**SISTEM INFORMASI PENJUALAN ONLINE**

**PADA TOKO BASS FASHION SPORT**

**JAKARTA**

Oleh: Yopie Yunanda (Sarjana STMIK Nusa Mandiri)

Bass Fashion Sport merupakan salah satu toko yang menjual berbagai macambaju olahraga sepakbola seperti jersey original, jersey kw, sweater atau jaket sport, bajusetelan futsal dan lain-lain. Bass Fashion Sport mempunyai keinginan untuk meningkatkan promosi lewat media *internet*, dengan membuat *website*. Dengan dibangunnya sistem penjualan dengan cara online, toko Bass Fashion Sport dapat dimanfaatkan sebagai suatu media untuk mempromosikan toko tersebut kepada masyarakat luas serta produk-produk yang dimilikinya, agar dapat dikenal lebih luas di lingkunga masyarakat.

Fazza Shop merupakan salah satu usaha fashion di kabupaten Karanganyar yang belum lama berdiri yang menjual berbagai macam fashion untuk wanita seperti blazer, t-shirt, dress, rok dan lain-lain. Saat ini, Fazza Shop membutuhkan system penualan dengan bantuan website sebagai sarana penyampaian informasi serta media informasi untuk memperkenalkan Fazza Shop kepada masyarakat luas. Untuk itu perlu adanya sarana untuk menyampaikan informasi produk produk yang dijual oleh toko Fazza Shop secara detail dan update serta dapat dijadikan sebagai sarana promosi kepada masyarakat luas. (Warsiti, 2013:12)

Tujuan dari skripsi tersebut yaitu untuk membangun sisitem informasi secara online untuk mempromosikan produk produk baju olahragadan jaket sepakbola pada Bass Fashion supaya mudah diperkenalkan kepada masyarakat degan bantuan system online serta mempromosikan produk agar meningkatkan penjualan dengan system online.

Metode pada skripsi tersebut yaitu teknik pengumpulan data. Pada teknik pengumpulan data ada 3 macam yaitu; Observasi (mengamati), wawancara (Tanya jawab), dan studi pustaka (pengumpulan data dan jurnal). Selanjutnya, ada model pengembangan sistem ada 5 macam yaitu; Analisa Kebutuhan Software, desain, code generation, testing, dan support. Ruang lingkup pada penelitian tersebut yaitu pendaftaran data member baru, detail produk, kategori produk yang tersedia di keranjang belanja, sehingga menghasilkan laporan member, laporan penjualan, dan laporan produk.

Tinjauan jurnal dapat dijelaskan dari Lusiana (2009:27) dalam skripsi berjudul Sistem Informasi Promosi Batik Tradisional Semarang Berbasis Web. Dimana jurnal ini membahas pembuatan suatu website sebagai media untuk mempromosikan produk salah satu hasil usaha industri skala kecil dalam bentuk kain, pakaian jadi atau kerajinan rumah tangga dalam bentuk corak dan motif batik sebagai produk unggulan kota Semarang. Rancang bangun web nantinya meliputi prototipe halaman web yang mencakup informasi tentang industri batik yang ada di seluruh wilayah Semarang beserta jenis-jenis kain batik dan corak yang dihasilkan, produk-produk pakaian jadi yang bisa ditawarkan, produk kerajinan rumah tangga dalam bentuk handicraft seperti sarung bantal, sprei, taplak meja dan lain-lain dengan latar belakang corak dan motif batik serta sejarah batik dan budaya Jawa Tengah. Penulis mendapatkan ide untuk membuat suatu metode ecommerceberbasis web, yang mampu membantu khususnya kegiatan operasional jual dan promosi produk baju dan jaket sport pada toko Bass Fashion Sport.

Serta menurut Aryanto dan Tjendrowasono (2012:56) dengan judul Pembangunan Sistem Penjualan Online Pada Toko Indah Jaya Furniture Surakarta. Software yang digunakan dalam penelitiannya adalah bahasa pemrograman PHP, text editor Notepad ++ dan Database MySQL. Tujuan penelitian memudahkan konsumen untuk membeli produk-produk yang di tawarkan oleh pelaku usaha tanpa harus datang ke tempatnya secara langsung. Dalam penelitian ini penulis melakukan penelitian dengan judul Sistem Informasi Penjualan Online Pada Toko Bass Fashion Sport Jakarta. software yang digunakan dalam penelitian ini adalah bahasa pemrograman PHP, text editor Adobe Dreamweaver CS6, Database MySQL dan Apache sebagai web servernya.

Salah satu konsep dasar model pengembangan yaitu model waterfall. Menurut

Shalahuddin (2011:26) “Model air terjun *(waterfall)* sering juga disebut model sekuensial linier *(sequential linear)* atau alur hidup klasik *(classic life cycle).* Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung *support)”.* Model waterfall ada 5 proses yaitu; Analisis kebutuhan perangkat lunak, desain, pembuatan kode program, pengujian, serta pendukung (support) dan pemeliharaan (maintenance). Pada kenyataannya, odel waterfall tidak selalu berjalan lancar. Adapun penyebabnya yang dimana dapat dijelaskan menurut Sukamto dan Shalahuddin (2011:28) yaitu Perubahan spesifikasi perangkat lunak terjadi di tengah alur pengembangan, sangat sulit bagi pelanggan untuk mendefinisikan semua spesifikasi di awal alur pengembangan. Pelanggan sering kali butuh contoh *(prototype)* untuk menjabarkan spesifikasi kebutuhan sistem lebih lanjut, serta pelanggan tidak mungkin bersabar mengakomodasi perubahan yang diperlukan di akhir alur pengembangan.

Dengan berbagai kelemahan yang dimiliki model air terjun *(waterfall)* akan tetapi model tersebut telah menjadi dasar dari model-model yang lain dalam melakukan perbaikan model perbaikan model pengembangan perangkat lunak. Model air terjun *(waterfall)* sangat sesuai digunakan kebutuhan pelanggan sudah sangat dipahami dan kemungkinan terjadinya perubahan kebutuhan selama pengembangan perangkat lunak kecil. Hal positif dari model air terjun yaitu struktur tahap pengembangan sistem jelas, dokumentasi dihasilkan di setiap tahap pengembangan, dan sebuah tahap dijalankan setelah tahap sebelumnya selesai dijalankan (tidak ada tumpang tindih pelaksanaan tahap).

Lalu, pada konsep dasar pemograman ada pemograman terstruktur. Penjelasan Pemogaraman terstruktur yang disebutkan oleh Subatri (2004:5) pemrograman terstruktur merupakan suatu cara mengorganisasi, menyederhanakan, dan meningkatkan kemampuan program supaya mudah dimengerti, dites, dan dimodifikasi. Pemrograman terstruktur mempunyai tujuan meningkatkan keandalan program, membuat program mudah dibaca dan ditelusuri bila ada kesalahan, menyederhanakan kerumitan program, menyederhanakan pemeliharaan program, dan meningkatkan produktivitas pemrogram.

Teknik pemograman terstrukrut dapat diuraikan oleh Subatri (2004:6), pertama modular. Dalam pemrograman modular, program dipecah-pecah menjadi modul-modul. Setiap modul menunjukkan fungsi dan tugas tunggal. Modul-modul tersebut ditulis dan dicari kesalahannya secara terpisah. Karena tujuan dan ukuran setiap modul dibatasi, maka terjadinya kesalahan dalam program tersebut dapat dikurangi. Setiap program mempunyai sebuah modul program utama yang mengontrol semua proses yang terjadi, termasuk mengirimkan kontrol program ke submodul untuk melakukan suatu fungsi tertentu. Submodul ini harus mengembalikan kontrol program tersebut ke modul utama setelah selesai melaksanakan tugas fungsinya. Pemrograman modular ini diterapkan menggunakan subrountine, yaitu sebuah kumpulan perintah yang melakukan tugas pemrosesan yang terbatas, seperti mencetak sebagian laporan, membaca masukan data, atau menghitung akar pangkat. Dalam bahasa pascal, penggunaan subroutine ini dinyatakan dengan statement *procedure* atau *function*, sedangkan dalam bahasa pemrograman basic digunakan instruksi GOSUB atau *chain*.

Kedua, Top-Down yang dimana teknik tersebut sangat berguna dalam perencanaan pemrograman modular. Dalam pemrograman top-down (atas-bawah), yang pertama harus kita definisikan adalah modul utama. Modul utama yang dimaksud adalah modul yang pertama kali dijalankan atau modul yang memanggil modul lainnya atau juga modul yang mengakhiri proses program tersebut. Ketiga, Bottom-up yang dimana dapat dilakukan dengan menyelesaikan semua pengkodean untuk modul-modul tingkat paling rendah, kemudian diuji. Jika benar, maka diintegrasikan ke tingkat berikutnya dan diuji lagi. Pengujian *Bottom-up* membutuhkan beberapa program kendali, yang memanggil modul dan memasukkan data penambahan signifikan di dalam program. Pada dasarnya *Bottom-up* merupakan kebalikan dari *Top-Down,* hanya saja pendefinisian tujuan dilakukan tetap pada awal penyusunan program. Bila ada masalah besar, pemecahan masalah dilakukan dengan menggabungkan prosedur-prosedur yang menjadi satu kesatuan program guna menyelesaikan masalah tersebut.

Lalu, ada PHP (Personal Home Page) PHP yang dibuat pertama kali oleh seorang perekayasa perangkat lunak *(software engineering)* yang bernama Rasmus Lerdoff. Rasmus Lerdoff membuat halaman *web* PHP pertamanya pada tahun 1994. PHP4 dengan versi-versi akhir menuju PHP5 sudah mendukung pemrograman berorientasi objek. Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2011:85) “PHP merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk pemrograman yang digunakan untuk pemrograman *web*”*.* Setelah itu ada Database MySQL yang dapat dijelaskan menurut Sadeli (2003:10) yaitu *database* yang menghubungkan script php menggunakan perintah *query* dan escaps character yang sama dengan php. MySQL mempunyai tampilan client yang mempermudah dalam mengakses *database* dengan kata sandi untuk mengijinkan proses yang akan di lakukan”.

Selanjutnya ada Adobe Dreamweaver CS6 merupakan salah satu aplikasi populer yang digunakan untuk mendesain sekaligus melakukan pemrograman web. Terakhir ada Web Server yang dijelaskan menurut Sadeli (2013:2) ada berbagai jenis yaitu Apache web server, Apache Tomcat, IIS *(Internet Information Services)*, Light HTT, dan Jigsaw, Sun Java System web server, Xitami web server dan Zerus web server.

Pada Peralatan Pendukung Sistem (Tools System), pertama ada UML *(unified Modelling Language)* yang dijelaskan menurut Sukamto dan Shalahuddin (2011:118) yaitu bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. UML *(unified Modelling Language)* telah menjadi *standart* dalam merancang suatu sistem visualisasi dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2011:120) pada UML *(Unified* *Modelling Language)* macam-macam diagram dikelompokkan dalam kategori. Pembagian dan macam-macam diagram tersebut salah satunya ada Diagram *Use Case*. *Use case* atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan *(behavior)* sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Ada dua hal utama pada *use case* yaitu pendefinisian apa yang disebut aktor dan *use case* yaitu Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang dan *Use case* merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.

Kedua ada Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem. Ketiga ada Diagram komponen atau *component diagram* dibuat untuk menunjukkan organisasi dan ketergantungan di antara kumpulan komponen dalam sebuah sistem. Diagram komponen fokus pada komponen sistem yang dibutuhkan dan ada di dalam system. Terakhir yaitu Diagram deployment atau *deployment diagram* bersifat statis, diagram ini memperlihatkan konfigurasi saat aplikasi di jalankan *(run-time)*, memuat simpul-simpul beserta komponen-komponen yang ada di dalamnya. Diagram *deployment* berhubungan erat dengan diagram komponen di mana diagram ini memuat satu atau lebih komponen-komponen. Diagram ini sangat berguna saat aplikasi kita berlaku sebagai aplikasi yang dijalankan pada banyak mesin *(distributed computing)*.

Pada Model *Entity Relationship* merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan suatu persepsi bahwa *real word* terdiri dari objek-objek dasar mempunyai hubungan atau relasi antar objek-objek tersebut, relasi antar objek dilukiskan dengan menggunakan simbol-simbol grafis tertentu (Marlinda, 2004:17). Model *Entity Relationship* adalah suatu penyajian data dengan menggunakan *entity* dan *relationship*. Diperkenalkan pada tahun 1976 oleh P.P.Chen. kegunaan dari ERD adalah dapat menggambarkan hubungan antar *entity* dengan jelas, dapat menggambarkan batasan jumlah *entity* dan partisipan antar *entity*, mudah dimengerti oleh pemakai, dan mudah disajikan oleh perancang database. Komponen-komponen yang terdapat didalam *Entity Relationship* Model yaitu, entitas, Relationship, atribut, dan indicator type.

Adapun tinjuan pada took Bass Fashion Shop yaitu usaha yang bergerak di bidang penjualan berbagai baju sport seperti kaos jersey, jaket, celana pendek olahraga dan kaos setelan futsal. Bass Fashion Shop didirikan oleh Bpk. Abas Basuki Rahmat pada tanggal 04 Februari 2013 yang beralamatkan di Jalan Lingkungan 3 Rt. 03/09 No. 24 Kelurahan Tegal Alur Kecamatan Kalideres Kota Jakarta Barat Izin Perdagangan (SIUP) Nomor : 581/1.825.7 dengan kegiatan usaha : Distro Baju Sport. Awal mula berdirinya Bass Fashion Sport ketika itu Bpk. Abas Basuki Rahmat mempunyai teman yang memiliki konveksi jahit kaos jersey, di mana Bpk. Abas Basuki Rahmat membantu menjualnya dengan menawarkan ke temanteman kerjanya. Dahulu sebelum mendirikan Bass Fashion Sport Bpk. Abas Basuki Rahmat pernah bekerja di salah satu pabrik di Jakarta.

Dengan banyaknya permintaan kaos jersey dari teman kerjanya dan teman nya Bpk. Abas Basuki Rahmat pun tidak menyanggupi dengan banyaknya permintaan maka dari itu Bpk. Abas Basuki Rahmat mendirikan usaha penjualan berbagai baju sport seperti kaos jersey, jaket, celana pendek olahraga dan kaos setelan futsal. Bass Fashion Sport mulai berkembang dan berencana ingin membuka cabang pertama dengan bidang usaha yang sama dan menambah karyawan. Dengan meningkatnya penjualan baju sport Bass Fashion Sport ingin menambah koleksi produk yang di jual yaitu menjual sepatu sepakbola dan futsal.

Pada Struktur Organisasi yang terdapat pada Bass Fashion Sport terdiri dari Pemilik, Kasir dan Karyawan pelayan. Setiap struktur organisasi mempunyaitugas dan fungsinya masing-masing bertujuan untuk menjalankan suatu usaha dan juga untuk mengetahui tugas maupun tanggung jawab dari tiap bagian dalam struktur tersebut. Serta fungsi took Bass Fashion Shop Untuk melengkapi struktur organisasi suatu perusahaan, diperlukan uraian tugas yang akan menjelaskan tentang wewenang dan tanggung jawab dari masing-masing fungsi dalam perusahaan. Uraian tugas pada bass fashion sport adalah sebagai berikut :

1. Pemilik atau atasan uraian tugasnya adalah sebagai berikut :
2. Memimpin kegiatan usaha secara keseluruhan.
3. *Memanage* seluruh karyawan.
4. Menerima laporan penjualan.
5. Pengatur gaji karyawan.
6. Melayani pelanggan dalam penjualan.
7. Membeli kebutuhan-kebutuhan produk yang akan dijual.
8. Karyawan uraian tugasnya adalah sebagai berikut :
9. Melaksanakan tugas dari atasan sesuai bagian atau perintah dari pemilik took atau atasan.
10. Kasir uraian tugasnya adalah mengelola transaksi penjualan, membuat laporan penjualan dan mengatur keuangan.
11. Pelayan uraian tugasnya adalah merapihkan barang dan melayani kebutuhan pelanggan.

Pada proses bisnis sistem, Analisa prosedur penjualan baju sport yang sedang berjalan pada BassFashion Sport yaitu Bass Fashion Sport adalah toko atau distro yang bergerak di bidang penjualan baju sport. Dalam proses penjualannya pelanggan datang ke toko. Pada rancangan system dan program usulan, ada tahapan analisis Sistem penjualan secara online berbasis web di mana penjual dan pembeli tidak bertatap muka secara langsung. Calon pembeli melakukan pembelian melalui media browser. Untuk *Diagram use case* digunakan untuk mendeskripsikan apa yang seharusnya dilakukan oleh sistem. Diagram use case menyediakan cara mendeskripsikan pandangan *eksternal* terhadap sistem dan interaksi-interaksinya terhadap dunia luar. Dengan cara ini *diagram use case* menggantikan *diagram konteks* pada pendekatan konvensional. Untuk *Activity diagram* menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang Sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. Desain databasemenjelaskan hubungan antar data dalam basis data yang terdiri dari object-objectdasar yang mempunyai hubungan atau relasi antar object-object tersebut.

Kesimpulan yang bisa diadapat dari toko Bass Fashion Sport yaitu pertama, sistem informasi dapat memberikan informasi produk yang baru secara update, Sistem informasi dapat diakses dari manapun dan kapanpun, dapat mempromosikan produk secara cepat, murah dan jangkauan pasar yang luas, dan website sistem informasi penjualan dapat dengan cepat dalam melakukan transaksi pembelian tanpa harus member datang ke toko. Serta saran yang dapat disampaikan yaitu pembuatan *desain website* sebaiknya harus dibuat lebih menarik lagi, agar pengunjung *web* yang datang tertarik untuk melihat informasi produk yang ada dan pengembangan *web* diperlukan karena fitur yang ada masih sederhana, seperti detail produk berdasarkan yang tersedia, keamanan data member dan lain-lain dapat dijaga kerahasiannya dengan s*ecurity* sistem yang bagus.

**DAFTAR PUSTAKA**

Aryanto, Arip dan Tri Irianto Tjendrowasono. 2012. Pembangunan Sistem Penjualan

Online Pada Toko Indah Jaya Furniture Surakarta. ISSN: 1979-9330. Surakarta: Jurnal Imiah Unsa Vol.10, No. 1 Februari 2012: 55-61.

http://ejournal.unsa.ac.id/index.php/speed/article/viewFile/659/380

(dibuka pada tanggal 10 Oktober 2013)

Sukamto, Rosa Ariani dan Muhammad Shalahuddin. 2011. Rekaya Perangkat Lunak.

Bandung: Modula.

Marlinda, Linda. 2004. Sistem Basis Data. Yogyakarta: Andi Offset.

Sutabri, Tata. 2004. Pemrograman Terstruktur. Yogyakarta: Andi Publisher.

Sadeli, Muhammad. 2013. Toko Baju Online dengan PHP dan MySQL menggunakan Adobe Dreamweaver CS 6. Palembang: Maxikom.

Lusiana, Veronica. 2009. Sistem Informasi Promosi Batik Tradisional Semarang

Berbasis Web. ISSN: 2085-3343. Semarang: Jurnal Ilmiah Unisbank Vol. 1,

No. 1 Maret 2009: 26-35.

<http://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/fti2/article/viewFile/262/413> (dibuka

pada tanggal 30 November 2013)

Warsiti. 2013. Pembuatan Website E-Commerce Usaha Fashion Fazza Shop

Karanganyar. ISSN: 2302-1136. Karanganyar: Jurnal Ilmiah Unsa Vol. 2,

No.1 Maret 2013: 12-17.

<http://ejournal.unsa.ac.id/index.php/seruni/article/view/674/395> (dibuka apda

tanggal 30 November 2013)