

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BAJU DISTRO BERBASIS WEBSITE E-COMMERCE DI KOTA BATAM

Disusun oleh:

Saryono¹⁾, Hendra Yasminra, S.Kom.,M.Kom²⁾

Saryono@yahoo.com¹⁾ HendraYasminra@yahoo.com²⁾

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Batam,

Keywords: E-Commerce, Pemesanan, Penjualan.

Abstract

Analysis and design of information systems based distro shirt sales e-commerce website. Distributions to help and increase sales to make reservations online and provide information on the latest products that are sold to customers through the web page. The research method is done by two methods, namely, methods of data analysis and information system design. Methods of data analysis was done to find the information needed to research activities, analysis of the findings of the research, literature and identification system requirements. Results achieved that e-commerce system requires system-based sales e-commerce website, with their e-commerce website is expected to make it easier for both the Houses Online Distro manage sales transactions of products and customers in order the products by utilizing the Internet media so can work effectively and efficiently so that it can develop sales targets.

Keywords: E-Commerce, Booking, Sales.

I. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Toko penjualan baju distro merupakan sebuah toko yang bergerak di bidang industri pakaian, Toko penjualan baju distro menjual berbagai produk seperti pakaian, sandal, tas, sepatu dan juga produk *fashion* lainnya. Toko penjualan baju distro terletak di sebuah pusat pembelanjaan di kota Batam tempatnya berada di Perumahan Cendana Blok E 6 No 6 Tahap 5 Batam Centre .

Sistem penjualan di Toko penjualan baju distro saat ini masih dilakukan secara manual, hal ini akan mengakibatkan bila ada pembeli yang ingin melakukan transaksi pembelian barang harus datang ke toko langsung maupun hanya sekedar melihat produk pada Toko penjualan baju distro. Media

promosi yang digunakan di Toko penjualan baju distro saat ini sangat terbatas yaitu antara mulut ke mulut pembeli. hal ini mengakibatkan lambatnya dalam hal memberikan informasi mengenai produk yang ada di Toko penjualan baju distro. Karena belum memanfaatkan media internet, salah satu contohnya adalah belum adanya layanan *website* yang digunakan untuk media promosi tentu saja jangkauannya terbatas dan hanya sebagian calon pembeli saja yang mengetahuinya Toko penjualan baju distro. Hal ini yang menyebabkan calon pembeli harus mencari lagi alamat Toko penjualan baju distro untuk membeli produk yang di tawarkan Toko penjualan baju distro itu sendiri. Kendala lainnya adalah Toko penjualan baju distro mengalami kesulitan dalam mengelola data produk, dan pembuatan laporan baik laporan

produk maupun laporan penjualan.

Dari masalah tersebut maka dibuatlah “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Baju Distro Berbasis Website E-commerce”.

1.2 Batasan Masalah

Dari uraian latar belakang, dapat dikenali adanya beberapa masalah dalam penelitian antara lain :

1. Penulis hanya melakukan analisis dan perancangan sistem informasi penjualan baju distro berbasis *website e-commerce*.
2. Penulis hanya merancang sistem informasi penjualan baju distro berbasis *website e-commerce*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan hal tersebut maka pertanyaan yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana menganalisis sistem informasi penjualan baju distro berbasis *website e-commerce*?
2. Bagaiman membuat perancangan sistem informasi penjualan baju distro berbasis *website e-commerce*

1.4 Tujuan

Dari uraian latar belakang, dapat dikenali adanya beberapa masalah dalam penelitian antara lain :

1. Membuat analisa sistem informasi penjualan baju distro berbasis *website e-commerce*.
2. Membuat perancangan sistem informasi penjualan baju distro berbasis *website e-commerce*.

1.5 Manfaat

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan sistem informasi atau aplikasi penjualan baju distro berbasis *website e-commerce*.
2. Sebagai masukan dan pembenahan sistem yang sedang berjalan pada saat ini untuk membantu

meningkatkan pemanfaatan sistem informasi penjualan baju distro berbasis *website e-commerce* agar lebih efisien.

2. II LANDASANTEORI

2.1 Definisi Sistem Informasi

Definisi sistem adalah sekumpulan prosedur yang saling berkaitan dan saling berhubungan untuk melakukan suatu tugas bersama-sama. Secara garis besar, sebuah sistem informasi terdiri atas tiga komponen utama. Ketiga komponen tersebut mencakup software, hardware, dan brainware. Ketiga komponen ini saling berkaitan satu sama lain (I Putu Agus Eka Pratama ;2014:7)

informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang berguna dan berarti bagi yang menerimanya, informasi disebut juga data yang diproses atau data yang memiliki arti. (Yakub;2012:8),

2.2 Pengertian E-Commerce

I Putu Agus Eka Pratama (2015:2), perdagangan elektronik atau yang disebut juga *e-commerce*, adalah melalui adanya inisiatif untuk mengubah paradigma transaksi jual beli dan pembayaran dari cara konvensional kedalam bentuk digital elektronik berbasiskan komputer dan jaringan *internet*. Pandangan populer dari *E-commerce* adalah penggunaan *internet* dan komputer dengan *Browser Web* untuk membeli dan menjual produk.

Menurut Jony Wong (2010:33) pengertian dari *elektronik E-commerce* adalah pembelian, penjualan dan pemasaran barang serta jasa melalui sistem elektronik, seperti radio, televisi dan jaringan komputr atau *internet*.

2.3 Jenis E-Commerce

I Putu Agus Eka Pratama (2015:10), ada banyak cara untuk mengklasifikasi transaksi *E-commerce*. Salah satunya dengan melihat sifat peserta yang terlibat dalam transaksi *E-commerce*. Berdasarkan sifat penggunaannya, *E-commerce* dibagi menjadi 3 jenis.

1. *E-Commerce* bisnis ke

konsumen (B2C) melibatkan penjualan produk dan layanan secara eceran kepada pembeli perorangan.

2. *E-Commerce* bisnis ke bisnis (B2B) melibatkan penjualan produk dan layanan antar perusahaan.
3. *E-Commerce* konsumen ke konsumen (C2C) Melibatkan konsumen yang menjual secara langsung ke konsumen.

2.4 Definisi UML

Menurut Nugroho (2010:6) UML(*Unified Modeling language*) adalah 'bahasa' pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma 'berorientasi objek'. Pemodelan (modeling) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah di pelajari dan di pahami". Berdasarkan pendapat yang dikemukakan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa "*Unified Modeling Language (UML)* adalah sebuah bahasa yang berdasarkan *grafik* atau gambar untuk memvisualisasikan, menspesifikasikan, membangun dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan perangkat lunak berbaris Objek (*Object Oriented programming*)".

3. III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Kerangka Berpikir

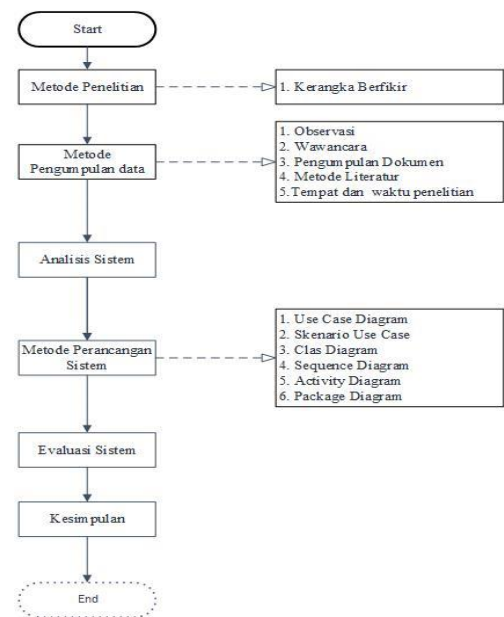
Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah SDLC

4. IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

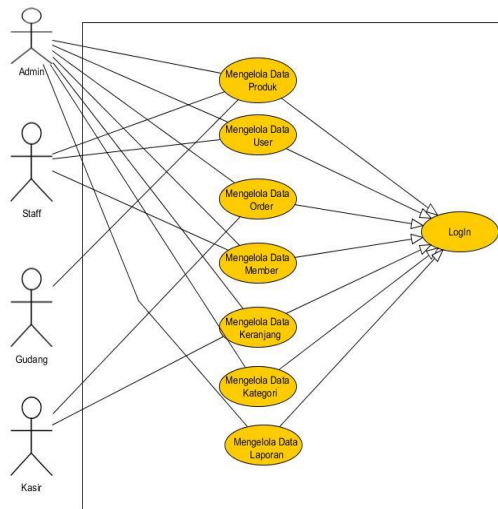
4.1. Rancangan Use Case diagram

Berikut ini adalah gambar dari model *Use Case Diagram Inventory Multi Warehouse* penjualan yang penulis usulkan, yang digambarkan secara umum sebagai berikut:

(*System Development Life Cycle*) adapun tahapannya adalah sebagai berikut:



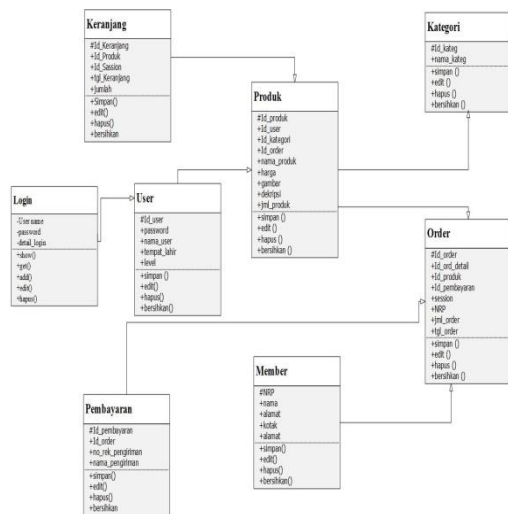
Gambar 3.1 Kerangka Berpikir



Gambar 4.1 Use Case Diagram Secara Umum

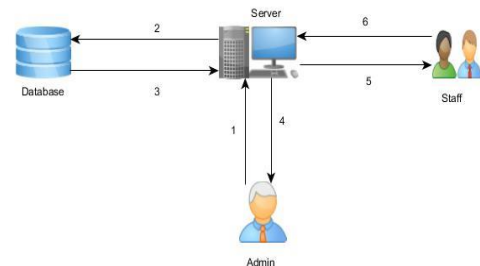
4.2. Rancangan Class Diagram

Modularitas adalah sebuah teori pemecahan suatu system menjadi sub system (break down) menjadi yang lebih kecil yang biasa dikenal dengan modul.



4.3 Rancangan Arsitektur

Aplikasi ini sendiri dibangun atas dasar kebutuhan akan pengelolaan inventory dengan kondisi memiliki lebih dari satu gudang penyimpanan barang, dan mampu menghasilkan perhitungan otomatis. Sistem yang dikembangkan adalah pembuatan aplikasi untuk menghitung pembelian yang ekonomis agar persediaan yang tersedia tidak kurang dan tidak pula berlebihan. Selain itu juga dapat menentukan periode pemesanan, sehingga tidak sampai kehabisan stok.

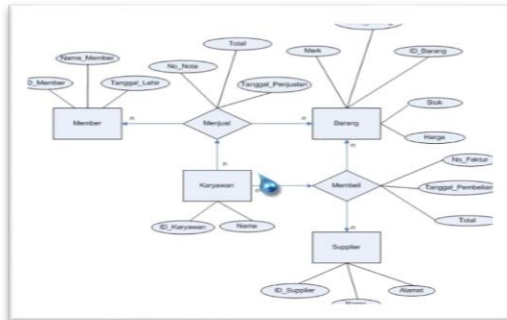


Adapun pengguna dari sistem terbagi atas Tiga bagian yaitu, Admin Master (system control), Bagian Gudang, dan Kasir. Sedangkan perancangannya adalah menggunakan UML sebagai deskripsi dari sistem yang akan dibangun.

Gambar 4.3. Perancangan Arsitektur

Gambar 4.2. Diagram Kelas

4.4. Rancangan ERD



Gambar 4.4. Gambaran ERD Penjualan

4.5. Perancangan Input

Masukan (*input*) merupakan awal dimulainya informasi. Bahan mentah dari informasi adalah data yang terjadi dari transaksi yang dilakukan oleh Toko Penjualan Baju Distro. Desain input digunakan untuk merancang tampil layar dikomputer yang menggambarkan bagaimana bentuk pemasukan data. Adapun desain input pada sistem informasi Toko Penjualan Baju Distro ini adalah sebagai berikut:

1. Desain *Otorisasi User* dan Keamanan Data User harus login terlebih dahulu sebelum masuk

kedalam form utama dengan cara menginput username dan password dan mengklik button masuk.

The screenshot shows a login interface with a blue header. The header contains 'WELCOM, VISITOR' and 'SHOPING CART'. Below the header is a navigation menu with 'STORE', 'HOME', 'PRIA', 'WANITA', and 'CONTACT'. The main form area has a 'Login' section with two input fields: 'User name' and 'Password'. At the bottom of the form are two buttons: 'Reset' and 'Login'.

Gambar 4.5.1. Form Login

2. Form Menu Utama

Dalam form menu utama terdapat menu home, menu wanita, Menu pria dan menu Contact. Dalam menu Home menampilkan berbagai macam produk. Dalam menu wanita menampilkan produk, seperti baju, sepatu, dan tas khusus wanita dan juga menampilkan detail produknya, Dalam menu pria terdapat menu yang sama dengan menu wanita hanya saja dimenu pria khusus produk pria. Dalam menu contact terdapat alamat dan contact yang bisa dihubungi.

The screenshot shows the main menu interface. At the top, it says 'WELCOM, VISITOR' and 'SHOPING CART'. Below that is a navigation menu with 'STORE', 'Logo', 'HOME', 'PRIA', 'WANITA', and 'CONTACT'. The main content area is titled 'MY ORDER' and contains a table with columns: 'IMAGES', 'PRODUKNAME', 'QUANTTY', 'PRICE', and 'TOTAL'. To the right of the table are buttons for 'ACCOUNT', 'SUBMIT', and 'LOGOUT'.

Gambar 4.5.2. form menu utama

3. Form Register

Dalam form register terdapat data member yang akan diinput seperti NRP, nama, alamat, kontak, password. Dan beberapa button seperti botton reset dan register.



Gambar 4.5.3 Form Register

4. Form Kategori Pria

Dalam form kategori priater dapat gambar produk, harga, detail produk, dan penambahan keranjang belanja.

Gambar 4.5.4 Form Kategori Pria

4.1 Disain Output

1. Laporan order

Adapun field yang terdapat pada lapoaran order yaitu id order, id produk, id member, jumlah order, dan tanggal order. Hasil dari pengolahan data order berupa laporan order.

No	ID Order	ID Produk	ID Member	Jumlah Order	Tanggal Order

Gambar 4.1. Laporan Order

2. Laporan Produk

Adapun field yang terdapat pada laporan produk yaitu no, id produk, nama produk, deskripsi, kategori dan jumlah. Hasil dari pengolahan data produk berupa laporan produk.

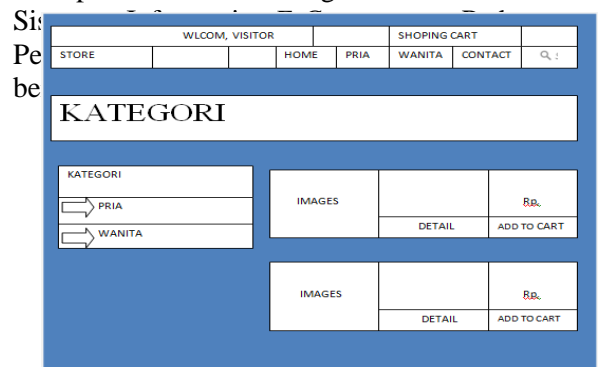
No.	ID Produk	Nama Produk	Deskripsi	Kategori	Jumlah

Gambar 4.2. Laporan Produk

5. V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diperoleh dari hasil pembuatan Perancangan dan Analisis



ini mampu mengefisensikan proses penjualan dan pembelian baju distro berbasis online sehingga mampu menghemat waktu.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil Analisis dan Perancangan Sistem Informasi E-Commerce ini, maka penulis menguraikan beberapa saran antara lain :

1. Semoga rancangan yang dibuat ini dapat di kembangkan lebih lanjut untuk membuat sebuah aplikasi dari sebuah analisis dan perancangan sistem informasi penjualan baju distro berbasis website e-commerce.
2. Semoga untuk kedepanya rancangan ini dapat dipakai dan bermanfaat serta dapat membuat

sebuah aplikasi sistem informasi
e-commerce yang sedikit berbeda

DAFTAR PUSTAKA

Adi Nugroho. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak Berbasis Objek dengan Metode USDP*. Andi. Yogyakarta

I Putu Agus Eka Pratama (2014). *Sistem Informasi dan Implementasinya*. Informatika Bandung

I Putu Agus Eka Pratama (2014). *E-commerce E-business dan Mobile Commerce*. Informatika Bandung

Yakub. (2012). *Pengantar Sistem Informasi*, Yogyakarta: Graha Ilmu.