

SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA DISTRO 2BROTHERS SEMARANG

Gustirina^{1*} dan Rony Wijanarko²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Wahid Hasyim
Jl. Menoreh Tengah X/22, Sampangan, Semarang 50236.

*Email: gustirina491@gmail.com

Abstrak

Seiring dengan berkembangnya zaman teknologi informasi saat ini berkembang dengan sangat pesat. Dunia perdagangan juga telah memanfaatkan fasilitas-fasilitas dari teknologi informasi, salah satunya yaitu dengan aplikasi e-commerce. E-commerce adalah penjualan dan pembelian produk, informasi, dan jasa yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan komputer, misalnya internet. Aplikasi ini merubah persepsi berdagang yang dulunya begitu merepotkan menjadi efektif dan efisien. Hal ini disebabkan karena ruang lingkup pemasaran yang sempit sehingga konsumen yang berada di luar kota tidak mengetahui keberadaan toko tersebut. Proses penjualan dapat dilakukan apabila ada konsumen yang datang ke toko. Dengan metode konvensional dan proses pencarian suatu produk yang ditanyakan oleh pembeli, pemilik harus membuka buku persediaan terlebih dahulu untuk memastikan ketersediaan dan harga produk tersebut. Penulis mencoba membuat Sistem Informasi Penjualan pada Distro 2brothers Semarang. Penulis berharap permasalahan yang ada perusahaan tersebut terutama dalam membuat laporan rekapitulasi penjualan sehingga laporan dapat dihasilkan dengan cepat dan akurat.

Kata kunci : E-Commerce, Web, Penjualan, Distro 2brothers, Sistem Informasi

1. PENDAHULUAN

Pada era modern seperti saat ini, perkembangan zaman dan teknologi telah merubah pola pikir manusia menjadi semakin maju. Tidak heran apabila manusia berlomba-lomba untuk menciptakan suatu teknologi yang dianggap baru dan berbeda. Jika manusia tidak mampu mengikuti arus teknologi yang ada, manusia dianggap kuno alias ketinggalan jaman. Teknologi tercipta karena adanya tuntutan manusia yang menginginkan segala kebutuhan mereka terpenuhi dengan cepat dan mudah.

Satu jenis implementasi teknologi dalam hal meningkatkan persaingan bisnis adalah dengan menggunakan *electronic commerce (e-commerce)*, yaitu untuk memasarkan berbagai macam produk atau jasa, baik dalam bentuk fisik maupun digital. Dengan ini *e-commerce* didefinisikan sebagai proses pembelian dan penjualan antara dua belah pihak di dalam suatu perusahaan dengan adanya pertukaran barang, jasa, atau informasi melalui media internet. (Kusuma dan Prasetya, 2017)

Pada dasarnya *e-commerce* merupakan melakukan bisnis online, dalam bentuknya yang paling jelas, *e-commerce* menjual produk kepada konsumen secara online, tapi faktanya jenis bisnis apa pun yang dilakukan secara elektronik adalah *e-commerce*. Sederhananya, *e-commerce* adalah membuat, mengelola, dan meluaskan hubungan komersial secara online. (Irawan dkk, 2017)

Manfaat dari penerapan penggunaan *e-commerce*, akan memberikan gambaran tentang bagaimana teknik penjualan yang dibutuhkan dalam menghadapi persaingan perusahaan di era globalisasi saat ini. Diharapkan mampu memudahkan bagi penjual dalam membuat laporan rekapitulasi penjualan sehingga laporan dapat dihasilkan dengan cepat dan akurat.

Distro 2brothers Semarang merupakan sebuah badan usaha yang bergerak di bidang penjualan pakaian yang bisa disebut juga sebagai distro, yang terletak di jalan Anjasmoro Raya no.3 Semarang. Distro 2brothers menawarkan produk yang bermutu dengan kualitas terbaik. Produk yang ditawarkan seperti t-shirt, kemeja, jaket, tas, sepatu, dan berbagai aksesoris lainnya. Distro 2brothers dalam memasarkan produk tersebut dengan sasaran pangsa pasar cenderung pada anak muda hingga dewasa. Dikarenakan ketatnya persaingan dengan ada banyaknya distro di kota Semarang, maka pihak perusahaan harus bisa merespon hal-hal tersebut guna mencapai efektifitas maupun efisiensi perusahaan.

Sistem penjualan di Distro 2brothers masih menggunakan sistem penjualan konvensional dan memanfaatkan media sosial seperti *whatsapp* dan media sosial lainnya untuk mempromosikan barang yang dijual, selain itu keberadaan distro tersebut masih kurang dikenal khususnya kota Semarang. Permasalahan yang dihadapi pemilik toko yaitu ketika melakukan proses pencarian suatu produk yang ditanyakan oleh pembeli, pemilik harus membuka buku persediaan terlebih dahulu untuk memastikan ketersediaan dan harga produk tersebut. Hal tersebut membutuhkan waktu kurang lebih 5 menit. Selain itu pemilik juga kesulitan ketika ingin mengetahui laporan penjualan secara periodik. Berdasarkan kondisi tersebut dan hasil wawancara terhadap pemilik distro dibutuhkan sebuah sistem *e-commerce* yang dapat memudahkan konsumen mencari dan membeli produk tanpa harus datang ke distro. Sistem tersebut diharapkan juga memudahkan pemilik distro dalam mengelola produk yang dijual serta dapat menghasilkan laporan penjualan secara periodik.

Berdasarkan uraian latar belakang sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana merancang bangun sistem penjualan online (*e-commerce*) pada distro 2brothers untuk memudahkan pemilik distro dalam mengelola produk yang dijual serta dapat menghasilkan laporan penjualan secara periodik? Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu sistem penjualan ini hanya diterapkan pada Distro 2brothers Semarang, sistem penjualan ini mengelola data produk, pelanggan, dan transaksi penjualan, dan sistem penjualan ini proses pembayarannya dilakukan melalui transfer kemudian mengirim bukti transfERNYA melalui sistem.

Adapun tujuan penelitian ini yaitu merancang bangun sistem penjualan berbasis sistem web pada distro "2BROTHERS" untuk memudahkan admin atau pengelola dalam menghitung data laporan penjualan dengan menggunakan sistem serta mempermudah admin konsumen dalam melakukan proses transaksi secara online.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Adapun penelitian terdahulu yang berhubungan dengan topik peneliti untuk dijadikan sebagai bahan referensi dalam menentukan metode yang digunakan nantinya yaitu penelitian mengenai sistem Informasi Penjualan Online Pada Toko Kreatif Suncom Pacitan (Hasanah, 2013). Penelitian ini menjelaskan tujuan dari sistem informasi ini untuk mempermudah penyampaian promosi semua produk yang dijual di toko dan menghasilkan aplikasi Sistem informasi penjualan online pada toko kreatif suncom pacitan. Penelitian sejenis sebelumnya juga pernah dilakukan mengenai sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada UD Dwi Surya Aluminium dan Kaca Yogyakarta (Wati dan Khasanah, 2019). Penelitian ini menjelaskan dengan adanya penjualan online berbasis web dapat mempermudah dalam melakukan pembelian tanpa adanya batasan waktu dan dapat menjangkau seluruh wilayah. Sistem informasi penjualan online berbasis web ini bertujuan mengurangi biaya yang dikeluarkan untuk promosi dan pemasaran produk serta dapat mempermudah dalam pengolahannya seperti update data.

E-commerce (Elektronik Commerce) adalah penjualan dan pembelian produk, informasi, dan jasa yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan komputer, misalnya internet. Perkembangan internet yang pesat merupakan faktor pendorong *e-commerce*. Internet merupakan jaringan global yang membangun jaringan komputer di seluruh dunia, sehingga memudahkan interaksi antara pengguna internet. Dengan menggunakan sistem komputer yang saling berhubungan melalui jaringan telekomunikasi, transaksi dalam bisnis dapat dilakukan secara otomatis dan dalam waktu yang sangat singkat. Dengan *e-commerce*, perusahaan dapat menekan biaya yang harus dikeluarkan untuk keperluan informasi (iklan), selain itu dengan *e-commerce*, transaksi bisa berlangsung dengan cepat dan biaya lebih efisien, sehingga dapat meningkatkan kemampuan perusahaan dalam persaingan. Dengan demikian, modal transaksi dalam *e-commerce* merupakan jual beli *online* yang memudahkan para penggunanya tanpa menghabiskan waktu dan biaya yang lebih efisien. (Sarwono dan Prihantono, 2012)

Dalam perkembangan berikutnya ditemukan apa yang disebut dengan *electronic data interchange* (EDI). EDI merupakan salah satu teknologi yang digunakan untuk mentransfer secara

rutin dokumen-dokumen secara elektronik yang pada perkembangan berikutnya digunakan sebagai sarana dalam transaksi keuangan serta transaksi-transaksi lainnya. Berbeda dengan EFT yang hanya digunakan oleh koperasi besar, maka EDI banyak digunakan oleh manufaktur, pengecer, penjualan jasa dan bisnis-bisnis lainnya. Dengan ditemukannya teknologi *World Wide Web (WWW)* pada tahun 1990-an, maka pelaksanaan *e-commerce* menjadi semakin semarak. Karena semula internet yang hanya menampilkan data saja, maka dengan adanya teknologi *WWW* internet dapat menampilkan gambar dan suara. Dimulai tahun 2000 perkembangan *e-commerce* menjadi semakin pesat sehingga semakin banyak perusahaan di Amerika dan Eropa yang menjalankan bisnis mereka secara *online*. Sampai menjelang tahun 2001 transaksi bisnis yang dilakukan oleh mereka mencapai 700 miliar dolar. Didasarkan pada data yang tersedia, maka pada tahun 2007 penjualan dalam *e-commerce* mencapai 3,4% dari penjualan total.

3. METODE PENGEMBANGAN SISTEM

Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu metode air terjun atau yang sering disebut juga metode waterfall sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*). Metode ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), pemodelan (*modelling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem ke para pelanggan atau pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan. Berikut ini penjelasan dari beberapa tahapan yang terdapat pada metode waterfall (Pressman, 2002)

a. Analisa Kebutuhan

Tahap ini pengembang sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.

b. Desain Sistem

Spesifikasi kebutuhan dari tahap sebelumnya akan dipelajari dalam fase ini dan desain system disiapkan. Desain system membantu dalam menentukan perangkat keras (hardware) dan system persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur system secara keseluruhan.

c. Implementasi

Pada tahap ini system pertama kali dikembangkan deprogram kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap unit dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai unit *testing*.

d. Integrasi dan Pengujian

Seluruh unit yang dikembangkan dalam tahap implementasi diintegrasikan ke dalam system setelah pengujian yang dilakukan masing-masing unit. Setelah integrasi seluruh system diuji untuk mengecek setiap kegagalan maupun kesalahan.

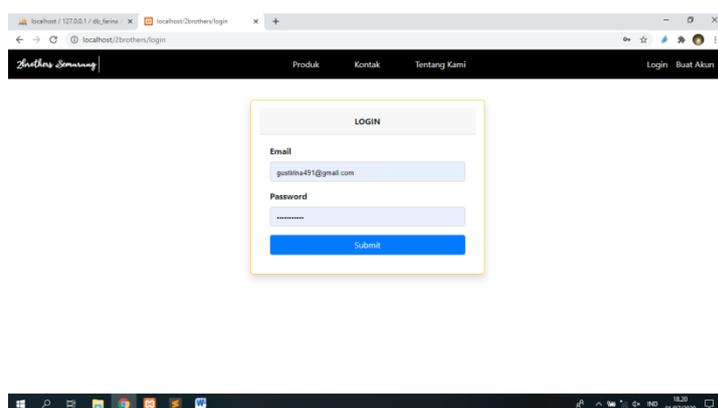
e. Pemeliharaan

Tahap akhir dalam model *waterfall*. Perangkat lunak yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit system dan

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Halaman Login

Pada halaman login customer dan admin, form login harus menginputkan email dan password diperlukan daftar untuk membuat akun seperti pada gambar 1.

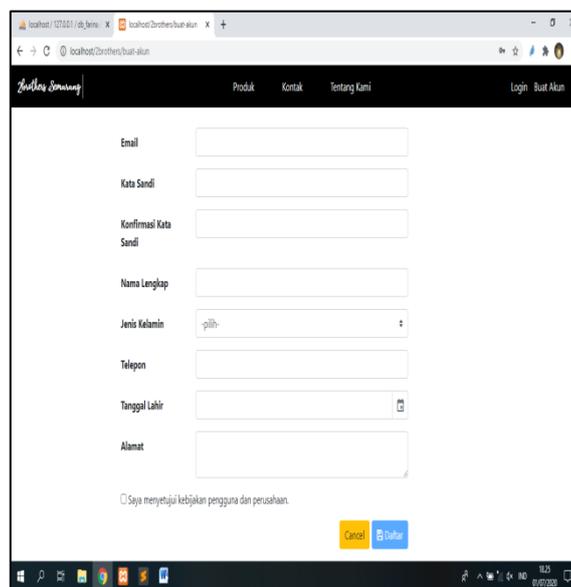


Gambar 1. Halaman Login

Pada gambar 1 merupakan halaman login di mana pelanggan dan admin yang akan melakukan transaksi harus *login* dahulu jika sudah mempunyai akun dan terdapat tombol *submit* atau registrasi untuk pelanggan yang belum memiliki akun.

4.2 Halaman Registrasi

Pada halaman registrasi *customer*, pelanggan diharuskan menginput data untuk menyimpan data ke database seperti pada gambar 2.

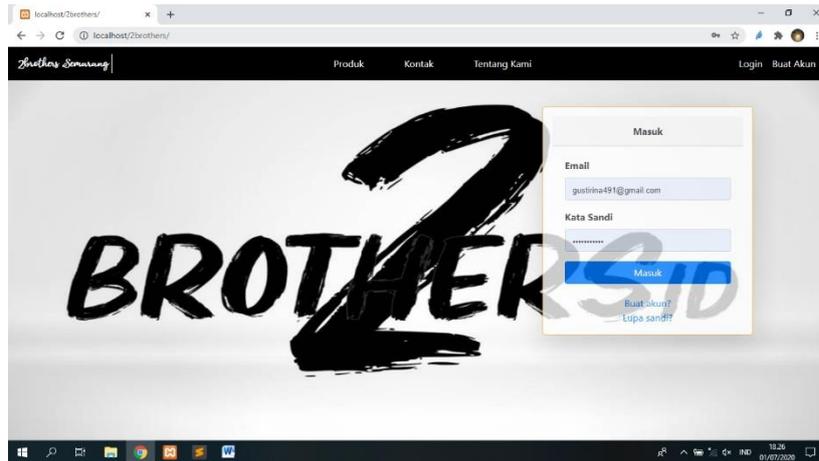


Gambar 2. Halaman Registrasi

Pada gambar 2 terdapat halaman registrasi yang berisi data lengkap yang harus diisi bagi *customer* yang belum punya akun, *customer* harus registrasi dan punya akun agar bisa melakukan transaksi.

4.3 Halaman Utama

Pada halaman utama terdapat beberapa menu *navbar* dan disertai gambar, seperti pada gambar 3.

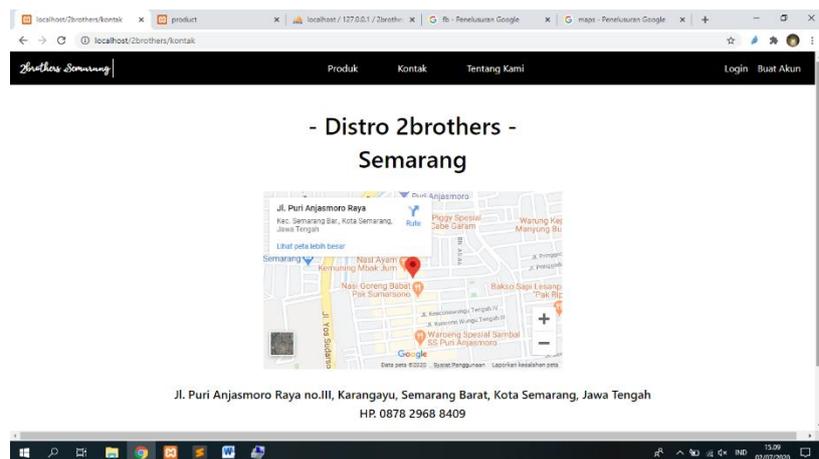


Gambar 3. Halaman Utama

Pada gambar 3 terdapat halaman utama atau beranda yang pertama kali di kunjungi *customer* untuk melihat barang dan melakukan transaksi.

4.4 Halaman Kontak

Di halaman kontak terdapat beberapa menu *navbar* dan produk disertai gambar, perancangan antar muka bisa dilihat pada gambar 4.

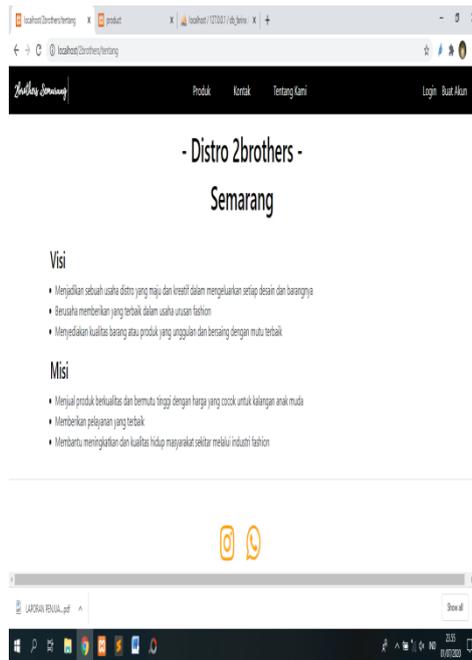


Gambar 4. Halaman Kontak

Pada gambar 4 terdapat halaman kontak yang berisi informasi kontak perusahaan yang bisa dihubungi untuk melakukan transaksi dan alamat disertai *maps* yang dapat di lihat oleh *customer*.

4.5 Halaman Tentang Kami

Di halaman tentang kami terdapat beberapa menu *navbar* dan produk disertai gambar, perancangan antar muka bisa dilihat pada gambar 5.

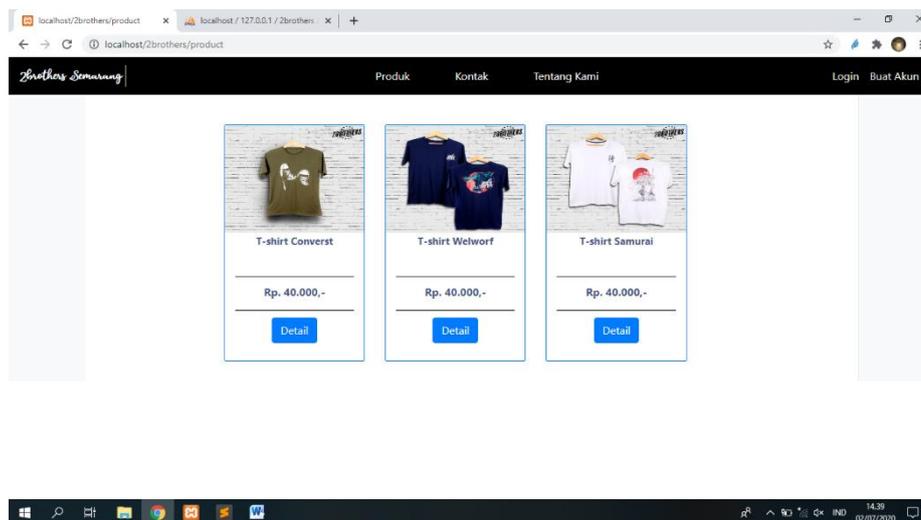


Gambar 5. Halaman Tentang Kami

Pada gambar 5 terdapat halaman tentang kami yang berisi visi dan misi dari perusahaan yang bisa dilihat oleh *customer*.

4.6 Halaman Produk

Di halaman *home* terdapat beberapa menu *navbar* dan produk disertai gambar, perancangan antarmuka bisa dilihat pada gambar 6.

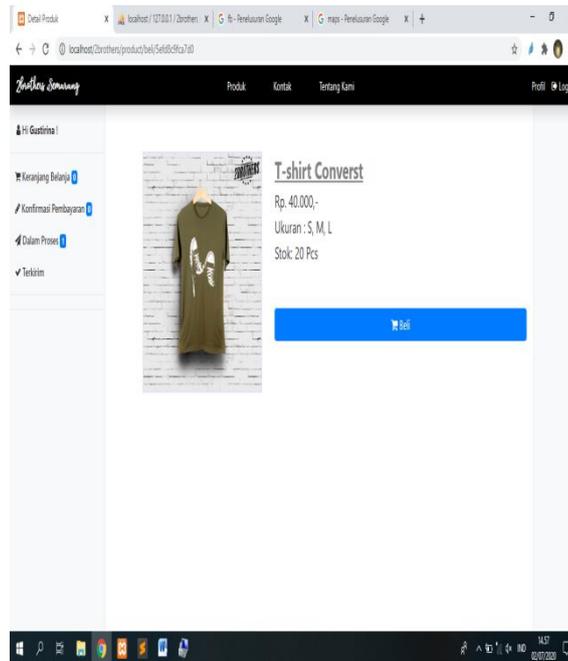


Gambar 6. Halaman Produk

Pada gambar 6 terdapat halaman produk berisi nama dan harga produk yang ditawarkan dan melakukan pemesanan langsung oleh *customer*. Terdapat rincian berupa detail produk.

4.7 Halaman Detail Produk

Pada halaman detail produk terdapat data produk untuk melihat detail produk seperti gambar 7.

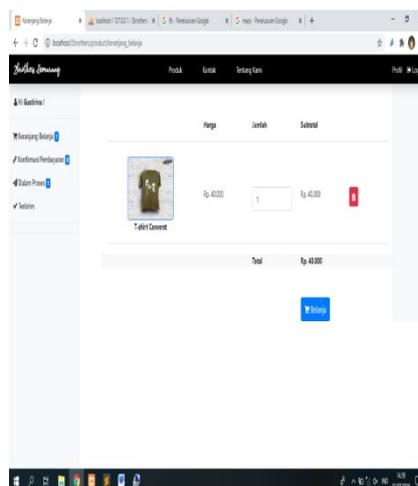


Gambar 7. Halaman Detail Produk

Pada gambar 7 halaman detail produk *customer* bisa melihat detail produk seperti ukuran, dan ketersediaan barang. *Customer* bisa memilih produk dan nantinya akan masuk ke keranjang belanja.

4.8 Halaman Keranjang Belanja

Halaman keranjang belanja berisi produk yang sudah dipilih oleh *customer* seperti pada gambar 8.

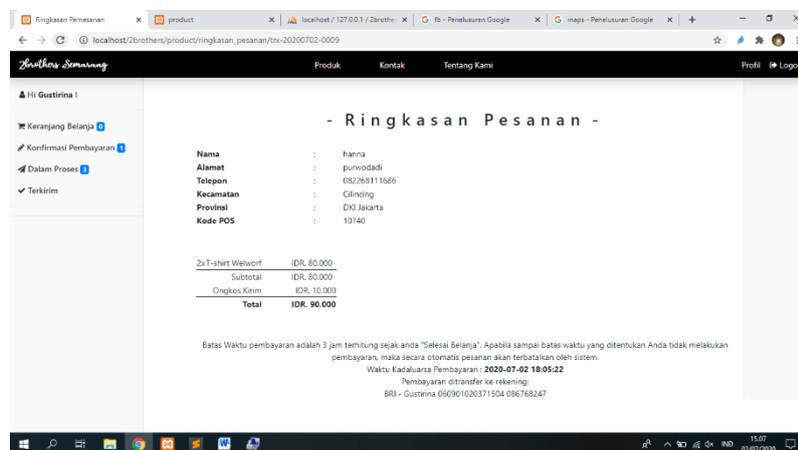


Gambar 8. Halaman Keranjang Belanja

Pada gambar 8 halaman keranjang belanja *customer* bisa memilih produk sesuai keinginannya dan menaruh produk didalam keranjang tersebut. Sehingga *customer* tidak perlu khawatir dengan produk favorit yang sesuai dengan keinginan.

4.9 Halaman Ringkasan Pesanan

Halaman ringkasan pesanan berisi tentang nama, alamat *customer* berikut dapat dilihat pada gambar 9.

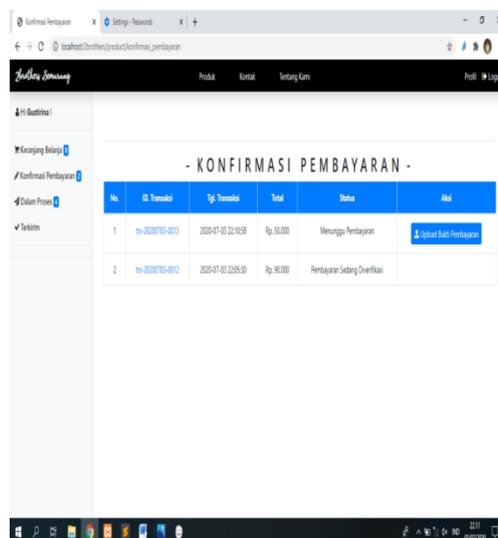


Gambar 9. Halaman Ringkasan Pesanan

Pada gambar 9 halaman ringkasan pesanan yang terdapat data *customer* yang sudah diisi dengan benar dan *customer* dapat mengetahui rincian transaksi dan batas waktu pembayaran serta nomor rekening yang tersedia untuk *customer* melakukan pembayaran.

4.10 Halaman Konfirmasi Pembayaran

Halaman konfirmasi pembayaran berisi tentang data transaksi yg dilakukan *customer* yang dapat dilihat pada gambar 10.

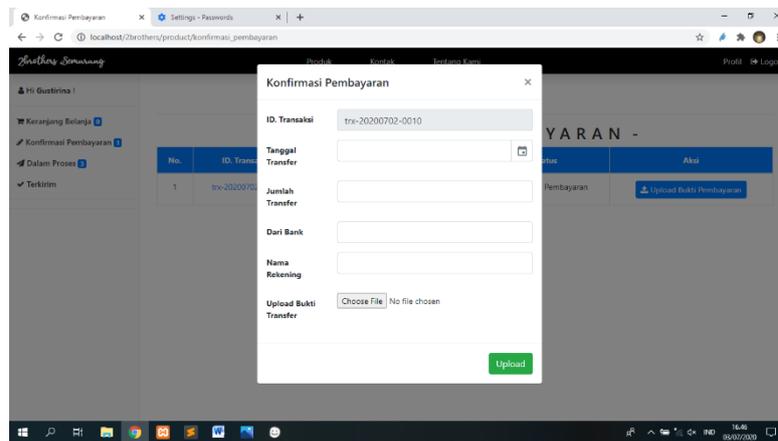


Gambar 10. Halaman Konfirmasi Pembayaran

Pada gambar 10 halaman konfirmasi pembayaran *customer* bisa melihat detail transaksi dan harus mengupload bukti pembayaran untuk di verifikasi admin.

4.11 Halaman Upload Bukti Pembayaran

Halaman upload bukti pembayaran berisi bukti transfer yang dilakukan oleh *customer* yang dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. Halaman Upload Bukti Pembayaran

Pada gambar 11 halaman upload bukti pembayaran *customer* harus mengisi data dan upload bukti transaksi pembayaran yang nantinya akan di verifikasi dan produk akan dikirim oleh admin.

4.12 Pengujian

Pengujian *Blackbox* atau *Blackbox Testing* dilakukan untuk menguji apakah sistem yang dikembangkan sesuai dengan apa yang terdapat didalam spesifikasi fungsional sistem. *Blackbox* juga digunakan untuk menguji fungsi-fungsi yang ada pada sistem yang dibangun

Tabel 1. Tabel Pengujian admin

No	Aktifitas Pengujian	Sasaran	Hasil
1	Klik tombol login admin	Untuk masuk ke halaman utama admin	Berhasil
2	Klik tombol Transaksi	Untuk menampilkan data transaksi	Berhasil
3	Klik tombol konfirmasi pembayaran	Untuk menampilkan form verifikasi pembayaran	Berhasil
4	Klik bukti transfer	Untuk menampilkan bukti transfer	Berhasil
5	Klik id transaksi	Untuk menampilkan detail transaksi	berhasil
6	Klik tombol konfirmasi pengiriman	Untuk menampilkan data pengiriman barang	Berhasil
7	Klik tombol kelola data	Untuk menampilkan kelola data	Berhasil
8	Klik tombol member	Untuk menampilkan data member	Berhasil
9	Klik tombol ubah	Menampilkan form edit data	Berhasil
10	Klik tombol produk	Untuk menampilkan data produk	Berhasil
11	Klik tombol tambah data	Untuk menampilkan form tambah data produk	Berhasil
12	Klik tombol ubah	Menampilkan ubah data produk	Berhasil
13	Klik tombol stok	Untuk menampilkan stok produk	Berhasil
14	Klik tombol laporan	Untuk menampilkan data laporan penjualan	Berhasil

No	Aktifitas Pengujian	Sasaran	Hasil
15	Klik tombol cetak	Untuk menampilkan form data laporan penjualan untuk di cetak	Berhasil
16	Klik ubah data	Menampilkan form ubah data admin	Berhasil
17	Klik tombol ubah password	Menampilkan form ubah kata sandi	Berhasil

Tabel 2 Tabel Pengujian Customer

No	Aktifitas Pengujian	Sasaran	Hasil
1	Ketik link login <i>user</i>	Untuk menampilkan <i>form</i> login <i>user</i>	Berhasil
2	Klik tombol buat akun untuk mendaftar <i>user</i>	Menampilkan <i>form</i> buat akun	Berhasil
3	Klik tombol login <i>user</i>	Untuk masuk ke halaman utama menu <i>user</i>	Berhasil
4	Klik tombol kontak	Untuk menampilkan halaman kontak	Berhasil
5	Klik tombol tentang kami	Untuk menampilkan halaman tentang kami	Berhasil
6	Klik tombol produk	Menampilkan data produk	Berhasil
	Klik tombol beli	Untuk menampilkan <i>form</i> pembelian	Berhasil
7	Klik tombol keranjang belanja	Untuk mengirim data barang yang sudah dimasukkan ke keranjang	Berhasil
	Klik tombol belanja	Untuk menampilkan ringkasan pesanan	Berhasil
8	Klik tombol konfirmasi pembayaran	Untuk menyimpan data konfirmasi pembayaran	Berhasil
	Klik tombol upload	Untuk menampilkan form upload bukti pembayaran	Berhasil
9	Klik tombol dalam proses	Untuk menampilkan data pemesanan yang sudah diverifikasi admin	Berhasil
10	Klik tombol terkirim	Untuk menampilkan data produk yang sudah terkirim	Berhasil

KESIMPULAN

Sistem penjualan di distro 2brothers Semarang memungkinkan admin untuk mengelola data dan laporan secara periodik, sehingga *owner* bisa mengevaluasi hasil dari usaha yang di jalankan dan admin dapat mengelola data informasi pelanggan dengan baik yang berkaitan dengan penjualan tersebut. Sistem perlu ditambahkan fitur *rating* kolom komentar untuk pengembangan selanjutnya pada distro 2brothers Semarang dan pengembangan selanjutnya penambahan fitur informasi produk baru ke email *customer*

DAFTAR PUSTAKA

- Hasanah, U. (2013). Sistem Informasi Penjualan On_Line Pada Toko Kreatif Suncom Pacitan. *IJNS- Indonesian Journal on Networking and Security*, 4(3).
- Irawan D., Rahsel Y., Udin T., (2017), *Perancangan Electronic Commerce Berbasis B2C Pada Toko Atk Sindoro*, Jurnal TAM (Technology Acceptance Model), Lampung, 8(1), 58-61.
- Kusuma, A. P., & Prasetya, K. A. (2017). PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI E-COMMERCE UNTUK PENJUALAN BAJU ONLINE BERBASIS ANDROID. *Antivirus : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 11(1). <https://doi.org/10.35457/antivirus.v11i1.194>
- Pressman, R. S. (2002). *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi (Buku Satu)*. Yogyakarta: Andi.
- Sarwono, j. & Prihantono, A.H. K, 2012, *Perdagangan Online : cara Bisnis di Internet*, PT Elex Media Komputindo, Jakarta, 1-6.
- Wati, F. F., & Khasanah, U. (2019). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada UD Dwi Surya Aluminium dan Kaca Yogyakarta. *Paradigma-Jurnal Komputer dan Informatika*, 21(2), 149-156.