

Pemesanan Sablon Berbasis Web Pada Toko Jape

Agung Kurnia¹, Satria Audria Sakti², Rahmat Tullah³, Ferawati⁴
^{1,2,3,4}Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global, Tangerang, Indonesia

Email: ¹agunkurnia10@gmail.com, ²1320120005@global.ac.id, ³rahmatullah@global.ac.id, ⁴ferawati.071009@gmail.com

Abstrak – Sudah tidak dipungkiri lagi, kemajuan teknologi saat ini memang semakin pesat dan canggih. Banyak sekali penemuan-penemuan dan inovasi baru setiap harinya. Termasuk di bidang bisnis, saat ini banyak bisnis yang menggunakan media internet atau yang biasa kita sebut e-business karena dinilai lebih efektif dan efisien sehingga sangat diminati oleh banyak kalangan. Saat ini banyak pengusaha-pengusaha yang menjual produknya secara online, konsumen bisa dengan mudah mencari barang apa saja yang ingin mereka beli melalui smartphone, tablet, atau komputer hanya dengan membuka aplikasi atau website tertentu. Salah satu produk yang banyak dijual secara online adalah Sablon baju. Toko Jape Sablon merupakan salah satu unit usaha yang bergerak dalam bidang sablon dan toko. Saat ini Toko Jape Sablon benar-benar masih menggunakan sistem manual dalam penjualannya. Dengan sistem yang masih manual dan penjualan yang skalanya cukup besar, tentunya sangat tidak efektif dan tidak efisien untuk toko dalam menjalankan transaksi yang terjadi. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, wawancara dan research. Sedangkan Metode pengembangan yang digunakan adalah metode *Waterfall* dan *Unified Modelling Language* (UML) untuk proses perancangan diagram, dan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai database. Penelitian ini menghasilkan sistem informasi penjualan sablon berbasis web di Toko Jape Sablon untuk membantu toko dalam menjalankan aktivitas penjualan.

Kata Kunci – Bisnis, Metode Waterfall, PHP, MySQL

Abstract - It is undeniable that today's technological advances are increasingly rapid and sophisticated. Lots of new discoveries and innovations every day. Including in the business field, today many businesses use the internet or what we usually call e-business because it is considered more effective and efficient so that it is in great demand by many people. Currently, there are many entrepreneurs who sell their products online, consumers can easily search for any items they want to buy Jape smartphones, tablets, or computers just by opening certain applications or websites. One of the products that are widely sold online is dolls. Toko Jape Sablon is a business unit engaged in selling dolls. Currently Toko Jape Sablon really still uses the manual system in its sales. With a system that is still manual and sales are quite large in scale, of course it is very ineffective and inefficient for stores to carry out transactions that occur. The data collection method used is the method of observation, interviews and research. While the development method used Waterfall method and uses the Unified Modeling Language (UML) modeling language, and the PHP and MySQL programming languages as databases. This research resulted in a web-based doll sales information system at Toko Jape Sablon to assist the store in carrying out sales activities.

Keywords – Business, Waterfall Method, PHP, MySQL, Puppet

I. PENDAHULUAN

Sudah tidak dipungkiri lagi, kemajuan teknologi saat ini memang semakin pesat dan canggih. Banyak sekali penemuan-penemuan dan inovasi baru setiap harinya. Termasuk di bidang bisnis, saat ini banyak bisnis yang menggunakan media internet atau yang biasa kita sebut *e-commerce*[1] karena dinilai lebih efektif dan efisien sehingga sangat diminati oleh banyak kalangan.

Saat ini banyak pengusaha-pengusaha yang menjual produknya secara online, konsumen bisa dengan mudah mendapatkan informasi[2] dan mencari barang apa saja yang ingin mereka beli melalui smartphone, tablet, atau komputer hanya dengan membuka aplikasi atau *website*[3] tertentu. Salah satu produk yang banyak dijual secara online adalah sablon

Toko Jape merupakan salah satu unit usaha yang bergerak dalam bidang penjualan boneka. Saat ini Toko Jape benar-benar masih menggunakan sistem manual dalam penjualannya yaitu dengan mencatat semua transaksi di buku, pembuatan laporan pun sama. Penjualannya juga hanya melalui stan toko. Dengan sistem[4] yang masih manual dan penjualan yang skalanya cukup besar, tentunya sangat tidak efektif dan tidak efisien untuk toko dalam menjalankan transaksi yang terjadi.

Sistem yang digunakan saat ini masih sangat rentan mengalami kesalahan dalam aktivitasnya, diantaranya seperti penjual bisa saja mengalami kesalahan saat mencatat barang yang terjual, dan bisa terjadi kesalahan saat menghitung laporan penjualan karena masih dilakukan secara manual. Dengan sistem penjualan yang sekarang pun jangkauan pasar masih belum cukup luas untuk meningkatkan penjualan. Maka dari itu perlu dibuatkan sebuah sistem yang dapat mempermudah proses transaksi dan pembuatan laporan agar kesalahan dapat diminimalisir dan mendapatkan hasil yang jelas serta akurat, dan juga untuk memperluas jangkauan konsumen.

Pada era sekarang, globalisasi pasar sangat mempengaruhi perilaku perdagangan yang selalu berusaha untuk memenuhi kebutuhan pelanggannya. Perusahaan atau badan usaha memiliki keinginan untuk dapat melakukan penjualan produknya secara global, tidak hanya dalam satu wilayah tertentu saja. Menjual produk secara *online* akan mendapatkan sebuah keuntungan atau laba yang sangat besar dibandingkan menjual produknya menggunakan produknya menggunakan cara yang lama.

Penjualan produk barang untuk sekarang ini sudah tinggi, tanpa terkecuali dalam penjualan produk barang sablon. Terus meningkatnya kebutuhan masyarakat pada pakaian yang mengikuti gaya modern saat ini menjadi

daya tarik dan peluang usaha dalam membuka bisnis di bidang sablon.

Pemilik usaha Toko Jape sendiri belum banyak melakukan promosi karena pada awalnya hanya untuk pembuatan sablon pada baju napi saja, setelah beberapa tahun kemudian pendapatan tidak bertambah perbulan.

Sistem pemesanan pada Toko Jape masih menggunakan sistem manual. Sistem manual yang masih digunakan Toko Jape yaitu konsumen diharuskan datang ke toko langsung untuk memesan kaos sablon. Pihak Toko Jape juga masih menggunakan sistem pemesanan yang manual dan mengakibatkan seringkali kendala dalam mencari data pemesanan dengan cepat dan tepat. Pada permasalahan yang dihadapi oleh Toko Jape, langkah yang diambil dalam melakukan penyelesaian permasalahan tersebut adalah melakukan penelitian untuk membangun sebuah sistem pemesanan yang dapat melakukan pemesanan secara online dan pengelolaan data pemesanan kaos sablon secara keseluruhan. Sistem informasi[5] yang akan dibuat nanti akan berupa website. Sistem pemesanan ini akan dibangun dengan metode *Waterfall* yaitu melakukan pemodelan secara sistematis dan berurutan mulai dari observasi kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, desain, implementasi dan pemeliharaan system.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif[6][13] Pada penelitian kualitatif, data yang telah dikumpulkan lebih banyak berupa kata-kata atau gambar, dibandingkan dengan angka. Penelitian kualitatif diperoleh melalui observasi[14], wawancara dan catatan lapangan. Oleh karena itu tujuan dari jenis penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan atau menjelaskan suatu kejadian yang sebenarnya terjadi di Toko Jape.

Metode pengumpulan data Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah:

1. Metode Observasi

Penulis melakukan peninjauan langsung secara langsung di lokasi penelitian terkait permasalahan yang akan diteliti.

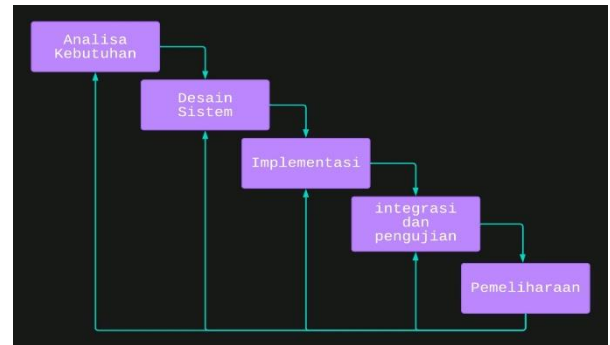
2. Metode Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan narasumber yaitu pemilik tempat yang dijadikan studi kasus penelitian.

3. Metode Research

Penulis mengumpulkan data dari buku-buku, website dan juga jurnal yang berkaitan dengan masalah yang ada.

Metode pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah metode model *Waterfall*[7].



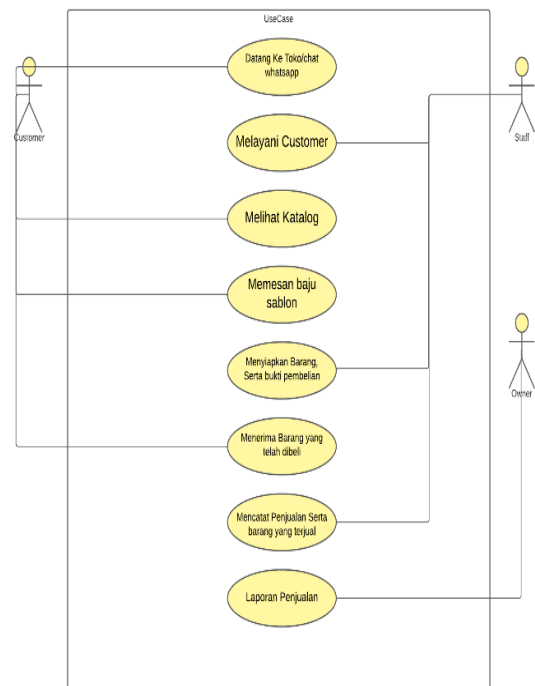
Gambar 1. *Waterfall*

A. Objek Penelitian

Permasalahan yang ada di toko ini adalah tidak adanya situs website sehingga informasi tentang perusahaan dan juga kesulitan dalam memasarkan produk-produknya sehingga membuat proses pemasaran dan penjualannya tidak berjalan efektif dan efisien. Untuk itu diperlukan sebuah media informasi yang tepat untuk mempromosikan dan memasarkan produk-produknya untuk berkomunikasi dengan para *customer* dalam mengembangkan toko.

Pembuatan situs *website* merupakan alternative yang penulis ambil dalam memecahkan permasalahan ini. Dengan menggunakan situs website para *customer* dapat langsung mengakses halaman tersebut tanpa harus datang ke toko untuk memperoleh sebuah informasi tentang produk-produknya atau melakukan sebuah transaksi penjualan yang terkomputerisasi[12].

1. Use Case Diagram



Gambar 2. *Use case Diagram* pada Toko Jape

B. Masalah yang Dihadapi

Permasalahan yang dihadapi dari sistem yang berjalan saat ini adalah:

1. Sistem yang digunakan masih manual yaitu dengan mencatat segala transaksi di buku.
2. Dengan sistem yang ada saat ini, pencatatan produk yang terjual sering mengalami kesalahan yang menyebabkan ketidakpastian laporan penjualan.
3. Laporan penjualan tidak dibuat secara rinci sehingga penjual tidak tahu dengan pasti berapa keuntungan yang didapat setiap hari atau setiap bulannya.
4. Kecilnya jangkauan pasar yang menyebabkan produk tidak terjual dengan maksimal.

C. Alternatif Permasalahan

Berdasarkan masalah yang dihadapi di atas, alternatif pemecahan masalah yang penulis berikan adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membuat sistem yang dapat membantu proses transaksi di Toko Jape Sablon menjadi lebih cepat.
2. Merancang dan membuat sistem yang dapat membantu toko dalam pembuatan laporan penjualan menjadi lebih mudah, tepat dan akurat.
3. Merancang dan membuat sistem yang dapat memperluas jangkauan pasar sehingga produk bisa terjual dengan maksimal.

D. User Requirement (Elisitasi)

Tabel 1. Elisitasi Final

Fungsional	
Analisa Kebutuhan	
No.	Saya Ingin Sistem Ini Dapat:
1	Menampilkan halaman <i>home</i> /katalog
2	Menampilkan halaman <i>register</i>
3	Menampilkan menu <i>login</i>
4	Menampilkan detail produk
5	Menampilkan menu keranjang untuk <i>customer</i>
6	Menampilkan menu pembelian untuk <i>customer</i>
7	Menampilkan menu pengiriman untuk <i>customer</i>
8	Menampilkan halaman <i>view</i> transaksi pemesanan
9	Menyediakan menu <i>contact</i> untuk <i>customer</i>
10	Menampilkan data pelanggan
11	Menampilkan Kelola data <i>user</i> pada admin
12	Menampilkan Kelola data produk pada admin
13	Menampilkan Kelola data <i>customer</i> pada admin
14	Menampilkan data warna pada admin
15	Menampilkan data ukuran pada admin
16	Menampilkan Kelola data kategori pada admin
17	Menampilkan Kelola data kota pada admin
18	Menampilkan Kelola data <i>supplier</i> pada admin

- 19 Menampilkan Kelola jasa pengiriman pada admin
- 20 Menampilkan Kelola data pengiriman pada admin
- 21 Menampilkan laporan pemesanan untuk admin
- 22 Menampilkan laporan pembelian untuk admin
- 23 Menampilkan laporan pengiriman untuk admin
- 24 Menampilkan laporan transaksi penjualan untuk admin

Non-Functional

Analisa Kebutuhan

No. Saya Ingin Sistem Ini:

- 1 Sistem mudah digunakan oleh *user*
- 2 Tampilan system menarik
- 3 Sistem dapat menampilkan pesan kesalahan pada saat input

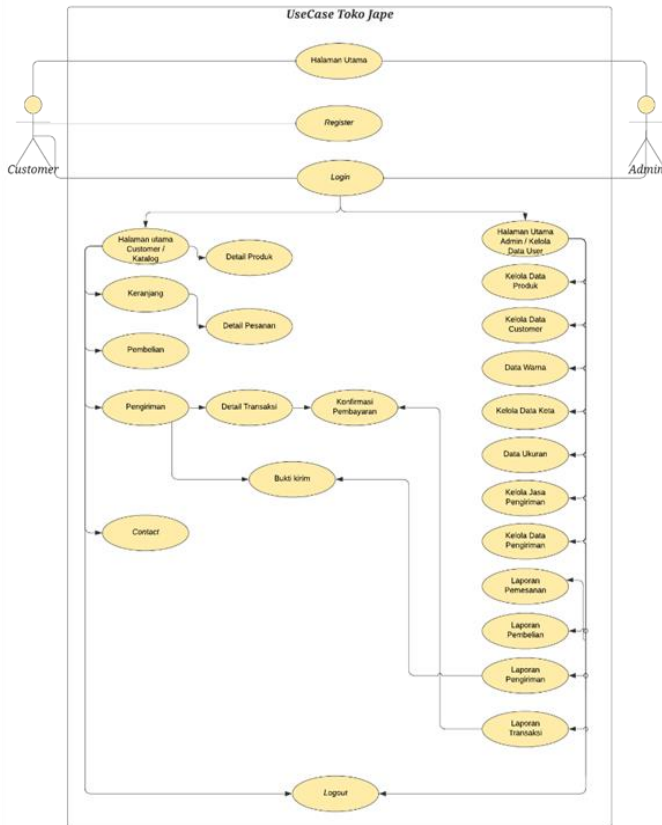
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Usulan Prosedur yang Baru

Berdasarkan hasil analisis tata laksana sistem yang berjalan, terdapat beberapa usulan prosedur yang baru. Prosedur baru yang diusulkan bertujuan untuk memudahkan transaksi toko dalam kegiatannya dan juga memperluas penjualan.

Untuk merancang sistem yang diusulkan pada institusi[15] ini, penulis menggunakan UML (*Unified Modelling Language*)[8]. Menggunakan *Use case Diagram*, *activity Diagram*, *sequence Diagram* dan *class Diagram*[9]. Sistem menggunakan bahasa pemrograman PHP[3] dan PHP MyAdmin[10] untuk database[11]. Sistem yang baru diharapkan menjadi sistem yang mempermudah customer untuk membantu proses pembelian karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja sehingga mempermudah admin untuk mengelola dan melihat informasi penjualan, serta pembuatan laporan transaksi penjualan yang terkomputerisasi sehingga user dapat melakukan transaksi secara online.

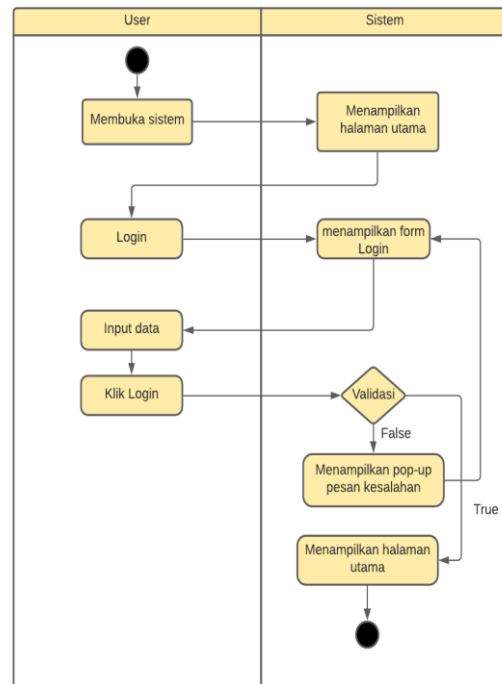
1. Use Case Diagram



Gambar 3. Use case Diagram Diusulkan

Pada gambar , digambarkan mengenai Use case Diagram dari sistem yang dibuat terdapat 3 aktor yaitu Customer dan admin. Aktor Customer memiliki hak untuk memilih produk dan melakukan transaksi, untuk aktor admin sebagai pengelola mempunyai hak untuk mengakses dan mengelola semua yang ada pada sistem, sedangkan untuk aktor kasir memiliki hak untuk mengelola produk, transaksi dan laporan. Rancangan itu didapat setelah menyelesaikan elisitasi dan kebutuhan yang ada maka dari itu didapatkan use case diagram diatas.

1. Diagram Rancangan Sistem



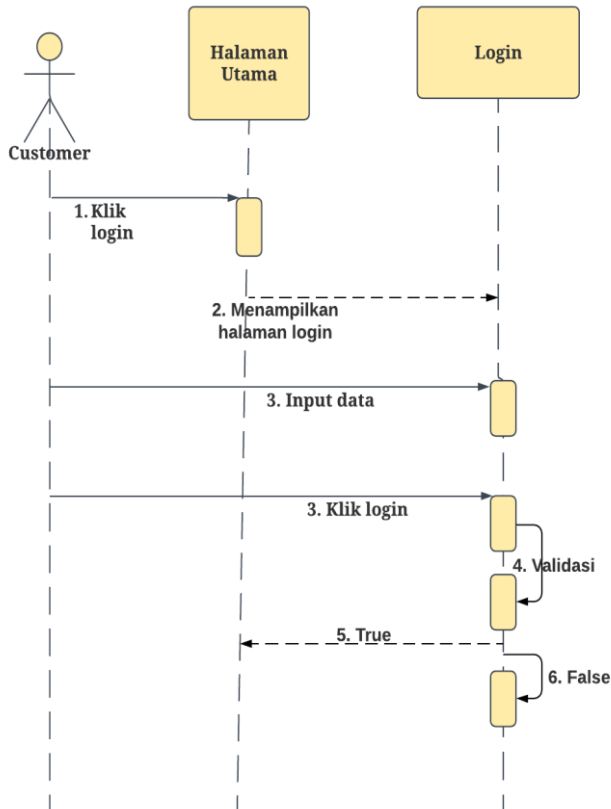
Activity Diagram

Gambar 4. Activity Diagram Login Diusulkan

Berdasarkan gambar di atas, berikut tahapan Activity Diagram Pemesanan:

1. User memilih login
2. Sistem menampilkan halaman login
3. User mengisi email dan password
4. Sistem memilih login
5. Sistem akan melakukan validasi, jika data tervalidasi maka sistem akan menampilkan halaman utama, dan jika data gagal tervalidasi sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan menampilkan halaman utama.

2. Sequence Diagram



Gambar 5. Sequence Diagram Login

Gambar di atas merupakan sequence Diagram login admin dan Customer, proses dimulai dengan user membuka halaman utama, kemudian klik login, lalu user mengisi username dan password, setelah selesai user klik login maka sistem akan melakukan validasi, jika validasi gagal sistem akan menampilkan pesan kesalahan lalu Kembali ke halaman utama dan jika validasi berhasil maka sistem akan menampilkan halaman utama admin / Customer tergantung dari user yang melakukan login

B. Rancangan Tampilan

Tampilan sistem penjualan di Sablon Jape yang telah dibuat adalah sebagai berikut:

1. Halaman register



Gambar 6. Tampilan Halaman Register

Gambar di atas adalah halaman daftar, user mengisi halaman ini agar bisa login ke sistem. screenshot diatas adalah hasil dari prototype yang telah dibuat lalu di implementasikan kedalam web tersebut.

2. Halaman Login



Gambar 7. Tampilan Halaman Login Admin dan Customer

Gambar di atas adalah halaman yang digunakan untuk login ke halaman admin atau Customer. screenshot diatas adalah hasil dari prototype yang telah dibuat lalu di implementasikan kedalam web tersebut

3. Halaman Utama



Gambar 8. Tampilan Halaman Utama/katalog

Gambar di atas adalah tampilan halaman utama sistem penjualan dari Customer yang ada pada toko jape. screenshot diatas adalah hasil dari prototype yang telah dibuat lalu di implementasikan kedalam web tersebut.

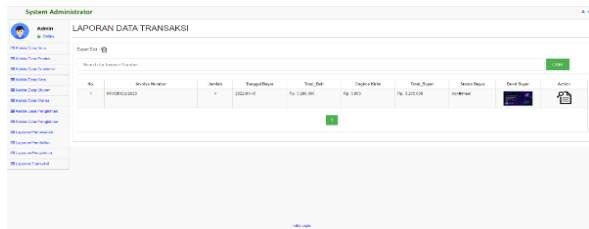
4. Halaman Pengiriman



Gambar 9. Tampilan Halaman Pengiriman

Gambar di atas adalah halaman pengiriman, halaman ini digunakan saat *Customer* telah menyelesaikan halaman pembelian dan tempat untuk konfirmasi pembayaran dan menerima pengiriman. screenshot diatas adalah hasil dari prototype yang telah dibuat lalu di implementasikan kedalam web tersebut.

5. Halaman Laporan Transaksi



Gambar 10. Tampilan Halaman Laporan Transaksi

Gambar di atas adalah halaman data laporan transaksi, halaman ini dapat digunakan admin untuk melihat data yang ada di dalam sistem yang sudah dilakukan *user/pembeli*.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari pembuatan skripsi Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Sablon Pada Toko Jape Berbasis Web yang telah dibuat dapat disimpulkan :

1. Pada saat ini system berjalan pada Toko Jape, dengan menggunakan media social sebagai media marketing penjualan
2. Untuk merancang system yang dapat digunakan pada toko Jape, penulis menggunakan *Unified Modeling Language (UML)* dan Metode *waterfall* sebagai perancangan system. Untuk membentuk sistemnya penulis menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan html dengan menggunakan database Mysql.
3. Dengan adanya system penjualan berbasis web tersebut maka akan memudahkan para pelanggan maupun masyarakat untuk membeli produk sekaligus bertransaksi di toko Jape

B. Saran

Setelah dilakukan pengujian skripsi Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Sablon Pada Toko Jape Berbasis Web, masih ada kekurangan sehingga pengembangan lanjutan disarankan:

1. Menambahkan Upload desain dan bukti bayar secara bersamaan pada halaman detail pengiriman

2. Menambahkan status kurang bayar pada halaman pembayaran customer
3. Menambahkan pencarian data berdasarkan periode tanggal pada halaman laporan transaksi admin

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Deborah Kurniawati & Edy Prayitno, "Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi – Volume 4 No 4 - 2012 - ijns.org," Pembang. Sist. Penjualan Online Pada Toko Indah Furnit. Surakarta, vol. 4, no. 4, pp. 56–62, 2012.
- [2] A. Sidik, E. Tekat, B. Waluyo, and S. Susilawati, "Perancangan Sistem Informasi Laporan Persediaan Barang Jadi PT Duta Prima Plasindo," J. SISFOTEK Glob., vol. 8, no. 1, 2018.
- [3] J. T. Elektro and P. N. Medan, "Perancangan Website Pada Pt . Ratu Enim Palembang," pp. 15–27, 2012.
- [4] A. A. Sofyan, M. Iqbal, and I. Awanda, "Sistem Informasi Pelayanan dan Controlling Franchise Berbasis Web Rumah Makan Raja Raja," J. SISFOTEK Glob., vol. 8, no. 2, p. 1, 2018.
- [5] P. D. Astuti, "Sistem Informasi Penjualan Obat Pada Apotek Jati Farma Arjosari," Indones. J. Comput. Sci. - Speed 16 FTI UNSA Vol 10 No 1 – Mei 2013 - ijcss.unsa.ac.id, vol. 10, no. 1, pp. 142–147, 2013, doi:http://dx.doi.org/10.3112/speed.v3i4.1217.
- [6] M. Mulyadi, "Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya," J. Stud. Komun. dan Media, vol. 15, no. 1, p. 128, 2013, doi: 10.31445/jskm.2011.150106.
- [7] M. Susilo, "Rancang Bangun Website Toko Online Menggunakan Metode Waterfall," InfoTekJar (Jurnal Nas. Inform. dan Teknol. Jaringan), vol. 2, no. 2, pp. 98–105, 2018, doi: 10.30743/infotekjar.v2i2.171.
- [8] T. A. Kurniawan, "Pemodelan Use Case (UML): Evaluasi Terhadap beberapa Kesalahan dalam Praktik," J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput., vol. 5, no. 1, p. 77, 2018, doi: 10.25126/jtiik.201851610.
- [9] M. Syarif and W. Nugraha, "Pemodelan Diagram UML Sistem Pembayaran Tunai Pada Transaksi E-Commerce," J. Tek. Inform. Kaputama, vol. 4, no. 1, p. 70 halaman, 2020, [Online]. Available: http://jurnal.kaputama.ac.id/index.php/JTIK/article/view/240.
- [10] M. Dewi, A. Yushendra, J. Bri, and R. Dalam, "Pembuatan Server Permainan Ragnarok Pendahuluan Tahap Perancangan," urnal Ilm. KOMPUTASI, vol. 13, pp. 69–73, 2014.
- [11] Y. Sen Sun, B. Qiu, and Q. S. Li, "The research of negative ion test method for fabric," Adv. Mater. Res., vol. 756–759, no. 1, pp. 138–140, 2013, doi: 10.4028/www.scientific.net/AMR.756-759.138.

- [12] U. Rusmawan and R. Saputra, "Sistem Komputerisasi Akuntansi untuk Perusahaan Kecil dan Menengah Menggunakan VB.Net," *Bina Insa. ICT J.*, vol. 3, no. 2, pp. 291–306, 2016.
- [13] D. Prasanti, "Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan Dalam Pencarian Informasi Kesehatan," *LONTAR J. Ilmu Komun.*, vol. 6, no. 1, pp. 13–21, 2018, doi: 10.30656/lontar.v6i1.645.
- [14] H. Hasanah, "TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial)," *At-Taqaddum*, vol. 8, no. 1, p. 21, 2017, doi: 10.21580/at.v8i1.1163.
- [15] L. Mei Ling, "Institusi Sosial: Perannya Dalam Keberlangsungan Ruang Publik Terpadu Ramah Anak Di Jakarta," *J. Muara Sains, Teknol. Kedokt. dan Ilmu Kesehat.*, vol. 3, no. 2, p. 193, 2020, doi: 10.24912/jmstkik.v3i2.3367