

SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA DISTRO RVL.APPAREL BERBASIS E-COMMERCE DALAM PENINGKATAN PENJUALAN DAN PROMOSI

Tonny Andriawan¹⁾, Samsinar²⁾

¹Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur
^{1,2}Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan 12260
E-mail : andriawantony@gmail.com¹⁾, samsinar@budiluhur.ac.id²⁾

Abstrak

Perkembangan teknologi internet di dunia perdagangan atau yang lebih dikenal dengan istilah e-commerce merupakan suatu kesempatan besar yang bermanfaat. E-commerce tidak hanya menyerdehanakan proses sistem informasi penjualan dari yang manual menjadi terkomputerisasi, tetapi juga mengubah interaksi pemesanan, pembayaran, dan bahkan melihat produk dan dapat mengetahui history transaksi kapanpun dan dimanapun. Pada proses implementasi rancangan e-commerce ini, penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP(Personal Home Page) dan database MySQL. Dalam membuat analisa dan rancangan e-commerce ini, penulis memulai dengan pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan survei. Berdasarkan proses bisnis sistem berjalan yang penulis dapatkan dalam pengumpulan data. Analisis yang penulis lakukan untuk mengetahui kelemahan dan indentifikasi kebutuhan menggunakan Fishbone Diagram dan tools yang digunakan dalam menganalisis dan merancang sistem e-commerce ini menggunakan Unified Modeling Language (UML). Hasil dari penelitian ini adalah sebuah system penjualan yang berbasis e-commerce yang diharapkan dapat membantu peningkatan penjualan dan promosi.

Kata kunci: sistem informasi e-commerce, Penjualan, E-Commerce, Distro Rvl.Apparel.

1. PENDAHULUAN

Saat ini Teknologi Informasi mengalami perkembangan yang sangat begitu cepat, seiring dengan kebutuhan manusia yang terus bertambah. Saat ini, masyarakat dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan zaman salah satunya yaitu memahami teknologi, tetapi jika masyarakat tidak dapat mengikuti perkembangan teknologi, maka dapat dipastikan akan menjadi orang yang terbelakang. E-Commerce (Elektronik Commerce) atau bisa disebut dengan perdangan elektronik pembelian adalah salah satu aktifitas penjualan, pemasaran dan jasa melalui internet dan jaringan computer yang sekarang biasa disebut belanja online. Rvl.Apparel merupakan brand apparel local indonesia yang bergerak di bidang penjualan pakaian.

Tujuan penulisan ini adalah untuk distro Rvl.Apparel meningkatkan bisnis penjualannya yaitu dengan E-Commerce. E-Commerce adalah transaksi perdagangan antara penjual dan pembeli menggunakan media internet.

Dalam pembuatan rancangan sistem ini kami mempelajari bahwa sistem adalah rangkaian dari beberapa komponen-komponen yang saling berhubungan dan berinteraksi untuk mencapai sebuah tujuan yang sama [1]. Sedangkan perdagangan elektronik (*electronic commerce*), disingkat EC, atau (*e-commerce*) mencakup proses pembelian, penjualan, pembayaran atau pertukaran

produk, pelayanan atau informasi melewati jaringan komputer, termasuk internet. Beberapa orang memandang istilah perdagangan (*e-commerce*) untuk menjelaskan proses transaksi yang dapat dilakukan antar mitra bisnis [2].

Dikatakan bahwa distro sendiri berasal dari kata distribution store yang bisa diartikan sebagai toko yang khusus mendistribusikan produk dari suatu komunitas. Sedangkan clothing company adalah istilah yang digunakan untuk perusahaan yang memproduksi pakaian jadi dibawah brand mereka sendiri. Jadi dapat disimpulkan bahwa distro merupakan outlet atau toko sebagai jalur distribusi dari produk-produk *clothing company* dari suatu komunitas. Sedangkan penjualan adalah konsep lugas yang diantaranya berupa usaha membujuk pelanggan untuk membeli sebuah produk [3].

Pada penulisan ini penulis juga mempelajari dari beberapa penelitian yang telah dilakukan, pertama pada penelitian [4] perancangan *website e-commerce* yang bertujuan untuk menyediakan fitur kegiatan transaksi yaitu pengimputan order, pencetakan dan penyerahan faktur serta pendistribusian pakaian untuk mempermudah dalam pembuatan laporan yang dibutuhkan.

Kemudian juga telah dilakukan penelitian [5] berawal dari masalah pada pemasaran distro yang tidak maksimum, maka dikembangkan sebuah aplikasi penjualan pada distro Dlapak Street Wear. Bertujuan untuk membantu memperluas jaringan

promosi, membantu pelanggan yang berasal dari luar kota agar tetap bisa berbelanja dan memaksimalkan pemasaran produk. Penelitian tersebut menerapkan teori analisis sistem dengan pendekatan berorientasi obyek dan pengujian dengan metode ISO 9126.

Adapula penelitian [6] yang telah dilakukan pada tata distro yang bertujuan untuk memudahkan pengelolaan, penjualan dan promosi. Dengan maksud agar promosi yang dilakukan lahir dengan konsep yang mudah dan menarik agar minat konsumen dan masyarakat tetap tinggi, juga mempermudah pembeli. Harapan dari penelitian tersebut adalah terciptanya sarana pemasaran yang lebih efektif dari sistem yang sudah ada sebelumnya sehingga memenuhi target utama yaitu peningkatan omset penjualan dan permasalahan, Promosi yang hanya mengandalkan media instagram saja. Sehingga, banyak stock lama yang kurang diminati oleh customer karena kurangnya media promosi yang membantu untuk memperluas informasi tentang Rvl.Apparel, belum terdapatnya informasi yang berkaitan RvLApparel pada Instagram sebelumnya. Tujuan Memberikan kemudahan Customer dalam menerima informasi terbaru dari Rvl.Apparel.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Identifikasi

Dalam menemukan masalah penelitian, terlebih dahulu dilakukan kegiatan berpikir dan merenung guna memperoleh gagasan, ide dan motivasi untuk melakukan suatu penelitian. Dalam proses berfikir dilakukan pengamatan atau survei mengenai subjek dan objek dari masalah yang terjadi disuatu tempat. Setelah itu, dilakukan identifikasi terhadap suatu masalah dengan cara, antara lain:

- a. Mengurangi berbagai pertanyaan tentang judul tertentu, yaitu kebutuhan informasi. Hal ini dimaksudkan untuk memperoleh gambaran secara utuh tentang suatu masalah. Dengan bertanya, maka dapat memperoleh jawaban sementara tentang masalah-masalah yang terkait dengan kebutuhan informasi. Dengan demikian pertanyaan dapat membuka wawasan terhadap masalah yang menjadi perhatian untuk diteliti.
- b. Menampilkan indikasi terjadinya masalah penulis penelitian yang bisa dikaitkan dengan kebutuhan informasi. Hal ini bermaksud untuk menemukan gejala, variable dan indikator yang dibahas dari suatu masalah.
- c. Merumuskan masalah di suatu kalimat dapat mewakili dan mendeskripsikan penelitian yang ingin diteliti. Perumusan masalah dilakukan dengan cara

menggabungkan antara fokus masalah penelitian dengan teori sebelumnya yang berkaitan. Hasil akhir dari perumusan masalah ini diwujudkan dalam judul penelitian.

2.2. Metode Pengumpulan Data

Metodologi pengumpulan data merupakan langkah yang penting dalam penulisan penelitian. Data yang terkumpul akan digunakan sebagai bahan analisis dan pengujian hipotesis yang telah dirumuskan. Pengumpulan data harus dilakukan dengan sistematis, terarah dan sesuai dengan masalah dalam penulisan penelitian.

Metodologi pengumpulan data untuk membuat rancangan *E-Commerce* adalah teknik yang bisa digunakan oleh penulis untuk mendapatkan data yang sesuai dan akurat. Sehingga bisa menciptakan rancangan yang berkualitas yang sesuai dengan keinginan pengguna.

Dalam penulisan penelitian ini diperlukan data yang objektif, untuk memperoleh data sebagai bahan pembahasan perlu diadakan penelitian. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data atau materi penulisan adalah dengan Metode pengumpulan data yaitu mendapatkan data dengan cara:

a. Pengamatan (Observasi)

Penulis mengumpulkan data dengan cara mengamati langsung tempat riset. Serta dengan tujuan mengetahui peninjauan ke lokasi penelitian. Serta penulis dapat mengetahui dengan jelas bagaimana cara kerja dari sistem Penjualan pada Distro Rvl.Apparel.

b. Wawancara (*Interview*)

Mengumpulkan data yang dibutuhkan dengan cara mewawancarai dengan beberapa staf yang menjadi pembimbing untuk penulis. Menganalisa sistem berjalan serta untuk mendapatkan data langsung dari sumber dengan cara tanya jawab, dan dari informasi hasil wawancara diharapkan dapat dipertanggung jawabkan atas pernyataan yang diajukan.

c. Survei

Pada tahapan ini, penulis membuat kuisisioner kepada customer dan pemilik Distro Rvl.Apparel untuk mendapatkan data dan rancangan sistem yang dibutuhkan oleh pemilik Distro Rvl.Apparel. Penulis membuat kuisisioner untuk kemudian diberikan kepada koresponden yang berhubungan dengan riset yang penulis lakukan yaitu kepada pemilik, customer dan pemilik. Hasil dari contoh dari kuisisioner penulis cantumkan pada bab perancangan.

d. Tinjauan Kepustakaan

Penulis menggunakan banyak sumber bacaan, baik buku ilmiah, catatan semasa kuliah terutama yang berhubungan dengan topik penulisan ini serta juga dilakukan kunjungan ke perpustakaan guna melihat teori-teori yang tersedia di perpustakaan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Organisasi

Rvl.Apparel merupakan salah satu Distro Lokal Asli Indonesia yang didirikan pada tahun 2016-an dan berada di Jln.Panti Asuhan No.55 Rt.08 / Rw.05 Jurangmangu Barat Pondok Aren Tangerang Selatan.

Rvl.Apparel kurang lebih sudah berdiri selama 2 tahun 7 Bulan. Berawal dari owner yaitu Rivaldi Komarullah yang mempunyai ide kreative untuk mengekspresikan kegemaran dengan grafis dan langsung meluapkan ide kreatifenya sendiri dengan membuat apparel sendiri dengan nama Rvl.Apparel (Rival Apparel) itu nama owner yang di pakai sebagai nama distro apparelnya. Berikut adalah struktur organisasi dari Rvl.Apparel yang ada pada gambar 1 dibawah.

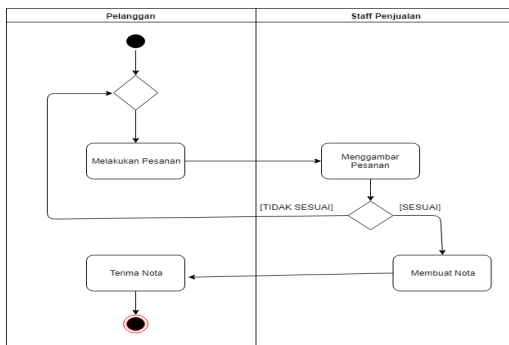
Gambar 1. Struktur Organisasi Distro Rvl.apparel

3.2. Proses Bisnis Sistem Berjalan

Berikut merupakan urutan *activity diagram* yang berjalan:

a. Penjualan Barang

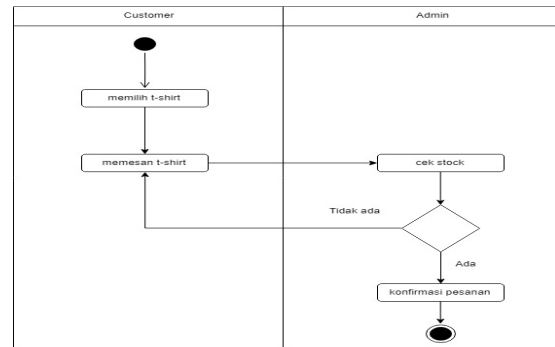
Berikut adalah *activity diagram* penjualan barang yang terdapat pada gambar 2 dibawah. Pada *activity diagram* tersebut pelanggan melakukan pemesanan dan *staff* menggambar pesanan. Apabila pesanan sesuai maka *staff* akan membuat nota dan diserahkan kepada pelanggan. Namun apabila tidak sesuai pelanggan akan me-request ulang pesanan.



Gambar 2. Activity Diagram Penjualan Barang

b. Pemesanan produk

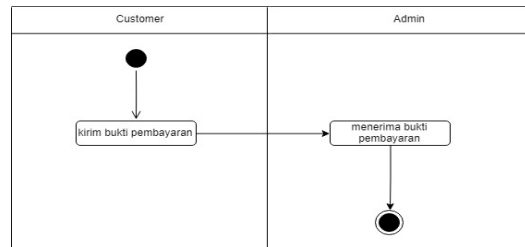
Berikut adalah *activity diagram* pemesanan produk yang dapat dilihat pada gambar 3 dibawah. Pada *activity diagram* dibawah customer memilih t-shirt dan melakukan pemesanan kepada admin. Apabila saat admin cek stok tersedia, admin akan mengkonfirmasi pesanan namun bila tidak tersedia admin konfirmasi ke customer untuk pemesanan ulang.



Gambar 3. Activity Diagram Pemesanan produk

c. Konfirmasi Pembayaran

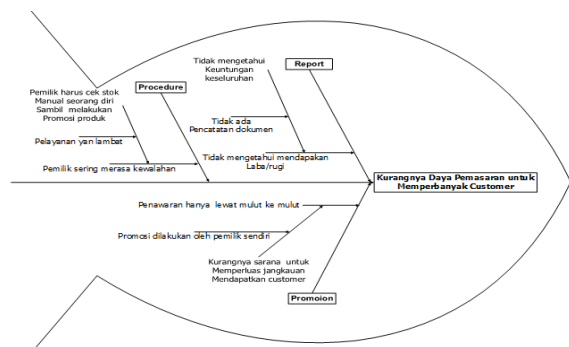
Berikut adalah *activity diagram* konfirmasi pembayaran yang terdapat pada gambar 4 dibawah. Pada *activity diagram* dibawah terjadi aktivitas yaoti customer yang mengirimkan bukti pembayaran setelah melakukan pembayaran tentunya dan akan diterima oleh admin.



Gambar 4. Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran

3.3. Analisa Masalah

Berikut merupakan analisa pemasalahan yang penulis lakukan menggunakan *Fishbone Diagram* pada Distro Rvl.Apparel yang tergambarakan pada gambar 5 dibawah.



Gambar 5. Fishbone Diagram

Uraian Masalah :

- a) Kurangnya daya promosi yang hanya mengandalkan dari mulut kemulut dan follower instagram saja masih ada sebagian stock *T-Shirt* yang belum habis terjual:
- b) Proses promosi pada Distro Rvl.Apparel ini belum terealisasi dengan sempurna karena belum mempunyai sarana media yang tepat untuk mempromosikan produk yang menjadikan proses promosi lambat, sehingga penawaran produk kurang optimal kepada customer.
- c) Pengetahuan informasi produk admin Distro Rvl.Apparel belum dapat memberikan informasi yang tepat kepada customer, sehingga admin tidak bias mengeksplor untuk mempromosikan produknya(c)

3.4. Analisa Sistem Usulan

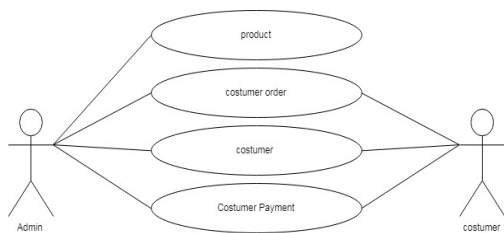
a. Identifikasi Kebutuhan

Berdasarkan analisis sebelumnya yang dilakukan pada Distro Rvl.Apparel, maka penulis mengidentifikasi kebutuhan diantaranya adalah data product, data customer, customer order, customer payment, Delivery Order, Surat Jalan, Laporan Penjualan, Laporan Pembayaran, Laporan Pengiriman, Laporan Retur dan Laporan Rekapitulasi Produk Terlaris.

b. Use Case Diagram

(1) Use Case Diagram Master

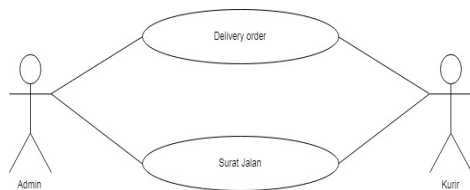
Pada use case diagram master ini terdapat use case product, customer order, customer dan customer payment yang dapat dilihat pada gambar 6 dibawah.



Gambar 6. Use Case Diagram Master

(2) Use Case Diagram Transaksi

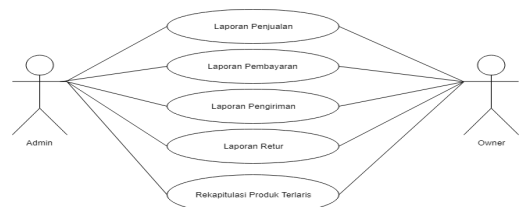
Pada use case diagram transaksi ini terdapat use case delivery order dan surat jalan yang dapat dilihat pada gambar 7 dibawah.



Gambar 7. Use Case Diagram Transaksi

(3) Use Case Diagram Laporan

Pada use case diagram laporan ini terdapat use case laporan pesanan, laporan pembayaran, laporan pengiriman, laporan retur dan laporan reputasi produk teratas yang dapat dilihat pada gambar 8 dibawah.

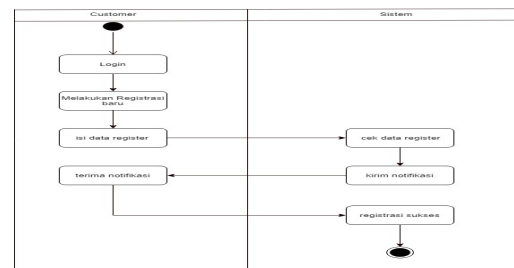


Gambar 8. Use Case Diagram Laporan

c. Activity Diagram Usulan

1) Proses Registrasi Customer

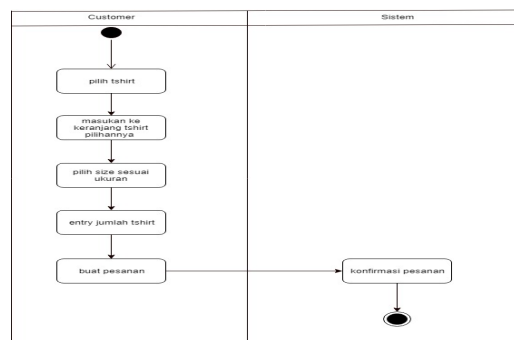
Setiap customer yang ingin berbelanja terlebih dahulu melakukan register. Dari proses register akan di cek oleh sistem dan data pendaftaran harus valid kemudian sistem akan mengirimkan notifikasi ke customer bahwa customer telah sukses register. yang dapat dilihat pada gambar 9 dibawah.



Gambar 9. Activity Diagram Registrasi Customer

2) Activity Diagram Pemesanan Produk

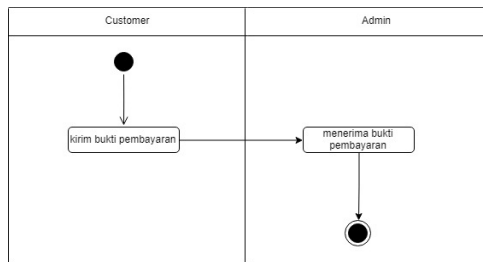
Customer memilih produk yang diinginkan lalu memasukkannya produk pilihannya ke keranjang belanja beserta jumlah produk dan size yang dipesan, lalu melakukan input data pribadi. Ketika pesanan berhasil, sistem akan mengirimkan notifikasi pemesanan produk yang dapat dilihat pada gambar 10 dibawah.



Gambar 10. Activity Diagram Usulan Pemesanan Produk

3) Activity Diagram Usulan Konfirmasi Pembayaran

Setelah customer melakukan pembayaran, langsung mengirim bukti transfer kepada admin via whatsapp yang dapat dilihat pada gambar 11 dibawah.

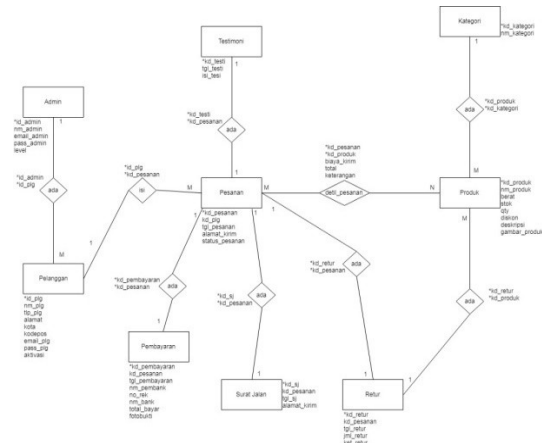


Gambar 11. Activity Diagram Usulan Konfirmasi Pembayaran

2.1. Model Data

a. Entity Relationship Diagram

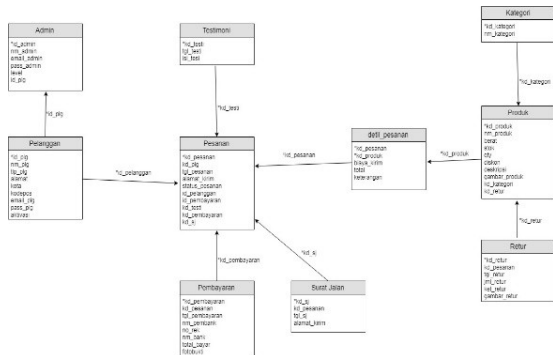
Berikut pada gambar 12 dibawah adalah entity relationship diagram (ERD) yang penulis rancang.



Gambar 12. Entity Relationship Diagram

b. Logical Record Structure

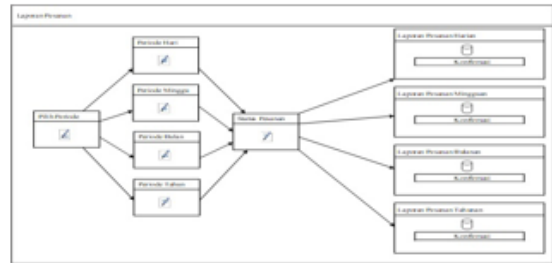
Berikut pada gambar 13 adalah Logical Record Structure (LRS) yang penulis rancang.



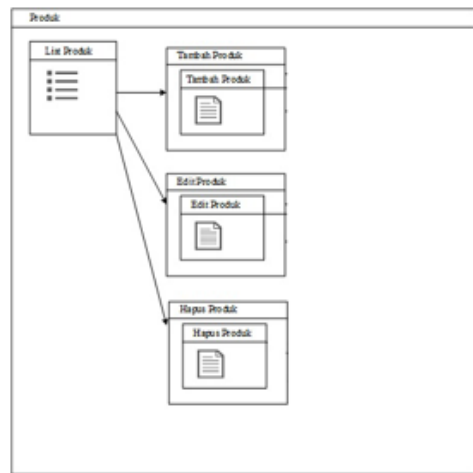
Gambar 13. Logical Record Structured

c. Permodelan Aplikasi WebDynamic

Berikut adalah penggambaran dari permodelan aplikasi web dynamic yang dapat dilihat dari gambar 14 dibawah.



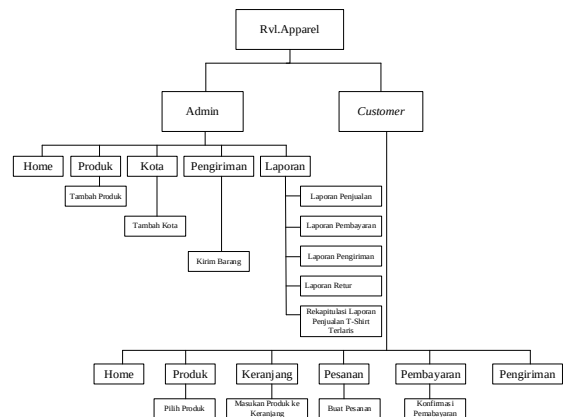
b) Halaman Produk



Gambar 14. Permodelan Aplikasi Web Dynamic

3.5. Struktur Menu

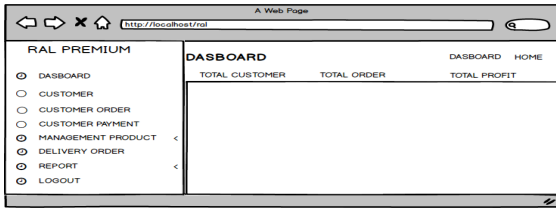
Berikut adalah struktur menu dari rancangan sistem yang penulis rancang yang bisa dilihat di gambar 15 dibawah.



Gambar 15. Struktur Menu

3.6. Rancangan Form

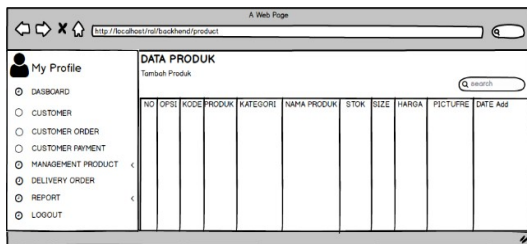
a. Rancangan Layar Admin



Gambar 16. Rancangan Layar Admin

Gambar 16 diatas merupakan rancangan layar admin yang didalamnya terdapat field yang bertujuan untuk admin melakukan aktifitas webnya seperti ada customer order yang berisi seluruh customer yang sudah berbelanja di toko onlinenya, ada product untuk admin mengupdate segala produk jualannya yang terbaru, customer payment berisi data customer yang tercatat sudah melakukan pembayaran atau belum dan delivery order berisi data produk yang sudah dikirim ke para customer.

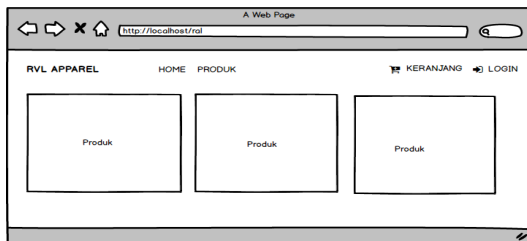
b. Rancangan Layar Daftar Produk



Gambar 17. Rancangan Layar Daftar Produk

Gambar 17 diatas merupakan rancangan layar daftar produk yang didalamnya terdapat kolom-kolom berisi data produk yang telah diisikan oleh admin.

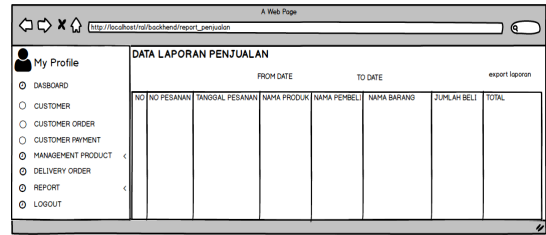
c. Rancangan Layar Beranda Customer



Gambar 18. Rancangan Layar Beranda Customer

Gambar 18 diatas menunjukkan rancangan layar beranda customer yang berisikan tampilan produk-produk yang dijual.

d. Rancangan Layar Laporan Penjualan



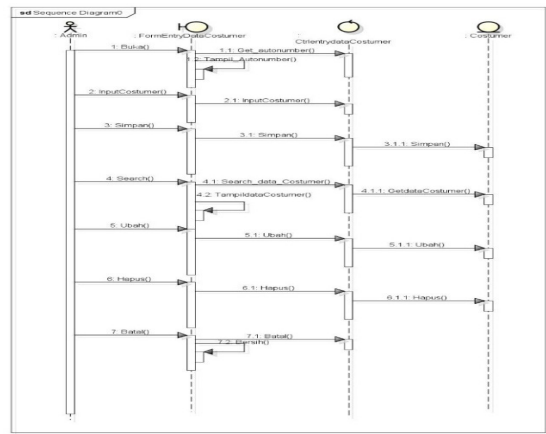
Gambar 19. Rancangan Layar Laporan Penjualan

Gambar 19 diatas menunjukkan rancangan layar laporan penjualan yang telah terjadi selama parameter yang telah ditentukan.

3.7. Sequence Diagram

a. Customer

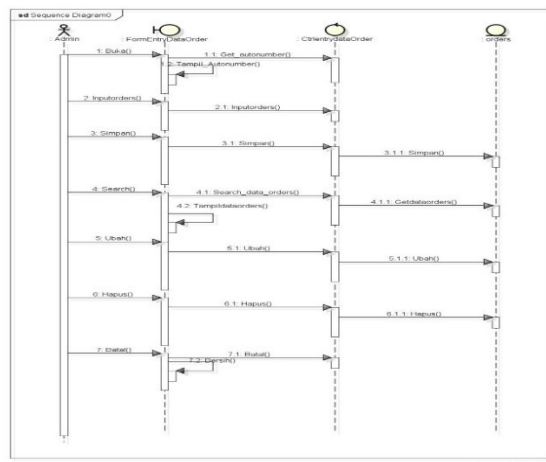
Sequence diagram customer bisa dilihat pada gambar 20 dibawah.



Gambar 20. Sequence Diagram Customer

b. Order Produk

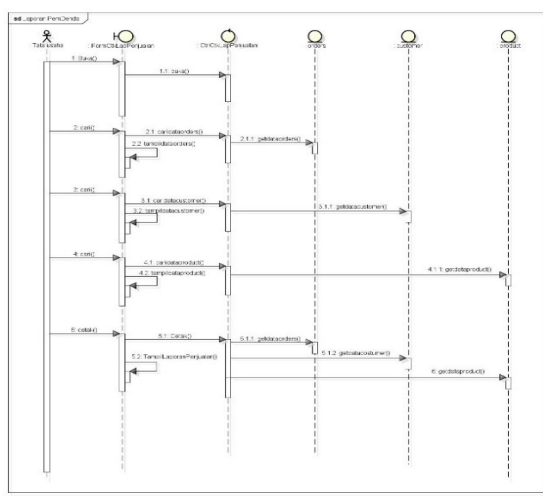
Sequence diagram order produk bisa dilihat pada gambar 21 dibawah.



Gambar 21. Sequence Diagram Order Produk

c. Sequence Diagram Laporan Penjualan

Sequence diagram laporan penjualan bisa dilihat pada gambar 22 dibawah.



Gambar 22. Sequence Diagram Laporan Penjualan

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian penulis selama melakukan riset pada Distro Rvl.Apparel, maka penulis dapat mengambil kesimpulan:

- a. Distro Rvl.Apparel memiliki stok produk catalog lama yang masih tersimpan di gudang serta *display* dan tidak terjual, untuk bisa memasarkan produk catalog lama tersebut, salah satu cara adalah dengan menggunakan *E-Commerce*.
- b. Penjualan produk catalog pada Distro Rvl.Apparel mempunyai promosi tertentu, untuk merealisasikan informasi promosi yang belum optimal, dengan menggunakan rancangan *E-Commerce* ini, semua informasi produk yang memiliki promosi bisa direalisasikan secara *online*.
- c. Pelayanan lambat karena informasi produk susah untuk dicari, dengan melalui *E-Commerce*, maka akan ditampilkan informasi produk yang akan dipesan oleh customer, staf penjualan menjadi lebih mudah dalam mencari informasi produk sesuai dengan yang ingin dipesan oleh customer, sehingga pelayanan menjadi lebih cepat.

5. DAFTAR PUSTAKA

[1] Romney and Steinbart, "Accounting Information System", England, Pearson Education Limited, 2015.

[2] E. Turban, David K. J. Lee, Dan T. Liang. D. Turban., "Electronic Commerce: A Managerial and Social Networks Perspective", 8th Edition, Springer, 2015.

[3] Erwin, "Teori Distro", Jakarta, Sadsocnic Labs Media, 2007.

[4] Erfian Junianto, "Perancangan Website Cloth Pada CV. Hendri Jaya.", Universitas BSI Bandung, Program Studi Sistem Informasi, Bandung, Indonesia, 2012.

[5] Diki S. dan Sukisno, "Sistem Penjualan Berbasis E-Commerce Menggunakan Metode Objek Oriented Pada Distro Dlapak Street Wear", Jurnal Sistem Informasi(JSiI), Universitas Serang Raya, Vol. 4, Hal. 5-8, e-ISSN:2581-2181(Online), p-ISSN:2406-7768(Printed), Agustus 2017.

[6] Rulia P. H, Indah U. W., Dan Bambang E. P, "Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan". Indonesian Jurnal on Computer Science (IJCSS)-Speed-FTI UNSA. Hal 1-8, ISSN: 1979-9330(Print)- 2088-0154(Online) – 2088-0162(CDROM), 2017.