

PENERAPAN METODE E-COMMERCE PADA TOKO SEPATU KINYA STORE

Ricky Octa Pratama¹⁾, Humisar Hasugian²⁾

¹Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur

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

E-mail : pratamaricky14@gmail.com¹⁾, humisar.hasugian@budiluhur.ac.id²⁾

Abstrak

Sejalan dengan cepatnya perkembangan bidang teknologi, baik perusahaan industry kecil, menengah maupun besar, akan sangat membutuhkan teknologi internet agar tetap dapat bersaing dengan perusahaan lainnya. Karena dampak dari internet dapat membantu sebuah perusahaan dalam kemajuan perusahaan untuk hal penjualan produk, iklan dan jasa. Oleh karena itu, teknologi web di internet memainkan peran yang sangat penting. Toko Kinya Store adalah sebuah toko yang menjual berbagai macam sepatu. Mulai dari sepatu sport, casual dan running tersedia di Toko Kinya Store. Toko Kinya Store sendiri didirikan pada tahun 2017. Permasalahan yang dihadapi pada Toko Kinya Store adalah penjualan yang hanya dilakukan pada jam kerja, jangkauan customer yang hanya sedikit, serta kesulitan dalam mencari stok size sepatu dan kesulitan mencari informasi detail tentang sepatu yang dipasarkan. Untuk itu diperlukan berupa sistem yang dapat membantu menyelesaikan masalah tersebut. Penulis menggunakan metode studi pustaka, wawancara, dan observasi. Untuk perancangan basis data menggunakan alat bantu Entity Relationship Diagram dan dengan tools Unified Modeling Language. Pembuatan sistem menggunakan bahasa pemrograman Hypertext Processor dan Hypertext Markup Language, dengan Database MySQL. Hasil akhir yang dicapai dalam penelitian ini adalah prototipe sistem e-commerce yang dapat membantu pihak manajemen dalam proses penjualan dan pengembangan usahanya.

Kata kunci: e-commerce, toko sepatu, penjualan online.

1. PENDAHULUAN

Sejalan dengan cepatnya perkembangan bidang teknologi, 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

Toko Kinya Store adalah sebuah toko yang menjual berbagai macam sepatu, baik itu sepatu sport, running, maupun casual dapat ditemukan di toko Kinya Store. Toko Kinya Store saat ini masih menggunakan penjualan secara manual, dimana para customer yang ingin membeli sepatu datang langsung untuk melihat sepatu yang tersedia dan selanjutnya melakukan proses transaksi jika customer berminat untuk membeli. Karena itu, keuntungan yang diperoleh tidak terlalu besar, karena cakupan wilayah pemasaran hanya disekitar kota dimana toko itu berada. Selain itu keterbatasan waktu dalam melayani customer, karena Toko Kinya Store hanya buka pada pukul 09:00 sampai dengan pukul 17:30. Oleh karena itu kehadiran sistem E-Commerce sebagai media transaksi yang baru ini tentunya banyak pihak yang diuntungkan, baik

customer ataupun pihak produsen atau penjual. Penulis mencoba untuk merancang E-Commerce dengan memanfaatkan teknologi internet dalam proses bisnisnya sehingga dapat membantu untuk memudahkan customer dalam bertransaksi kapan saja dan dimana saja oleh para customer.

Rancangan ini juga harus interaktif sehingga customer dapat berperan secara aktif dalam proses bisnis penjualannya.

2. STUDI PUSTAKA

2.1. Konsep dasar sistem informasi

Informasi adalah data yang telah dikelola dan diproses untuk memberikan arti dan memperbaiki proses pengambilan keputusan. Sebagaimana perannya, pengguna membuat keputusan yang lebih baik sebagai kuantitas dan kualitas dari peningkatan informasi. [1]

Sehingga penulis dapat menyimpulkan bahwa sistem informasi adalah suatu kumpulan atau himpunan yang saling terkait, saling berinteraksi, dan saling bergantung untuk mencapai tujuan agar dalam pengambilan keputusan yang dibutuhkan tidak salah dan memiliki kuantitas dan kualitas arti dalam sistem tersebut.

2.2. Teknologi Yang Digunakan Dalam Penyelesaian Penelitian

- a. Fishbone Diagram
- b. MySQL
- c. Microsoft Visio 2007
- d. Microsoft Word 2013
- e. Xampp [2]

2.3. Teori Pendukung

- a. Hypertext Preprocessor (PHP)
- b. Cascading Style Sheet (CSS)
- c. Javasript
- d. E-commerce [3]

2.4. Penelitian Sebelumnya

Pada tahun 2016, Fauyhi telah melakukan penelitian dengan judul “Perancangan sistem informasi penjualan online studi kasus tokoku”. Menurut penelitian tersebut tujuan penelitian ini adalah menunjang efisien dan efektif kerja, karena dapat memperkecil peluang terjadinya kesalahan pengolahan data yang dibutuhkan dan mempermudah dalam pembuatan laporan.[4]

Pada tahun 2015, Rulia Puji Hastanti, Indah Uly Wardati, Bambang Eka Purnama telah melakukan penelitian dengan judul “Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan”. berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Membuat sebuah media promosi dan penjualan online berbasis website, perancangan dan pembuatan ini dimaksudkan untuk memudahkan pengelolaan, penjualan dan promosi, juga mempermudah pembeli. Agar konsumen lebih mudah memilih model-model fashion, konsumen tanpa harus datang ke toko. [5]

3. METODE PENELITIAN

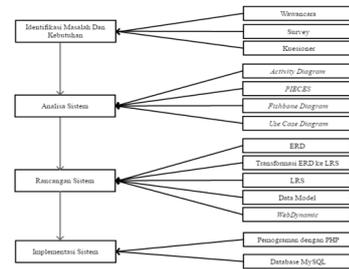
3.1. Metode Pengumpulan Data

Dalam menyelesaikan masalah yang ada di Toko Sepatu Kinya store, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data dalam memperoleh informasi dari sistem yang sedang berjalan saat ini, yaitu :

- a. Survey
- b. Wawancara
- c. Analisa Dokumen
- d. Studi Kepustakaan

3.2. Tahapan Penelitian

Pada Gambar 1 merupakan urutan langkah-langkah penelitian di Toko Kinya Store, berikut ini adalah Gambar struktur tahapan penelitian :



Gambar 1. Struktur Tahapan Penelitian

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

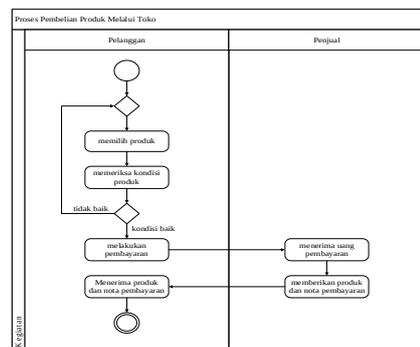
4.1. Profil Organisasi

Kinya Store merupakan salah satu usaha yang bergerak di bidang penjualan sepatu yang beralamat di Pasar Taman Puring Blok A 25. Toko Sepatu ini berdiri pada tahun 2017 dengan Bapak Djuanda sebagai owner-nya.

4.2. Analisis Sistem Berjalan

1. Proses Pembelian Produk Melalui Toko

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.



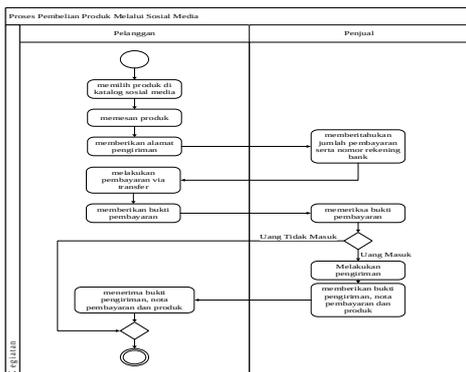
Gambar 2. Pembelian Produk Melalui Toko.

Pada Gambar 2 menerangkan tentang sistem berjalan proses pembelian produk melalui toko dengan menggunakan metode activity diagram.

2. Proses Pembelian Produk Melalui Sosial

Pelanggan memilih produk pada katalog yang tersedia di sosial media, lalu pelanggan memesan produk, kemudian penjual memberikan jumlah pembayaran serta nomor rekening bank, setelah itu pelanggan melakukan pembayaran via transfer, selanjutnya pelanggan memberikan bukti pembayaran, penjual mengecek bukti pembayaran,

jika uang pembayaran tidak masuk, pelanggan di anjurkan untuk melakukan pembayaran ulang, namun jika uang pembayaran masuk, pelanggan langsung diminta untuk mengirimkan alamat tujuan pengiriman, lalu penjual melakukan pengiriman produk dan memberikan bukti pengiriman produk kepada pelanggan, pelanggan menerima bukti pengiriman, pelanggan menunggu produk sampai, dan pelanggan menerima produk serta nota pembelian.

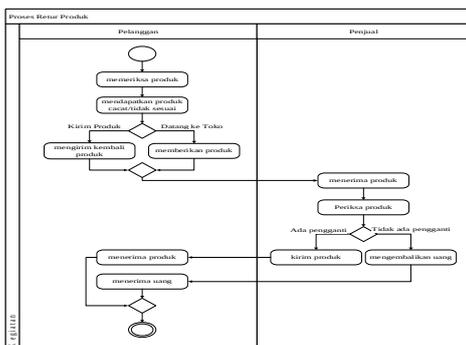


Gambar 3. Pembelian Produk Melalui Media Sosial.

Pada Gambar 3 menerangkan tentang sistem berjalan proses pembelian produk melalui media sosial dengan menggunakan metode activity diagram.

3. Proses Retur Produk

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 memeriksa apakah ada produk pengganti atau tidak. Jika ada maka penjual mengirim produk yang baru, namun jika tidak penjual mengembalikan jumlah uang yang sebelumnya telah dibayarkan pelanggan dan pelanggan menerima uang tersebut.

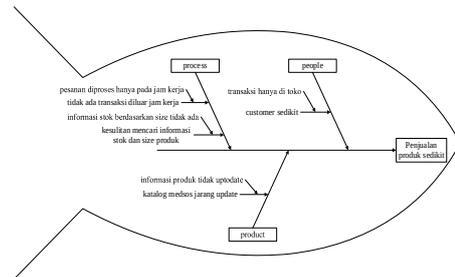


Gambar 4. Activity Diagram Retur Produk.

Pada Gambar 4 menerangkan tentang sistem berjalan proses retur produk dengan menggunakan metode activity diagram.

4.3. Analisis Masalah

Permasalahan yang di hadapi Kinya Store adalah penjualan yang dilakukan masih belum optimal sehingga pemasaran terhadap produk dan mendapatkan pelanggan masih sulit. Permasalahan digambarkan dalam bentuk fishbone diagram dibawah ini.



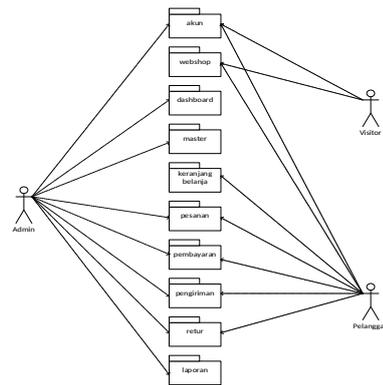
Gambar 5. Fishbone Diagram Analisa Masalah.

Pada Gambar 5 menerangkan tentang analisa masalah dengan menggunakan metode fishbone.

4.4. Use Case Diagram

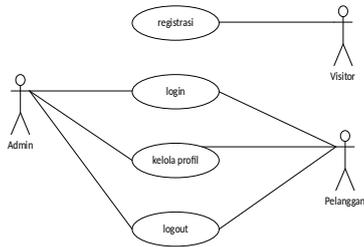
Use Case Diagram dari analisa Sistem yang dibuat berdasarkan permasalahan yang ditemukan antara lain :

Pada gambar 6 menerangkan tentang package diagram main yang 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.



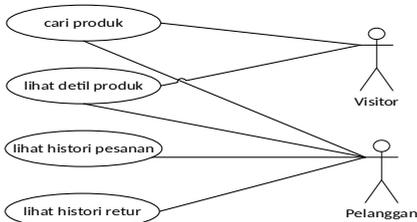
Gambar 6. Use Case Package Diagram.

Pada gambar 7 menerangkan tentang use case diagram akun yang terdapat use case package registrasi, use case package login, use case package kelola profil dan use case package logout.



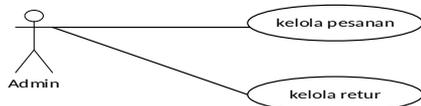
Gambar 7. Use Case Diagram Package Akun.

Pada gambar 8 menerangkan tentang use case diagram package webshop yang terdapat use case package cari produk, use case package lihat detail produk, use case package lihat histori pesanan dan lihat histori retur. .



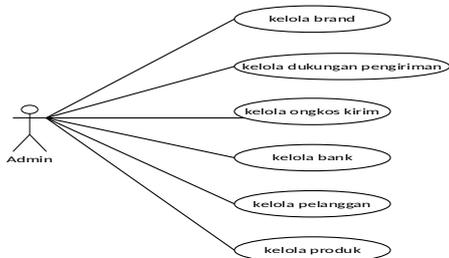
Gambar 8. Use Case Diagram Package Webshop

Pada gambar 9 menerangkan tentang use case diagram package dashboard yang terdapat use case package kelola pesanan dan use case package kelola retur. .



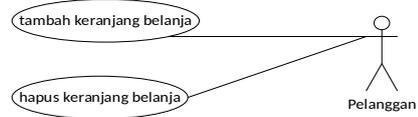
Gambar 9. Use Case Diagram Package Dashboard.

Pada gambar 10 menerangkan tentang use case diagram package master yang terdapat use case package kelola brand, use case package kelola dukungan pengiriman, use case package kelola ongkos kirim, use case package kelola bank, use case package kelola pelanggan dan use case package entri produk. .



Gambar 10. Use Case Diagram Package Master

Pada gambar 11 menerangkan tentang use case diagram package keranjang belanja terdapat use case package tambah keranjang belanja dan hapus keranjang belanja. .



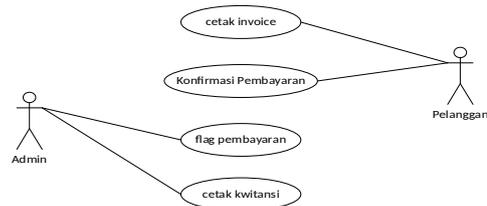
Gambar 11. Use Case Diagram Package Keranjang Belanja

Pada gambar 12 menerangkan tentang use case diagram package pesanan yang terdapat use case package pesan produk, use case package ubah status pesanan dan use case package batalkan pesanan. .



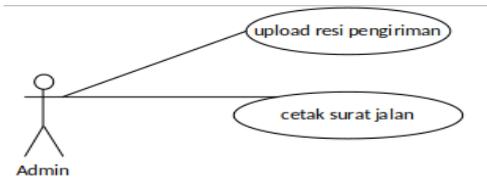
Gambar 12. Use Case Diagram Package Pesanan.

Pada gambar 13 menerangkan tentang use case diagram package pembayaran yang terdapat use case package cetak invoice, use case package upload resi pembayaran, use case package flag pembayaran dan use case package cetak nota. .



Gambar 13. Use Case Diagram Package Pembayaran.

Pada gambar 14 menerangkan tentang use case diagram package pengiriman yang terdapat use case package upload resi pengiriman, use case package cetak surat jalan, dan use case package ubah status pengiriman.



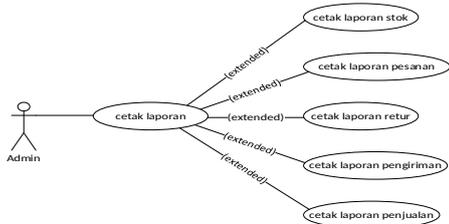
Gambar 14. Use Case Diagram Package Pengiriman.

Pada gambar 15 menerangkan tentang use case diagram package pengiriman yang terdapat use case package retur barang, use case package ubah status retur, dan use case package cetak bukti retur. .



Gambar 15. Use Case Diagram Package Retur.

Pada gambar 16 menerangkan tentang *use case* diagram *package* pengiriman yang 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. .

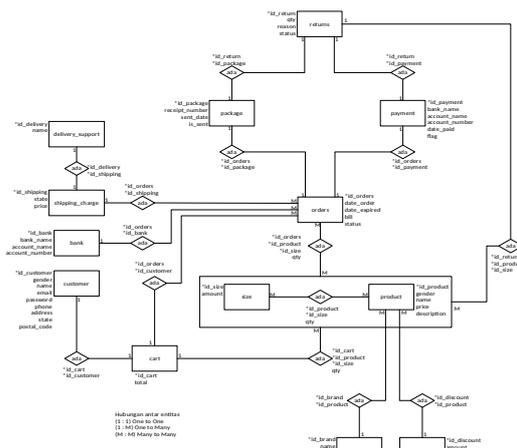


Gambar 16. Use Case Diagram Package Laporan.

4.5. Model Data

a. Entity Relationship Diagram

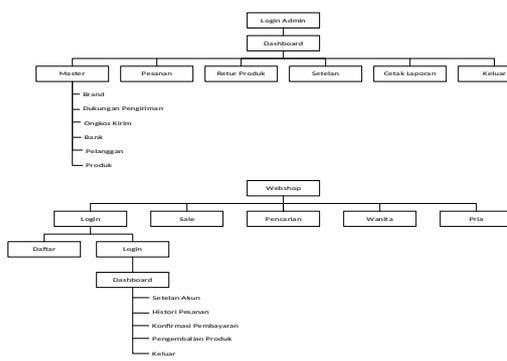
Pada gambar 17 menerangkan tentang ERD yang didapat berdasarkan hasil analisa yang mana dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 17. Entity Relationship Diagram.

4.6. Struktur Menu (Struktur Tampilan)

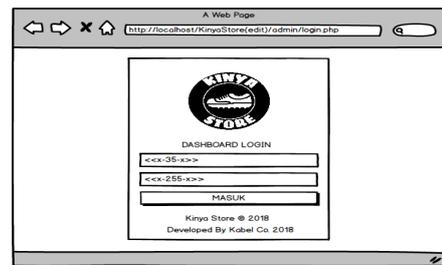
Pada gambar 18 menerangkan tentang LRS yang terbentuk berdasarkan hasil transformasi dari ERD ke LRS.



4.7. Rancangan Layar

A. Rancangan Layar Login Admin

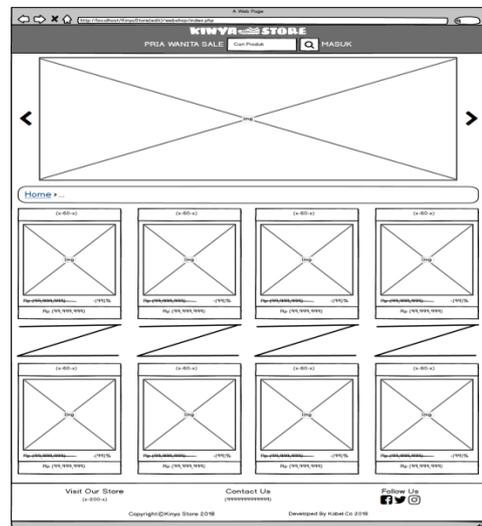
Pada Gambar 19 menerangkan tentang Rancangan Layar Login Admin. Pada rancangan layar ini *staff* dapat *login* dengan mengisi 2 *textfield* yaitu *textfield email* dan *password*. Lalu *staff* bisa langsung mengklik tombol MASUK.



Gambar 19. Rancangan Layar Login Admin.

B. Rancangan Layar Web Shop

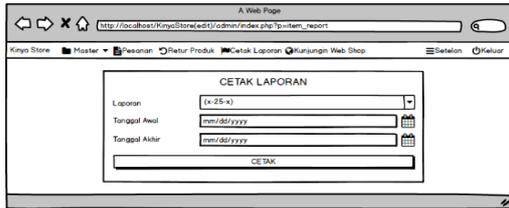
Pada Gambar 20 menerangkan tentang Rancangan Layar Web Shop. Pada rancangan layar ini 1 gambar berupa link menuju halaman home, 4 buat menu yaitu *Menu* untuk menampilkan produk dengan kategori pria, *Women* untuk menampilkan produk dengan kategori wanita, *SALE* untuk menampilkan produk yang sedang diskon dan *login* untuk menampilkan halaman login pelanggan serta *daftar* pelanggan.



Gambar 20. Rancangan Layar Cari Produk.

C. Rancangan Keluaran

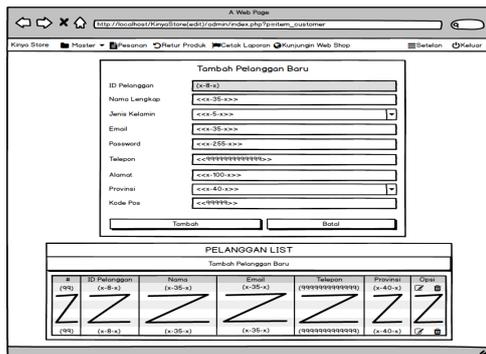
Pada Gambar 21 menerangkan tentang Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan. Pada rancangan layar ini menampilkan *form* untuk mencetak laporan penjualan. Untuk melakukan cetak laporan, memilih combobox laporan penjualan, Memiliiah tanggal awal dan tanggal akhir, lalu klik tombol CETAK.



Gambar 21. Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan.

D. Rancangan Masukan

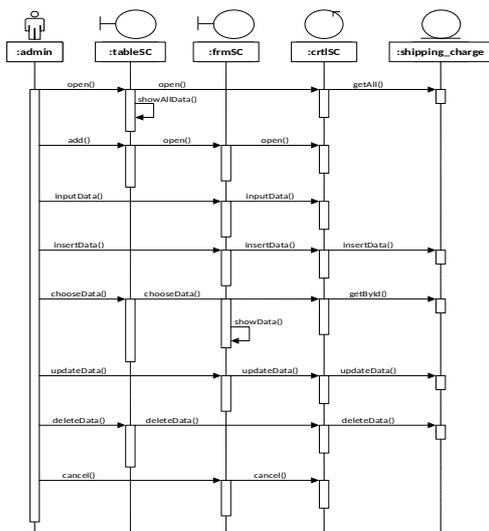
Pada Gambar 22 menerangkan tentang Rancangan Layar Kelola Pelanggan. Pada rancangan layar ini *form* data pelanggan dan tabel *list* data pelanggan. Tabel *list* data pelanggan berisikan pelanggan pelanggan yang sebelumnya sudah tersimpan pada sistem. Pada tabel ini disediakan 2 ikon disebelah kanan yang berfungsi untuk mengubah data pelanggan atau menghapus data pelanggan.



Gambar 22. Rancangan Layar Kelola Pelanggan.

4.8. Sequence Diagram

A. Sequence Diagram Kelola Ongkos Kirim



Gambar 23. Sequence Diagram Kelola Ongkos Kirim.

Pada Gambar 23 menerangkan tentang Sequence Diagram Kelola Ongkos Kirim,.

5. KESIMPULAN

Setelah melakukan beberapa analisa dan membuat sebuah sistem, maka dapat diberikan beberapa kesimpulan dan saran sebagai bagian penutup dari Laporan Penelitian ini, yaitu :

- a. Dengan adanya penerapan sistem *e-commerce* maka proses penjualan lebih efisien dan data menjadi lebih akurat
- b. Dengan adanya penerapan sistem ini maka penjualan yang dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja
- c. Dengan adanya fitur deskripsi produk maka akan mudah mengetahui informasi tentang produk yang dijual
- d. Dengan adanya fitur stok dan size barang, maka customer dan staff dapat mengetahui ketersediaan produk yang masih ada dan sudah tidak ada
- e. Dengan adanya penjualan berbasis web ini, maka penjual dapat mengembangkan usahanya dengan memberikan segala promosi yang mudah dilihat oleh orang banyak.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] B, Marshall. Jhon Steinbart, Paul. "Accounting Information Systems", England: Pearson Educational Limited, 2015.
- [2] Solichin, Achmad., "Pemrograman Web Dengan Php Dan Mysql", 2016 , pp. 10
- [3] Prasetyo, Adi. Buku Sakti *Web Master*. Jakarta: Mediakita, 2014.
- [4] Eko Nugroho, Fauyhi. "Perancangan Sistem Penjualan Online Studi Kasis Tokoku," Simetris, vol. VII, November 2016.
- [5] Puji Hastanti, Rulia. Uly Wardati, Indah. Eka Purnama, Bambang. "Sistem Penjualan Berbasis Web (*E-Commerce*) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan", 2015.