukaran informasi antara penjual didunia maya. Munculnya *e-commerce* tidak terlepas dari perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat, khususnya internet. *E-commerce* memungkinkan suatu perusahaan menjangkau seluruh dunia untuk memasarkan produk atau jasanya tanpa harus dibatasi oleh batas-batas geografis. [5]

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

Sistem merupakan suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu.

Sistem dapat diartikan sebagai “suatu kumpulan dari komponen-komponen yang membentuk satu kesatuan”. [1]

Analisa sistem adalah penguraian suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponen yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan menentukan kebutuhan sehingga dapat diusulkan perbaikannya.

Analisa sistem dapat diartikan sebagai “teknik pemecahan masalah yang menguraikan bagian-bagian komponen dengan mempelajari seberapa bagus bagian-bagian komponen tersebut berkerja dan berinteraksi untuk mencapai tujuan mereka”. [2]

Dapat disimpulkan bahwa analisa sistem adalah suatu proses sistem yang secara umum digunakan sebagai landasan konseptual yang mempunyai tujuan untuk memperbaiki berbagai fungsi didalam suatu sistem tertentu.

Dalam menyusun karya ilmiah ini, penulis meninjau studi sebelumnya yang ada dan penulis dapatkan. Studi sebelumnya yang ada adalah sebagai berikut:

Penelitian dengan judul “Implementasi *E-Commerce* Toko Prayoga Sport Berbasis *Content Management System* (CMS) Joomla Modules VirtualMart”. menjelaskan bahwa toko-toko konvensional belum banyak melangkah untuk mengembangkan bisnis melalui media lain, termasuk internet. Prayoga Sport yang terletak di daerah Cikupa, Kecamatan Tangerang adalah salah satu toko yang menjual berbagai jenis sepatu dengan mengandalkan pembeli yang langsung ke toko. Permasalahan yang terjadi adalah, toko Prayoga Sport kurang dikenal karena media promosi dan penjualan yang dipakai masih bersifat konvensional. Untuk itulah peneliti melakukan pengkajian kebutuhan bisnis pada Toko Prayoga Sport dan menerapkan sistem *E-Commerce* CMS Joomla modules VirtueMart yang sesuai untuk diterapkan. Tujuannya untuk memasarkan dan melakukan transaksi secara *online*. Manfaat yang didapat dari penerapan sistem *E-Commerce* CMS Joomla modules VirtueMart bagi konsumen adalah konsumen tidak perlu bertatap muka langsung dengan penjual sehingga proses transaksi akan lebih efisien. Bagi penjual, selain memudahkan transaksi jual beli *E-Commerce* juga bermanfaat sebagai media promosi. [4].

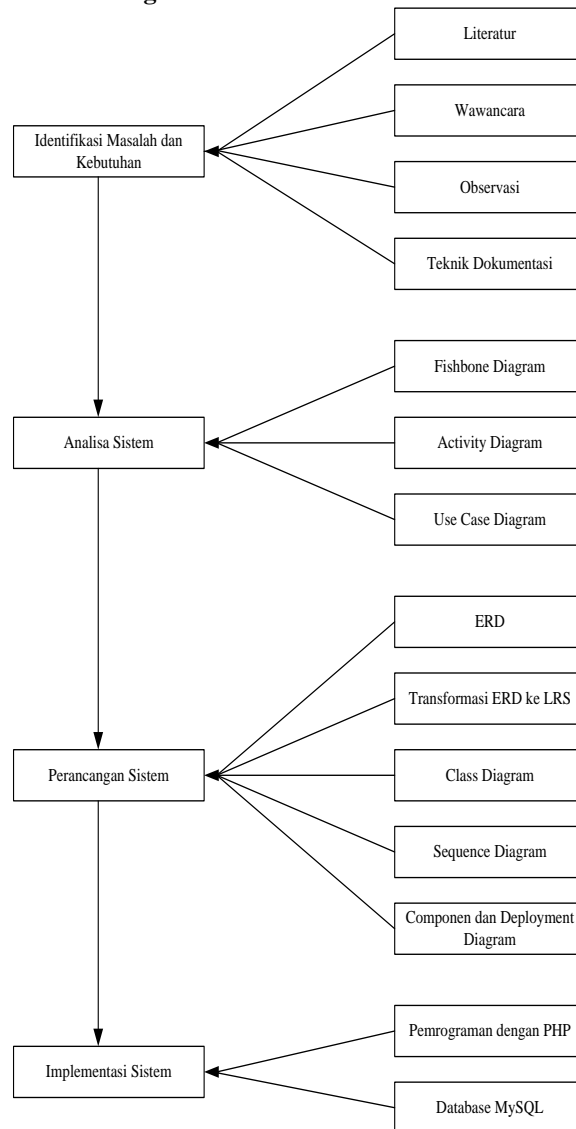
Pada tahun 2018, Mismam Gumanti melakukan analisis "Desain Model Transaksi Online pada Industri Tradisional Untuk Meningkatkan Perputaran dan Manfaat" Transaksi online adalah transaksi yang dilakukan penjual dan pembeli secara online melalui media Internet, tidak ada pertemuan langsung antara pembeli dan pembeli. Saat ini dengan pesatnya perkembangan teknologi dan internet di Indonesia, telah berdampak besar pada perubahan bisnis industri. Itu mulai dari cara beriklan, membeli dan menjual, cara berinteraksi antar manusia, dan sebagainya. Dengan e-commerce telah banyak berubah dalam proses jual beli. Panda Alami adalah salah satu industri keripik pisang yang berdiri sejak 1998 di desa Cipadang Pesawaran. Industri keripik pisang ini masih menggunakan cara manual dalam proses transaksi. Untuk meningkatkan turnover dan keuntungan yang menjadi tujuan dari penelitian ini, Model transaksi dikembangkan dengan SDLC (System Development Life Cycle) dan perangkat lunak yang digunakan untuk merancang dan merancang aplikasi ini adalah bahasa pemrograman PHP, Database MySQL dan Adobe Photoshop CS3. Fitur termasuk pencarian produk, pesanan, pengiriman dan konfirmasi pembayaran dan dengan demikian menyediakan integrasi dari seluruh Jaringan Penjualan Unit Inventaris. Faktor yang sama pentingnya adalah kepercayaan. Dalam Proses ini, kepercayaan adalah modal utama. Karena tanpa kepercayaan kedua belah pihak, maka proses transaksi online tidak dapat terjadi dan dilakukan. [3]

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan ialah wawancara, observasi Teknik dokumentasi, dan studi literature

### 2.2. Kerangka Pemikiran



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

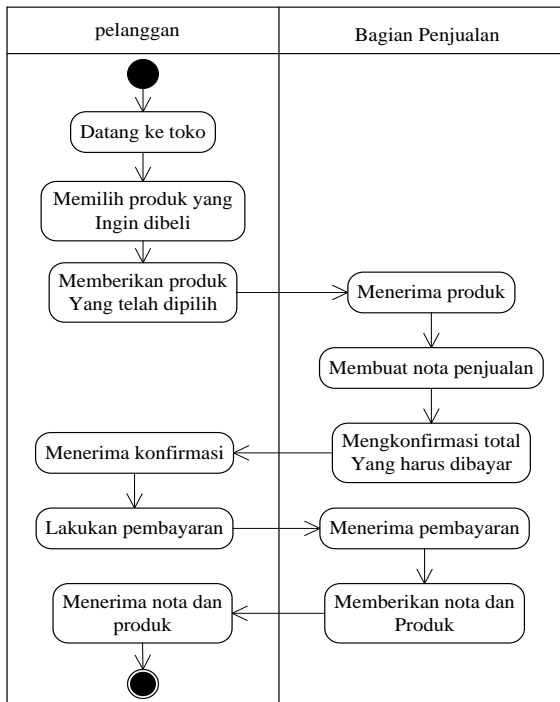
## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Analisa Sistem Berjalan

#### a. Penjualan Produk

pelanggan menentukan produk yang akan dibeli dengan melihat dan memilih produk yang ada pada distro raxzel lalu memberikan ke bagian penjualan. Kemudian bagian penjualan menerima produk yang sudah dipilih pelanggan, bagian penjualan membuat nota setelah itu bagian penjualan mengkonfirmasi total jumlah yang harus dibayar kepada pelanggan lalu pelanggan melakukan pembayaran sesuai konfirmasi dari bagian penjualan, bagian penjualan menerima pembayaran

kemudian memberikan nota dan produk kepada pelanggan.

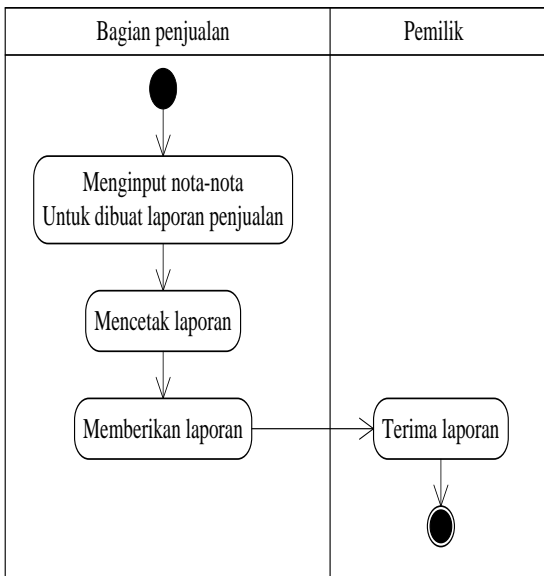


Gambar 2. Activity Diagram Penjualan Produk

Pada gambar 2 menjelaskan tentang bagaimana proses penjualan produk pada sistem berjalan di Distro Raxzel

**b. Pembuatan Laporan**

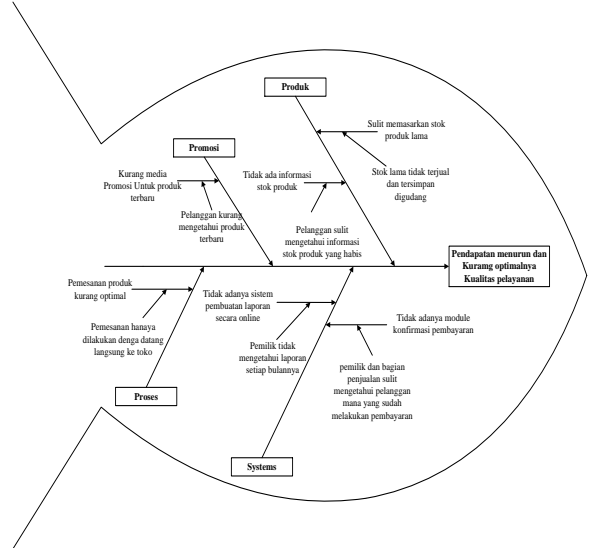
Bagian penjualan akan melakukan penginputan berdasarkan nota-nota yang telah dibayar setiap hari untuk dibuatkan laporan penjualan. laporan itu akan dicetak dan diberikan kepada pemilik toko.



Gambar 3. Activity Diagram Laporan

Pada gambar 3 menjelaskan bagaimana proses pembuatan laporan yang saat ini terjadi di Distro Raxzel

**3.2. Analisa Masalah**



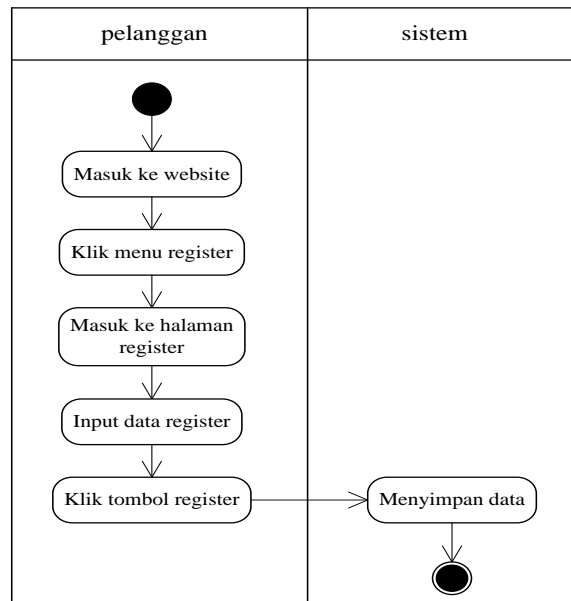
Gambar 4. Fishbone Diagram

Pada gambar 4 menjelaskan sebab akibat permasalahan yang ada pada Distro Raxzel

**3.3. Proses Bisnis Usulan**

**a. Pendaftaran Pelanggan**

Pelanggan yang ingin memesan produk harus mendaftar akun untuk login ke website terlebih dahulu dengan cara pelanggan masuk ke website klik menu register kemudian pelanggan masuk ke halaman register dan menginput halaman register setelah selesai menginput pelanggan klik tombol register maka sistem akan menyimpan data tersebut.

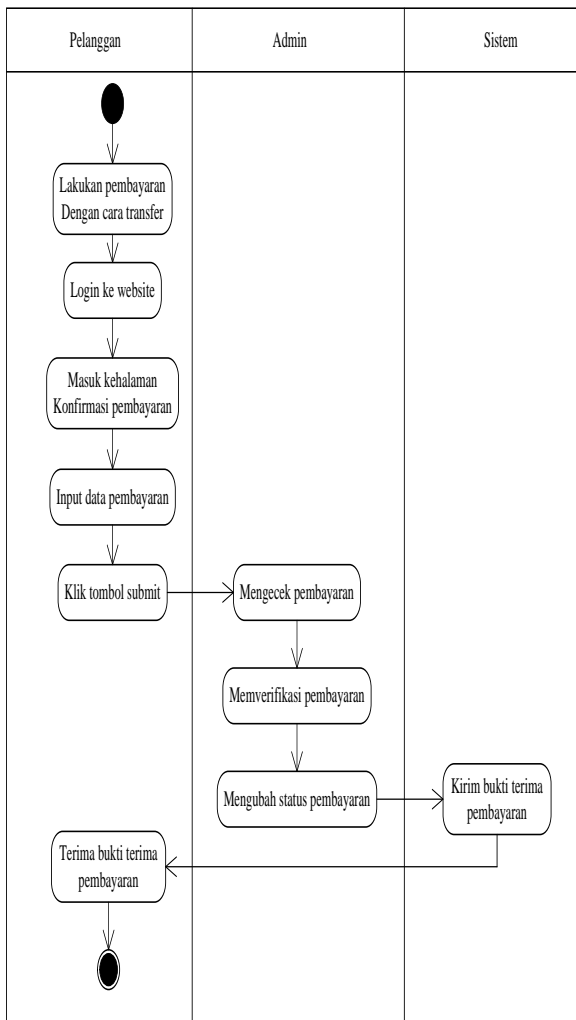


Gambar 5. Activity Diagram Pendaftaran Pelanggan

Pada gambar 5 menjelaskan bagaimana proses pelanggan melakukan pendaftaran untuk melakukan pemesanan

**b. Konfirmasi Pembayaran**

Setelah pelanggan selesai melakukan pemesanan produk, pelanggan melakukan pembayaran sesuai dengan bukti pemesanan dan pembayaran dilakukan dengan cara transfer. setelah pelanggan melakukan pembayaran pelanggan harus masuk ke *website* dan *login* kemudian pelanggan masuk ke halaman konfirmasi pembayaran dan meninput data pembayaran yang telah dilakukan setelah itu pelanggan klik tombol *submit* jika telah selesai menginput data. Kemudian *admin* akan mengecek pembayaran apabila pembayaran sesuai maka *admin* akan memverifikasi dan mengubah status pembayaran kemudian sistem akan mengirimkan tanda terima bukti pembayaran ke pelanggan.

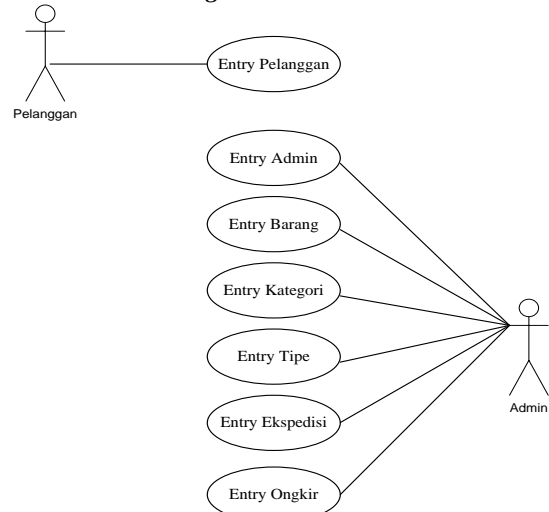


Gambar 6. Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran

Pada gambar 6 menjelaskan bagaiman pelanggan akan melakukan proses konfirmasi pembayaran

**3.4. Use Case Diagram**

**a. Use Case Diagram Master**

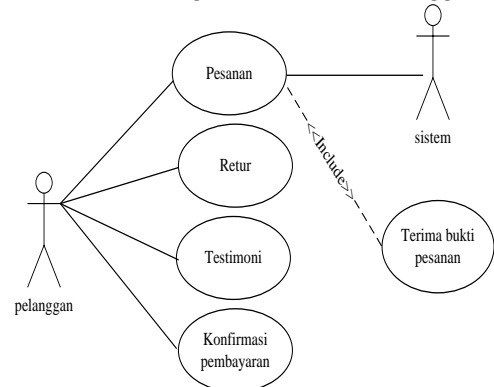


Gambar 7. Use Case Diagram Master

Pada gambar 7 menjelaskan apa saja yang dapat dijadikan Master

**b. Use Case Diagram Transaksi**

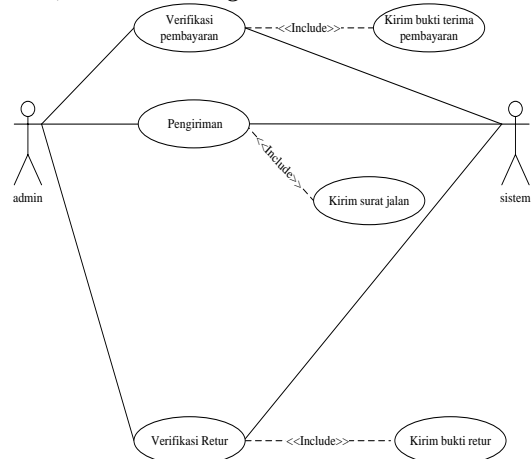
**1) Use Case Diagram Transaksi Pelanggan**



Gambar 8. Use Case Diagram Transaksi Pelanggan

Pada gambar 8 menjelaskan transaksi apa saja yang dapat dilakukan oleh pelanggan

**2) Use Case Diagram Transaksi Admin**



Gambar 9. Use Case Diagram Transaksi Admin



Pada gambar 13 menjelaskan hasil dari transformasi erd ke Irs dan menghasilkan Irs yang nantinya menjadi database.

**3.8. Spesifikasis Basis Data**

- a. Nama File : Pesan
- Media : Hardisk
- Isi : Data Transaksi Pesanan
- Primary key : nopesan
- Panjang Record : 179 byte
- Jumlah Record : 3360 record
- Struktur :

Tabel 1 : Struktur Table Pesanan  
 Pada tabel 1 menjelaskan tentang tabel database pesanan

No	Nama Field	Jenis	Lebar	Desimal	Keterangan
1	Nopesan	Varchar	5	-	Nomor pesan an
2	Kdplg	Varchar	50	-	Kode pelanggan
3	Tglpesan	Date	8	-	Tanggal pesan
4	Kdongkir	Varchar	5	-	Kode ekspedisi
5	Almtkirim	Text	50	-	Alamat Kirim
6	Kotakirim	Varchar	20	-	Kota pengiriman
7	Kodepos	Varchar	6	-	Kode pos
8	Tippenerima	Varchar	15	-	Telepon
9	statuspesan	Varchar	20	-	Status pesanan

Rancangan kode :

Pesan terdiri dari 5 digit

N	P	9	9	9

a b

Keterangan :

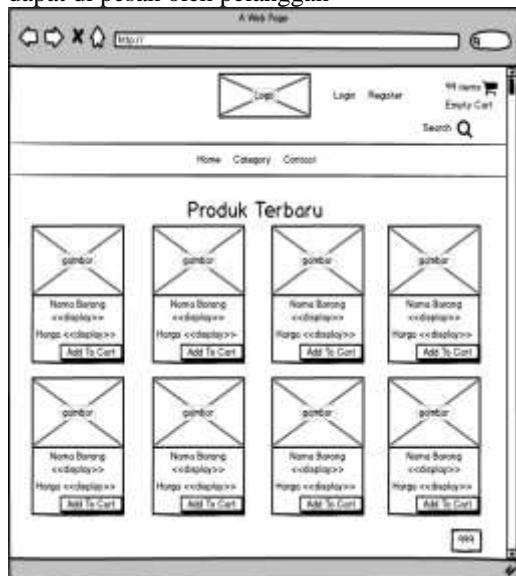
a : 2 digit pertama menunjukkan inisial pesanan

b : 3 digit berikutnya menunjukkan urutan nomor pesanan

**3.9. Rancangan Layar**

**a. Rancangan Layar Home**

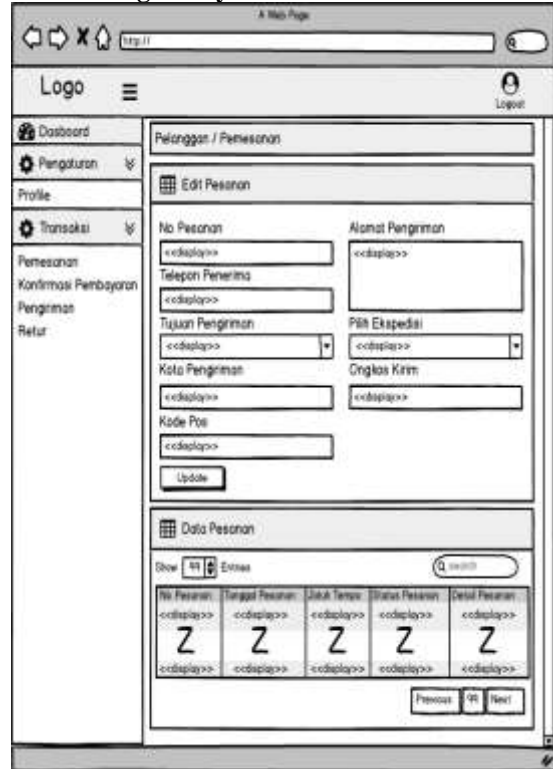
Pada gambar 14 ini menjelaskan tentang halaman home website dan daftar barang yang dapat di pesan oleh pelanggan



Gambar 14. Rancangan Layar

Pada gambar 14 menjelaskan tentang rancangan layar pada home website

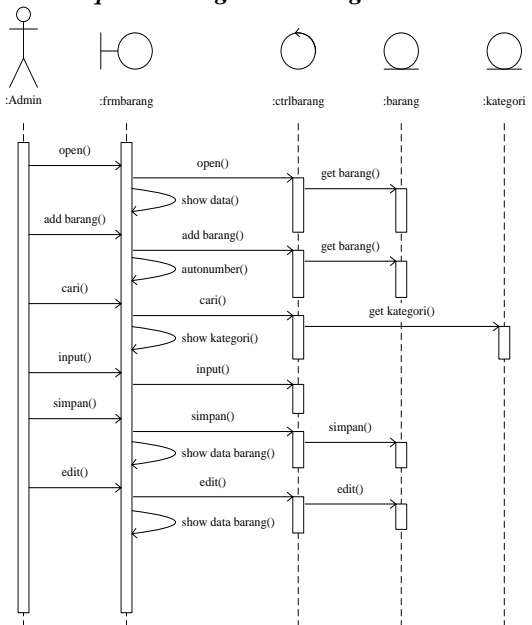
**b. Rancangan Layar Data Pemesanan**



Gambar 15. Rancangan Layar Data Pemesanan

Pada gambar 15 menjelaskan tentang data pesanan pelanggan yang dapat dilihat oleh pelanggan dan juga dapat di ubah oleh pelanggan.

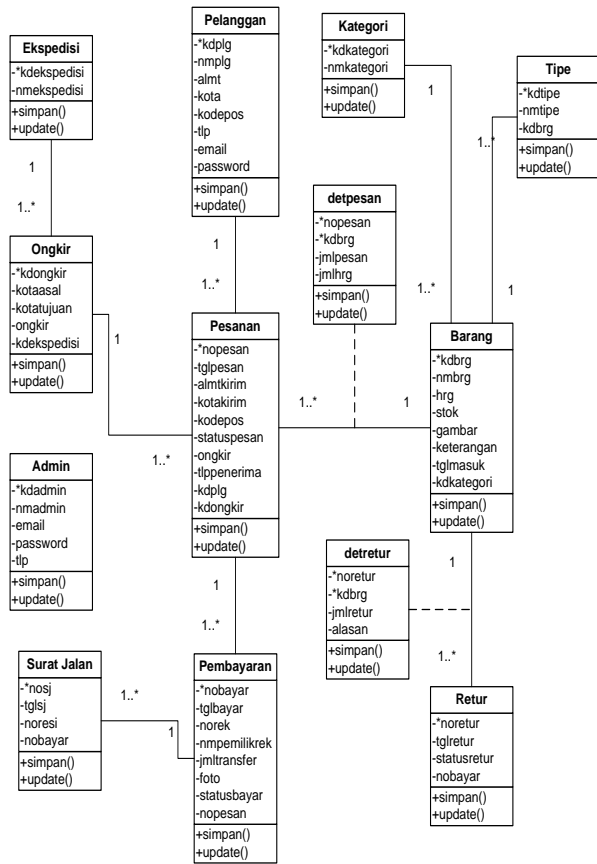
**3.10. Sequence Diagram Barang**



Gambar 16. Sequence Diagram Barang

Pada gambar 16 menjelaskan alur bagaimana cara menyimpan data barang diwebsite

3.11. Class Diagram

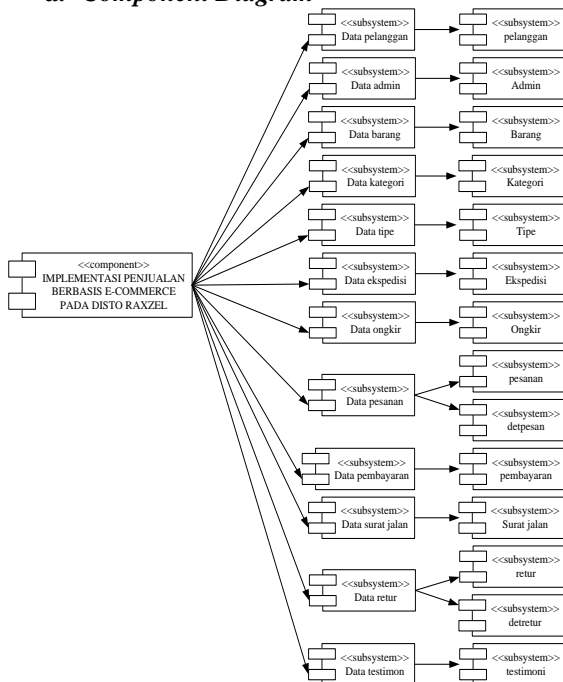


Gambar 17. Class Diagram

Pada gambar 17 menjelaskan tentang class-class yang diperlukan terhadap Website

3.12. Component dan Deployment Diagram

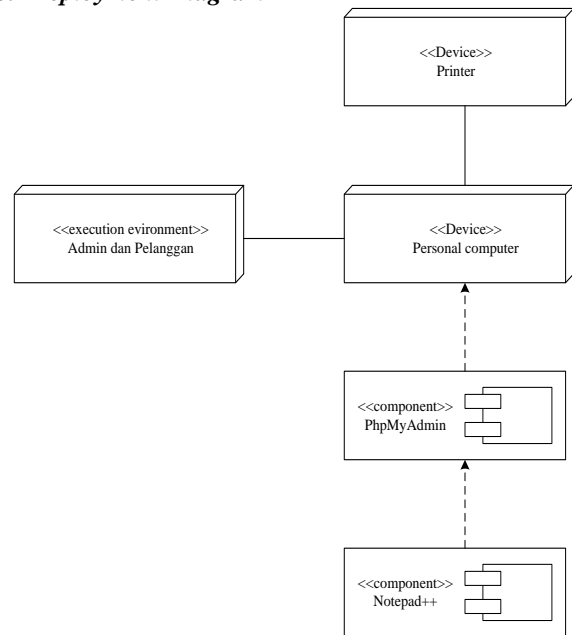
a. Component Diagram



Gambar 18. Component Diagram

Pada gambar 18 menjelaskan component-component apa saja yang diperlukan website

b. Deployment Diagram



Gambar 19. Deployment Diagram

Pada gambar 19 menjelaskan tentang deployment apa saja yang diperlukan

4. KESIMPULAN

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

- Mempermudah dalam memasarkan stok produk lama sehingga produk lama dapat terjual dan tidak tersimpan atau menumpuk digudang
- Dibuatkannya suatu media promosi produk terbaru kepada pelanggan dan penampungan informasi tentang perusahaan agar dapat meningkatkan penjualan produk
- Mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan tanpa harus datang ke toko
- Mempermudah pelanggan dalam memberikan informasi stok barang .
- Membuat sistem konfirmasi pembayaran agar bagian penjualan dan pemilik dapat mengetahui pelanggan mana saja yang sudah melakukan pembayaran
- Membuat sistem dalam membuat laporan transaksi secara online sehingga pemilik toko dapat mengetahui semua laporan transaksi setiap bulannya.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Jaluanto Sunu Punjul Tyoso. *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Deepublish, 2016.

- [2] Muslihudin, Muhamad, Oktafianto. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML*. Perpustakaan Nasional: Andi, 2016.
- [3] Misman, Gumanti. Design Of Online Transaction Model On Traditional Industry In Order To Increase Turnover And Benefits. *International Journal Of Engineering & Technology(UAE)*, Volume 7 Issue (2.27) Page 231-237. 2018.
- [4] Dedi, Siti Maisaroh Mustofa, Suhartono Suhartono. Impementasi E-Commerce Toko Prayoga Sport Berbasis Content Management System ( CMS ) Joomla Modules VirtueMart, *Jurnal SISFOTEK Global*, Vol.7(2). ISSN: 2088 – 1762. 2017.
- [5] Rinto, Rante, Rerung. *E-Commerce Menciptakan Daya Saing Melalui Teknologi Informasi*, Yogyakarta: Deepublish. 2018.