

RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN BAJU PADA RIDHO SHOP BERBASIS WEB MOBILE

Tri Susilowati¹, Widianto², Priyono³

Jurusan Sistem Informasi, Institut Bakti Nusantara

Jl. Pramuka Labuhan Ratu II, Way Jepara Lampung Timur 34396, Telp/Fax. 0725-641466

E-mail : trisusilowati123@gmail.com E-mail : widiantostimik@gmail.com

E-mail : priyono1270@gmail.com

ABSTRAK

Ridho Shop merupakan sebuah toko yang menjual berbagai jenis pakaian, dari pakaian anak, pria, Wanita, baju muslim serta pakaian dalam. Ridho shop selama ini belum memiliki penjualan pakaian dengan media internet (Electronic Commerce) apalagi aplikasi web mobile. Yang dilakukan selama ini hanya dapat melayani pembeli yang datang ketoko atau jika ada pelanggan yang minta dipenit disekitar lingkungan toko saja. Dan untuk pencatatan pelanggan yang membeli barang, hingga penyimpanan data lainnya terkait proses penjualan hingga pembuatan laporan masih menggunakan sistem manual. Dalam penelitian ini metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada aplikasi Ridho shop berbasis web mobile menggunakan metode Prototipe. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam membangun aplikasi Ridho shop menggunakan wawancara, observasi dan studi pustaka. Perangkat lunak pendukung yang digunakan adalah Sublime Text dan database Mysql. Dengan adanya sistem berbasis web mobile yang telah terhubung dengan database memudahkan pengolahan data transaksi penjualan dengan adanya sistem komputerisasi ini membantu dalam hal pemasaran produk, informasi yang akan diberikan kepada konsumen dapat lebih cepat, dan juga menjadi solusi terbaik untuk memecahkan masalah yang ada pada ridho shop

Kata Kunci: rancng bangun, web mobile, ridho shop, pakaian

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia penjualan secara online sekarang ini memang sangat berkembang di Indonesia, hal ini terlihat dengan menjamurnya toko-toko online termasuk juga toko pakaian, outlet/distro yang menawarkan berbagai macam pakaian. Sehingga persaingan antara penjual kian ketat untuk menarik pembeli dengan iming-iming berbagai diskon yang menarik agar pelanggan tertarik sehingga pendapatan juga meningkat.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya seperti diantaranya "Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis web pada toko Lintang Pekalongan. Awalnya penjualan dilakukan secara konvensional, tetapi banyak terjadi kesalahan/kehilangan dalam pencatatan data, tempat yang kurang strategis juga mempengaruhi pembeli dating, sehingga kemudian beralih untuk melakukan penjualan secara online sehingga pembeli dapat melakukan pemesanan dari rumah. Penelitian ini bertujuan membangun sistem informasi penjualan pakaian berbasis web yang dapat mengurangi terjadinya salah data, dan kehilangan data serta jangkauan penjualan lebih luas. Aplikasi dirancang dengan menggunakan pendekatan metode pengembangan prototipe dengan melibatkan pembeli dalam membangun sistem sehingga dapat

memberikan gambaran pada kebutuhan pembeli dengan tepat dan cepat. Testing sistem alpha dan beta dilakukan agar memperlihatkan sistem yang dibangun memenuhi keperluan fungsional dan non fungsional fitur-fitur perangkat lunak yang sebelum mengembangkan baru. (tarmizi, 2020)

Ridho Shop adalah toko pakaian yang menawarkan berbagai macam produk branded wanita dan pria yang salah satu toko pakaian branded buatan lokal yang berkualitas. Pada saat penelitian ini dilakukan mekanisme penjualan yang ada di Ridho Shop yaitu konsumen datang ke toko pakaian untuk melihat produk, bertanya informasi dan katalog produk secara detail. Jika konsumen menyukai baju yang diinginkan lalu akan dibayar kekasir, kemudian kasir membuat nota dengan sesuai harga baju dan kemudian memberikan kepada pembeli. Proses transaksi dilakukan dengan menggunakan manual dengan menggunakan yang dicatat didalam buku besar. Sehingga memerlukan waktu yang lama dan jika pengunjung ramai maka akan terjadi antian didepan kasir.

Media promosi toko hanya dikenal didaerah sekitar dan dari pelanggan ke pelanggan lainnya, sehingga belum banyak konsumen yang mengetahui Ridho Shop menjual berbagai macam pakaian pria dan wanita yang berkualitas.

Sistem pelaporan penjualan juga tidak efficient karena selama ini dilakukan pencatatan pada buku besar.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, maka penulis membuat sebuah sistem berbasis web mobile untuk mengatasi masalah yang terjadi selama ini, dengan judul Perancangan Dan Implementasi E-Commerce Pada Ridho Shop Berbasis Web Mobile”.

1.2 Referensi

a. E-Commerce

Pratama dalam jurnal (Putri Sekarudya Puspita Aruningtyas, 2019) mengatakan tentang E-commerce merupakan suatu prinsip penjualan secara online yang mengintegrasikan pendekatan bisnis eksiting dengan media internet untuk pengembangannya.

Dalam UU Nomor 7 Tahun 2014 dalam jurnalnya (Syukron Tafriji, 2020) yang berkaitan dengan perdagangan disebutkan dalam Pasal 1 menyatakan bahwa perdagangan lewat sistem Elektronik (E-Commerce) merupakan perdagangan yang semua aktifitasnya dikerjakan dengan media perangkat dan prosedur secara elektronik.

Jadi E-commerce merupakan suatu system yang semua proses transaksi penjualan barang dan jasa dilakukan dengan media elektronik, baik pemesanan barang, dan pembayarannya. E-commerce merupakan era digital yang berkembang menjadi bisnis secara online yang cukup menjanjikan dan dapat memberikan hasil dan keuntungan yang tinggi.

Berdarkan jenis E-commerce (Winando, 2023) dalam berkembangan dunia online dibagi menjadi 2 yaitu B2B (business to business) dan B2C (business to Customer)

b. Website

Menurut Ardhana dalam jurnal (Handini Widyastuti, 2020) World Wide Web atau web merupakan satu layanan informasi yang memakai model hyperlink (tautan), yang mempermudah pemakai komputer dalam melakukan browsing /penelusuran informasi melalui media internet. Keistimewaan ini yang membuat web sebagai media service yang paling cepat perkembangannya.

Menurut Sadeli dalam jurnal (Handini Widyastuti, 2020) Web Server merupakan salah satu software yang berfungsi menerima permintaan HTTP atau HTTPS dari klien yang biasa disebut dengan web browser lalu kemudian mengirimkan lagi hasilnya dalam bentuk kehalaman web dalam berbentuk dokumen HTML.

c. Web Mobile

Brian Fling dalam (Budi Usmano, 2018) Web Mobile adalah saatu situs web yang dibangun khusus untuk dengan menggunakan perangkat

mobile. Situs web mobile biasanya mempunyai desain atau tampilan yang lebih sederhana dan simple dalam pemberian informasi.

Pendapat lain menurut Devi (Budi Usmano, 2018) Web Mobile merupakan suatu platform yang menyediakan dan dapat dijalankan ke semua perangkat mobile, dan dirancang menggunakan standar & protokol serupa dengan tampilan yang ada pada desktop web. Hanya ada beda untuk mendapatkan desain pada aplikasi web mobile harus memperhatikan bahwa karakteristik web mobile berbeda dengan desktop.

d. Toko Baju Ridho Shop

Ridho Shop adalah toko yang beralamatkan di liwa pasar, kecamatan balik bukit kabupaten Lampung Barat. Ridho Shop menjual berbagai macam produk pakaian pria dan Wanita dari berbagai macam model. Toko ini dibuka dari jam 09:00 – 21:00 wib. Toko pakaian Ridho Shop didirikan oleh bapak Ardian sejak tahun 2020.



Gambar 1. Toko Ridho Shop

Toko ridho awal berdirinya sekitar tahun 1994 di dirikan oleh bapak ariandi sendiri pasar liwa setelah terjadinya gempa dilampung barat.pada awalnya toko ini tidak terlalu banyak menyediakan berbagai macam pakaian namun dengan berangsurnya waktu toko ini semakin berkembang dan toko ini memang sejak awal menjual berbagai macam pakaian pria maupun wanita hingga saat ini.

1.3 Penelitian Terhadulu

No	Judul penelitian	Nama Penulis	Hasil Penelitian
1	Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Baju Berbasis Web	Handini Widyastuti dkk (2020)	Dengan adanya aplikasi penjualan berbasis web membantu dalam hal pemasaran produk, produk yang ke konsumen

			lebih cepat. solusi terbaik.				
2	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis Web Pada Toko Uj Outlet	(Moh. fdhol Rizal, 2018)	Merupakan website penjualan pada Toko Uj Outlet. Uj Outlet menjual pakaian yang awalnya dengan manual kemudian berkembang melalui media online untuk memperlakukan media promosinya dan pembeli dapat melakukan pemesanan dari manapun kapanpun selama 24 jam.	Shop Menggunakan Metode Prototype		sebagai media penjualan berbagai macam baju pakaian pria dan Wanita secara online sepeka Masyarakat dapat melakukan pembelian secara online.	
3	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Toko Pakaian	Sri Mulyati dkk (2023)	sebuah website penjualan untuk mempromosikan produk secara luas dan pembeli dapat melakukan pemesanan produk dari rumah dan barang akan diantar kealamat yang di inputkan sehingga konsumen tidak harus pergi ke toko.	5	Rancang Bangun E-Commerce Berbasis Web Responsiv e Dan Mobile Android Pada Umkm Aikori Natural Leather Bag	Putri Sekarudya Puspita Arumingtyas, dkk (2019)	Merupakan sebuah aplikasi yang dihasilkan berbasis web yang responsive dengan android yang memudahkan pelanggan dalam melakukan transaksi pembelian
4	Implementasi E-Commerce Berbasis Web pada Ridho	(Fernando, 2020)	E-Commerce pada Ridho Shop merupakan aplikasi yang digunakan				

2. PEMBAHASAN

2.1 Metode Pengumpulan data

1. Wawancara

Dalam metode ini penulis mengumpulkan data dengan melakukan tanya jawab kepada pemilik toko Ridho Shop mengenai transaksi penjualan yang selama ini berjalan dan proses bisnis yang terjadi selama ini. Kemudian seluruh informasi dikumpulkan sebagai bahan masukan dalam membangun E-Commerce. Data yang diperoleh dalam metode ini antara lain adalah sejarah, visi-misi, sistem penjualan selama ini, cara promosi yang telah dilakukan, sistem baru yang diinginkan.

2. Metode Pengamatan (Observasi)

Pengumpulan data dan informasi yang dilakukan dengan cara mengamati langsung ke objek dan juga menganalisis sistem yang sedang berjalan serta mengambil langsung sistem transaksi online yang sudah ada pada Ridho Shop.

3. Dokumentasi

Dokumentasi memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan laporan kegiatan, foto-foto, serta data yang berkaitan dengan penelitian. Data yang diperoleh dari Ridho Shop antara dokumen tertulis baik gambar, catatan tertulis maupun elektronik. Hal ini dilakukan untuk memperdalam pemahaman terhadap proses bisnis, kebiasaan konsumen, dan penyusunan fitur pada sistem E-Commerce.

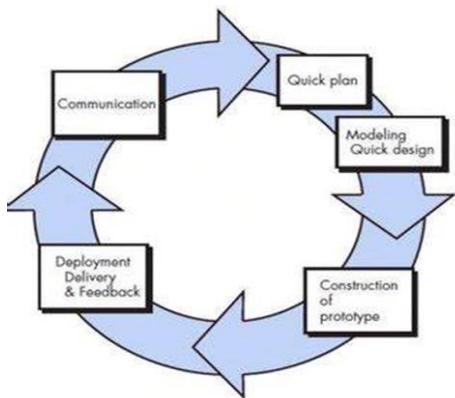
4. Tinjauan Pustaka

Data yang diperolah melalui buku-buku yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti sebagai bahan referensi bagi penulis.

2.2 Metode Penelitian

Menurut O'Brien dalam Tafriji (2020) Prototipe (Prototyping) adalah pengembangan yang cepat dan pengujian terhadap model kerja (prototipe) dari aplikasi baru melalui proses interaksi dan berulang-ulang yang biasa digunakan ahli sistem informasi dan ahli bisnis. Prototyping disebut juga desain aplikasi cepat (rapid application design/RAD) karena menyederhanakan dan mempercepat desain sistem.

Menurut pressman dalam jurnal (Fernando, 2020) memiliki beberapa tahapan pengembangan sistem yang dimulai dari proses komunikasi dengan pengguna.



Gambar 2. Metode Prototype
Sumber Fernando, 2020

Pada Gambar 1 merupakan alur pengembangan sistem, berikut ini penjelasan dari tahapan-tahapan yang terdapat pada metode prototype:

1. Komunikasi awal dilakukan dengan melibatkan pemilik Ridho Shop. Pada tahap komunikasi awal digunakan untuk mendefinisikan sistem untuk menyediakan prototype awal kepada pemilik Ridho Shop. Pertemuan dengan pemilik Ridho Shop akan sering dilakukan setiap kali prototype yang baru selesai dikerjakan. Hal ini terus dilakukan selama penyelesaian sistem E-Commerce agar kebutuhan pengguna dapat secepat mungkin diidentifikasi. Setiap komunikasi dan penyajian prototype yang baru merupakan langkah penting untuk menyelesaikan sistem E-Commerce ini sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2. Pada tahap perencanaan ini, akan disusun rencana awal dalam pembuatan prototype awal yang digunakan sebagai gambaran awal bagi pemilik Ridho Shop. Prototype awal ini masih belum lengkap, akan tetapi dari prototype awal ini dapat

sebanyak mungkin ditemukan kebutuhan pengguna. Tahapan iterasi selanjutnya pada tahap ini merupakan perencanaan singkat untuk menghasilkan prototype yang sesuai kebutuhan pengguna.

3. Pada tahap ini akan menyajikan pemodelan alur dan desain sistem E-commerce yang dibuat secara singkat. Fokus dari tahap pemodelan ini menyajikan gambaran alur dan perangkat lunak yang dapat dilihat oleh pemilik Ridho Shop.

4. Pembentukan prototype awal akan dilakukan secara cepat yang dapat digunakan untuk memberikan gambaran awal dari sistem E-Commerce. Prototype awal pastinya belum memiliki fungsi yang sempurna dan belum lengkap fitur yang disediakan. Prototype pada iterasi selanjutnya akan semakin baik dan sesuai dengan kebutuhan dari pemilik Ridho Shop dan konsumennya.

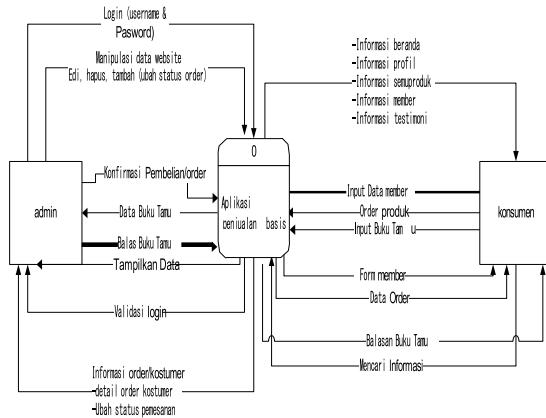
5. Penyerahan prototype akan dilakukan untuk mendapatkan umpan balik dari pemilik Ridho Shop. Evaluasi pada prototype akan terus dilakukan pada secara berkala dalam 6 bulan sekali dan selalu melibatkan pemilik Ridho Shop

2.3 Tahapan Desain

a. Diagram Kontek

Diagram konteks merupakan diagram yang menggambarkan hubungan antara entiti luar, masukan dan keluaran dari sistem. Diagram konteks menyoroti jumlah karakteristik sistem yaitu :

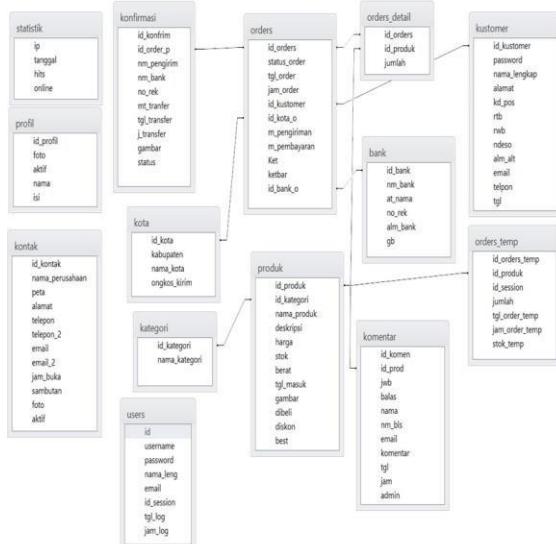
1. Admin dalam sistem ridho shop adalah sebagai orang yang mengontrol jalannya system dan mengecek informasi-informasi yang masuk kesistem.
2. Data masuk, yaitu data yang diterima sistem dari lingkungan dan harus diproses dengan cara tertentu yang dilakukan oleh admin.
3. Data keluar, yaitu data yang dihasilkan sistem dan diberikan kepada konsumen..
4. Penyimpanan data, yaitu digunakan secara bersamaan antara sistem dengan terminator. Data ini dibuat oleh sistem dan digunakan oleh atau sebaliknya dibuat oleh lingkungan dan digunakan oleh sistem. Hal ini berarti pembuatan simbol penyimpanan dalam diagram konteks dibenarkan dengan syarat simbol tersebut merupakan bagian dari luar sistem.
5. Konsumen atau Masyarakat adalah orang yang melakukan pemesanan kemudian akan diproses oleh admin.



Gambar 3. Diagram Kontek

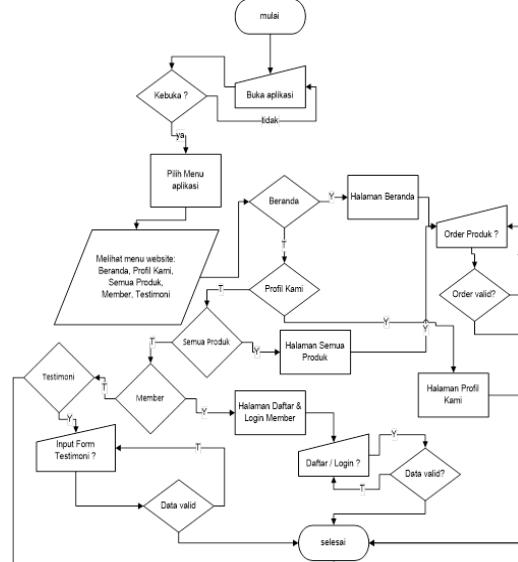
b. Relasi antar Tabel / Database

Relasi antar table database merupakan hubungan antara tabel yang mempresentasikan hubungan antar objek di dunia nyata. Relasi merupakan hubungan yang terjadi pada suatu tabel dengan lainnya yang mempresentasikan hubungan antar objek di dunia nyata dan berfungsi untuk mengatur mengatur operasi suatu database



Gambar 4. Relasi Antar Tabel

c. Flowchart Halaman aplikasi web mobile

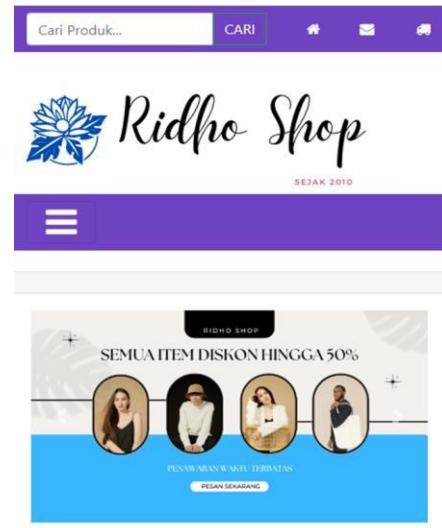


Gambar 5. Aplikasi Web Mobile Ridho Shop

2.4 Tampilan Web Mobile Ridho Shop

Aplikasi web mobile yang di buat penulis hanya bisa di akses di handpone web mobile yang memiliki akses internet berikut ini merupakan tampilan aplikasi web mobile ketika di buka di smartphone.

a. Tampilan Halaman Utama web Mobile



Gambar 6. Tampilan Halaman Beranda

b. Tampilan Halaman Produk



Gambar 7. Tampilan Halaman Beranda

2.5 Pengujian/ Testing

Untuk menguji sebuah program berjalan dengan baik atau tidaknya maka penulis melakukan testing untuk pengujian program berbasis aplikasi web mobile ini diantaranya adalah sebagai berikut :

- Software yang dipergunakan adalah sebagai berikut Web mobile 5 keatas (lollipop).
- Hardware/Perangkat Keras minimal yang diperlukan untuk menjalankan sistem baru adalah diantaranya Smartpone Mobile Procecor 1 ghz, Memory/RAM: 2GB, Storage/internal: 16 gb, display/Monitor: HD, OS Web mobile 5 Keatas
- Brainware menjalankan sistem yang baru, minimal operator sudah familiar dengan penggunaan sistem operasi berbasis web mobile, serta bisa menggunakan internet dan memahami penggunaan Aplikasi web mobile.

3. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan masalah yang ada dalam proses penyampaian informasi pada Ridho Shop maka dapat diambil kesimpulan adalah dengan menggunakan E-Commerce pada Ridho Shop maka akses informasi tidak lagi terbatas, konsumen dapat mengakses informasi setiap saat, kapanpun dan dimanapun tanpa harus datang ke Ridho Shop dan dapat memperluas wilayah promosi yaitu tidak hanya sekitar Ridho Shop namun dapat menjangkau wilayah yang lebih luas.

PUSTAKA

- Budi Usmano, R. I. (2018). IMPLEMENTASI WEB MOBILE SEBAGAI MEDIAINFORMASI PEMERDAYAAN MASYARAKAT DI DESA PIRNGADI. *Jurnal Keteknikan dan Sains (JUTEKS)*, 32-40.
- Fernando. (2020). Implementasi E-Commerce Berbasis Web pada Toko Denia Donuts . *JUSIFO*, 66-78.
- Handini Widayastuti, J. S. (2020). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BAJU BERBASIS WEB. *Gaung Informatika*, 107-118.
- Moh Afdhol Rizal, T. M. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis Web Pada Toko Uj Outlet. *Jurnal SISFOKOM*, 9-16.
- Muhammad Darwin. (2021). Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Putri Sekarudya Puspita Aruningtyas, P. H. (2019). RANCANG BANGUN E-COMMERCE BERBASIS WEB RESPONSIVE DAN MOBILE ANDROID PADA UMKM AIKORI NATURAL LEATHER BAG SEMARANG SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI. *Jurnal JOBS*, 73-86.
- Salma. (2023, maret 10). Kerangka Berpikir: Cara Membuat dan Contoh Lengkap. Retrieved from [penerbitdeepublish.com/kerangka-berpikir/#2_Sugiyono](http://www.penerbitdeepublish.com/kerangka-berpikir/#2_Sugiyono): http://www.penerbitdeepublish.com/kerangka-berpikir/#2_Sugiyono
- Sri Mulyati, A. R. (2023). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Toko Pakaian. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, 12-18.
- Sugiono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D. Bandung : ALFABETA.
- Syahza, A. (2021). Buku Metodologi Penelitian, Edisi Revisi Tahun 2021. Riau: Un Press.
- Syukron Tafriji, I. H. (2020). SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN BERBASIS WEB (Studi Kasus: Toko Lintang Pekalongan). Universitas Teknologi Yogyakarta, 1-12.
- Syukron Tafriji, I. H. (2020). SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN BERBASIS WEB

(Studi Kasus: Toko Lintang Pekalongan).
Universitas Teknologi Yogyakarta, 1-12.

Winando, Y. (2023, April 1). E-Commerce, Pengertian, Manfaat, dan Keuntungannya. Retrieved from gurupendidikan.co.id/ecommerce:
www.gurupendidikan.co.id/ecommerce