

PERANCANGAN WEBSITE TOKO *ONLINE* SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN PENJUALAN PADA TOKO BAJU DEXALOVE

Rifdah Diah Atika¹, Christyani Rannu Keka², *Erly Krisnanik³

Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

Email : rifdatikaa@gmail.com¹, christytrnk@gmail.com², erlykrisnanik@upnvj.com³

Jl. Rs. Fatmawati, Pondok Labu, Jakarta Selatan, DKI Jakarta, 12450, Indonesia

Abstrak

Dexalove Collection adalah salah satu toko yang menjual berbagai macam *fashion*, misalnya atasan, bawahan, luaran, dan juga aksesoris. Sistem penjualan pada toko masih manual yaitu proses pemesanan produk dilakukan melalui media sosial dan proses pencatatan transaksi dengan menggunakan software pengolah angka. Hal ini dapat menghambat proses bisnis karena admin harus membalas pesan yang masuk satu persatu yang dimana jumlahnya tidak sedikit. Untuk memudahkan proses pesanan pelanggan dan mencatat transaksi jual beli menjadi lebih efektif dan efisien, dibuatlah sistem informasi penjualan berbasis *website* yang dirancang dengan menggunakan metode waterfall dimana tahapan penelitian dilakukan mulai dari pengumpulan data penjualan, analisis sistem penjualan, perancangan sistem, uji coba sistem dan implementasi sistem. Hasil dari penelitian ini adalah berupa aplikasi sistem penjualan berbasis web dengan framework codeigniter serta database MySQL, yang memiliki modul sebagai berikut yaitu informasi ketersediaan produk, layanan pemesanan, informasi status pengiriman produk serta layanan pengembalian produk.

Kata Kunci: Pakaian, *E-commerce*, *Website*, Penjualan

1 PENDAHULUAN

Seiring dengan majunya teknologi informasi, ada banyak hal yang juga ikut berkembang, misalnya saja bisnis toko *online e-commerce* yaitu transaksi jual beli yang dilakukan melalui internet, radio, televisi atau hal lain yang berhubungan dengan elektronik (Saputra, 2012). Dengan banyaknya bisnis toko online ini masyarakat semakin dimudahkan karena tidak harus berbelanja ke luar rumah. Hal ini banyak dimanfaatkan oleh para pekerja yang tidak mempunyai banyak waktu luang untuk berbelanja ke toko langsung. Selain para pekerja biasanya anak muda juga lebih senang berbelanja *online* karena bisa lebih leluasa memilih barang yang diinginkan.

Media sosial digunakan oleh pelaku bisnis sebagai sarana bisnis toko *online* untuk mempromosikan produknya karena media sosial sekarang ini digunakan dari kalangan muda sampai tua jadi pelaku bisnis lebih mudah untuk mendapat lebih banyak konsumen. Namun media sosial belum bisa menangani transaksi pemesanan produk secara otomatis, maka biasanya pelaku bisnis akan membuat *website* yaitu lembaran *web* yang ada dalam suatu domain yang berisi informasi. *Website* dibangun atas banyak lembaran web yang sama-sama terkait. Kaitan antar lembar *web* disebut *hyperlink*, sedangkan *text* yang menjadikan media penyambung disebut *hypertext* (Yuhefizar & Hidayat, 2009).

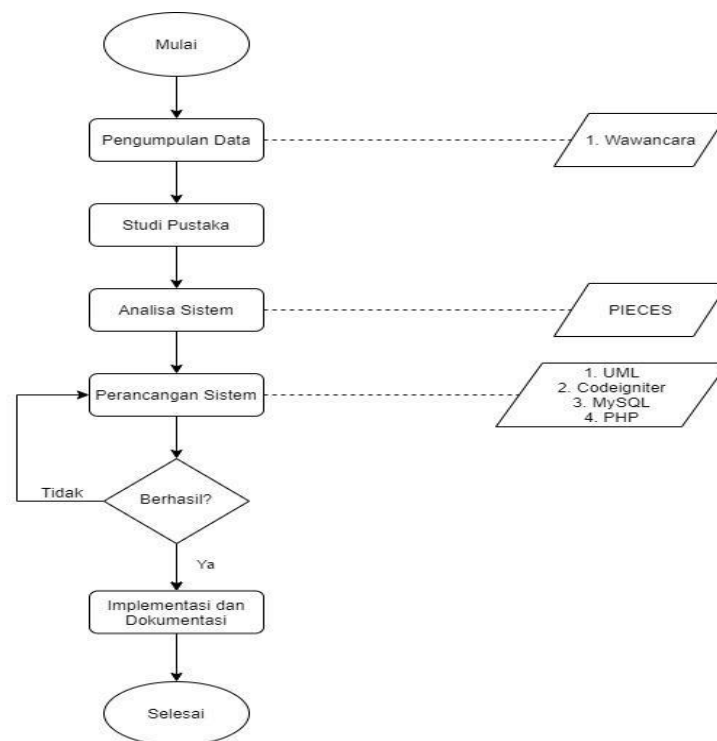
Dexalove merupakan salah satu toko *online* yang menggunakan media sosial Instagram sebagai platform pemasaran produknya, yaitu pakaian. Adapun pakaian yang dijual yaitu kemeja wanita, kaos wanita, *blouse*, luaran wanita seperti jaket dan cardigan, bawahan wanita seperti celana dan rok, dan aksesoris seperti ikat pinggang. Dalam sehari dexalove bisa mendapatkan hingga 70 pesanan

yang dimana transaksinya masih dilakukan secara manual melalui *chat* pribadi dengan admin yang dimana akan membutuhkan waktu lebih lama untuk membalas chat dari pembeli. Lalu setiap order yang masuk akan dicatat dalam *software* Microsoft excel secara manual.

Melihat permasalahan di atas, penulis bermaksud membuat aplikasi berbasis *website* untuk memudahkan Dexalove Collection mengelola sistem penjualan sehingga dapat menghasilkan data dan informasi yang selalu *update*, memudahkan admin dan pembeli dalam melakukan transaksi. Selain itu juga bertujuan untuk melakukan pemasaran terhadap produk Dexalove secara lebih luas. Kegiatan pemasaran di sini ialah kegiatan persiapan dalam manajemen suatu produk maupun jasa (Dharmamesta & Handoko, 2004).

2 METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi Penelitian yang digunakan yaitu Metode Waterfall. Model waterfall diambil dari aksi proses pokok misalnya perincian, ekspansi, pengesahan, dan evolusi, dan dipresentasikan menjadi proses yang lain seperti perincian persyaratan, pemrograman software, penerapan, pengetesan, dan seterusnya (Sommerville, 2011). Adapun metode penelitian digambarkan pada gambar 1 dengan alur sebagai berikut:



Gambar 1: Alur penelitian

Uraian Alur Penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut,

- Pengumpulan Data, dalam tahap ini penulis menggunakan metode wawancara. Saat melakukan wawancara penulis mewawancarai pemilik toko baju dexalove untuk mendapat informasi tentang toko tersebut dan juga mengetahui cara transaksi *online* yang masih menggunakan obrolan media sosial.
- Studi pustaka, penulis melakukan studi pustaka dengan cara mempelajari buku dan beberapa penelitian terdahulu antara lain Rancang Bangun Website Toko Online Menggunakan

Metode Waterfall (Susilo et al., 2018), Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online (E-Commerce) pada CV Selaras Batik Menggunakan Analisis Deskriptif (Himawan et al., 2014), Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Studi Kasus Tokoku (Nugroho, 2016), Rancang Bangun Aplikasi E-commerce untuk Meningkatkan Penjualan Barang pada Comet Outdoor (Bachri & Hamdani, 2019), dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian pada CV Nonninth Inc Berbasis Online (Irawan et al., 2017) yang selanjutnya dijadikan referensi untuk melakukan penelitian saat ini. Setelah membaca penelitian terdahulu, sebagai pembeda, di sini penulis akan menambahkan fitur pengembalian barang. Sehingga pelanggan yang merasa kurang puas ataupun merasa barang yang dipesannya tidak sesuai dapat mengembalikannya. Selain itu dari segi teknologi penulis menggunakan framework codeigniter untuk pembuatan website.

- c. Analisa Sistem, pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu membuat analisa yang terkait dengan data yang telah diterima dengan metode PIECES untuk menemukan kekurangan apa saja yang masih harus diperbaiki.
- d. Perancangan Sistem, pada tahapan ini mulai dibuat perancangan aplikasi memakai tools UML (*Unified Modelling Language*) antara lain diagram *use case*, diagram *class*, diagram *activity*, dan diagram *sequence* yang kemudian dibuatkan *mockup* tampilan antar muka.
- e. Uji Coba Sistem, aplikasi yang sudah dibuat akan diuji coba untuk melihat apakah hasilnya telah sesuai dengan apa yang dimaksud atau belum. Selain itu juga uji coba ini dilakukan supaya mengetahui apa masih mengalami kendala atau tidak pada aplikasi. Jika belum sesuai dengan harapan ataupun masih mengalami kendala maka aplikasi akan diperbaiki sampai semua berjalan sesuai harapan.
- f. Implementasi, jika uji coba sudah selesai, maka tahapan berikutnya yaitu menerapkan hasil rancangan yang telah dibuat yaitu dengan mengimplementasikan aplikasi tersebut.

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa Sistem Berjalan

Saat ini terdapat dua sistem yang berjalan yaitu saat pelanggan datang ke toko dan saat pelanggan membuat pemesanan produk melalui media sosial yaitu pertama pelanggan akan mencari produk dalam katalog yang dimuat di media sosial Instagram. Selanjutnya pembeli harus menanyakan apakah stok barang yang diinginkan masih ada atau tidak kepada admin melalui aplikasi berbagi pesan *whatsapp*, jika barang tersedia maka pembeli bisa melakukan order dengan mengisi format order yang disampaikan oleh admin dan setelah itu pembeli akan diberikan total pesanan dan nomor rekening untuk melakukan pembayaran. Jika pembayaran sudah terkonfirmasi oleh admin maka admin akan melakukan pengiriman barang. Pelanggan akan konfirmasi setelah barang diterima. Lalu admin akan melakukan *input* data untuk laporan penjualan yang nantinya akan diserahkan kepada *owner*. Untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada sistem, dilakukan analisis PIECES Metode analisis PIECES yaitu proses dasar dari kajian untuk mendapatkan persoalan detail. Adapun hasil identifikasi masalah uraikan sebagai berikut,

a) *Performance* (Kinerja)

Performance di sini adalah kemampuan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan aktivitas dalam periode tertentu. Dalam sistem yang saat ini berjalan, kinerja yang dilakukan masih kurang efektif dan efisien karena masih dilakukan secara manual yaitu mencatat data penjualan menggunakan software Microsoft excel dan untuk penerimaan pesanan secara online masih menggunakan sistem manual juga yaitu dengan cara menghubungi admin yang dimana admin

tidak bisa langsung membalas pesan dari pelanggan dikarenakan pesan yang masuk cukup banyak yaitu rata-rata perhari ada 70 pesanan yang masuk.

b) *Information* (Informasi)

Dalam analisis informasi di sini dinilai dari seberapa baik kualitas informasi yang dapat diberikan dari ukuran *input* dan *output* yang ada. Dilihat dari sistem yang saat ini berjalan, masih kurangnya informasi mengenai ketersediaan stok produk, jadi calon pelanggan harus menanyakan dahulu kepada admin dan admin menanggapi pesan dari pelanggan satu persatu yang dimana bisa saja admin melewati salah satu pesan yang nantinya pelanggan tidak jadi membuat pesanan karena tidak ada tanggapan dari admin. Selain itu juga pembuatan laporan penjualan yang masih menggunakan sistem manual bisa menyebabkan lebih banyak kesalahan salah satunya terjadi *redundancy* dan pencarian data akan memakan waktu lebih banyak.

c) *Economic* (Ekonomi)

Dari segi ekonomi sudah cukup ekonomis karena tidak perlu mengeluarkan biaya untuk sewa toko karena tempat yang digunakan untuk membuka toko dan gudang adalah milik pribadi.

d) *Control* (Pengendalian)

Dalam analisis pengendalian ini melihat apakah prosedur yang saat ini berjalan bisa ditingkatkan lagi dan dapat mendeteksi kesalahan atau kecurangan dengan baik. Sistem yang saat ini berjalan belum memiliki prosedur pengendalian dalam proses transaksi online yang dimana masih mengandalkan pesan chat manual dalam melakukan transaksi dan pengerjaan laporan karena masih dilakukan secara manual maka resiko kesalahan input yang dilakukan akan lebih tinggi.

e) *Efficiency* (Efisiensi)

Sistem yang ada saat ini masih kurang efisien karena sistem penjualan dan pengerjaan laporan masih menggunakan sistem manual yang dimana itu akan memakan lebih banyak waktu.

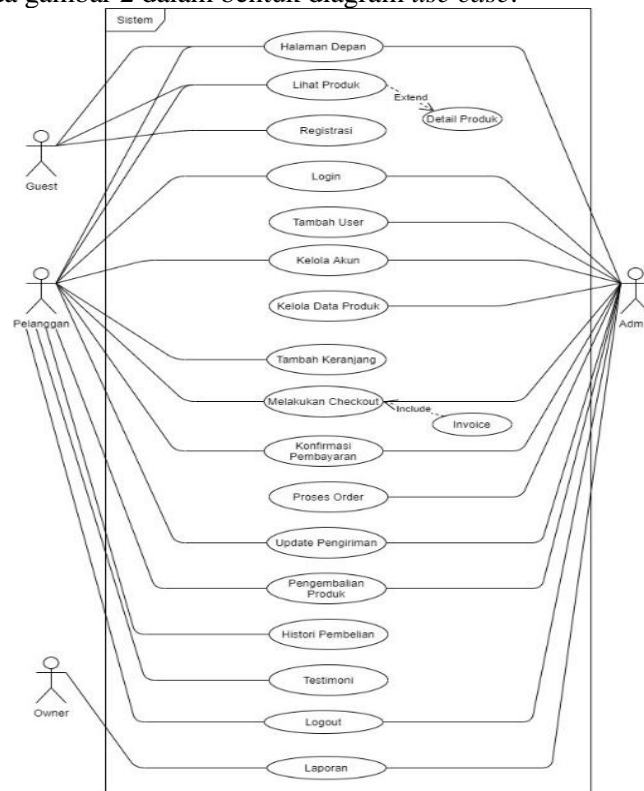
f) *Service* (Layanan)

Analisa layanan ini dilihat dari seberapa baik kualitas sistem yang saat ini berjalan dapat melayani pengguna. Pada sistem yang dilakukan saat ini bisa dibilang masih kurang baik karena pelanggan yang ingin berbelanja *online* tidak tau jumlah stok produk yang tersedia, jadi pelanggan harus bertanya dulu kepada admin yang dimana itu memakan waktu yang lebih banyak terutama jika produk yang diinginkan pelanggan tidak ada.

3.2 Rancangan Sistem Usulan

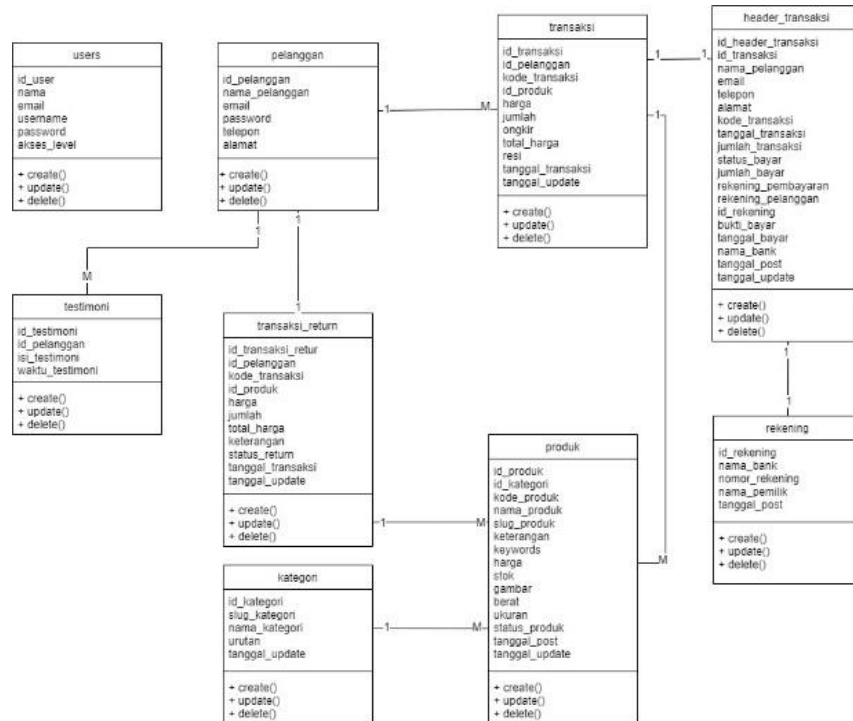
Berdasarkan analisis PIECES yang telah dijabarkan, maka dibuatlah rancangan sistem usulan yang diharapkan dapat mempermudah admin dalam melakukan penerimaan pesanan dan memudahkan pelanggan dalam mengetahui stok dan melakukan pemesanan produk. Pada sistem usulan terdapat 3 Aktor yang dapat mengakses sistem dengan ketentuan, *guest* adalah calon pelanggan yang belum memiliki akun dan tidak bisa melakukan transaksi. *Guest* hanya dapat mengakses halaman depan pelanggan, melihat produk dan detail produk, dan melakukan registrasi. Registrasi dilakukan untuk bisa *login* dan masuk ke dalam sistem untuk melakukan transaksi. Selanjutnya Pelanggan yaitu *guest* yang sudah mempunyai akun sehingga dapat melakukan pemesanan produk melalui *website*. Lalu Admin yaitu orang mengelola *website* seperti mengelola akun yang dapat menambahkan karyawan lain, mengelola data produk yang ditampilkan pada halaman depan pelanggan, serta mengelola transaksi pelanggan. Alur transaksi dimulai dari pelanggan menambahkan ke keranjang barang yang diinginkan lalu melakukan *checkout*. Saat *checkout*, pelanggan mendapatkan *invoice* untuk melakukan pembayaran. Setelah melakukan pembayaran, pelanggan konfirmasi pembayarannya dan admin segera memproses orderan. Selanjutnya, admin akan melakukan *update* pengiriman dengan memasukkan nomor resi. Setelah

barang sampai, jika merasa kurang puas, pelanggan dapat melakukan pengembalian produk dan menunggu persetujuan dari admin. Pelanggan dapat melihat histori pembelian setelah menyelesaikan transaksi. Selanjutnya, pelanggan dapat memberikan testimoni untuk memberikan pengalaman belanjanya. Jika sudah selesai menggunakan sistem, admin dan pelanggan dapat logout untuk keluar dari sistem. Terakhir, admin menyerahkan laporan harian kepada *owner*. Berikut uraian sistem usulan dapat dilihat pada gambar 2 dalam bentuk diagram *use case*.



Gambar 2: Diagram *use case* usulan

Perancangan databases dapat dilihat pada gambar 3 dibawah ini. Pada sistem penjualan baju ini telah menghasilkan 4 master *file* dan 5 transaksi *file*. Dimana setiap *file* tersebut akan memiliki derajat *cardinality* one-to-one, one to-many untuk memperlihatkan hubungan antar *file*.

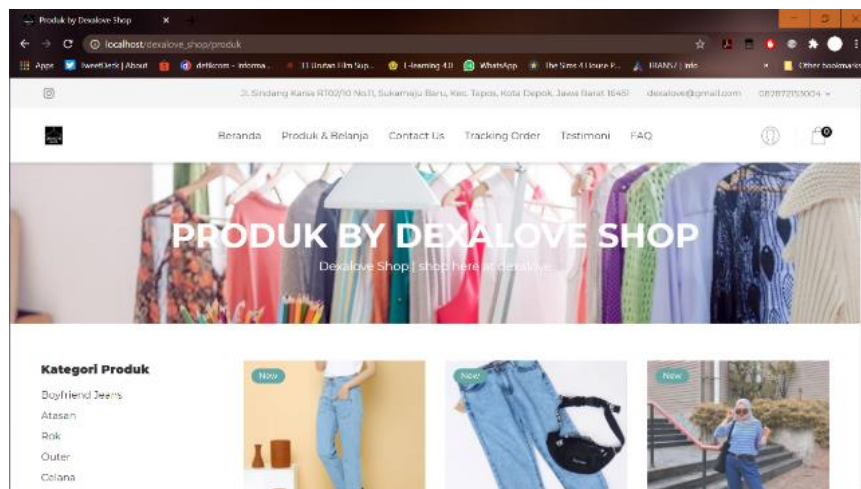


Gambar 3: Diagram class

3.3 Hasil Interface (Antar Muka)

Dalam perancangan sistem terdapat interface yaitu sebuah tampilan dalam suatu aplikasi yang menjadi perantara antara sistem dan pengguna (Aprilia, 2020). Adapun hasil interface terdapat 2 halaman utama yaitu,

- a) Halaman Produk Pelanggan

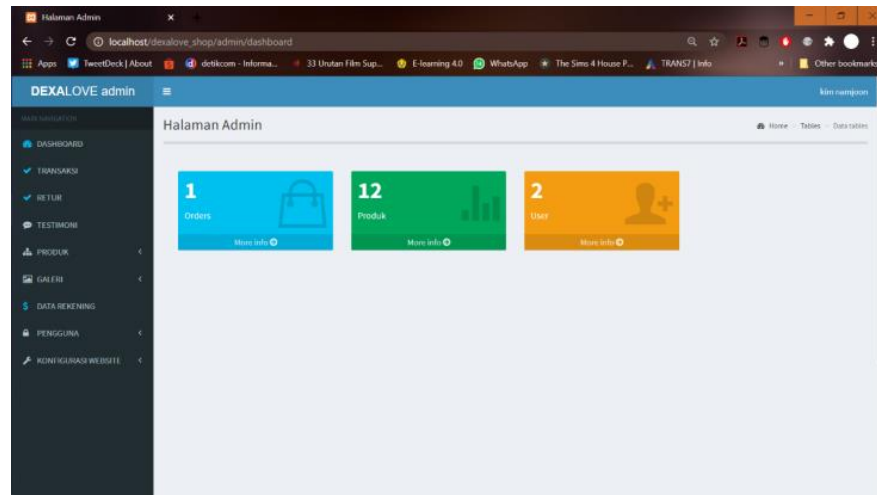


Gambar 4: Tampilan produk pelanggan

Berikut adalah tampilan halaman produk pada website untuk pelanggan. Pelanggan dapat melihat produk apa saja yang tersedia dan dapat menemukan produk secara spesifik

berdasarkan kategori. Lalu dengan menekan judul produk maka pelanggan dapat melihat detail produk yang ingin dilihatnya.

b) Halaman *Dashboard* Admin



Gambar 5: Tampilan halaman *dashboard* admin

Berikut tampilan halaman untuk admin. Pada bagian *dashboard* ini terdapat informasi ada berapa order yang masuk, produk yang telah disimpan ke dalam sistem, dan berapa admin.

4 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari dibuatnya rancangan *website* toko *online* sebagai sarana informasi dan penjualan pada toko baju dexalove adalah sistem penjualan berbasis *website* ini dirancang untuk mempermudah admin dalam memproses pesanan pelanggan karena admin tidak perlu membalas pesan pelanggan yang menanyakan stok produk dan informasi lainnya tentang produk yang dimana pada sistem yang berjalan saat ini admin harus membalas puluhan hingga ratusan pesan perharinya. Selain itu untuk memproses pesanan, admin dapat langsung mencetak data pengiriman dan daftar transaksi pelanggan tersebut. Dengan dibuatnya rancangan ini membantu proses transaksi menjadi lebih efektif dan efisien. Admin lebih mudah untuk melakukan pelaporan data transaksi penjualan karena tidak perlu lagi memasukkan datanya satu-satu melainkan tinggal mencetak dari halaman data transaksi. Kemudian dari sisi pelanggan, pelanggan dimudahkan untuk mengetahui stok suatu produk dan dapat langsung memesan produk yang tersedia. Jadi tidak harus menunggu balasan pesan dari admin.

REFERENSI

- Aprilia, P. (2020). *Mengenal User Interface: Pengertian, Kegunaan, dan Contohnya*.
<https://www.niagahoster.co.id/blog/user-interface/>
- Bachri, Y. G., & Hamdani, A. U. (2019). *Rancang Bangun Aplikasi E-commerce untuk Meningkatkan Penjualan Barang pada Comet Outdoor*.
- Dharmamesta, B. S., & Handoko, T. H. (2004). *Manajemen Pemasaran: Perilaku Konsumen (Ketiga)*. Liberty.
- Himawan, Saefullah, A., & Santoso, S. (2014). *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online (E-Commerce) pada CV Selaras Batik Menggunakan Analisis Deskriptif*.
- Irawan, A., Risa, M., Ayyasy M., M., & Elyas S., A. (2017). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian pada CV Nonninth Inc Berbasis Online*.
- Nugroho, F. E. (2016). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Studi Kasus Tokoku*.
- Saputra, A. (2012). *Membangun Aplikasi Toko Online Dengan PHP dan SQL*. PT Elex Media Komputindo.
- Sommerville, I. (2011). Sommerville Software Engineering. In *Monthly Notices of ...*.
<https://doi.org/10.1111/j.1365-2362.2005.01463.x>
- Susilo, M., Kurniati, R., & Kasmawi. (2018). *Rancang Bangun Website Toko Online Menggunakan Metode Waterfall*.
- Yuhefizar, M., & Hidayat, R. (2009). Cara Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan Content Management System Joomla Edisi Revisi. In *Jakarta: PT Elex Media Komputindo*.