

Pemanfaatan Sistem Informasi *E-commerce* Berbasis Web Untuk Mendukung Kegiatan Penjualan Kosmetik

Anna¹, Raja Sabaruddin², Adinda Amallia Putri³

Info Artikel

Diterima Desember 16, 2021
Revisi Januari 18, 2022
Terbit Maret 31, 2022

Keywords:

E-commerce
Website
Information System Sales

ABSTRACT

Rare Official Store is a cosmetic distributor. Currently, the system for recording business activities is still carried out conventionally using notes and bookkeeping in the general ledger. This makes it difficult for store owners to make sales reports at the end of each month because they have to recap one by one cosmetic sales transactions. The difficulty of consumers in transacting directly to distributors is also an obstacle for this business. Therefore, an online-based information system (*e-commerce*) is needed to manage their sales business processes which will be discussed in this study. With this *e-commerce* information system, it is hoped that it will facilitate the processing of sales data at the Rare Official Store.

Identitas Penulis:

Anna¹, Raja Sabaruddin², Adinda Amalia Putri³
Universitas Bina Sarana Informatika Kampus Pontianak
Jalan Abdul Rahman Saleh No. 18 A Pontianak
Email: anna.nnz@bsi.ac.id¹, raja.rjd@bsi.ac.id², adindaamalliap@gmail.com³

1. PENDAHULUAN

Salah satu kegiatan penting di dalam dunia usaha adalah aktivitas penjualan. Hal ini disebabkan karena aktivitas penjualan merupakan sumber utama perusahaan untuk memperoleh laba. Penjualan merupakan sebuah proses dimana kebutuhan pembeli dan kebutuhan penjualan dipenuhi, melalui antar pertukaran informasi dan kepentingan [1]. Disadari atau tidak, penjualan sangat memegang peran penting bagi kelangsungan hidup perusahaan. Suatu perusahaan akan mengalami kolaps jika tidak ada penjualan. Oleh karena itu, dibutuhkan sistem informasi penjualan yang memadai untuk menunjang kegiatan tersebut.

Perusahaan dapat mengembangkan program-program untuk mendistribusikan informasi, seperti aktivitas penjualan dan laporan penjualan. Seperti halnya pada Rare *Official Store* Kubu Raya. Rare *Official Store* adalah salah satu distributor kosmetik. Saat ini sistem pencatatan kegiatan bisnis masih dilakukan secara konvensional menggunakan kertas nota dan pembukuan laporan di buku besar. Hal ini menyulitkan pemilik store membuat laporan penjualan setiap akhir bulan karena harus merekap satu persatu transaksi penjualan kosmetik. Distributor juga mengaku kewalahan dalam mengelola data konsumen dan *reseller* yang semakin banyak jika hanya menggunakan aplikasi sosmed, hal ini juga menjadi kendala bisnisnya[2]. Tidak hanya itu, efeknya pada lamanya proses pencatatan data penjualan kosmetik dan resiko kesalahan pencatatan yang juga dirasa cukup besar jika menghitung menggunakan kalkulator.

Maka dari itu diperlukan sebuah sistem informasi berbasis online (*e-commerce*) untuk mengelola proses bisnis penjualan mereka yang akan dibahas pada penelitian ini. Dengan adanya sistem informasi *e-commerce* ini diharapkan nantinya akan mempermudah proses pengolahan data penjualan pada Rare *Official Store* serta manajemen yang baik terhadap data konsumen maupun *reseller*.

2. METODE

Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian deskriptif dan beberapa teknik pengumpulan data. Penelitian dengan metode deskriptif adalah penelitian yang bermaksud untuk membuat pencadangan (deskripsi) mengenai situasi-situasi atau kejadian-kejadian. Tujuan penelitian deskriptif adalah untuk membuat informasi secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat populasi tertentu[3]. Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan studi pustaka.

2.1. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Penelitian ini menggunakan metode *waterfall* sebagai model pengembangan aplikasi *e-commerce* yang dibuat. Metode *Waterfall* adalah suatu proses pengembangan perangkat lunak berurutan, di mana kemajuan dipandang sebagai terus mengalir ke bawah melewati fase-fase mulai dari perencanaan hingga pengujian[4], detail tahapannya yaitu:

1. Analisis Kebutuhan Software

Pada proses ini dianalisis kebutuhan sistem informasi yang berjalan, yaitu data penjualan, admin penjualan, dan data pembuatan laporan. Agar sistem yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2. Desain

Dalam tahapan ini, perancangan *system* menggunakan desain *software* berbasis *web* dengan menggunakan *Visual Studio Code* dan untuk menggambarkan alurnya menggunakan *UML (Unified Modeling Language)* seperti *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *ERD (Entity Relationship Diagram)*, *LRS (Logical Record Structural)* dan lainnya.

3. Code Generation

Penulisan kode program merupakan tahap penerjemahan desain yang dibuat kedalam bentuk perintah-perintah dengan menggunakan bahasa pemrograman. Dalam tahapan ini dilakukan implementasi ke dalam bentuk aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP (Hypertext Preprocessor)*, *HTML (Hypertext Markup Language)* dan *CSS (Cascading Style Sheet)*.

4. Testing

Tahap *testing* program menggunakan *Blackbox Testing*. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa semua bagian perangkat lunak sudah dibuat, dan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan hasil *output* sesuai dengan yang diinginkan.

5. Support

membuat buku panduan penggunaan untuk mempermudah pemakai dalam menggunakan perangkat lunak. Tidak menutup kemungkinan perubahan bisa terjadi karena adanya kealahan yang muncul dan tidak terdeteksi pada saat pengujian, atau perangkat lunak yang dibuat harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung selanjutnya dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk melakukan perubahan perangkat lunak yang sudah ada.

2.2. Website

Konsep pemrograman *web* secara terurut mulai yang paling dasar sampai ke hal yang lebih kompleks. *Web* merupakan sistem dengan data yang disajikan dalam wujud bacaan, foto, suara, serta yang lain yang tersimpan dalam suatu *server website* internet yang disajikan dalam bentuk *hypertext*[5].

2.3. Sistem Informasi

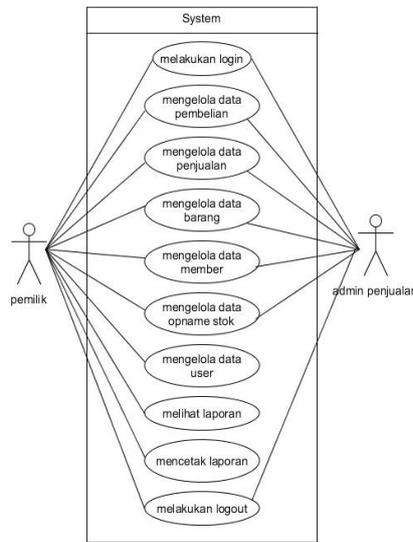
Sistem Informasi Merupakan suatu kombinasi teratur dari orang – orang, hardware, software, jaringan komunikasi dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi [6]. Tujuannya ialah untuk memberikan informasi dalam perencanaan, memulai, pengorganisasian sebuah perusahaan yang melayani sinergi organisasi dalam proses mengendalikan pengambilan keputusan[7].

2.4. E-Commerce

E-Commerce adalah singkatan dari *Electronic Commerce* yaitu pembelian, penjualan, dan pertukaran barang atau layanan dan informasi secara elektronik, yaitu melalui jaringan komputer terutama internet. E-commerce juga dapat diartikan layanan terhadap pelanggan, kerja sama dengan rekan bisnis serta membangun transaksi secara elektronik antara organisasi[8]. Melalui E-Commerce, proses transaksi penjualan menjadi lebih fleksibel dan nyaman sehingga meningkatkan permintaan terhadap produk. Konsumen dapat berbelanja *online* kapanpun dan dimanapun dengan menggunakan gadget yang mereka miliki. Pada sistem e-commerce ini akan menampilkan semua persediaan produk dari berbagai jenis kosmetik yang ada lengkap dengan spesifikasi dan harga produk. Sehingga konsumen dapat mengakses ketersediaan produk dan dapat bertransaksi secara *online*[8].

3. HASIL

3.1. Use Case Diagram



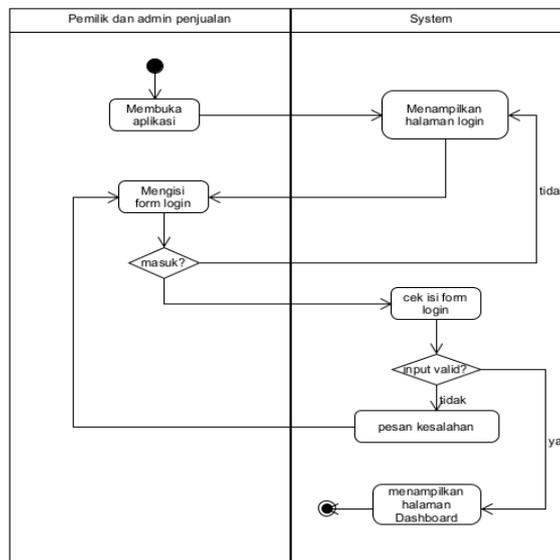
Sumber: Hasil Penelitian (2022)

Gambar 1. Use Case Diagram Semua Aktor

Pada *use case diagram* di atas menjelaskan tentang aktor pemilik yang memiliki seluruh hak akses pada *website* e-Commerce penjualan. Sedangkan admin penjualan hanya tidak bisa mencetak laporan.

3.2. Activity Diagram

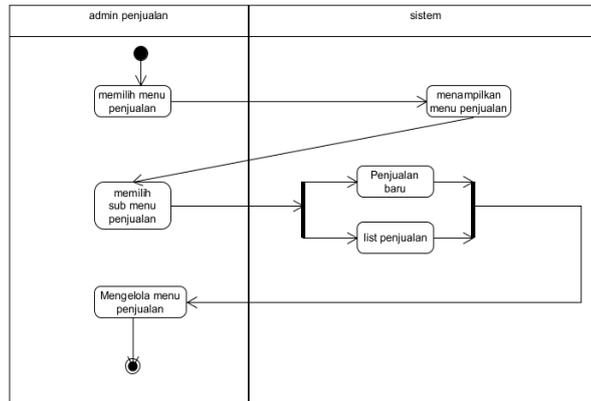
1. Activity Diagram User



Sumber: Hasil Penelitian (2022)

Gambar 2. Activity Diagram User

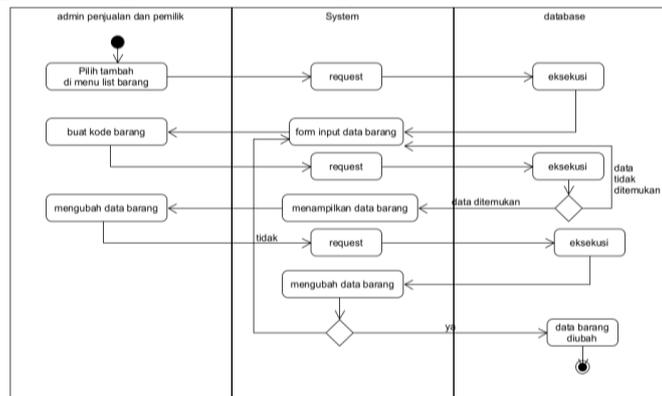
2. Activity Diagram Menu Penjualan



Sumber: Hasil Penelitian (2022)

Gambar 3. Activity Diagram Menu Penjualan

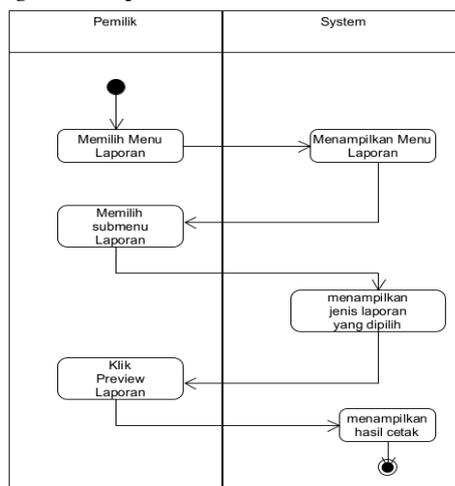
3. Activity Diagram Mengelola Data Barang



Sumber: Hasil Penelitian (2022)

Gambar 4. Activity Diagram Mengelola Menu Barang

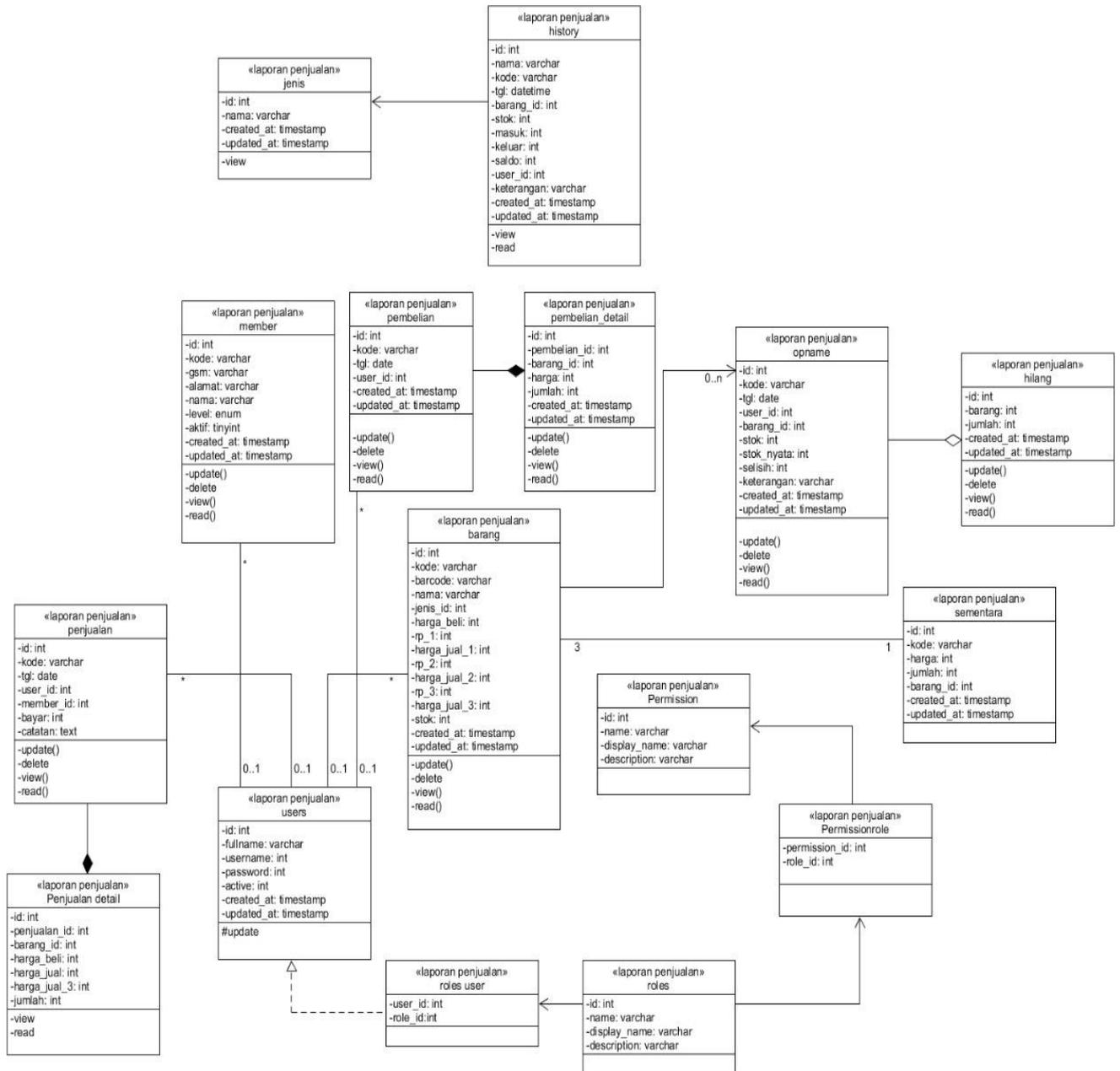
4. Activity Diagram Mengelola Laporan



Sumber: Hasil Penelitian (2022)

Gambar 5. Activity Diagram Mengelola Laporan

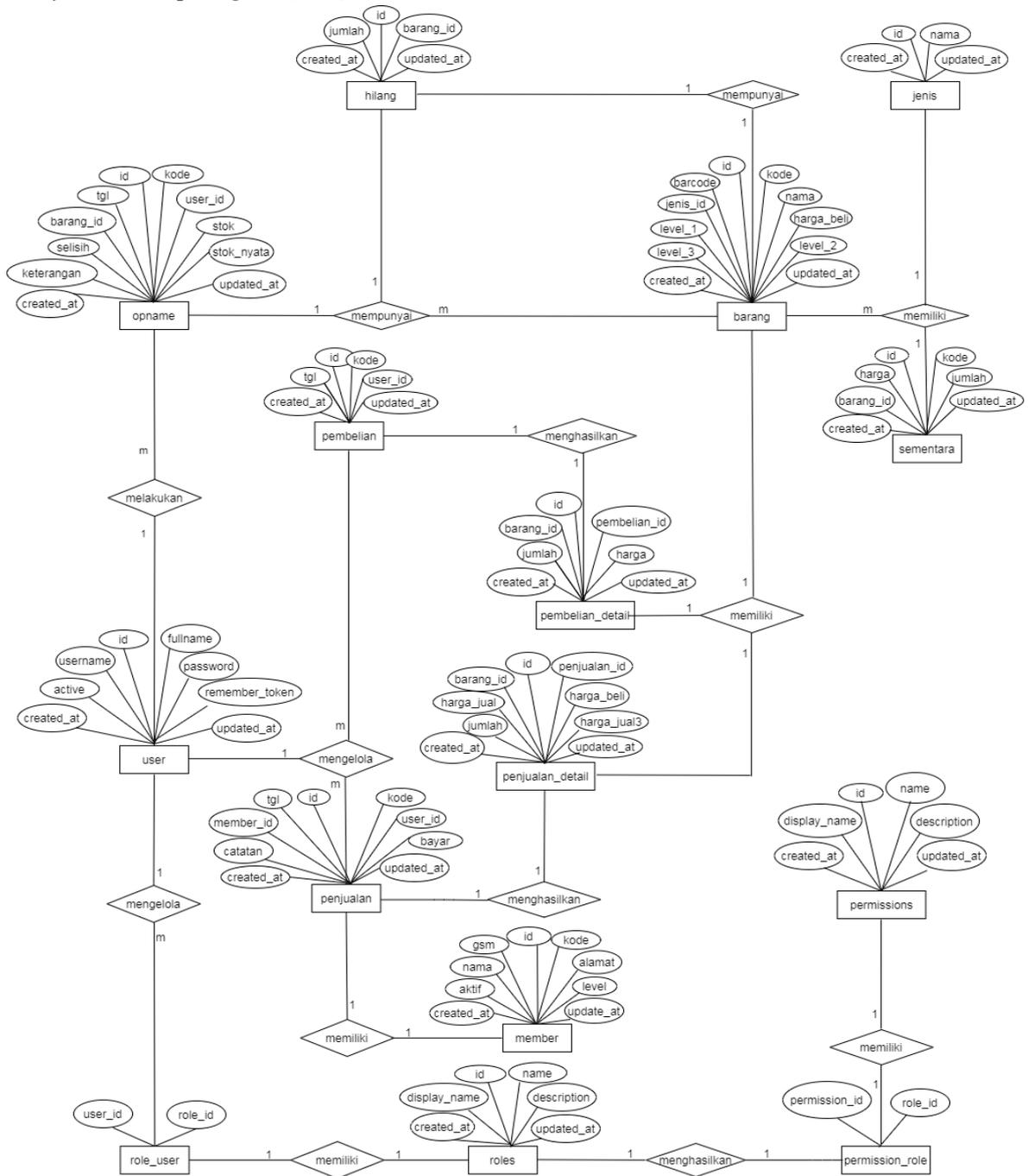
3.3. Class Diagram



Sumber: Hasil Penelitian (2022)

Gambar 7. Class Diagram Sistem Informasi E-Commerce

3.4. Entity Relationship Diagram (ERD)



Sumber: Hasil Penelitian (2022)

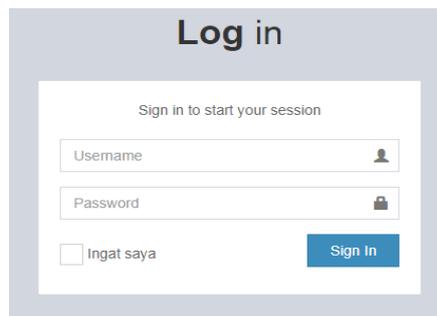
Gambar 8. Diagram Entity Relationship Diagram (ERD)

3.5. User Interface

User Interface merupakan bentuk tampilan yang berhubungan langsung dengan pengguna dan sistem operasi sehingga komputer bisa digunakan.

1. Halaman Login

Pada halaman login terdapat dua level akses yakni pemilik dan admin penjualan. Berikut tampilannya.

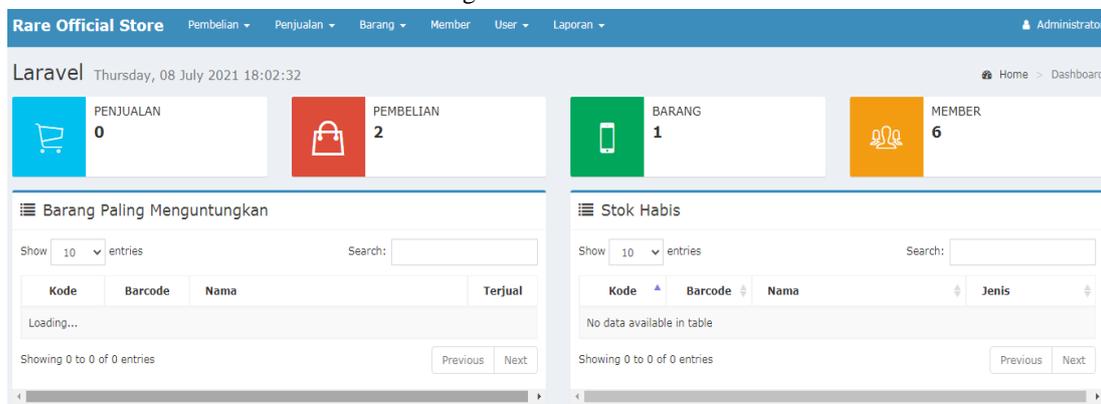


Sumber: Hasil Penelitian (2022)

Gambar 8. Halaman Login

2. Halaman Menu Utama

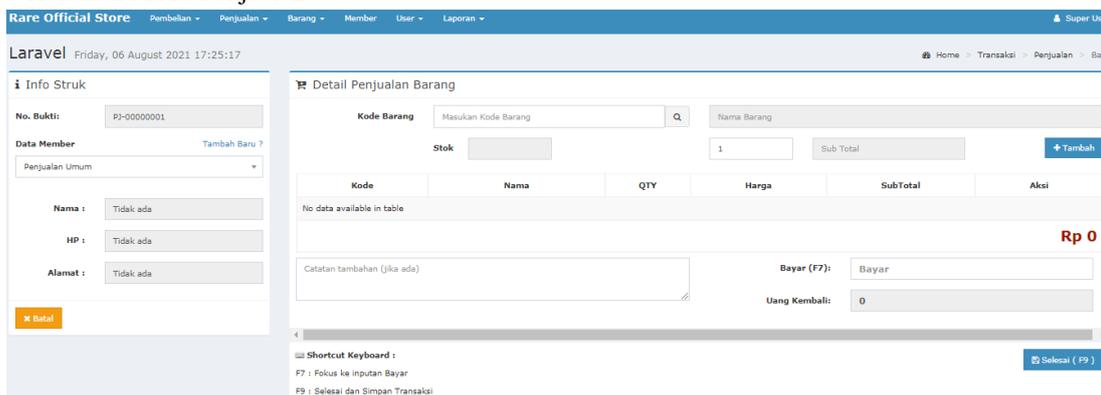
Pada halaman menu utama ini menampilkan menu-menu dan fitur-fitur yang ada di E-Commerce. Berikut halaman untuk akses admin dan guru.



Sumber: Hasil Penelitian (2022)

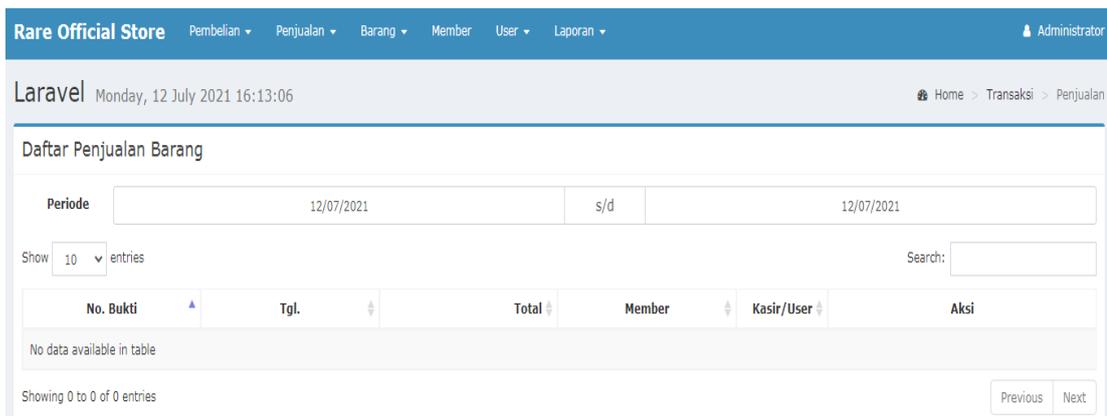
Gambar 10. User Interface Halaman Menu Utama

3. Halaman Menu Penjualan



Sumber: Hasil Penelitian (2022)

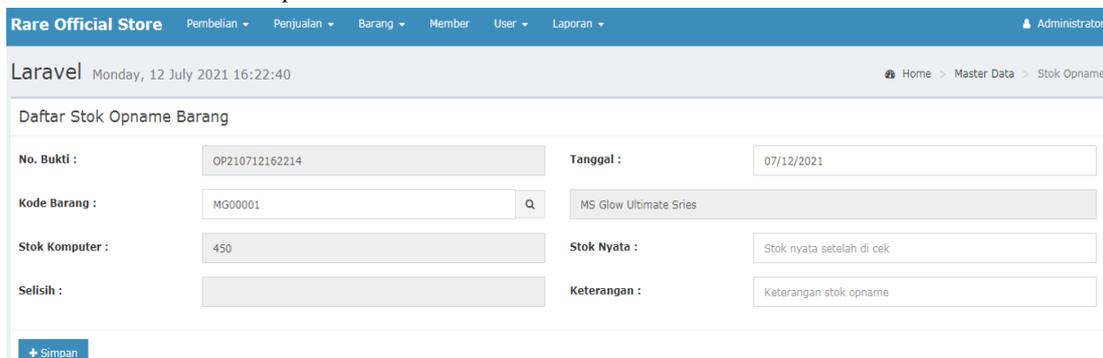
Gambar 11. Halaman Menu Penjualan



Sumber: Hasil Penelitian (2022)

Gambar 12. Halaman Menu Keranjang Belanja

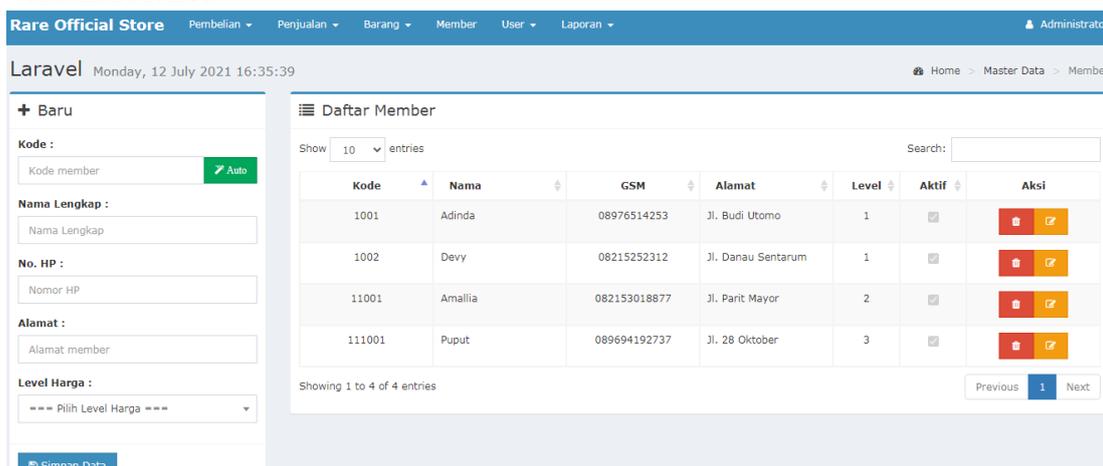
4. Halaman Menu *Stock Opname*



Sumber: Hasil Penelitian (2022)

Gambar 13. Halaman Menu *Stock Opname*

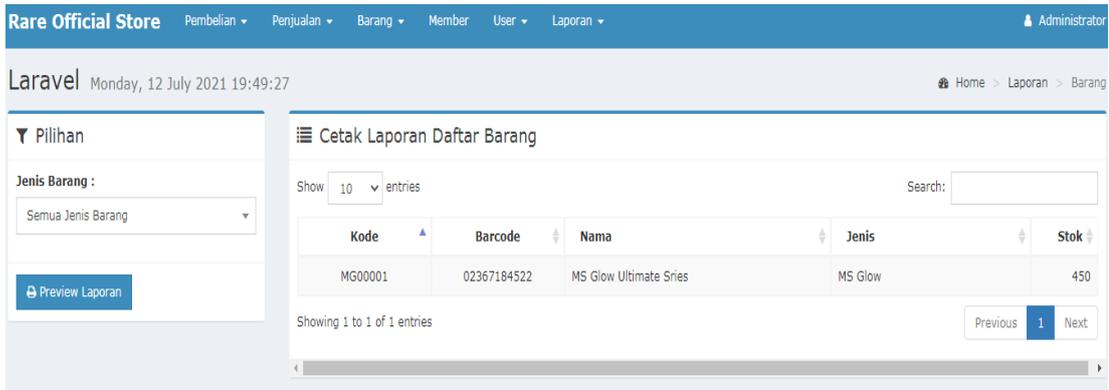
5. Halaman Member



Sumber: Hasil Penelitian (2022)

Gambar 14. Halaman Member

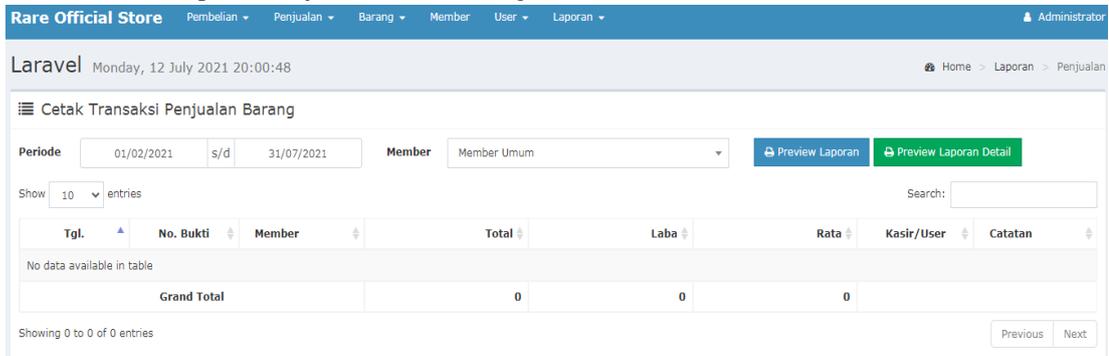
6. Halaman Menu Laporan Barang



Sumber: Hasil Penelitian (2022)

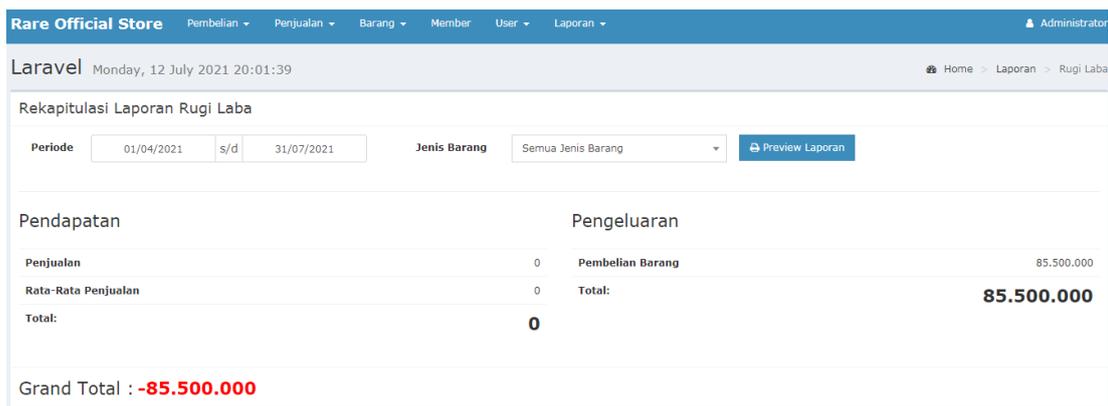
Gambar 15. Halaman Menu Laporan Barang

7. Halaman Menu Laporan Penjualan dan Laba Rugi



Sumber: Hasil Penelitian (2022)

Gambar 16. Halaman Menu Laporan Penjualan



Sumber: Hasil Penelitian (2022)

Gambar 17. Halaman Menu Laporan Laba Rugi

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah pihak Rare Official Store dalam mengelola sistem penjualan yang sedang berjalan secara online. Tidak hanya itu, sistem e-commerce ini juga lebih memudahkan konsumen dalam berbelanja dan bertransaksi secara online kapanpun dan dimanapun website e-commerce ini. Untuk kedepannya diharapkan

lebih banyak lagi penambahan fitur-fitur pada sistem informasi *e-commerce* dan bisa juga dikembangkan menjadi aplikasi android berbasis marketplace. Sehingga lebih mudah dan nyaman bertransaksi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada seluruh pihak terkait atas terlaksananya penelitian ini, terutama kepada Allah SWT, serta kepada pihak penerbit yang telah berkenan untuk menerbitkan paper ini.

REFERENSI

- [1] Devi, D., Sunoto, A., & Hendrawan, H. (2020). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Tahu KJ Jambi. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Sistem Informasi*, 2(2), 133–144.
- [2] Masitah, M. (2018). E-COMMERCE PENJUALAN PAKAIAN PADA LAPAK MARIATI BERBASIS WEB. *Jurnal Intra Tech*, 2(2), 1–11.
- [3] Harahap, E. F. (2019). *Pengaruh Strategi Pemasaran terhadap Keputusan Pembelian Asuransi Kendaraan Bermotor pada PT Asuransi Sinarmas Cabang Garut*.
- [4] Trisianto, C. (2018). Penggunaan metode waterfall untuk pengembangan sistem monitoring dan evaluasi pembangunan pedesaan. *ESIT*, 12(1), 8–22.
- [5] Yuniva, I., Andriansah, A., & Maulina, D. J. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Produk Hasil Daur Ulang Sampah Berbasis Website Dengan Pendekatan Metode Waterfall. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 2(4), 174–180.
- [6] Multajam, A., Sutisna, M. A., & Hendarto, H. (2020). SISTEM INFORMASI PENJUALAN BARANG BERBASIS WEBSITE PADA TOKO KMART KOPERASI PEKERJA NOK INDONESIA. *Jurnal Sibernetika*, 5(1), 1–10.
- [7] Kurniawan, A. (2020). *Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Bangunan Has*. Universitas Komputer Indonesia.
- [8] Handayani, S., Anofrizen, Jazman (2016). *Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Bangunan Has*. Universitas Komputer Indonesia.