

**“SISTEM INFORMASI PENJUALAN CLOTHING DISTRO SOONDAY
BERBASIS WEB.”**

DIAJUKAN SEBAGAI TUGAS HARIAN MATA KULIAH AUDIT SISTEM INFORMASI



DISUSUN OLEH :

I GEDE ANGGA CANDRAWIBAWA (170030473)

DEWA PUTU DARMA HINDURA (180031253)

DAVID JAMES KASUBAN (160030755)

INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS

STIKOM BALI

2019

BAB I

GAMBARAN PERUSAHAAN

1.1 Deskripsi Perusahaan

A. Nama Perusahaan

PT. Soonday & Co

Perusahaan PT. Soonday & Co kami bergerak dibidang penjualan pakaian, jaket, dan tas. Dimana perusahaan ini memiliki dua metode dalam melakukan transaksi penjualan. Pertama secara offline, kedua secara online. Secara offline pembeli bisa langsung mengunjungi Toko, secara online bisa mengakses Sistem Informasi Web yang dibuat dan difasilitasi.

B. Logo



Gambar 1.1 Logo Perusahaan

Penjelasan Logo :

1. Soonday sendiri terinspirasi dari arti Bahasa Indonesia tersebut. Soon berarti akan datang, day berarti hari. Jadi diharapkan dihari yang akan datang akan tercipta inovasi-inovasi baru ide-ide baru demi tercapainya tujuan perusahaan.
2. Warna hitam, pemilihan warna hitam karena dikalangan anak muda warna hitam ini sangat mayoritas. Jadi karena target pasar kami adalah kaum kaum generasi milenial kita harus menyesuaikan keinginan dari pelanggan tersebut.
3. Warna putih, pemilihan warna putih melambangkan ketenangan dan kemewahan.
4. Experience, Experience sendiri adalah pengalaman, jadi diharapkan pengalaman pelanggan pada saat melakukan transaksi memuaskan bagi dirinya sendiri dan perusahaan. Karena kepuasan pelanggan adalah yang utama.

C. Lokasi

Gianyar

D. Visi

Diharapkan lima tahun kedepan perusahaan mampu unggul dan berkembang dengan menerapkan teknologi jaman sekarang yaitu *Web* untuk mempermudah pelayanan konsumen dan menjadi perusahaan baju yang *highclass* pula menjadi topchart transaksi Konveksi di Bali.

E. Misi

1. Menciptakan produk produk yang inovatif dan berkualitas.
2. Mengutamakan kepuasan pelanggan.
3. Menciptakan dan berperan serta dalam proyek ramah lingkungan sebagai tanggung jawab suatu perusahaan.
4. Mengadakan program kerja tahunan yaitu pengabdian masyarakat yang bertujuan untuk mensejahterakan masyarakat yang kurang mampu.
5. Mengadakan Liburan tahunan perusahaan dan memberikan penghargaan yang bertujuan untuk memotivasi dan mensejahterakan karyawan.

F. Budaya

1. Disiplin.
Disiplin waktu dalam melakukan segala pekerjaan,
2. Bekerja Keras.
Kami berusaha selalu berkeja keras dalam untuk mencapai apa yang menjadi target kami.
3. Bekerja sama dengan tim.
Kami berusaha agar selalu bisa bekerja sama dengan tim.
4. Profesionalitas dalam bekerja.
Kami selalu berusaha agar bekerja secara professional.
5. Senyum, sapa, dan salam.
Senyum, sapa dan salam adalah hal yang wajib kami lakukan agar setiap pelanggan yang bertransaksi merasakan kesan yang baik.
6. Menerima kritik dan saran.
Kami selalu berusaha menerima kritik dan saran dengan baik demi kemajuan dari perusahaan kami.

G. Nilai

1. Kejujuran.
Kejujuran adalah hal yang utama dalam perusahaan kami. Karena jika kami selalu bersikap jujur maka reputas baik dari perusahaan kami akan terbentuk.
2. Menjunjung tinggi integritas perusahaan.

Kami menjunjung tinggi integritas perusahaan karena keuntungannya adalah mempertahankan pelanggan yang sudah ada dan juga memiliki potensi periklanan dari mulut ke mulut yang akan membawa lebih banyak pelanggan.

3. Menjunjung tinggi prinsip-prinsip etika moral bisnis yang baik.

Tujuan etika moral bisnis yang baik bagi kami adalah untuk mendorong kesadaran moral dan memberikan batasan-batasan bagi kami untuk menjalankan good business dan tidak melakukan dirty business.

H. Motto Perusahaan

“Your Fashion is Your Self”.

I. Sasaran Perusahaan

Meningkatkan potensi perusahaan untuk mendapatkan ruang usaha dikalangan anak muda agar kaum anak muda lebih memahami perkembangan fashion pada saat ini.

J. Teknologi Pemasaran

1. Melalui website perusahaan
2. Menggunakan fasilitas paid promote di Instagram dan aplikasi lainnya
3. Memasang iklan di youtube maupun social media lainnya

BAB II

ANALISA PERANCANGAN

2.1 Tujuan Pembuatan

Karena melihat peluang di zaman sekarang, dimana manusia sekarang banyak menggunakan aktifitas nya digadget/laptop, maka dari itu saya sebagai penulis makalah ini memiliki ide untuk membuat suatu website dimana website ini bisa melayani pembeli, dengan website ini pembeli tidak perlu keluar rumah untuk memesan produk di website /membelinya. Dan kebetulan di daerah Gianyar terutama belum ada usaha penjualan baju yang menerapkan transaksi secara online, jadi harapannya perusahaan kami mampu bersaing di pasaran.

2.2 Analisa Masalah

Analisa PIECES meliputi Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Services. Berikut penjelasan masing-masing :

Item	Permasalahan Sistem Manual	Rencana Penyelesaian
Performance	Kurangnya minat pembeli karena tempat distro tsb kurang strategis (masuk ke gang-gang).	Sistem akan memberikan peluang bisnis yang daya cakupnya luas tanpa harus mengunjungi distro tsb. Cukup mengaksesnya dengan handphone maupun Laptop.
Information	Pengumuman mengenai discount/ harga dari masing masing produk kurang efektif karena masalah lokasi.	Pengumuman akan disampaikan melalui website, dan informasi harga barang juga tertera pada website.
Economy	Diperlukanya biaya untuk mencetak baliho promosi dan flyer yang harganya lumayan menguras dompet.	Dengan website kita tidak perlu menginformasikannya lagi dengan baliho maupun flyer, cukup dengan website tsb kita bisa mengumumkan harga-harga barang yang lagi promo.
Control	Penyimpanan data pembeli hanya bersifat offline/manual.	Data user/pembeli akan disimpan pada basis data yang bersifat online.
Efficiency	User/pembeli harus datang ketoko untuk melakukan pembelian barang/produk.	Dengan website cukup duduk santai di rumah user/pembeli bisa langsung memesan produk yang ingin dibeli.

Service	User/pembeli harus datang ketoko untuk mengecek ketersediaan barang.	Dengan website user/pembeli bisa langsung mengecek melewati website apakah produk tersedia atau tidak.
---------	--	--

2.3 Analisa Kebutuhan

1. Kebutuhan Fungsional

1. Sistem harus dapat dikostumisasi untuk menyimpan data sesuai kebutuhan.

- Admin dapat menentukan data yang wajib diisi dan data yang tidak wajib diisi oleh user/pembeli.
- Admin dapat melakukan persetujuan barang yang akan dibeli pada sistem. Dan selanjutnya sistem mampu meneruskan informasi estimasi barang sampai dari Admin ke user/pembeli.
- Sistem mampu melakukan kalkulasi antara jarak toko dengan jarak pembeli yang nanti informasi tersebut akan diinformasikan keuser saat melakukan pembelian secara online.
- Sistem mampu melakukan peng-editan data user.
- Sistem mampu menginformasikan kesediaan stock barang.
- Admin dapat melakukan pengeditan data stock barang yang tersedia.

2. Sistem harus dapat melakukan pendataan anggota.

- User dapat memasukkan data seperti email, nama lengkap, alamat, no hp pada Form Register.
- Admin dapat mengakses data lengkap user yang sudah terdaftar.
- Admin dapat melihat email yang digunakan untuk mendaftar lebih dari satu kali.

3. Sistem harus dapat membagi hak akses.

- Admin dan user memiliki akses yang berbeda saat mengakses website Sistem Jual Online Clothing.

4. Sistem harus dapat diakses dengan mudah.

- Website ini dapat diakses dengan url/domain

2. Kebutuhan Non-Fungsional.

a. Koneksi internet.

Diperlukan koneksi internet untuk mengakses website Jual Clothing Online Distro Soonday.

b. Aplikasi browser.

Browser diperlukan untuk berinteraksi dengan interface website Jual Clothing Online Distro Soonday.

c. Cloud server.

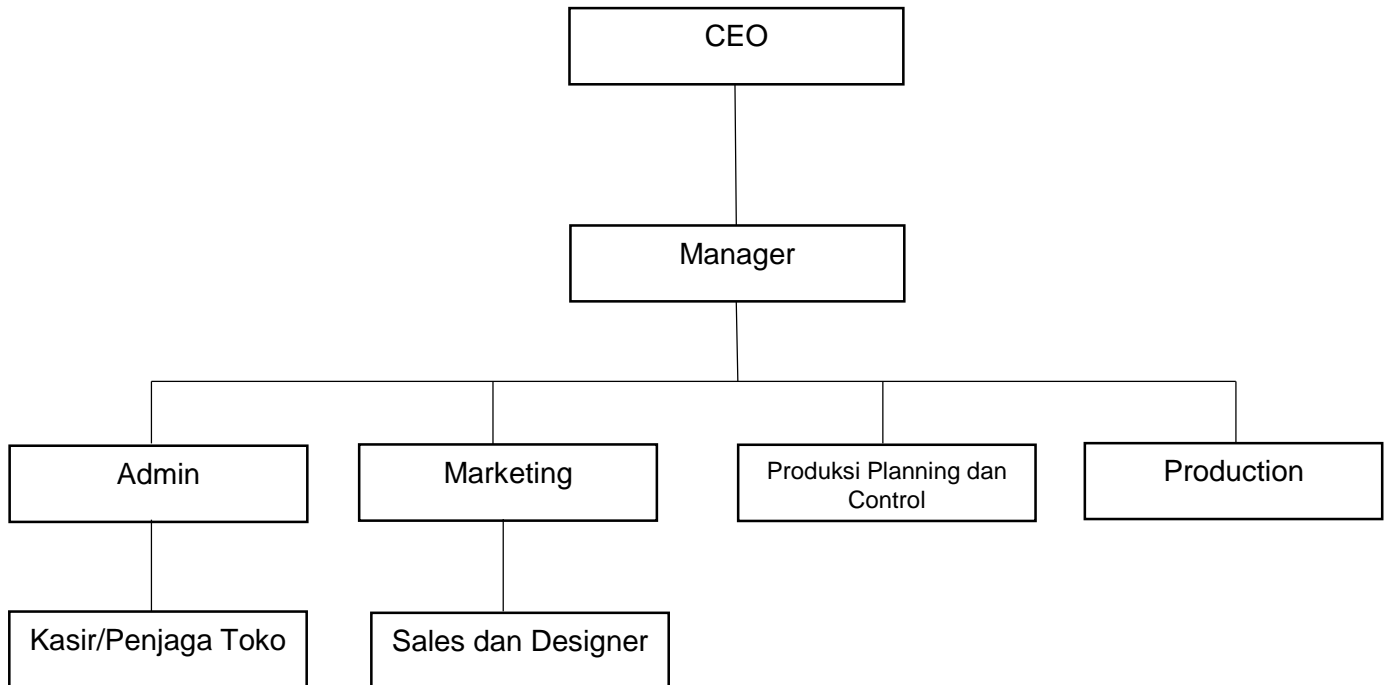
Sebagai server dari website keanggotaan untuk mengelola dan menyimpan data.

d. Security.

Dibutuhkan pendaftaran id dan password untuk mengakses website.

BAB III MANAJEMEN PLAN

3.1 Struktur Organisasi



Gambar 3.1 Struktur Organisasi

1. CEO

Pemasok modal utama pada perusahaan

2. Manager

Mengawasi dan mengatur jalannya perusahaan agar sesuai dengan tujuan perusahaan.

3. Admin

Bertugas mengawasi jalannya ditoko dan mengontrol website yang dikelola.

4. Kasir/Penjaga Toko

Melakukan transaksi penjualan dan pembuatan laporan tahunan

5. Marketing

Memikirkan trik-trik marketing dan promosi pada perusahaan.

6. Sales

Bertugas untuk mempromosikan produk secara langsung kepada pembeli.

7. Designer

Bertugas untuk membuat design dari produk, logo, dan lain-lain.

8. Produksi Planning dan Control

Bertugas memberikan gagasan-gagasan baru untuk perusahaan. Memberikan planning promo-promo yang akan dilaksanakan perusahaan.

9. Production

Bertugas mengatur produksi pakaian/produk pada perusahaan.

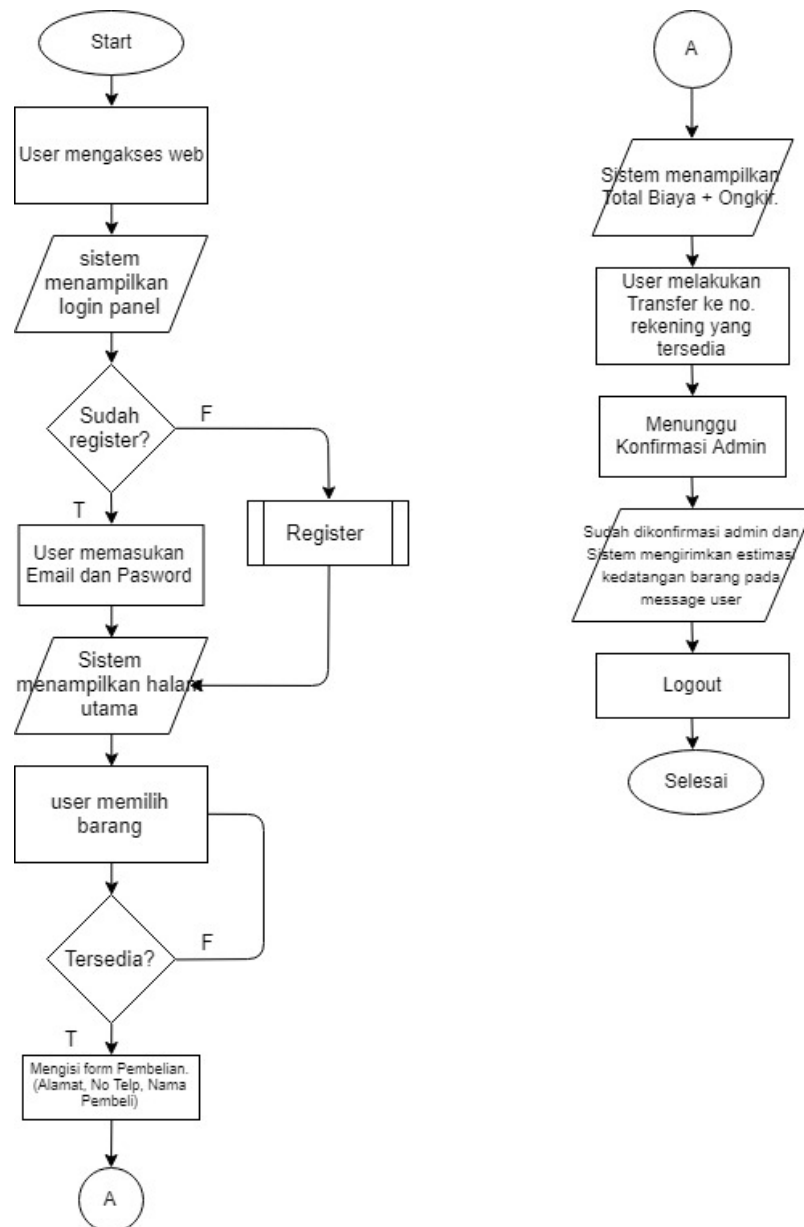
3.2 Proses Bisnis

1. Transaksi Secara Offline.

Transaksi secara offline bisa dilakukan dengan datang ketoko untuk melihat-lihat produk apa saja yang dijual. Setelah memilih pembeli diperkenankan mencoba produk agar size yang dibeli tidak salah. Jika sudah selesai mencoba dan produk yang digunakan rasanya pas. Pembeli menuju kekasir untuk melakukan pembayaran. Kasir menerima pembayaran. Kasir mengemas produk yang dibeli dan memberikan bonus-bonus yang terkait. Setelah selesai mengemas produk diberikan kepada pembeli dan Pembeli dipersilahkan untuk meninggalkan toko atau membeli barang lagi.

2. Transaksi Secara Online.

Transaksi secara online dilakukan dengan cara pertama mengakses web yang terintegrasi dengan toko. Pada web tersebut berisi login dan daftar. Jika pelanggan belum memiliki account bisa mendaftar terlebih dahulu agar bisa mengakses web tersebut. Setelah berhasil login maka pelanggan akan diarahkan menuju *Home Panel*. Pada home panel sudah terdapat barang-barang yang tersedia/ barang yang dijual. Pelanggan bisa mengklik button yang tersedia pada bawah gambar barangan untuk melakukan pemesanan. Setelah mengklik button tersebut maka diarahkan pada pengisian form transaksi dimana disana mengisi data lengkap pembeli seperti nama, alamat, no telp, dan lain-lain. Setelah selesai pelanggan bisa mengklik button selesai. Maka sistem akan menampilkan Popup no rekening total biaya dan total ongkir yang dibayarkan. Setelah melakukan transfer sistem akan mengirimkan kode konfirmasi kepada Admin web agar pemesanan/transaksi bisa ditindak lanjuti. Setelah dikonfirmasi sistem akan menampilkan estimasi kedatangan barang dan Admin siap siap mengemas barang dan siap dikirimkan kealamat yang didaftarkan. Barang sampai pelanggan diarahkan untuk mengklik tbutton konfirmasi bahwa Barang telah sampai pada tujuan dan barang yang datang sesuai dengan harapan pembeli. Setelah itu proses transaksi selesai.



3. Proses Maintenance data Barang.

Admin memiliki akses dalam edit dan hapus data barang. Tata caranya detail melalui Flowhchart.

