

PENERAPAN *E-COMMERCE* PADA KEGIATAN PENJUALAN CLOTHING FLUKS SUPPLY CO

Iqbal Afandi¹⁾, Lusi Fajarita²⁾

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

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

E-mail: iqblafnd@gmail.com¹⁾, lusi.fajarita@budiluhur.ac.id²⁾

Abstrak

Fluks Supply Co merupakan sebuah *clothing line retail* pakaian dengan di produksi dan *design home industry* dengan *brand* milik sendiri. Clothing Fluks Supply Co ini berlokasi di Jalan Sekolah No.19, Kalideres, Jakarta Barat. Nama *brand* ini di dirikan oleh Danang Fahrian dan Iqbal Afandi pada bulan Mei 2015. Clothing Fluks Supply Co bergerak dibidang penjualan *fashion* berupa baju, celana, tas, topi, dan aksesoris yang berhubungan dengan desain ter *up to date* lokal dalam negeri maupun luar negeri. Hal ini diawali atas hobi pemilik yang menyukai desain-desain *clothing* dan konsep *Fashion*. Adapun tujuan dibuatkan web e-commerce ini adalah untuk memudahkan Fluks Supply Co dalam memasarkan produknya dan lebih mendekatkan diri kepada pelanggan. Program dibuat dengan menggunakan *Notepad++* dan didukung dengan *database MySQL*. Dengan dibuatkan website penjualan ini akan menjadikan Fluks Supply Co lebih dikenal lagi dibidang penjualan dan memajukan industri kreatif bagi generasi muda.

Kata kunci: *clothing, e-commerce, fishbone diagram, UML*

1. PENDAHULUAN

E-Commerce (Elektronic Commerce) atau bisa di sebut dengan perdagangan elektronik pembelian adalah pembelian, penjualan pemasaran produk dan jasa melalui media internet dan *website*.

E-Commerce atau Electronic Commerce adalah bentuk penjualan atau pembelian produk dan jasa, antara perusahaan, rumah tangga, orang-orang, pemerintah, dan masyarakat atau organisasi swasta lainnya, yang dilakukan melalui media komputer pada jaringan. Seluruh komponen yang ada dalam perdagangan diaplikasikan ke dalam *e-commerce* seperti *customer service*, layanan produk dan cara pembayaran. Salah satu factor yang mendorong berkembangnya *e-commerce* adalah layanan internet yang sudah semakin maju. Internet merupakan salah satu jaringan era globalisasi yang menghubungkan jaringan komputer diseluruh dunia, sehingga komunikasi dan interaksi antar satu instansi dengan konsumen.

Clothing Fluks Supply Co pertama kali berdiri di Jalan Sekolah No.19, Kalideres, Jakarta Barat pada Mei tahun 2015. Usaha ini bergerak di dalam bidang *retail* pakaian yang mengutamakan pada kepuasan pelanggan dan menghasilkan SDM yang handal. Peluang pasar *clothing* sangat luas dengan bermunculnya trend baju eksklusif yang memerlukan bahan dan kualitas khusus.

Clothing adalah istilah yang digunakan untuk perusahaan yang memproduksi pakaian untuk menciptakan nama *brand* mereka sendiri. Kehadiran *e-commerce* telah merubah pola permainan pasar perdagangan saat ini dan membuat beberapa pengusaha bertahan *industry retail* pun akhirnya gulung tikar. Dengan menggunakan *website*, proses penjualan dan promosi dapat dilakukan dengan memangkas biaya dan waktu.

Menciptakan salah satu situs marketplace dengan memanfaatkan teknologi internet akan memiliki nilai kompetitif dalam penjualan dan dapat diakses secara *real time* dan dimana saja oleh pelanggan. Adapun alasan dilakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Stok lama yang dimiliki oleh Clothing Fluks Supply Co tidak terjual, sehingga pihak *Clothing* tersendiri mengalami kesulitan untuk memasarkan stok lama.
- b. Informasi promo pada Clothing Fluks Supply Co 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 fasilitas untuk konfirmasi pembayaran secara *online* yang menyulitkan bagian penjualan dan pemilik melihat daftar pelanggan yang sudah melakukan pembayaran.
- f. Proses pemesanan yang dirasa kurang optimalnya karena pelanggan hanya dapat melakukan pemesanan ke *warehouse* dan media social.
- g. Tidak mengetahui produk yang terlaris dan paling sering di beli setiap perhari, perbulan dan pertahun.
- h. Belum adanya laporan transaksional yang dapat diakses secara *online* misalnya laporan pemesanan, pembayaran, pengiriman dan laporan rekapitulasi produk terlaris.

Untuk *memperjelas* cakupan permasalahan dalam riset ini maka penulis memberikan batasan masalah bahwa riset ini hanya terbatas tidak adanya

retur produk, untuk merancang dan membangun aplikasi yang dibutuhkan oleh *client* dalam hal ini pemilik Clothing Fluks Supply Co dengan berdasarkan *requirement* aplikasi yang diberikan.

2. METODOLOGI PENELITIAN

a. Identifikasi

Proses penelitian “Clothing Fluks Supply Co”, penulis mendatangi langsung sumber dayanya. Meninjau secara langsung proses bisnis yang terjadi dan mencari informasi yaitu pemilik dari “Clothing Fluks Supply Co”. Penulis mengumpulkan data lapangan, menganalisis data, merumuskan hasil informasi yang didapat.

b. Metodologi Pengumpulan Data

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1) Observasi

Penulis melakukan pengamatan langsung terhadap proses bisnis yang sedang berjalan di Clothing Fluks Supply Co.

2) Wawancara

Proses pengumpulan informasi dan data dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan kepada Pemilik Clothing Fluks Supply Co mengenai proses bisnis yang sedang berjalan.

3) Analisa Sistem

Pada tahap ini dilakukan indentifikasi masalah pada sistem yang sedang berjalan dengan menggunakan *fishbone diagram*, *model use case*, *activity diagram*, dan *sequence diagram*.

4) Studi Literatur

Dalam penelitian ini penulis menggunakan berbagai sumber sebagai acuan yang digunakan antara lain dari buku, jurnal, prosiding dan seterusnya.

Beberapa teori yang digunakan yang diambil dari buku:

a) Konsep Dasar Sistem Informasi

Menurut [1], Sistem Informasi adalah cara-cara yang terorganisasi untuk memasukan, mengumpulkan, mengolah data serta menyimpan data dan cara yang diorganisasi untuk menyimpan, mengelola, mengendalikan, dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

b) Konsep Dasar Perancangan Sistem

Proses perbuatan mengamati keadaan suatu entitas berbisnis untuk mencari informasi keadaan operasionalnya dan apakah *entity* bisnis perlu perbaikan atau tidak, yang mencakup identifikasi masalah, analisis masalah, dan penyelesaian masalah.

- 1) Untuk melengkapi kebutuhan pemakaian sistem.
- 2) Untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancangan bangun yang lengkap kepada *programmer computer* dan ahli-ahli yang terlibat.
- 3) Untuk mengetahui cara kerja operasional dalam perbaikan sistem tersebut.
- 4) Perancangan sistem harus berguna dan mudah dipahami dalam penggunaannya.

c) Konsep Dasar Analisa Sistem

Menurut [2], mengungkapkan bahwa “Analisa sistem yaitu aktivitas untuk melihat sistem yang sudah berjalan pada sebuah perusahaan, bagaimana yang sempurna dan tidak sempurna dan kemudian mendokumentasikan kebutuhan yang akan dipenuhi dengan sistem yang baru”.

d) Pengertian Penjualan

Menurut [3], penjualan adalah sebuah proses pertukaran produk atau jasa antara pembeli dan penjual.

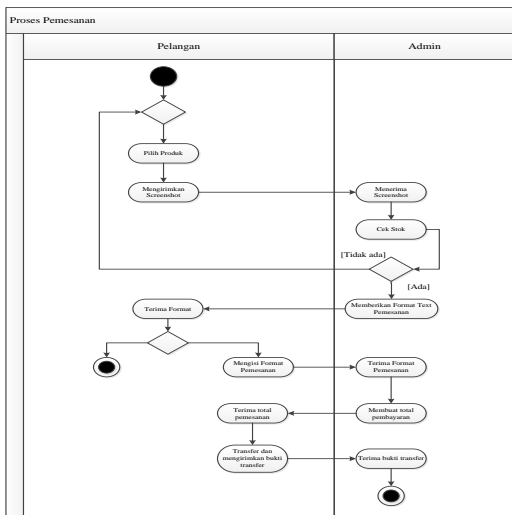
e) Pengertian Produk

Pengertian produk (*produc*) menurut [4], adalah segala hal yang dapat ditawarkan pada *industry retail* untuk mendapatkan perhatian, dibeli, digunakan dan dikonsumsi yang dapat memuaskan keinginan atau kebutuhan pelanggan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Analisa Proses Bisnis

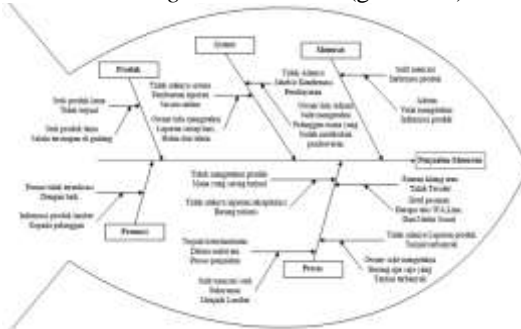
Pelanggan terlebih dahulu memilih produk yang ada di media sosial *Instagram* Clothing Fluks Supply Co, kemudian menanyakan informasi dan ketersediaan produk kepada admin melalui media sosial. Admin melakukan pengecekan stok produk terlebih dahulu apakah masih ada maka admin akan menanyakan jumlah pesanan. Selanjutnya pelanggan melakukan pemesanan produk tersebut dan admin memberikan informasi berupa format *text* pemesanan, selanjutnya pelanggan mengisi format *text* pemesanan admin akan menghitung biaya kirim, total bayar dan daftar bank transfer yang di tuju dengan harus melakukan konfirmasi pembayaran 1x 24 jam beserta foto bukti pembayaran konsumen. Admin akan melakukan pemisahan produk yang telah dipesan oleh pelanggan menunggu konfirmasi pembayaran oleh pelanggan (gambar 1).



Gambar 1. Activity Diagram Proses Pemesanan

b. Analisa Masalah

Analisa masalah yang dapat digambarkan pada Fishbone Diagram berikut ini (gambar 2):



Gambar 2. Fishbone Diagram

Tabel 1. Analisa Permasalahan

Sebab-Akibat	Stok Produk Model Lama Tidak Tersedia
Solusi	Model yang sudah lama tidak banyak diminati oleh pelanggan, sehingga model lama yang dimiliki Clothing Fruits Supply Co selalu tercampur di gudang, dari segi kualitas produk lama ini tidak kalah bagus dengan produk-produk baru
Proses	Pelayanan Lambat
Sebab-Akibat	Kesulitan mencari produk yang akan dipesan dan tidak mengetahui informasi stok produk yang sudah habis, sehingga lambat dalam melayani pelanggan.
Solusi	Dengan rancangan sistem E-Commerce ini, ketika pelanggan memesan produk kepada Clothing Fruits Supply Co, maka ada beberapa form yang harus diisi oleh pelanggan, outflow pilihan checkout dari tampilan, detail pemesanan dan konfirmasi pembayaran.
People	Tidak Mengetahui Informasi Produk
Sebab-Akibat	Kesulitan untuk mencari Stok yang masih tersedia di Clothing Fruits Supply Co
Solusi	Dengan adanya sistem E-Commerce pada Clothing Fruits Supply Co, pelanggan dapat melihat dan bisa langsung order tanpa menghubungi admin untuk ketersediaan produk dan dapat lebih mudah bertransaksi.
Proses	Informasi promosi lambat kepada pelanggan
Sebab-Akibat	Informasi promosi pada Clothing Fruits Supply Co ini belum terrealisasi dengan sempurna karena belum mempunyai sarana media yang tepat untuk mempromosikan produk yang memiliki promo, sehingga informasi promosi lambat kepada pelanggan
Solusi	Dengan rancangan sistem E-Commerce, informasi yang akan diberikan kepada pelanggan tersedia dengan lengkap, sehingga pelanggan dapat mengetahui informasi barang yang akan dibeli termasuk produk-produk lama dan baru.
Sistem	Tidak adanya module konfirmasi Pembayaran
Sebab-Akibat	Tidak ada module untuk konfirmasi pembayaran secara online mengakibatkan admin dan owner sulit mengetahui realisasi masa yang sudah melakukan pemesanan dan pembayaran
Solusi	Ditawarkan module untuk konfirmasi pembayaran agar admin dan owner mengetahui pelanggan yang sudah melakukan konfirmasi pembayaran

c. Perancangan Sistem

1) Use Case Diagram

Use Case adalah interaksi antara actor dengan sistem. Use Case Diagram juga menjelaskan manfaat sistem bila dilihat sesuai pandangan orang yang berada di luar sistem (actor). Use Case digabungkan menggunakan paket diagram. Design hasil analisis sebagai berikut:

a) Package untuk Admin

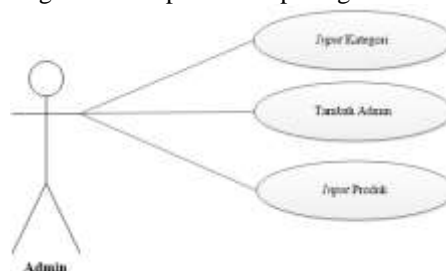
Pada Use Case Package Diagram terdapat 3 package, yaitu Use Case Package Master, use case package transaksi dan use case package laporan. Dapat dilihat pada gambar 3:



Gambar 3. Use Case Package Diagram Untuk Admin

b) Use Case Diagram Master untuk Admin

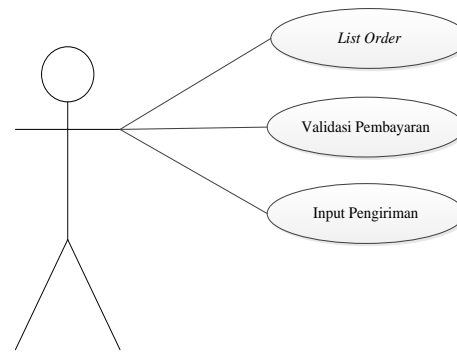
Pada use case diagram master terdapat use case Kategori, use case Tambah Kategori, use case Tambah Admin, use case Input Produk, dan use case diagram Input Pengiriman. Dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Use Case Diagram Master untuk Admin

c) Use Case Diagram Transaksi untuk Admin

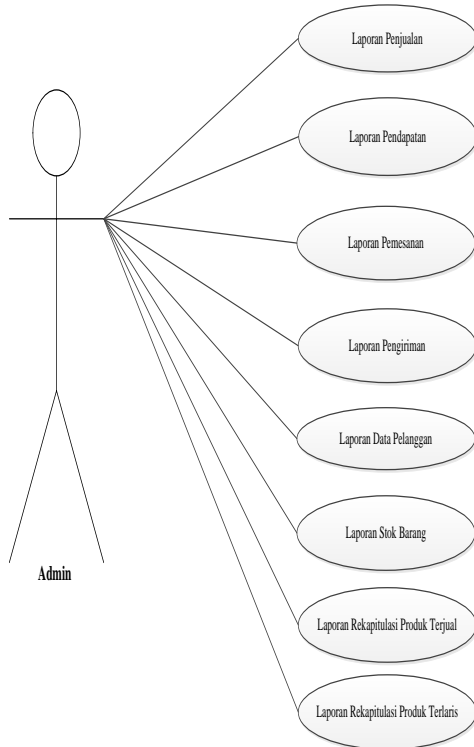
Pada use case diagram Transaksi untuk admin terdapat use case List Order, use case entri Validasi Pembayaran dan use case Input Pengiriman. Dapat dilihat pada gambar 5:



Gambar 5. Use Case Diagram Transaksi untuk Admin

d) Use Case Laporan

Pada *use case diagram* Laporan pada admin terdapat *use case* Laporan penjualan, *use case* Laporan Pendapatan, *use case* laporan pesanan, *use case* laporan pengiriman, *use case* Laporan Stok Barang, *use case* Laporan Data Pelanggan, *use case* laporan rekapitulasi produk terjual dan *use case* Rekapitulasi Produk Terlaris. Dapat dilihat pada gambar 6:



Gambar 6. Use Case Diagram Laporan

e) Use Case Diagram untuk Pelanggan

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.

f) Package Diagram untuk Pelanggan

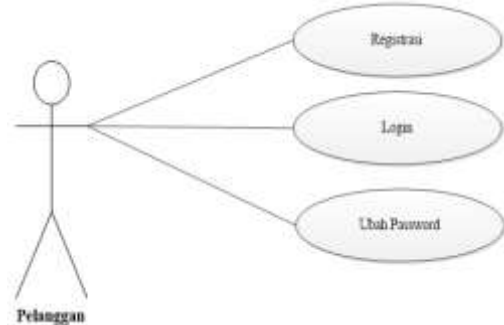
Pada *Package diagram* terdapat 2 *package*, yaitu *use case package* master dan *use case package* transaksi. Dapat dilihat pada gambar 7:



Gambar 7. Use Case Package Diagram untuk Pelanggan

g) Use Case Diagram Master untuk Pelanggan

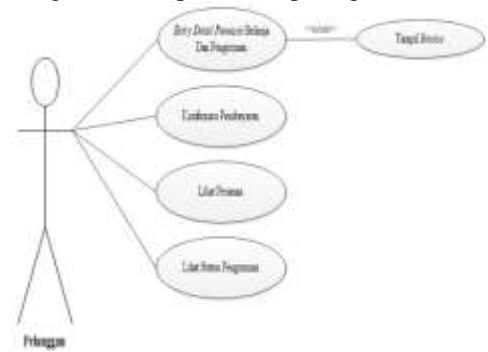
Pada *package diagram* terdapat 2 *package*, yaitu *use case package* master dan *use case package* transaksi. Dapat dilihat pada gambar 8:



Gambar 8. Use Case Diagram Master untuk Pelanggan

h) Use Case Diagram Transaksi untuk Pelanggan

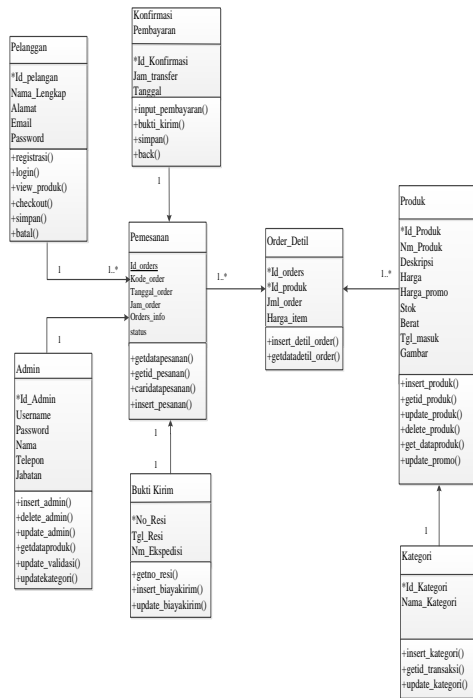
Pada *use case diagram* Transaksi untuk Pelanggan terdapat *use case* entri *Detail Belanja* dan *Pengiriman* beserta menampilkan *invoice*, *use case* *Konfirmasi Pembayaran*, *use case* *Lihat Pesanan* dan *use case* *Lihat Status Pengiriman*. Dapat dilihat pada gambar 9:



Gambar 9. Use Case Diagram Transaksi untuk Pelanggan

2) Class Diagram

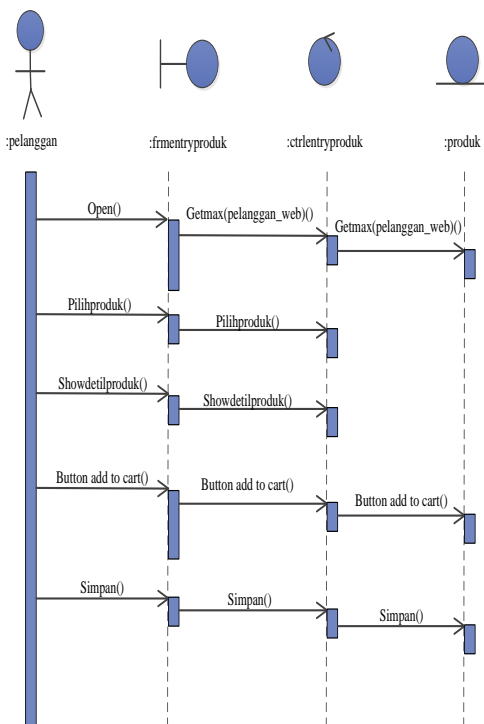
Class Diagram menggambarkan jenis objek dalam sistem dan berbagai hubungan statis yang ada di antara mereka. Diagram kelas juga menunjukkan sifat dan operasi kelas dan keterbatasan yang terkandung dalam hubungan objek. UML menggunakan fitur sebagai istilah luasnya termasuk *property* dan operasi kelas. Gambar 10 merupakan model relasi antar table yang digunakan sebagai dasar membuat sistem.



Gambar 10. Class Diagram

3) Sequence Diagram

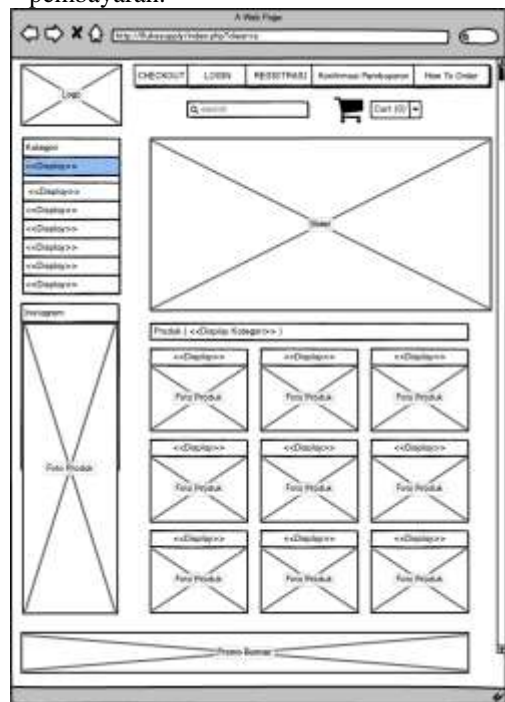
Sequence Diagram merupakan salah satu diagram yang ada di UML. Sebuah diagram yang menggambarkan urutan atau collaboration yang dinamis antara sejumlah objek yang digunakan. Didalam diagram tersebut terdapat serangkaian pesan yang dikirim antara objek serta interaksi antar objek. Gambar 11, merupakan salah satu penggambaran alur program pada saat menginput data produk.



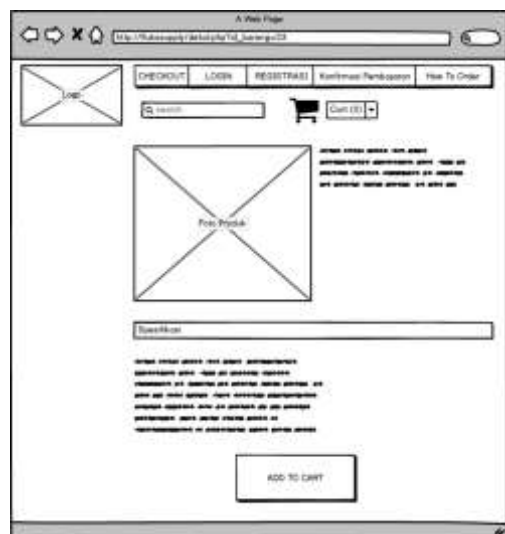
Gambar 11. Sequence Diagram Pilihprouk

4) Rancangan Layar

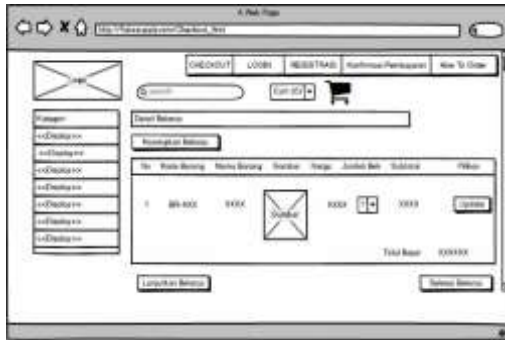
Tampilan rancangan layar adalah element dari suatu objek pada form yang digunakan untuk memasukkan data atau informasi melalui suatu pesanan. Semua gagasan dari bentuk dikendalikan dari elemen tampilan rancangan layar. Beberapa objek ini diberi kesempatan untuk mengembangkan kontrol internal atas elemen data. Gambar 12, merupakan salah satu rancangan layar yang dibuat dalam site ecommerce ini, yaitu form untuk menginput kategori produk dan gambar 13 merupakan tampilan rancangan layar untuk view produk. Gambar 14 merupakan rancangan layar keranjang belanja dan gambar 15 adalah rancangan layar untuk konfirmasi pembayaran.



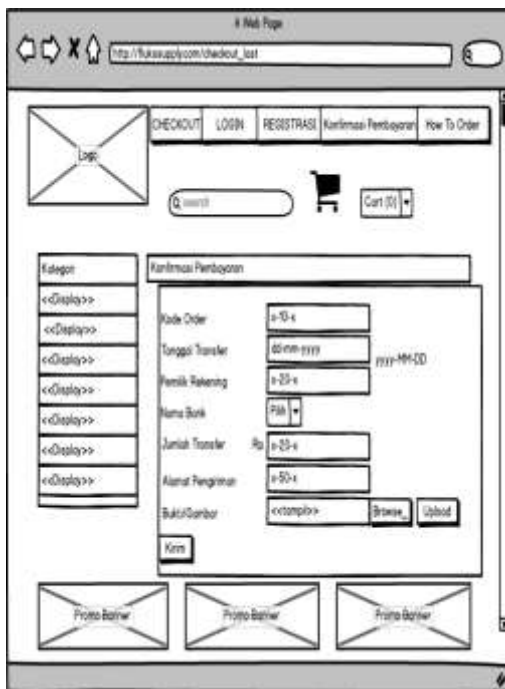
Gambar 12. Rancangan Layar Kategori Produk



Gambar 13. Rancangan Layar View Produk



Gambar 14. Rancangan Layar Keranjang Belanja



Gambar 15. Rancangan Layar Konfirmasi Pembayaran

4. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang dihasilkan setelah merancang situs *e-commerce* ini adalah:

- a) Clothing Fluks Supply Co memiliki stok produk lama yang masih tersimpan dalam gudang dan tidak terjual, untuk memasarkan produk lama tersebut, salah satu caranya adalah dengan menggunakan *e-commerce*;
- b) Admin yang bekerja pada Clothing Fluks Supply Co menghadapi kesulitan dalam mencari informasi tentang produk yang akan di pesan oleh pelanggan, dengan rancangan sistem *e-commerce* ini, admin, pelanggan, dan owner, dapat mencari produk dengan mudah;
- c) Penjualan pakaian pada Clothing Fluks Supply Co mempunyai promosi produk tertentu, untuk merealisasikan informasi produk promo ini belum optimal, dengan rancangan *e-commerce* ini, informasi produk lama yang memiliki promosi dapat di realisasikan atau ditampilkan secara *online*;

- d) Pelayanan lambat dikarenakan informasi produk sulit untuk dicari, dengan melalui rancangan *e-commerce*, maka akan ditampilkan informasi produk yang akan dipesan oleh pelanggan, admin penjualan akan menjadi lebih mudah mencari informasi produk sesuai dengan apa yang akan di pesan oleh pelanggan, sehingga pelayanan menjadi cepat.
- e) Membuat Sistem Konfirmasi Pembayaran agar admin dan owner dapat mengetahui pelanggan mana yang sudah melakukan pemesanan dan pembayaran
- f) Mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan tanpa harus datang langsung ke warehouse atau menghubungi media sosial dan mengetahui pelanggan yang sudah bertransaksi.
- g) Membuat sistem dalam membuat laporan produk terjual secara online sehingga admin dapat mengetahui produk yang sudah terjual setiap hari, bulan dan tahunnya.
- h) Membuat Sistem dalam laporan produk terlaris secara *online* sehingga admin dan owner dapat mengetahui produk terlaris agar mempermudah membuat produk yang paling sering dibeli oleh pelanggan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Krismiaji, 2015 Sistem Informasi Akuntansi, Yogyakarta: Unit Penerbit.
- [2] Anggoro, D, 2015 *Dashboard Information System* Sebagai Pendukung Keputusan dalam Penjualan Tiket Pesawat, Studi Kasus: PT. Nurindo Tour. *SISFO*.
- [3] Irwan Sahaja, 2014. Pengertian Penjualan, Jakarta <http://irwansahaja.blogspot.com/2014/05/pengertian-penjualan.html/2> (*online*).
- [4] Kotler, 2013, Manajemen Pemasaran, Jilid 1, Edisi 13. Jakarta: Erlangga.