

IMPLEMENTASI SISTEM *ONLINE SHOP* DENGAN FITUR *CUSTOM DESIGN TAS KAIN PERCA* SEBAGAI MEDIA MENINGKATKAN PENJUALAN

Hajar Darmawan Supriyanto¹, Achmad Zakki Falani²

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Narotama Surabaya
Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Narotama Surabaya
hajardarmawan23@gmail.com, zakki.falani@gmail.com

Abstrak

UKM Amira Handicraft merupakan usaha dagang dan produksi dibidang fasion. Dengan banyaknya permintaan pasar terhadap pemesanan tas dengan desain yang berbeda atau desain yang sesuai keinginan pelanggan menjadikan sebuah permasalahan sendiri oleh pemilik UKM Amira Handicraft. Untuk menyikapi hal tersebut penulis ingin merancang sebuah sistem pemesanan desain tas secara online yang dapat membantu permasalahan pada UKM Amira Handicraft.

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah menganalisa dan merancang suatu sistem informasi pemesanan desain tas berbasis web menggunakan metode waterfall yang digunakan untuk pemenuhan kebutuhan pemesanan desain tas oleh UKM Amira Handicraft dan mempermudah proses bisnis pemesanan yang terkomputerisasi dan dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Output yang dihasilkan dari penelitian ini berupa aplikasi berbasis web online shop dengan fitur desain tas.

Kata kunci : Sistem Informasi, *Online Shop*, Desain Tas, *Website*, *Waterfall*

1. Pendahuluan

UKM (Usaha Kecil Menengah) memegang peranan penting memajukan perekonomian Indonesia. UKM berperan dalam mendorong laju pertumbuhan ekonomi pasca krisis moneter tahun 1997 di saat perusahaan-perusahaan besar mengalami kesulitan dalam mengembangkan usahanya. Berkaitan dengan hal ini, terdapat beberapa fungsi utama UKM dalam menggerakkan ekonomi Indonesia, yakni UKM berperan sebagai penyedia lapangan pekerjaan bagi jutaan orang yang tidak tertampung di sektor formal. Kemudian sektor UKM juga mempunyai kontribusi besar terhadap pendapatan daerah maupun pendapatan negara.

Pada saat ini penjualan *online* sedang berkembang pesat dalam kehidupan masyarakat, setiap orang sudah mulai sadar akan mudahnya berbelanja tanpa harus keluar rumah, hemat biaya dan dimanapun bisa berbelanja. Cukup dengan menggunakan laptop atau *gadget* sudah bisa berbelanja sesuai dengan keinginan. Sampai saat ini masih ada beberapa pelaku UKM yang belum menggunakan penjualan *online*. Dalam upaya pemasaran, peserta UKM hanya mengikuti kegiatan pameran dari pemerintah sebagai sarana penjualan yang paling efektif selama ini. Selain itu pada saat pameran juga terdapat beberapa kendala,

yaitu tidak sedikit dari pelanggan merasa tidak cocok dengan produk yang disediakan. Sehingga para pelanggan cenderung memesan produk yang sesuai dengan keinginan mereka kepada produsen. Berdasarkan masalah-masalah yang terjadi dapat disimpulkan bahwa UKM Amira Handicraft memerlukan adanya sebuah sistem penjualan *online* dengan menambahkan fitur desain untuk memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam proses pemesanan dan pembelian serta pelanggan bisa mendesain tas sesuai dengan selera mereka.

2. Tinjauan Pustaka

2.1. E-Commerce

Menurut Hidayat (2008), *E-Commerce* adalah bagian dari *e-lifestyle* yang memungkinkan transaksi jual beli dilakukan secara *online* dari sudut tempat manapun. *E-Commerce* juga dapat diartikan sebagai kegiatan pembelian, penjualan dan pemasaran barang serta jasa melalui sistem elektronik. Seperti televisi, radio dan jaringan komputer atau internet.

Adapun pendapat mengenai pengertian E-Commerce bahwa E-commerce mengacu pada internet untuk belanja online dan jangkauan lebih sempit. dimana e-commerce adalah subperangkat dari E-Bisnis. cara pembayarannya: melalui transfer uang secara digital seperti melalui account

paypal atau kartu credit Sedangkan, E-Bisnis mengacu pada internet tapi jangkauan lebih luas. area bisnisnya terjadi ketika perusahaan atau individu berkomunikasi dengan klien atau nasabah melalui e-mail tapi pemasaran atau penjualan dilakukan dengan internet. dengan begitu dapat memberikan keuntungan berupa keamanan fleksibilitas dan efisiensi. cara pembayarannya yaitu dengan melalui pembayaran digital secara E-Gold dan sudah di akui di seluruh dunia dalam melakukan transaksi online.

2.2. UKM

Menurut Dayinta Phinastika (2011), Usaha Kecil dan Menengah (UKM) adalah sebuah istilah yang mengacu ke jenis usaha kecil yang memiliki kekayaan bersih paling banyak Rp 200.000.000 tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha. Dan usaha yang berdiri sendiri. Menurut Keputusan Presiden RI no. 99 tahun 1998 pengertian Usaha Kecil adalah: “Kegiatan ekonomi rakyat yang berskala kecil dengan bidang usaha yang secara mayoritas merupakan kegiatan usaha kecil dan perlu dilindungi untuk mencegah dari persaingan usaha yang tidak sehat”.

2.3. SDLC (*System Development Life Cycle*)

Menurut Ismo Broto (2016), *System Development Life Cycle* atau disebut siklus pengembangan sistem adalah sebuah siklus untuk membangun sistem dan memberikannya kepada pengguna melalui tahapan perencanaan, analisa, perancangan, dan implementasi dengan cara memahami dan menyeleksi keadaan dan proses yang dilakukan pengguna untuk dapat mendukung kebutuhan pengguna. Setiap kegiatan dalam SDLC dapat dijelaskan melalui tujuan (*purpose*) dan hasil kegiatannya (*deliverable*). SDLC mencakup kebutuhan (*requirement*), validasi, pelatihan, kepemilikan (*user ownership*) sebuah sistem informasi yang diperoleh melalui perencanaan, analisa, desain, implementasi, dan perawatan *software*.

2.4. *Unified Modelling Language* (UML)

Menurut Booch (2005:7) UML adalah Bahasa standar untuk membuat rancangan software. UML biasanya digunakan untuk menggambarkan dan membangun, dokumen artefak dari software –intensive system.

Menurut Nugroho (2010:6), UML (Unified Modeling Language) adalah ‘bahasa’ pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma ‘berorientasi objek’. Pemodelan (modeling) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemiki

an rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami.

Menurut Nugroho (2009:4), UML (Unified Modeling Language) adalah Metodologi kolaborasi antara metoda-metoda Booch, OMT (Object Modeling Technique), serta OOSE (Object Oriented Software Engineering) dan beberapa metoda lainnya, merupakan metodologi yang paling sering digunakan saat ini untuk analisa dan perancangan sistem dengan metodologi berorientasi objek mengadaptasi maraknya penggunaan bahasa “pemrograman berorientasi objek” (OOP).

Menurut Herlawati (2011:10), bahwa beberapa literatur menyebutkan bahwa UML menyediakan sembilan jenis diagram, yang lain menyebutkan delapan karena ada beberapa diagram yang digabung, misalnya diagram komunikasi, diagram urutan dan diagram pewaktuuan digabung menjadi diagram interaksi.

2.5. PHP

Menurut Andre (2014), PHP adalah bahasa pemrograman *script server-side* yang didesain untuk pengembangan *web* dan menyatu dengan HTML untuk membuat halaman *web* yang dinamis. Karena PHP merupakan *server-side-scripting* maka *sintaks* dan perintah-perintah PHP akan dieksekusi di server kemudian hasilnya akan dikirimkan ke *browser* dengan format HTML.

2.6. MySQL

Menurut Aditya Abidin (2016), “MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (database management system) atau DBMS yang *multithread*, *multi-user*, dan merupakan salah satu jenis *database server* yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan database sebagai sumber dan pengolahan datanya”.

MySQL dikembangkan oleh perusahaan swedia bernama MySQL AB yang pada saat ini bernama Tcx DataKonsult AB sekitar tahun 1994-1995, namun cikal bakal kodenya sudah ada sejak tahun 1979. Awalnya Tcx merupakan perusahaan pengembang software dan konsultan database, dan saat ini MySQL sudah diambil alih oleh Oracle Corp.

Kepopuleran MySQL antara lain karena MySQL menggunakan SQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses databasenya sehingga mudah digunakan, kinerja query cepat, dan mencukupi untuk kebutuhan database perusahaan-perusahaan yang berskala kecil sampai menengah, MySQL juga bersifat open source (tidak berbayar).

MySQL merupakan database yang pertama kali didukung oleh bahasa pemrograman script untuk internet (PHP dan Perl). MySQL dan PHP dianggap sebagai pasangan software pembangun aplikasi

si web yang ideal. MySQL lebih sering digunakan untuk membangun aplikasi berbasis web, umumnya pengembangan aplikasinya menggunakan bahasa pemrograman script PHP.

3. Metodologi Penelitian



Gambar 3.1. Metodologi Penelitian

4. Implementasi

4.1. Analisa Sistem

Analisis sistem adalah penjelasan dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian yang terlibat dalam sistem dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, serta hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan, sehingga dapat diusulkan perbaikan untuk sistem itu sendiri.

Berikut ini merupakan rancangan yang akan ada dalam sistem dan akan dijabarkan pada gambar to be system adalah sebagai berikut:

1. Pengguna di bagi menjadi 3 yaitu Pemilik, Admin, dan Pembeli.
2. Pemesanan produk tas yang tersedia pada katalog di web
3. Pembeli dapat mendesain tas sesuai dengan keinginan
4. Tas yang telah di desain dapat langsung di pesan pada web

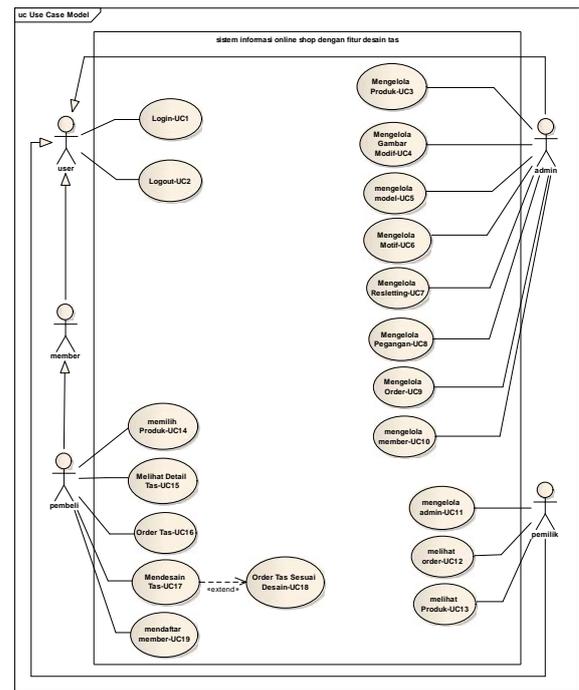
4.2. Perancangan Sistem

Sistem yang dirancang menggunakan diagram UML (*Unified Modeling Language*) yaitu *usecase diagram*, *activity diagram*, dan *sequence*

diagram untuk menunjukkan arus pekerjaan serta urutan dari prosedur yang ada didalam sistem. Serta desain antar muka yang dibuat menggunakan Adobe Dreamweaver CC 2015.

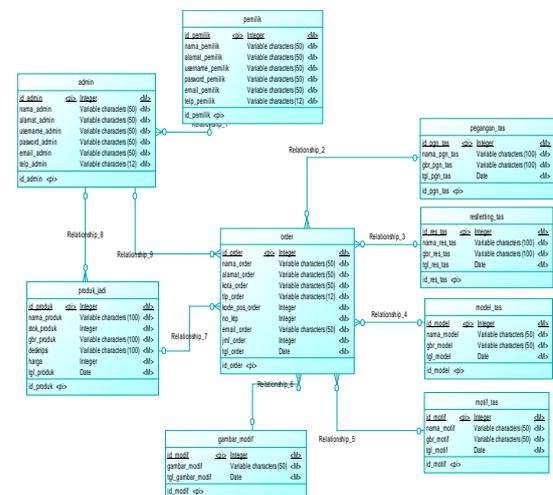
4.3. Analisa Kebutuhan

Hasil tahap analisa digambarkan dalam bentuk use case diagram yang menggambarkan fungsionalitas dari sebuah sistem. Use case yang dipakai untuk mempresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem.



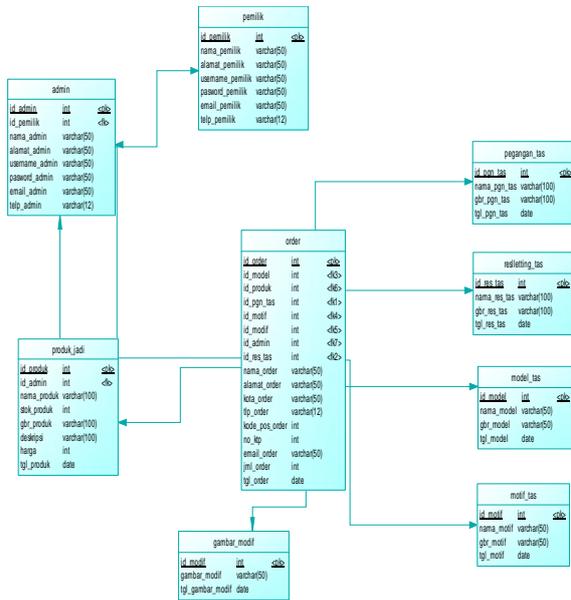
Gambar 4.1. Use Case Sistem informasi online shop dengan fitur desain Tas pada UKM Amira Handicraft

4.4. CDM



Gambar 4.2. Perancangan CDM

4.5. PDM



Gambar 4.3. Perancangan PDM

5. Kesimpulan & Saran

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan Rancang Bangun Sistem Informasi Online Shop Dengan Fitur Desain Tas Kain Perca pada UKM Amira Handicraft, maka diambil kesimpulan bahwa Sistem Informasi yang dibuat dapat memenuhi kebutuhan yang tidak ada pada sistem sebelumnya, yaitu dengan sistem berbasis web yang dapat diakses dimana saja dan dilengkapi dengan fitur untuk mendesain tas kain perca sesuai dengan keinginan pelanggan..

5.2. Saran

Dalam penelitian yang telah dilakukan, penulis menyadari masih terdapat kekurangan, maka dari itu penulis mengharapkan beberapa hal yang dapat dikembangkan dari penelitian yang telah dilakukan, yakni aplikasi yang dibangun ditambahkan sistem desain dari barang fashion yang lainnya. Sehingga aplikasi lebih banyak fitur yang menarik pelanggan. Untuk selanjutnya dapat dibuatkan aplikasi mobile apabila dibutuhkan untuk kegunaan lebih.

Daftar Pustaka

Andrea Adelheid & Khairil Nst, 2012, “Buku Pintar Menguasai PHP & MySQL”, Media Kita.

Andrea Adelheid & Khairil Nst, 2012, “Buku Pintar Menguasai PHP & MySQL”, Media Kita.

Candra Ahmadi & Dadang Hermawan, 2013, “E-Business & E-Commerce”, Andi Publisher, Yogyakarta.

Fadly Rifai, 2015, “Perancangan Toko Online Berbasis Web”, Universitas Gunadharma, Jakarta.

Hefni., 2015, “Rancang Bangun Sistem Informasi Pengukuran Baju Pada Online Shop”, Universitas Narotama Surabaya.

Indrawan, 2014, “Membuat Toko Online beserta Implementasi Themes (Open Cart Version)”, Bisnis 2030.

Jaja Ramdani, 2012, “Pembangunan Website E-Commerce pada Toko Linggo Jaya”, UNIKOM, Bandung.

Jubilee Entreprise, 2013, “Toko Online Modern”, Elex Media Komputindo, Jakarta.

Luke Welling, Laura Thomson, 2009, “PHP & MySQL Web Development (4th Edition)”, Developer’s Library.

Wahana Komputer, 2006, “Apa & Bagaimana Ecommerce (edisi 2)”, Andi Publisher, Yogyakarta.

Wiwit Siswoutomo, 2005, “PHP Undercover Mengungkap Rahasia Pemrograman PHP”, Elex Media Komputindo, Jakarta.

YM. Kusuma Ardhana, 2014, “Project PHP & MySQL: Membuat Website Buku Digital”, Jasakom.

Yudha Yudhanto & Agus Purbayu, 2014, “Toko Online dengan PHP & MySQL”, Elex Media Komputindo, Jakarta.