

ANALISA DAN RANCANGAN BERBASIS E-COMMERCE PADA TOKO SURYA FASHION

Taufik Ismail¹⁾, Dian Anubhakti²⁾

¹Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur

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

E-mail : taksibasil@gmail.com¹⁾, dian.anubhakti@budiluhur.ac.id²⁾

Abstrak

Toko Surya Fashion adalah salah satu usaha yang bergerak dalam bidang penjualan, khususnya penjualan pakaian. Masalah yang sering dihadapi di toko tersebut antara lain tidak adanya informasi stok produk, tidak adanya informasi pengiriman, tidak adanya informasi bukti retur, selama ini retur hanya dicatat difaktur, promosi masih terbatas di sekitaran area toko tempat berjualan. Dari masalah tersebut akan membuat penjualan menurun, dan hasil penjualan tidak akan berkembang dikarenakan promosi masih terbatas disekitaran area toko. Dengan adanya permasalahan yang sering dihadapi tersebut, maka diperlukan suatu sistem yang terkomputerisasi dan terkoneksi dengan internet sehingga dapat digunakan dalam pengambilan keputusan yang dapat membantu jalannya aktifitas transaksi dan aktifitas pembuatan laporan secara real time, maka dibutuhkannya rancangan e-commerce sehingga dapat memberikan informasi akurat dan efisien. Dengan adanya rancangan e-commerce ini sebagai alat bantu dalam pemecahan permasalahan penjualan produk yang sebelumnya dilakukan secara manual. Penulis mengimplementasikan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan database MySQL. Dengan sistem yang sudah terkomputerisasi dan terkoneksi dengan internet diharapkan dapat membantu kegiatan pengolahan dan pengontrolan data transaksi, serta dapat menghasilkan data yang lebih akurat, relevan dan tepat waktu yang dibutuhkan manajemen, dengan adanya e-commerce ini diharapkan dapat mempermudah dan mempercepat proses penjualan yang terjadi pada Toko Surya Fashion.

Kata kunci: E-Commerce, Penjualan, Toko, Analisa.

1. PENDAHULUAN

E-commerce atau yang biasa disebut juga toko online adalah penjualan atau pembelian produk dan jasa, antara perusahaan, rumah tangga, individu, pemerintah, dan masyarakat atau organisasi swasta lainnya, yang dilakukan melalui komputer pada media jaringan [1].

Kehadiran E-Commerce atau biasa disebut dengan toko online yang menjadi media transaksi baru ini tentunya menguntungkan banyak pihak, baik pihak konsumen, maupun pihak produsen dan pihak penjual. Dengan media transaksi baru ini tentunya memberikan keuntungan yang memudahkan proses transaksi dengan menggunakan internet, prosesnya dapat dilakukan dengan efisien dalam bentuk penghematan biaya, waktu dan juga tenaga.

Toko Surya Fashion merupakan salah satu toko usaha yang bergerak dalam bidang penjualan, khususnya penjualan pakaian. Toko ini mengharapkan dapat memperoleh keuntungan maksimal tanpa terbatas tempat, sehingga pelanggan dapat berinteraksi dan berperan secara aktif dalam proses jual-beli tanpa dibatasi tempat dan waktu. Toko Surya Fashion dalam keberlangsungannya juga masih menggunakan cara manual dalam semua proses bisnisnya

2. PENELITIAN SEBELUMNYA

Naskah publikasi berjudul: Analisa dan Rancangan E-commerce pada PT. Cipta Sutajaya Mulya. Disusun oleh Danang Sigit Prasetya Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur Jakarta 2015. Melalui naskah ini penulis mengambil analisis Fishbone Diagram terhadap kelemahan sistem yang sedang berjalan [2].

Naskah publikasi berjudul: Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dengan Metodologi Berorientasi Obyek Pada Toko Luhana. Ahmad Faiz Assifudin Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur Jakarta 2018. Melalui naskah ini, penulis mengambil tahapan perancangan berorientasi objek yang terperinci dari kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancangan bangun implementasi yang menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk [3].

3. METODE PENELITIAN

3.1. Metode Pengumpulan Data

Dalam rangka menyelesaikan penelitian, maka penulis melakukan beberapa metode penelitian dalam

pengumpulan data yang berhubungan dengan topik bahasan. Adapun metode penelitian yang diperoleh penulis yaitu sebagai berikut:

- a. Pengamatan (*Observasi*)
- b. Wawancara (*Interview*)
- c. Analisa Dokumen
- d. Tinjauan Kepustakaan

3.2. Sumber dan Jenis Data

Data Penelitian ini dikumpulkan meliputi jenis dan sumber data:

a. Sumber Data

Cara untuk memperoleh data dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu:

1) Data Primer

Data ini diperoleh dengan cara langsung datang mengadakan pengamatan terhadap objek penelitian dan wawancara data ini meliputi data penjualan produk pada Toko Surya Fashion Pasar Tanah Abang Blok A Lt. Ground Los EF No.23-25.

2) Data Sekunder

Data ini diperoleh dari literatur-literatur yang berkaitan dengan yang digunakan ataupun yang sedang dalam penelitian seperti : struktur organisasi, dan sejarah toko.

b. Jenis Data

1) Data Kualitatif

Merupakan data berdasarkan angka-angka dan perhitungan, akan tetapi merupakan deskripsi tentang gambaran umum di Toko Surya Fashion. Analisa kualitatif disini menggunakan model perancangan sistem.

2) Data Kuantitatif

Merupakan serangkaian data yang dapat dinyatakan dalam angka-angka atau perhitungan. Dimana data ini bersifat memberi keterangan-keterangan dan penjelasan hasil pernyataan yang diperoleh seperti jumlah penjualan produk.

3.3. Teknik Analisa dan Perancangan Sistem

a. Analisa Sistem

Menurut Rosa dan Shalahuddin kegiatan analisa sistem adalah “Kegiatan untuk melihat sistem yang berjalan, melihat bagian mana yang bagus dan tidak bagus, dan kemudian mendokumentasikan kebutuhan yang akan dipenuhi dalam sistem baru” [4].

Dalam tahap ini penulis melakukan analisa sistem pada sistem yang telah ada. Dalam menganalisa sistem tersebut terdapat langkah-langkah yaitu:

- 1) Mengenal dan mendefinisikan masalah di Toko Surya Fashion.

- 2) Mempelajari struktur organisasi pada Toko Surya Fashion.
- 3) Mengidentifikasi masalah-masalah yang terjadi pada Toko Surya Fashion untuk mendapatkan pengertian sebenarnya untuk masalah yang dihadapi.
- 4) Memahami alur proses bisnis yang berjalan.
- 5) Memahami kinerja di Toko Surya Fashion.
- 6) Menentukan jenis penelitian.
- 7) Merencanakan jadwal.
- 8) Merencanakan observasi.
- 9) Mengumpulkan hasil penelitian.
- 10) Menganalisa kebutuhan sistem.

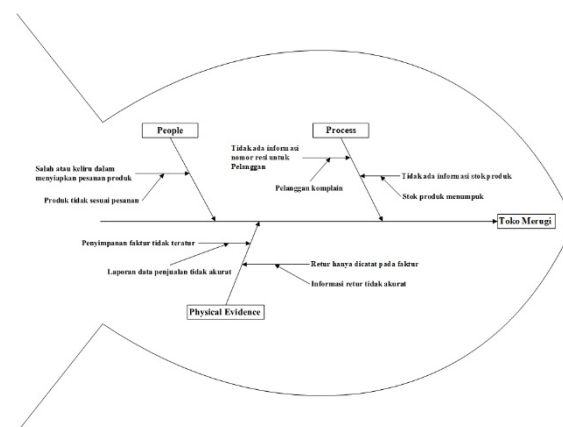
b. Perancangan Sistem

Tahap perancangan sistem merupakan dasar dari pembuatan suatu sistem yang memerlukan proses dan tahapan-tahapan secara terperinci berdasarkan hasil dari analisa sistem yang sudah ada, sehingga dapat menghasilkan model sistem baru yang dapat diusulkan. Adapun Alat-alat yang digunakan penulis pada tahapan perancangan sistem ini antara lain adalah *Entity Relationship Diagram (ERD)*, *Logical Record Structure (LRS)*, dan *Class Diagram*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Analisa Permasalahan

Permasalahan sistem penjualan pada Toko Surya Fashion, jika dianalisa dengan menggunakan *Fishbone* (Gambar 1), maka permasalahan tersebut penulis kelompokkan menjadi 3P yaitu: *People*, *Physical Evidence*, dan *Process*.



Gambar 1. Analisa Masalah Diagram Fishbone

4.2. Hasil Perancangan Sistem

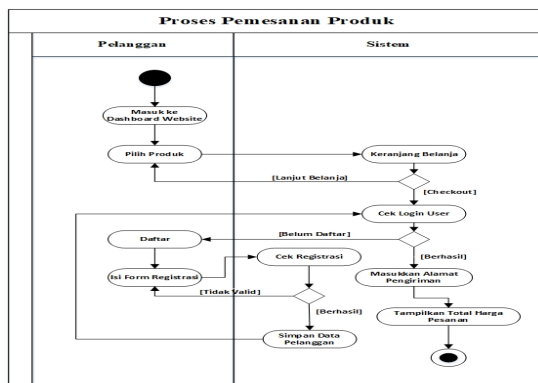
Hasil perancangan sistem penulis gambarkan dengan menggunakan UML, kepanjangan UML itu sendiri adalah *Unified Modelling Language*. Gambaran

diagram yang penulis gunakan antara lain *Activity Diagram* dan *Use Case Diagram*.

a) *Activity Diagram*

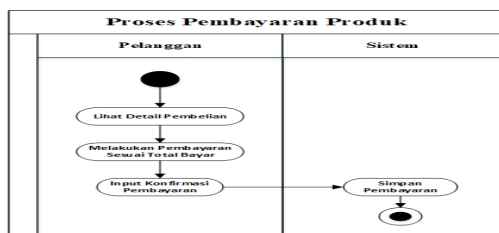
Hamim Tohari mengungkapkan bahwa "*Activity Diagram* adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan aliran pada sebuah proses bisnis" [5].

Proses Pemesanan Produk (Gambar 2). Pelanggan dapat memilih produk yang diinginkan dan memasukkannya ke keranjang belanja beserta jumlah produk yang dipesannya pada *dashoard website* surya fashion. Setelah Pelanggan selesai memilih produk, Pelanggan diminta login. Jika pelanggan sudah terdaftar, Pelanggan diminta untuk *Input* alamat pengiriman. Jika Pelanggan belum terdaftar diminta untuk mendaftar terlebih dahulu. Ketika pemesanan berhasil, Pelanggan mendapatkan informasi dari sistem bahwa produk berhasil dipesan dan menampilkan jumlah yang harus dibayarkan.



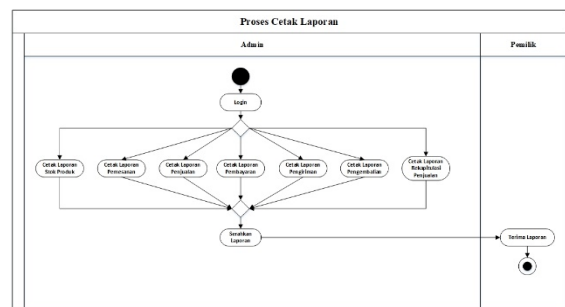
Gambar 2. Activity Diagram Usulan Pemesanan Produk

Proses Pembayaran Produk (Gambar 3). Pelanggan harus membayar sejumlah uang sesuai dengan yang ditampilkan pada detail pembelian yang telah dilakukan pelanggan sebelumnya. Setelah pelanggan melakukan pembayaran sesuai yang ditampilkan pada detail pembelian maka Pelanggan diwajibkan untuk melakukan konfirmasi pembayaran dengan cara menginputkan bukti pembayaran serta mengupload foto bukti pembayaran yang sudah dilakukan sebelumnya pada halaman konfirmasi pembayaran, bukti pembayaran kemudian disimpan oleh sistem.



Gambar 3. Activity Diagram Usulan Pembayaran Produk

Proses Cetak Laporan (Gambar 4). Admin dapat mencetak laporan. Laporan ini berupa laporan stok produk, laporan pemesanan, laporan penjualan, laporan pembayaran, laporan pengiriman, laporan pengembalian, laporan rekapitulasi penjualan untuk diberikan kepada pemilik. laporan stok produk berisi detail stok produk, laporan pemesanan berisi pemesanan produk yang dilakukan pelanggan, laporan penjualan berisi produk yang telah dibeli oleh pelanggan, laporan pembayaran berisi pembayaran yang dilakukan pelanggan, laporan pengembalian berisi pengembalian produk dari pelanggan, laporan rekapitulasi penjualan berisi rekapitulasi penjualan produk yang dibeli.

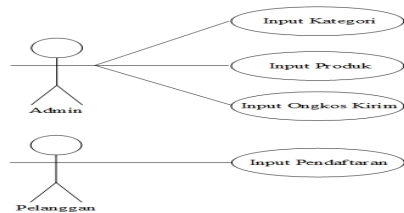


Gambar 4. Activity Diagram Usulan Laporan

b) *Use Case Diagram*

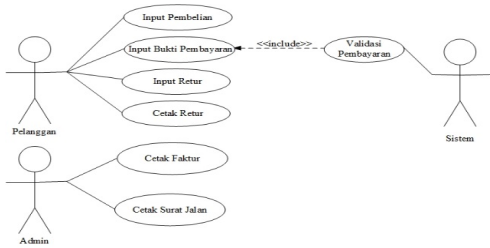
Hamim Tohari mengungkapkan bahwa "*Use Case Diagram* adalah diagram yang menggambarkan kebutuhan sistem dari sudut pandang user, yang memperlihatkan hubungan-hubungan yang terjadi antara Actors dengan use case dalam sistem" [5].

Use Case Diagram Master (Gambar 5) Pada Actor Admin terdapat 3 menu master yaitu *Input Kategori*, *Input Produk*, dan *Input Ongkos Kirim*. Pada Actor Pelanggan terdapat 1 menu master yaitu *Input Pendaftaran*.



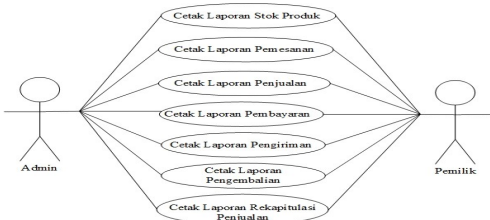
Gambar 5. Use Case Diagram Master

Use Case Diagram Transaksi (Gambar 6). Pada Actor Pelanggan terdapat 4 menu transaksi yaitu *Input Pembelian*, *Input Bukti Pembayaran*, *Input Retur*, dan *Cetak Retur*. Pada Actor Sistem Terdapat *Validasi Pembayaran*. Pada Actor Admin terdapat 2 menu transaksi yaitu *Cetak Faktur* dan *Cetak Surat Jalan*.



Gambar 6. Use Case Diagram Transaksi

Use Case Diagram Laporan (Gambar 7) Pada Actor Admin dan Pemilik terdapat 7 menu laporan yaitu Cetak Laporan Stok Produk, Cetak Laporan Pemesanan, Cetak Laporan Penjualan, Cetak Laporan Pembayaran, Cetak Laporan Pengiriman, Cetak Laporan Pengembalian, dan Cetak Laporan Rakapitulasi Penjualan.

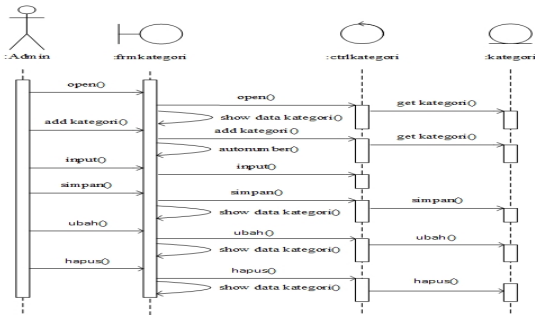


Gambar 7. Use Case Diagram Laporan

c) Sequence Diagram

Sequence Diagram biasa digunakan untuk menggambarkan sebuah rangkaian langkah-langkah aktivitas atau skenario yang dilakukan sebagai reaksi atau respon dari sebuah event untuk menghasilkan sebuah output tertentu. Diawali dari apa yang meng-trigger aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan output apa yang dihasilkan. Disini penjelasan Sequence Diagram akan digabungkan dengan Rancangan Layar.

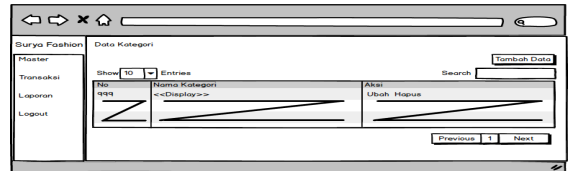
Sequence Diagram Input Kategori (Gambar 8) menjelaskan tentang alur sequence diagram pada tampilan kategori admin.



Gambar 8. Sequence Diagram Input Kategori (Admin)

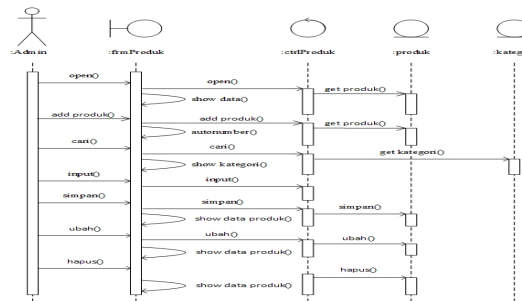
Rancangan Layar Tampilan Master Kategori (Gambar 9) menampilkan

rancangan layar master kategori berdasarkan elemen dari objek pada tampilan yang digunakan untuk menambah data menghapus data atau mengubah data kategori.



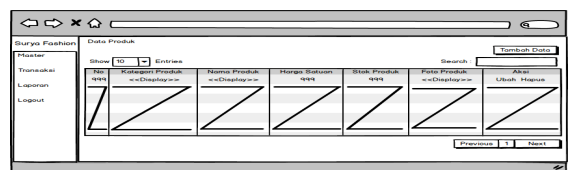
Gambar 9. Rancangan Layar Tampilan Master Kategori (Admin)

Sequence Diagram Input Produk (Gambar 10) menjelaskan tentang alur Sequence Diagram pada tampilan master produk admin.



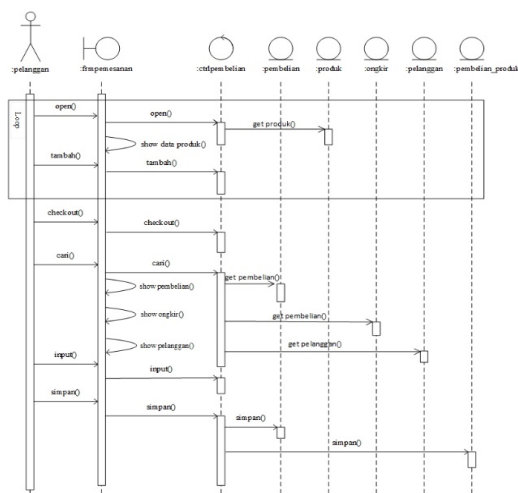
Gambar 10. Sequence Diagram Input Produk (Admin)

Rancangan Layar Tampilan Master Produk (Gambar 11) menampilkan rancangan layar master produk berdasarkan elemen dari objek pada tampilan yang digunakan untuk menambah data menghapus data atau mengubah data produk.



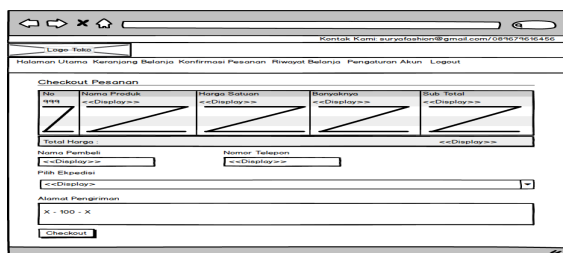
Gambar 11. Rancangan Layar Tampilan Master Produk (Admin)

Sequence Diagram Transaksi Pemesanan (Gambar 12) menjelaskan tentang alur sequence diagram pada tampilan pemesanan pelanggan.



Gambar 12. Sequence Diagram Transaksi Pemesanan (Pelanggan)

Rancangan Layar Tampilan Transaksi Pemesanan (Gambar 13) menampilkan rancangan layar transaksi pemesanan berdasarkan elemen dari objek pada tampilan yang digunakan untuk melakukan pemesanan.



Gambar 13. Rancangan Layar Tampilan Transaksi Pemesanan (Pelanggan)

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan pada Toko Surya Fashion, maka dapat disimpulkan:

- 1) Dengan dibuatkannya e-commerce ini, pelanggan bisa melihat produk apa saja yang dijual tanpa harus datang ke toko untuk melihat produk.
- 2) Dengan dibuatkannya e-commerce ini, pelanggan bisa melakukan pemesanan produk tanpa harus datang ke toko untuk melakukan pemesanan produk.
- 3) Dengan dibuatkannya e-commerce ini, pelanggan bisa melakukan pembayaran melalui transfer tanpa harus datang ke

toko untuk melakukan pembayaran.

- 4) Dengan dibuatkannya e-commerce ini, pemilik atau bagian penjualan bisa langsung melihat stok produk yang tersedia.
- 5) Dengan dibuatkannya e-commerce ini, pelanggan dapat mengetahui informasi nomor resi pengiriman yang sudah dalam proses pengiriman oleh ekspedisi.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ahmadi dan Hermawan, "E-Business & E-Commerce", Yogyakarta, Andi, 2013.
- [2] Danang Sigit Prasetya. "Analisa dan Rancangan E-commerce pada PT. Cipta Sutajaya Mulya", Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur, Jakarta, Indonesia, 2015.
- [3] Ahmad Faiz Assifudin. "Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dengan Metodologi Berorientasi Obyek Pada Toko Luhana", Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur, Jakarta, Indonesia, 2018.
- [4] Rosa. A.S., dan Shalahuddin. M. "Modul Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi", Bandung, Modula, 2013.
- [5] Hamim Tohari, "Analisis Serta Perancangan Sistem Informasi Melalui Pendekatan UML", Yogyakarta, Andi Offset, 2014.