

ANALISA DAN RANCANGAN E-COMMERCE PADA RAP JAYA COLLECTION

Karmila Rahmawati Fazrin¹⁾, Ady Widjaja²⁾

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

Abstrak

Terbatasnya jangkauan pemasaran produk dan kurang efisiennya komunikasi dengan pelanggan menyebabkan RAP JAYA COLLECTION tidak mencapai target penjualan yang maksimal. Adanya penerapan sistem e-commerce dalam penjualan produk dapat menambah komunikasi antara pelanggan dengan Rap Jaya Collection secara online tanpa batas waktu dan tempat. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat Analisa Dan Rancangan e-commerce Pada Toko RAP JAYA COLLECTION, yang merupakan sarana penjualan produk Retail. Dalam penelitian ini, Toko RAP JAYA COLLECTION yang merupakan sebuah badan usaha yang bergerak dibidang penjualan Pakaian, Tas, Sepatu berbagai model yang beralamat di pinggir Jalan Invres 09, Larangan Kota Tangerang. e-commerce ini berhasil dibuat untuk menambah komunikasi dengan pelanggan, menghemat waktu serta biaya dibandingkan dengan pemesanan secara langsung datang ke toko, dan pembeli dapat melihat katalog produk secara lengkap dan jelas yang dapat langsung dilihat di halaman website berbasis e-commerce ini.

Kata kunci: Analisa dan Rancangan. E-Commerce, Bisnis Retail.

1. PENDAHULUAN

Bisnis penjualan retail sekarang ini memang semakin berkembang terutama di kota Tangerang, ini terbukti dengan semakin banyaknya muncul persaingan yang menjual berbagai jenis model pakaian, tas dan sepatu. Toko Rap Jaya Collection merupakan salah satu toko retail yang menjual baju, sepatu dan tas kepada pelanggannya. Toko ini mengharapakan dapat memperoleh keuntungan maksimal melalui teknologi internet. Melalui koneksi internet yang aktif 24 jam akan menambah komunikasi dan cepat merespon interaksi pelanggan yang dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja. Rancangan ini juga harus interaktif sehingga pelanggan dapat berperan secara aktif.

2. STUDI LITERATUR

2.1. Pengertian

Electronic Commerce adalah penjualan atau pembelian barang atau jasa, antara yang lain, pemerintah, dan masyarakat atau organisasi swasta lainnya, yang dilakukan melewati komputer pada internet [1].

Sistem adalah sekumpulan atau himpunan dari unsur atau variable yang saling terkait, saling berinteraksi, serta saling tergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan. Selain itu, sistem juga bisa disebut sebagai sekumpulan obyek-obyek yang saling berhubungan dan berinteraksi, serta hubungan antara objek bisa dilihat sebagai satu kesatuan yang dirancang untuk mencapai satu tujuan yang telah ditentukan [2].

Informasi adalah data yang sudah diproses sedemikian rupa, sehingga memiliki arti yang lebih bermanfaat bagi penggunanya. Sumber dari informasi adalah sebuah data. Data fakta atau kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang memiliki arti yang berbeda [3].

My SQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau dikenal DBMS (database management sistem). My SQL adalah Relation Database Management Sistem (RDBMS). My SQL merupakan turunan salah satu konsep utama dalam database sejak lama, yaitu SQL (Structured Query Language). SQL adalah sebuah konsep pengoperasian database, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis.[4].

2.2. Penelitian Sebelumnya

Dalam penelitian ini, meninjau studi sebelumnya yang ada dan dapatkan. Studi sebelumnya yang ada adalah seperti sebagai berikut:

Naskah publikasi berjudul: Analisa dan Rancangan E-Commerce pada PT. Cipta Sutanaya Jaya. Disusun oleh Danang Sigit Prasetya dengan NIM : 0912511821 program studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur Jakarta 2015. Melalui naskah ini, mengambil analisis Fishbone (Diagram Tulang Ikan) Pada diagram ini digunakan untuk membantu tim dalam

mengkategorikan banyaknya potensi penyebab masalah atau isu-isu dalam cara yang tertib dan dalam mengidentifikasi akar penyebabnya. Diagram ini memiliki kelebihan dalam menampung kategori yang muncul. Perancangan sistem yang digunakan terbagi menjadi tiga bagian, yaitu: perancangan proses, perancangan basis data dan perancangan antar muka (interface). Perancangan sistem yang digunakan terbagi menjadi tiga bagian, yaitu: perancangan proses, perancangan basis data dan perancangan antar muka (interface) [5].

Naskah publikasi berjudul: Rancang Bangun sistem E Commerce Cake and Bakery pada CV. Al Rusdak yang Disusun oleh Muh Mudrikul Falaq dengan NIM : 107093003149 Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta 2014. Melalui naskah ini memanfaatkan program aplikasi E Commerce sehingga memperluas pemasaran, memperjelas penjualan produk yang bisa diakses dimana saja sehingga menjadi lebih cepat dan akurat [6].

Metode yang digunakan adalah Berorientasi Objek serta Tool yang dipakai dalam perancangan sistem ini menggunakan UML (Unified Modeling Language), dan dibangun dengan PHP dengan tampilan Interface yang dinamis.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Metode Pengumpulan Data

Menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu :

a. Wawancara

Mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pemilik dan semua staff yang bersangkutan dengan Sistem Penjualan pada Rap Jaya Collection, untuk memperoleh data dan informasi yang akurat.

b. Observasi

Merupakan teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang berkaitan dengan Sistem Penjualan Tunai pada Rap Jaya Collection.

c. Teknik Dokumentasi

Metode pengumpulan data melalui sekumpulan berkas yakni mencari data mengenai hal-hal berupa catatan, transkrip, buku, dan sebagainya.

d. Literatur

Metode untuk mencari informasi data yang berhubungan dengan penelitian orang lain, tinjauan, ringkasan, kritikan, dan tulisan-tulisan serupa mengenai hal-hal yang tidak langsung disaksikan atau dialami sendiri.

e. Kuisioner

Metode pengumpulan informasi yang memungkinkan untuk mempelajari bagaimana perilaku, sikap-sikap, keyakinan, serta karakteristik beberapa orang utama yang dapat terpengaruh oleh sistem yang diajukan atau oleh sistem yang telah ada. Dengan menggunakan metode kuesioner, berupaya mencari apa yang ditemukan dalam wawancara, selain itu juga untuk menentukan seberapa luas dan seberapa terbatasnya sentimen yang diekspresikan dalam suatu wawancara.

3.2. Teknik Analisa Data

Teknik analisa data yang digunakan dalam melakukan penelitian ini yaitu dengan menggunakan Fishbone untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan.

Diagram ini digunakan untuk mengkategorikan banyaknya potensi penyebab masalah atau isu-isu dalam cara yang tertib dan dalam mengidentifikasi akar penyebab. Diagram ini memiliki kelebihan dalam menampung kategori yang muncul. Diagram ini dapat membantu mengeksplorasi secara lebih menyeluruh dari masalah-masalah serta di belakang masalah yang akan mengarah pada solusi yang lebih kuat.

3.3. Metodologi Perancangan Sistem

Dalam melakukan metode ini, ada beberapa alat bantu yang digunakan. Alat bantu tersebut adalah Unified Modelling Language (UML) dan model data konseptual.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Proses Bisnis Sistem Berjalan

a. Proses Penjualan

Proses bisnis dari toko Rap Jaya Collection diawali dengan pelanggan datang ke toko, kemudian mencari produk yang akan dibeli dengan melihat-lihat dan memutuskan produk yang ada pada Rap Jaya Collection untuk di beli lalu diberikan kepada bagian penjualan Rap Jaya Collection, selanjutnya bagian penjualan mengecek ketersediaan produk apabila ada lanjut ke proses pembayaran, lalu apabila produk habis pelanggan dapat memilih produk kembali.

b. Proses Pembayaran

Bagian Penjualan membuat nota dan mengkonfirmasi harga pembayaran kepada pelanggan, setelah itu pelanggan menerima konfirmasi dan membayar sesuai harga produk, lalu bagian penjualan mengambil uang dan memberikan nota serta produk kepada

pelanggan. Selanjutnya pelanggan menerima nota dan produk tersebut.

c. Proses Laporan

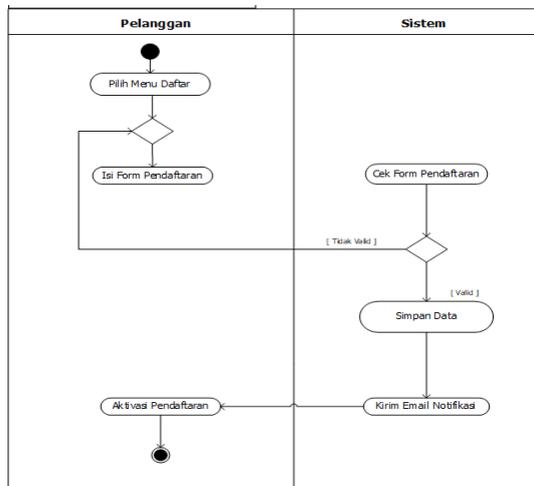
Setiap satu bulan sekali bagian penjualan membuat laporan berdasarkan nota. Kemudian diserahkan kepada atasan.

4.2. Proses Bisnis Sistem Usulan

Proses promosi produk yang masih dilakukan oleh pemilik membuat sistem *E-Commerce* yang dapat digunakan secara online dan real time. Sistem ini dapat mempermudah semua pihak sehingga dapat berinteraksi secara langsung dan menjadikan proses penjualan lebih efisien. Proses bisnis usulan yang disusun sebagai berikut:

a. Pendaftaran Pelanggan

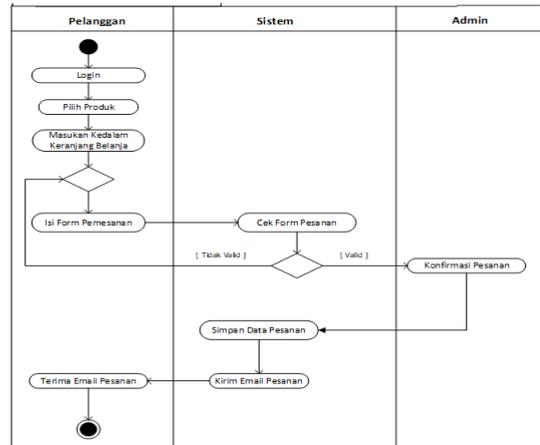
Bentuk gambar 1, calon pelanggan yang akan memesan produk harus mendaftar terlebih dahulu yaitu dengan memilih menu daftar. Kemudian pelanggan mengisi form pendaftaran. Lalu pelanggan memilih tombol simpan, maka sistem akan menyimpan data calon pelanggan dan calon pelanggan akan mendapatkan notifikasi email untuk mengaktifkan pendaftarannya dan menjadi pelanggan Rap Jaya Collection.



Gambar 1. Activity Diagram Pendaftaran Pelanggan

b. Proses Pemesanan

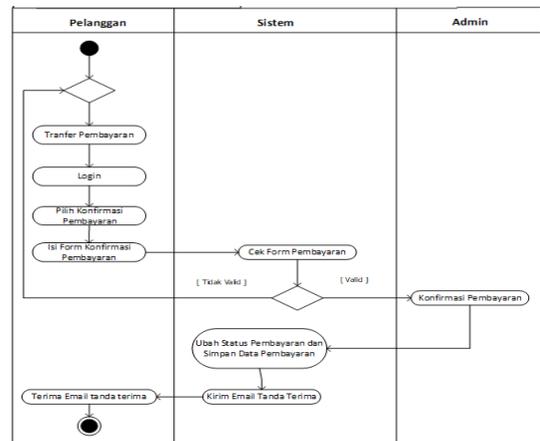
Pelanggan harus melakukan login jika ingin memesan produk. Lalu pelanggan memilih produk yang diinginkan dengan memasukan kedalam keranjang belanja. Lalu pelanggan melakukan checkout dan mengisi form pesanan dan pelanggan dapat mengubah jumlah produk di form pesanan, valid sistem langsung kirim notifikasi. Kemudian produksi baru akan dilakukan jika pelanggan sudah melakukan pembayaran dan melakukan konfirmasi pembayaran.



Gambar 2. Activity Diagram Proses Pemesanan

c. Konfirmasi Pembayaran

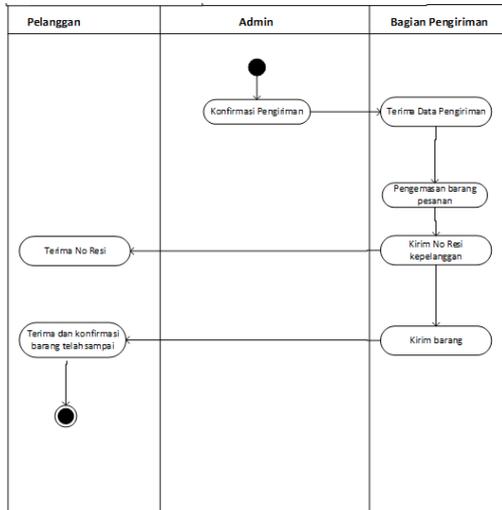
Apabila pembayaran sudah dilakukan pelanggan wajib login ke website dan memilih menu konfirmasi pembayaran dan isi form tersebut, kemudian admin akan mengecek apabila pembayaran sudah sesuai maka pembayaran serta membuat tanda terima bukti pembayaran, lalu tanda terima bukti pembayaran dikirim ke notifikasi pelanggan oleh sistem.



Gambar 3. Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran

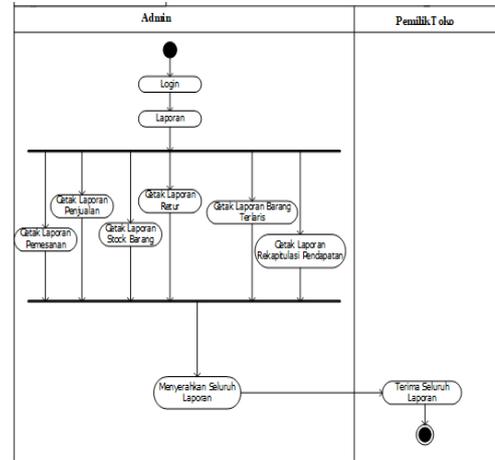
d. Proses Pengiriman

Apabila pembayaran telah dikonfirmasi oleh admin, lalu admin akan melakukan konfirmasi pengiriman. Kemudian sistem akan mengubah status pengiriman kemudian mengirimkan email kepada pelanggan bahwa produk telah dikirim oleh kurir.



Gambar 4. Activity Diagram Proses Pengiriman

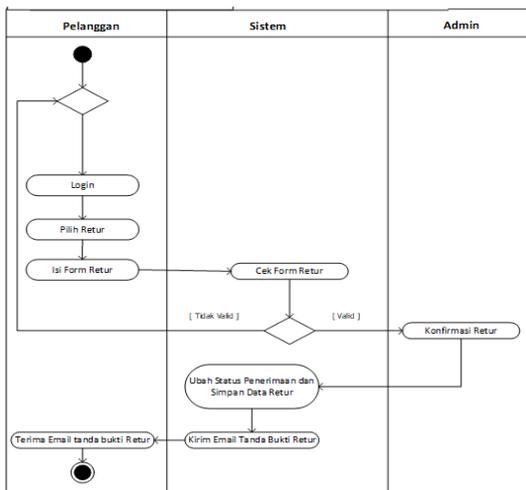
laporan produk terlaris dan laporan rekapitulasi penjualan.



Gambar 6. Activity Diagram Pembuatan Laporan

e. Konfirmasi Retur

Apabila produk yang dipesan sudah diterima pelanggan, akan tetapi terdapat kesalahan dalam proses pengiriman dan terjadi kerusakan pada produk pelanggan dapat melakukan retur dengan cara login ke website dan memilih menu retur dan mengisi form retur, kemudian akan dikonfirmasi oleh admin dan sistem otomatis merubah status penerimaan serta membuat tanda bukti retur dan pesanan baru. Lalu tanda bukti retur dikirim ke notifikasi pelanggan oleh sistem.

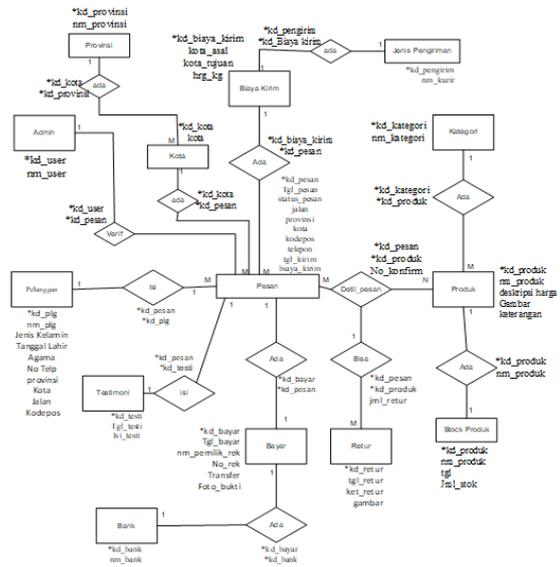


Gambar 5. Activity Diagram Konfirmasi Retur

4.3. Model Data

Dirancang untuk keperluan pengembangan sistem penjualan. Sebuah rancangan model data disajikan dalam bentuk sebagai berikut:

- a. Entity Relationship Diagram ERD dibuat untuk menggambarkan suatu database dengan diagram yang sederhana untuk memudahkan membuat sebuah database yang kompleks.



Gambar 7. Entity Relationship Diagram

f. Pembuatan Laporan

Pada gambar 6, bagian Penjualan dapat mencetak laporan di dalam menu admin. Laporan yang dapat dicetak berupa laporan pemesanan, laporan penjualan, laporan stock produk, laporan retur,

- b. Transformasi ERD ke LRS
Transformasi ERD ke LRS adalah hubungan untuk membentuk data-data dari Diagram yang menghubungkan Entitas ke suatu Logical Record Structure (LRS).

