

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN ONLINE STUDI KASUS TOKOKU

Fauyhi Eko Nugroho

Universitas Muhammadiyah Tangerang

Email: fauyhi@gmail.com

ABSTRAK

E-commerce merupakan salah satu dari perkembangan teknologi dan internet. Yaitu sebuah layanan internet yang dimanfaatkan untuk jual-beli secara *online*. *E-commerce* atau Perdagangan elektronik adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau televisi, *www*, atau jaringan komputer lainnya. *E-commerce* dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis. Dalam penelitian ini yang dipergunakan oleh penulis adalah data primer dan data sekunder. Jenis penelitian yang digunakan dalam proses penulisan ini adalah studi kasus yang dilakukan dengan mempelajari kasus penerapan suatu aktivitas di lapangan, mengamati dan melakukan wawancara kepada pihak-pihak yang terkait. Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif yakni dengan cara melakukan penelitian studi kasus yang menganalisis bagaimana Tokoku dapat menjual produknya kepada *customer*. Dengan adanya sistem informasi penjualan online ini dapat membantu Tokoku untuk meningkatkan penjualannya.

Kata kunci: *e-commerce*, online, internet, transfer, elektronik.

ABSTRACT

E-commerce is one of the developments in technology and Internet. It is an internet service which is used for buying and selling online. *E-commerce* or electronic commerce is the deployment, purchasing, sales, marketing goods and services over electronic systems such as the Internet or television, *www*, or other computer networks. *E-commerce* can involve electronic funds transfer, electronic data interchange, automated inventory management systems, and automated data collection systems. In this study which used by the authors is the primary data and secondary data. The type of research used in in writing process is a case study conducted by studying the case of the application of an activity in the field, observing and interviewing the parties concerned. The research method used in this research is descriptive method by conducting a case study that analyzes how My Store can sell to costomer. With a system online sales information it can help to increase sales in My Store.

Keywords: *e-commerce*, online, internet, transfer, electronic.

1. PENDAHULUAN

Saat ini dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi dan internet di Indonesia, telah memiliki dampak yang besar terhadap perubahan bisnis. Yaitu mulai dari cara beriklan, cara jual beli, cara berinteraksi antar manusia dan peran serta jejaring sosial.

E-commerce merupakan salah satu dari perkembangan teknologi dan internet. *E-commerce* merupakan sebuah layanan internet yang dimanfaatkan untuk jual-beli secara online. Dengan *e-commerce* telah banyak merubah dalam proses jual-beli. Jika dalam suatu jual-beli penjual dan pembeli bertemu, namun jika dengan *e-commerce* mereka tidak perlu bertemu, mereka berinteraksi dengan melalui internet maupun dengan komunikasi melalui telepon atau *chating*. Dalam proses ini kepercayaanlah yang menjadi modal utama.

1.1 Latar Belakang

Tokoku yang bergerak di bidang penjualan pakaian. Toko ini masih menggunakan sistem penjualan konvensional, dimana transaksi jual beli dilakukan dengan langsung datang ke toko tersebut. Pemilik Tokoku merasa bahwa sistem penjualan yang seperti ini memiliki beberapa kekurangan. Oleh karena itu dibutuhkannya suatu sistem yang dapat mengatasi permasalahan ruang dan waktu, dimana konsumen dapat memesan produk dari mana saja dan kapan saja.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yaitu:

- 1) Permasalahan apa yang terjadi dalam sistem penjualan yang sedang berjalan pada Tokoku?
- 2) Strategi *e-commerce* apakah yang sesuai untuk mengatasi masalah pada sistem penjualan Tokoku?
- 3) Rancangan sistem penjualan yang bagaimanakah yang mendukung strategi *e-commerce* yang nantinya akan diusulkan?
- 4) Membuat aplikasi online shop yang mudah digunakan?

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dikemukakan permasalahan-permasalahan yang ada di Tokoku sebagai berikut:

- 1) Bagaimana membangun aplikasi penjualan di Tokoku agar mudah digunakan ?
- 2) Apakah penjualan pakaian berbasis web dapat mempermudah pemilik Tokoku dalam mempromosikan pakaian?
- 3) Apakah penjualan pakaian berbasis web dapat meningkatkan keuntungan penjualan pada Tokoku?
- 4) Apakah penjualan pakaian berbasis web dapat meningkatkan daya saing Tokoku?

1.4 Pembatasan Masalah

Dengan tujuan agar penulisan ini lebih fokus, maka penelitian ini akan dibatasi oleh hal sebagai berikut: Penulis akan merancang sistem penjualan, mulai dari pemesanan barang, dan pemrosesan transaksi tersebut pada perusahaan (*Back end process*).

2. LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Perancangan

Langkah awal dalam membuat sebuah sistem adalah perancangan dari sistem tersebut. Perancangan adalah proses pengembangan spesifikasi baru berdasarkan rekomendasi hasil analisis sistem.

2.2 Pengertian Sistem Informasi

Sistem Informasi (SI) [1] adalah kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi itu untuk mendukung operasi dan manajemen.[2] Dalam arti yang sangat luas, istilah sistem informasi yang sering digunakan merujuk kepada interaksi antara orang, proses algoritmik, data, dan teknologi. Dalam pengertian ini, istilah ini digunakan untuk merujuk tidak hanya pada penggunaan organisasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK), tetapi juga untuk cara di mana orang berinteraksi dengan teknologi ini dalam mendukung proses bisnis [3].

Ada yang membuat perbedaan yang jelas antara sistem informasi, dan komputer sistem TIK, dan proses bisnis. Sistem informasi yang berbeda dari teknologi informasi dalam sistem informasi biasanya terlihat seperti memiliki komponen TIK. Hal ini terutama berkaitan dengan tujuan pemanfaatan teknologi informasi. Sistem informasi juga berbeda dari proses bisnis. Sistem informasi membantu untuk mengontrol kinerja proses bisnis [4].

2.3 Pengertian E-commerce

E-commerce atau Perdagangan elektronik (bahasa Inggris: *electronic commerce* atau *e-commerce*) adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau televisi, www, atau jaringan komputer lainnya. *E-commerce* dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis.

2.4 Pengaruh Kualitas Website

Kualitas website dipengaruhi tiga hal yaitu kualitas sistem (*system quality*), kualitas layanan (*service quality*) dan kualitas informasi (*information quality*). Sebuah system baik memungkinkan pengguna untuk

menggunakan website untuk memecahkan masalah mereka. Kualitas pelayanan yang baik dapat membantu pengguna mendapatkan kekuatan penuh dari website dengan cara mencocokkan dengan harapan mereka. Kualitas informasi menunjukkan sejauh mana isi dari website tersebut tepat waktu (up date), akurat, dan lengkap [5,6].

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam proses penulisan ini adalah studi kasus yang dilakukan dengan mempelajari kasus penerapan suatu aktivitas di lapangan, mengamati dan melakukan wawancara kepada pihak-pihak yang terkait. Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif yakni dengan cara melakukan penelitian studi kasus yang menganalisis bagaimana Tokoku dapat menjual produknya kepada customer. Penelitian deskriptif itu sendiri adalah penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang berkaitan dengan masalah yang diteliti, kemudian data diolah, diinterpretasikan dan dianalisis sehingga dapat memberikan gambaran mengenai suatu hal.

3.1 Metode Pemilihan Sampel

Sumber data yang diperlukan dalam penelitian ini terbagi atas dua jenis yaitu data primer dan data sekunder. Data primer yang bersumber dari hasil pengisian kuisioner oleh customer Tokoku dengan cara pendistribusian lembar kuisioner melalui bantuan spg tokoku. sementara itu data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini bersumber dari dokumen dan literatur review, yaitu mempelajari buku-buku teks, jurnal-jurnal tentang *e-commerce* dan artikel-artikel. Dokumen dan literatur tersebut diperoleh dari internet dan perpustakaan. serta bahan-bahan atau laporan-laporan yang dikeluarkan oleh Tokoku.

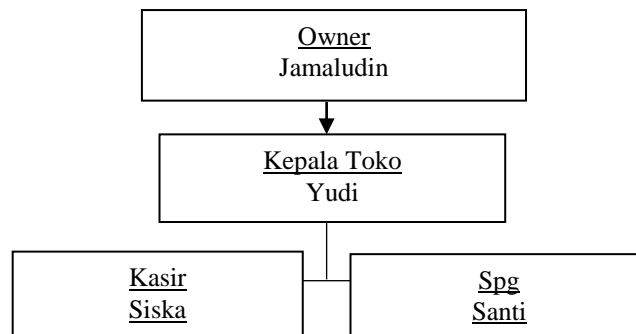
3.2 Metode Pengumpulan Data

Data-data penelitian diperoleh dari data primer dan data sekunder dengan melakukan kegiatan berikut:

- 1) Penelitian Lapangan
Penelitian lapangan dilakukan untuk memperoleh data primer di tempat objek penelitian secara langsung yaitu dengan mendatangi langsung Tokoku sehingga kebutuhan akan data pokok penyusun skripsi dapat dipenuhi. Teknik pengumpulan datanya adalah dengan cara:
 - a. Wawancara
 - b. Kuesioner
 - c. Observasi
- 2) Penelitian kepustakaan
Penelitian kepustakaan dilakukan untuk memperoleh data sekunder dan landasan teoritis dengan membaca, mencatat, dan mempelajari beberapa sumber literatur yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan, seperti textbook dan buku-buku pelengkap atau referensi lainnya.
- 3) Gambaran Umum Tokoku
Tokoku didirikan pada tahun 2000 Pada awal pendiriannya Tokoku terletak di Pasar Anyar Tangerang hingga akhirnya terus merintis untuk membuka lagi pada tahun 2007 di Pasar Tanah Abang dan membuka cabang di mall Taman Anggrek dan di mall lainnya hingga akhirnya Tokoku Shop itu mempunyai 10 cabang sampai saat ini. dan beberapa di mall-mall lainnya dan saat ini masih di kembangkan oleh beberapa orang

4) Struktur Organisasi

STRUKTUR ORGANISASI TOKOKU



Gambar 1. Struktur Organisasi Tokoku

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

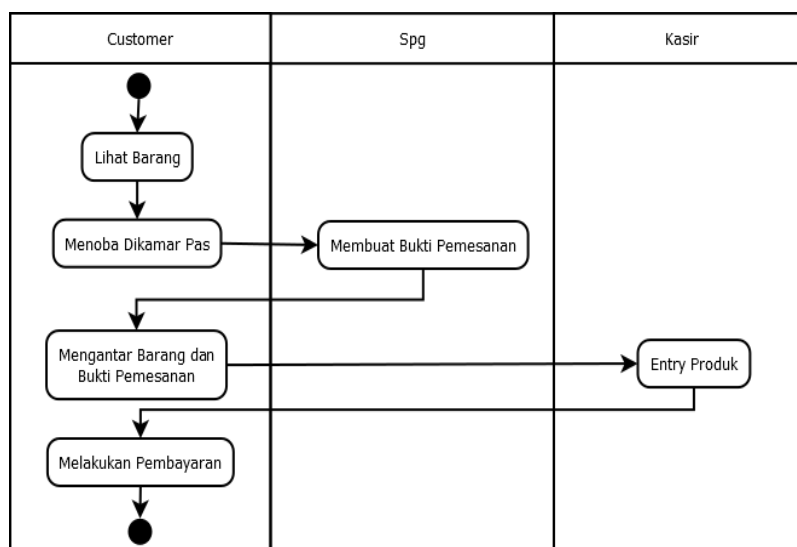
4.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Setelah melakukan tahap analisis sistem, kami menemukan beberapa kelemahan pada sistem yang sedang berjalan. Maka pada tahap perancangan ini kami akan membuat sebuah sistem informasi penjualan berbasis web yang merupakan sebuah usulan yang diharapkan dapat memperbaiki kelemahan-kelemahan pada sistem yang sedang berjalan. Adapun prosedur sistem yang sedang berjalan adalah sebagai berikut:

- 1) *Customer* lihat produk yang di display pada gondola.
- 2) Jika *customer* tertarik di coba pada kamar pas
- 3) Setelah itu Spg membuat nota
- 4) *Customer* membawa nota dan produk ke kasir
- 5) Kasir entry produk pada mesin register
- 6) Lalu melakukan pembayaran
- 7) Setelah itu *customer* membawa pulang produk dan struk pembayaran

4.2 Desain Sistem

Sistem yang saat ini berlangsung pada tokoku terlihat dalam *activity diagram* di bawah ini.



Gambar 2. Activity Diagram System Yang Sedang Berjalan

4.3 *Kebutuhan Fungsional (Spesifikasi)*

Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan akan fasilitas yang dibutuhkan serta aktivitas apa saja yang dilakukan oleh sistem secara umum. Dilihat dari sisi pengguna sistem, kebutuhan ini dibagi menjadi 2 yaitu:

- 1) Pengguna : Pelanggan (*User*)

Dibawah ini kebutuhan fungsional untuk halaman *user*:

Tabel 1. Kebutuhan pelanggan (*user*)

<i>No.</i>	<i>Kode Fungsional</i>	<i>Nama Fungsional</i>	<i>Deskripsi</i>
1	SIPO-P-001	Login	Fungsi yang digunakan <i>user</i> (pelanggan) untuk masuk ke dalam sistem penjualan online.
2	SIPO-P-002	Menu Pilihan	Fungsi yang merupakan fasilitas bagi <i>user</i> (pelanggan) untuk memilih fungsi-fungsi yang akan dilihat dan dijalankan.
3	SIPO-P-003	Pengaduan	Fungsi yang merupakan fasilitas bagi <i>user</i> (pelanggan) untuk mengisi pengaduan jika misalnya ada barang belum terkirim padahal sudah transfer via bank atau belum bayar.

- 2) Pengguna : Admin

Dibawah ini kebutuhan fungsional untuk halaman admin :

Tabel 2. Kebutuhan admin

<i>No.</i>	<i>Kode Fungsional</i>	<i>Nama Fungsional</i>	<i>Deskripsi</i>
1	SIPO-A-001	Login	Fungsi yang digunakan <i>admin</i> untuk masuk ke dalam sistem.
2	SIPO-A-002	Pengelolaan data penjualan	Fungsi yang digunakan <i>admin</i> untuk dapat mengelola data penjualan, yaitu <i>admin</i> dapat berinteraksi dengan sistem (<i>entry edit, delete, dan add</i>).
3	SIPO-A-003	Menu Pilihan	Fungsi yang merupakan fasilitas bagi <i>admin</i> untuk memilih fungsi yang akan dijalankan.

4.4 *Kebutuhan Non Fungsional*

Kebutuhan non-fungsional untuk sistem ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Kebutuhan non fungsional

<i>No.</i>	<i>Kode Fungsional</i>	<i>Nama Fungsional</i>	<i>Deskripsi</i>
1	SIPO-001	Availability	Sistem dapat diakses baik pelanggan, admin atau teknik kapan saja, dimana saja, dengan syarat koneksi ke server
2	SIPO-002	Reliability	Sistem bekerja full online 24 jam dan dapat di update setiap saat
3	SIPO-003	Portability	Sistem bisa dijalankan pada platform windows dan linux dengan kebutuhan php engine dan MySQL server
4	SIPO-004	Security	Keamanan sistem dapat terjaga

4.5 Kebutuhan Performance

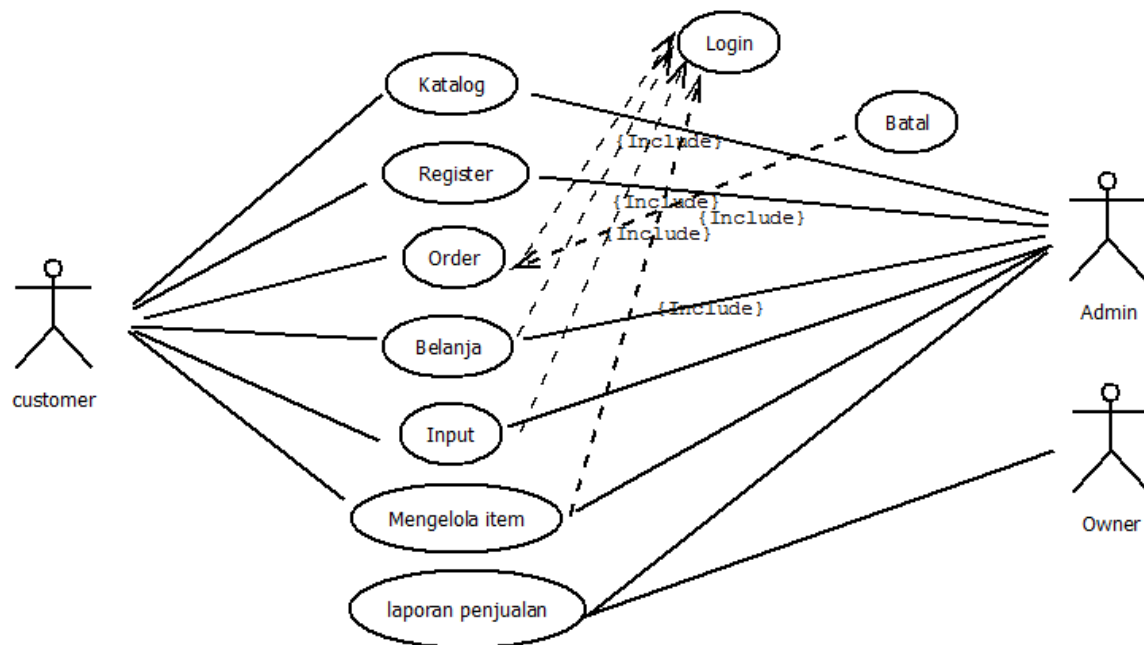
Pada sistem ini dapat menjalankan beberapa perintah user dan memberikan tanggapan dengan baik dan cepat. Setiap user yang ingin melakukan order dari beberapa *online shop* harus order dari setiap toko secara terpisah dan harus kontak ke pemilik toko secara langsung karena sistem hanya digunakan sebagai media promosi atau sebagai informasi katalog produk saja. Komunikasi antara *customer* dengan Tokoku dapat dilakukan secara langsung, sehingga tanggapan dari Tokoku dapat dilakukan secara cepat.

4.6 Perancangan Sistem

Setiap perancangan program atau aplikasi dibutuhkan beberapa komponen pendukung penting agar program aplikasi beroperasi secara efektif dan efisien. dalam perancangan sistem kali ini, penulis menggunakan alat bantu *Unified Modeling Language* (UML).

4.7 Use Case Diagram

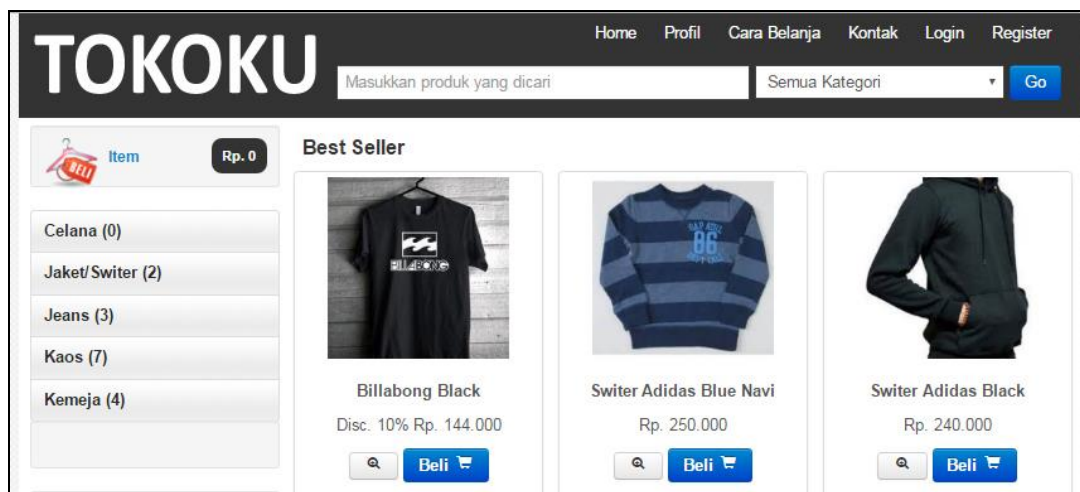
Dalam *Use Case Diagram* yang ditampilkan pada gambar 3 dapat dijelaskan peran seorang *customer*, *admin* dan *owner*. Disini terlihat jelas hak akses dari masing masing aktor.



Gambar 3. Use Case diagram

4.8 Hasil Perancangan

Hasil dari perancangan sistem informasi penjualan online ini sudah cukup baik. Hal ini ditinjau dari kebutuhan fungsional, kebutuhan non fungsional, dan kebutuhan performa. Seperti yang terlihat pada gambar 4 dibawah ini.



Gambar 4. Tampilan *Front End*

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian pada sistem informasi penjualan baju pada Tokoku, maka dihasilkan sebuah aplikasi yang merupakan bentuk dari perbaikan sistem informasi yang selama ini masih dilakukan secara manual menjadi berbasis komputer. Aplikasi ini dibuat sesuai dengan kebijaksanaan dan permintaan dari pihak Tokoku untuk menangani sistem informasi penjualan baju yang diterapkannya. Setelah penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan:

- 1) Sistem informasi penjualan baju berbasis web (berupa aplikasi) dapat menunjang efisiensi dan efektifitas kerja, karena dapat memperkecil peluang terjadinya kesalahan pengolahan data yang dibutuhkan dan mempermudah dalam pembuatan laporan.
- 2) Pengolahan data yang berbasis web dapat mempermudah pengaksesan data dan pencarian data sehingga dapat membantu mempercepat pengambilan keputusan untuk pimpinan.
- 3) Sistem informasi berbasis web dapat meningkatkan ketelitian dan keakuratan perhitungan dengan menggunakan rumus-rumus perhitungan tertentu.
- 4) Dengan adanya sistem informasi penjualan baju berbasis web yang berupa aplikasi ini, dapat memperlancar proses administrasi penjualan setiap saat bila diperlukan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, implikasi dan kesimpulan, selanjutnya peneliti dapat memberikan beberapa saran yang relevan dengan hasil penelitian. Saran ini berupa masukan-masukan yang ditujukan ke organisasi/obyek penelitian dan untuk penelitian selanjutnya.

- 1) Diadakannya sosialisasi dan pelatihan kepada semua pengguna aplikasi sistem informasi penjualan *online*.
- 2) Tingkat keamanan sistem informasi ini perlu ditingkatkan karena terdapat transaksi penjualan. Perlu dilakukan backup data secara berkala untuk mengurangi resiko kehilangan data secara permanen.
- 3) Untuk pengembangan selanjutnya, perlu ditambahkan sistem yang berhubungan dengan vendor atau penjual, untuk mempermudah pemesanan barang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Andi, "Apa dan bagaimana e-commerce, Andi Yogyakarta dengan Waha Komputer Semarang", 2002
- [2] Fred R. David, "Concepts Managemen Strategy", Prentice Hall Inc., N Jersey 1998
- [3] Groucutt, Jonathan & Griseri, Paul, "Mastering e-Business, Palgrave", 2000
- [4] Setyaputra, Lukas, "Toko Souvenir Online dengan Joomla dan Virtumart" 2011

- [5] Llang, Ho, LI, and Turban, 2011, “What Drives Social Commerce: The Role of Social Support and Relationship Quality”, *International Journal of Electronic Commerce* / Winter 2011–12, Vol. 16, No. 2, pp. 69–90.
- [6] Kuo-Chien Chang, Yin-Xuan Lin dkk, 2013,” Investigating the Asymmetric Effects of Website Quality on *Customer* Satisfaction and Trust”, *UACEE International Journal of Advances in Computer Science and its Applications – IJCSIA*, Volume 3 : Issue 2 , [ISSN 2250 – 3765].