

SISTEM INFORMASI PAKAIAN JADI BERBASIS WEB (STUDI KASUS WOOD PECKER STORE)

Widia Arfianto¹, Hendro Joko Prasetyo², Fajar Budi Hartono³, Nurhasan Nugroho⁴
^{1,2,3}Universitas Widya Darma,⁴Universitas Bina Bangsa
Indonesia
arfianto.widia@gmail.com

Abstrak

Wood Pocker Store adalah sebuah distro yang masih menggunakan model pemasaran dari mulut ke mulut. Akibatnya, perkembangan pemasaran Wood Pecker Store berjalan lambat dan belum juga mencapai target kenaikan penjualan yang telah ditentukan sebelumnya. Sistem informasi pakaian jadi berbasis website adalah salah satu cara pemasaran yang lebih efektif dari sekedar mulut ke mulut. Website dapat menjangkau pelanggan lebih luas baik apalagi sistem tersebut juga dapat melayani pemesanan produk Wood Pocker Store. Penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem pakaian jadi berbasis Web tersebut. Adanya sistem ini diharapkan dapat mempermudah Wood Pocker Store untuk memperluas jangkauan pemasaran produk-produknya. Selain itu, adanya website ini diharapkan dapat mempermudah bagi pelanggan Wood Pocker Store untuk memilih dan memesan produk-produk Wood Pocker Store tanpa perlu datang ke toko langsung. Hal ini sekaligus mendukung program pemerintah untuk tetap di rumah saja akibat pandemi covid. Tahapan yang akan dijalankan dalam penelitian ini adalah pengumpulan data, perancangan dan implementasi. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan observasi. Diagram Konteks, DFD, ERD, dan desain antarmuka adalah hasil dari tahap perancangan. Pada tahap implementasi, semua rancangan tersebut diimplementasikan menjadi sistem yang bisa digunakan. Hasil penelitian ini adalah sebuah sistem yang dapat digunakan sebagai media promosi maupun media pemesanan dari Wood Pocker Store.

Kata Kunci: sistem, website, php, MySql, Xampp

Abstract

Wood Pocker Store is a distro that still uses word of mouth marketing model. as a consequence, the development of Wood Pecker Store's marketing has been slow and pre-determined sales targets not yet reached. Website-based apparel information systems are one way of marketing model that is more effective than word of mouth. The website can reach a wider range of customers moreover the system can also serve orders for Wood Pocker Store products. This study aims to build a web-based apparel system. This system is expected to make Wood Pocker Store to expand the marketing reach of their products. In addition, this website is expected to make Wood Pocker Store customers to choose and order Wood Pocker Store products more easier that before and they can do it without come to the store directly. This system also supports the government's program to stay at home due to the Covid pandemic. The stages that will be carried out in this research are data requirement, design and implementation. Data requirement was carried out by interview and observation. Context diagrams, DFD, ERD, and interface design are the results of the design stage. At the implementation stage, all of these designs are implemented into a usable system. The result of this research is a system that can be used as a media for promotion or ordering from the Wood Pocker Store.

Keywords: system, website, php, MySql, Xampp

1. Pendahuluan

Setiap bulan, Wood Pecker Store, sebuah distro di klaten, mampu memasarkan 30 item baju dengan pendapatan rata-rata Rp. 1.200.000,00. Pendapatan tersebut diperoleh melalui model pemasaran mulut ke mulut ataupun sosial media instagram. Akibatnya, perkembangan pemasaran Wood Pecker Store lambat dan belum mencapai kenaikan

target penjualan sebesar 10% yang telah ditetapkan sebelumnya. Wood Pecker Store membutuhkan metode pemasaran baru apalagi di tengah pandemi covid ini. Pemerintah menganjurkan untuk di rumah saja atau bekerja dari rumah.

Salah satu cara yang dapat ditempuh oleh Wood Pecker Store untuk memperluas pemasaran distronya adalah dengan membuat sebuah sistem informasi berbasis website.

Sistem informasi merupakan sistem orang atau mesin yang terstruktur untuk menyajikan informasi demi membantu fungsi operasi manajemen dan pengambilan keputusan dalam sebuah organisasi. Sistem informasi ini terdiri dari yang terdiri dari blok masukan, blok model, blok keluaran, blok teknologi, blok basis data, dan blok kendali yang saling berhubungan dan membentuk kesatuan untuk mencapai tujuan(Jogiyanto, 2005).

Jika sistem informasi dirancang berbasis website, sistem dapat memperluas pasar. E-commerce merupakan strategi baru dalam meraih pasar, Nugroho, A. (2006). Sehingga, sistem website yang dapat diakses secara online meningkatkan omset penjualan produk-produk Wood Pecker Store. Video marketing online potensial untuk menambah keefektifitasan penjualan (Tandusan,2015). Seharusnya, sistem informasi yang berbasis website pun akan berpotensi meningkatkan penjualan.

Sistem bukan hanya sebagai media promosi, sistem ini juga sebagai bentuk pelayanan penjualan secara online. Pelanggan dapat melakukan pembayaran melalui transfer bank ke rekening bagian keuangan dari Wood Pecker Store. Bukti pembayaran selanjutnya dikirim secara ke sistem ini. Setelah admin mengecek bukti tersebut, admin pun mengirimkan produk yang dipesan pelanggan.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi pakaian jadi berbasis Web tersebut. Sebelumnya, penelitian mengenai perancangan sistem penjualan berbasis web juga pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian tersebut bertujuan membuat sistem informasi penjualan online pada Pelangi Techno Computer (Cahyo,2012). Perbedaan Penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah adanya sistem review produk pada sistem ini. Selain Cahyo, penelitian ini juga mengacu pada penelitian yang dilakukan di Toko Buku Jendela (Khuriyah,2013). Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah adanya grafik penjualan yang dapat memudahkan admin membaca laporan penjualan. Strategi pengembangan sistem informasi perlu dievaluasi untuk mendukung kesuksesan dan kualitas layanan sistem informasi (Suradi et al., 2021).

Sesuai dengan uraian diatas bahwa pemasaran menjadi kendala perkembangan Wood Pecker Store, maka peneliti mengangkat suatu permasalahan bagaimana agar Wood Pecker Store, dapat meningkatkan omset penjualan dan dapat memasarkan produk mereka sehingga pemasarannya lebih luas dan perkembangan omset perusahaan meningkat pesat. Sehingga dapat membantu

Wood Pecker Store, dalam memasarkan produk mereka meningkatkan omset penjualan, memperluas pemasaran dan mempercepat perkembangan Wood Pecker Store.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa tahapan yaitu : pengumpulan data, perancangan, dan implementasi. Berikut penjelasan tiap tahap :

2.1. Tahap Pengumpulan Data

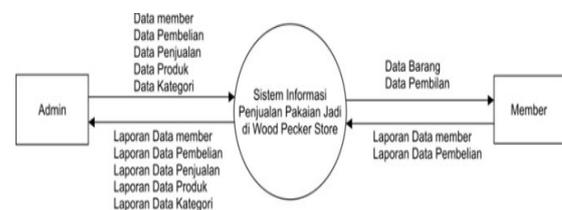
Terdapat dua teknik yang digunakan pada tahap ini. Teknik pertama adalah teknik wawancara. Pemilik dan pegawai Wood Pecker Store diwawancara untuk mendapat gambaran umum mengenai Wood Pecker Store serta gagasan pemakai sistem yang dikembangkan.

Teknik kedua adalah pengamatan langsung (observasi). Observasi dilakukan untuk mengamati sistem yang telah berjalan di Wood Pecker Store dan mencatat segala sesuatu yang berhubungan dengan sistem tersebut.

2.2. Tahap Perancangan

Setelah data penelitian terkumpul, data tersebut dianalisis. Rancangan sistem dibuat berdasarkan hasil analisis data tersebut. Perancangan yang dibuat meliputi perancangan sistem, basis data, dan antarmuka.

Perancangan sistem dari sistem ini menggunakan Diagram Konteks. Selain itu, Data Flow Diagram(DFD) sebagai penjabaran dari Diagram Konteks pun dirancang. Diagram konteks sistem ini ditunjukkan oleh Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Konteks

Perancangan basis data dilakukan dengan dilakukan melalui empat tahapan. Keempat tahapan tersebut meliputi pengumpulan dan analisis data untuk basis data, perancangan basis data konseptual, perancangan basis data logic(ERD dan normalisasi), dan pembuatan basis data fisik. Hasil perancangan ini adalah 17 tabel yang

akan digunakan sebagai basis data sistem ini. Gambar 2 menunjukkan ke-17 tabel tersebut.

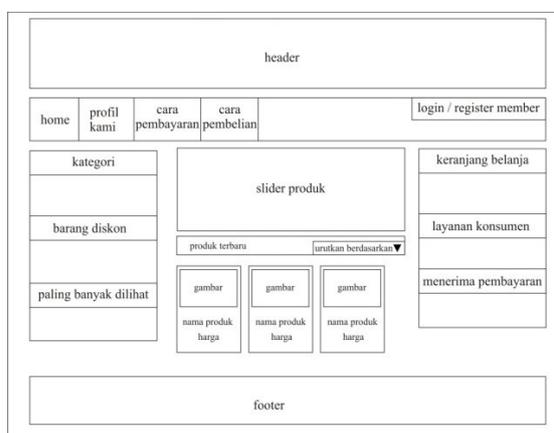
Sistem ini menggunakan antarmuka yang berupa web. Terdapat dua tampilan web. Tampilan pertama adalah tampilan dari admin sistem sedangkan tampilan kedua adalah tampilan dari member. Pengguna website harus mendaftarkan diri menjadi member sebelum membeli di website ini.

Sistem ini menggunakan antarmuka yang berupa web. Terdapat dua tampilan web. Tampilan pertama adalah tampilan dari admin sistem sedangkan tampilan kedua adalah tampilan dari member. Pengguna website harus mendaftarkan diri menjadi member sebelum membeli di website ini. Gambar 3 merupakan rancangan antarmuka halaman utama website.

t_admin id_admin * nama_admin alamat_admin email_admin telp_admin password_admin status_login	t_member id_member * id_kota ** nama_member alamat_member telp_member kodepos_member email_member password_member	t_kota id_kota * id_provinsi ** nama_kota kotakab t_provinsi id_provinsi * nama_provinsi	t_pembelian id_pembelian * session_id tgl_beli tgl_bayar tgl_kirim tgl_terima status_pembayaran id_member ** pembayaran kirim_nama kirim_alamat kirim_telp kirim_kota kirim_kdpos kirim_ongkos kirim_resi id_jeniskirim ** transfer_bank transfer_no transfer_jumlah id_rekening ** totalbayar
t_produk id_produk * id_merek ** id_kategori ** nama_produk harga_produk deskripsi_produk diskon_produk viewcounter_produk	kategori id_kategori * kode_kategori nama_kategori deskripsi_kategori	t_detail_pembelian id_detailpembelian * id_pembelian ** hargabeli id_detailproduk ** qty berat	
t_detailproduk id_detailproduk * id_produk ** id_ukuran ** tanggal_detailproduk stok_detailproduk berat_detailproduk	t_forwarder id_forwarder * nama_forwarder deskripsi_forwarder	t_jenis_pengiriman id_jeniskirim * id_forwarder ** nama_jeniskirim deskripsi_jeniskirim	t_rekening id_rekening * nama_rekening bank_rekening cabang_rekening no_rekening gambar_rekening
t_gambar id_gambar * id_produk ** nama_gambar profil_gambar	t_ongkir id_ongkir * id_kota ** id_jeniskirim ** haraga_ongkir	t_pemesanan id_temp * id_detailproduk session_id qty berat temp_hargadiskon tanggal_pesan	t_ukuran id_ukuran * nama_ukuran

keterangan :
 * : kunci utama (primary key)
 ** : kunci tamu (foreign key)

Gambar 2. Tabel yang Digunakan



Gambar 3. Rancangan Antarmuka

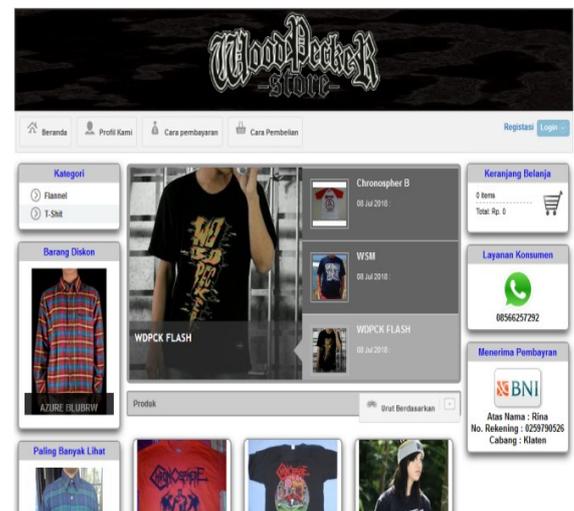
2.3. Tahap Implementasi

Pada tahapan ini, semua hasil rancangan diimplementasikan. Pengimplementasian rancangan tersebut menggunakan web server XAMPP Version 1.6.6a. DBMS yang dipakai adalah MySQL. Pada proses pembuatan antarmuka web, penelitian ini menggunakan bantuan Dreamweaver CS3. Penelitian ini juga menggunakan bahasa pemrograman PHP untuk menghubungkan website dengan basis data dan JavaScript untuk membuat website lebih interaktif.

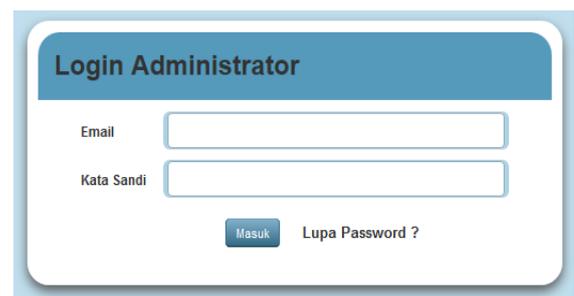
3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini adalah sebuah website Wood Pecker Store. Website ini memiliki dua antar muka. Antar muka yang pertama dimiliki member website. Member website dapat membeli produk-produk Wood Pecker Store ini melalui antar muka ini. Antar muka kedua adalah antar muka admin.

Admin dapat mengubah data dari sistem ini melalui antar muka tersebut. Sebelum memasuki salah satu antar muka, pengguna website ini wajib memasukkan password dan username. Gambar 4 memperlihatkan halaman index website ini dan Gambar 5 menampilkan halaman login.



Gambar 4. Halaman Detail

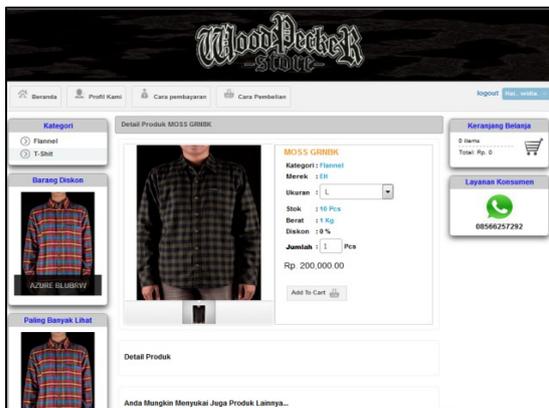


Gambar 5. Halaman Login

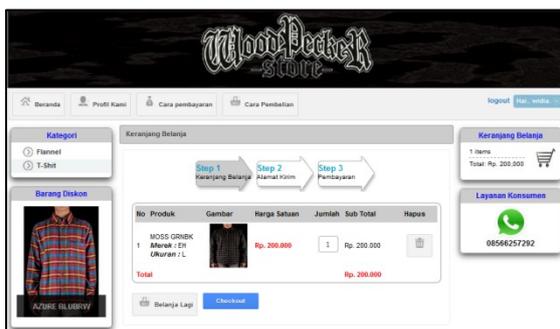
3.1. Antarmuka Member

Foto dari semua produk Wood Pecker Store ditampilkan di halaman member beserta harga yang harus dibayar. Website ini juga memungkinkan member untuk dapat memilih dan menentukan ukuran beserta jumlah produk yang dipesan. Gambar 6 menampilkan halaman detail produk. Di halaman tersebut, member dapat menentukan ukuran maupun jumlah produk. Produk tersebut dimasukan ke keranjang melalui *add to cart*.

Gambar 7 menunjukkan isi dari keranjang belanja. Halaman ini terdapat foto beserta ukuran dan jumlah produk yang member pesan. Member dapat menentukan jumlah produk yang dibeli, alamat pengiriman, sekaligus melakukan konfirmasi pembayaran di halaman ini juga.



Gambar 6. Halaman Detail Produk



Gambar 7. Halaman Keranjang Belanja

3.2. Antarmuka Admin

Antar muka selanjutnya adalah antar muka untuk admin sistem ini. Gambar 7 menunjukkan antar muka admin. Melalui antar muka ini, admin dapat melihat atau mengubah data master yang ada dalam sistem. Selain itu, admin juga dapat mengubah data admin yang meliputi password dan profil admin.

Admin pun dapat melihat transaksi yang terjadi dalam sistem ini, laporan penjualan,

grafik penjualan, dan laporan produk menggunakan tombol-tombol nafiikasi di bagian kiri halaman. Tombol terbawah adalah tombol untuk log out dari sistem ini.



Gambar 7. Halaman Keranjang Belanja

3.3. Pembahasan

Sistem ini merupakan program aplikasi penjualan barang yang sudah didesain dan dibuat dengan pemrograman berbasis web untuk membantu dalam penginputan pembelian dan penjualan barang. Dalam pelaksanaan penelitian ini didapatkan hasil berupa sebuah sistem yang digunakan untuk membantu proses pembelian dan penjualan hingga pembuatan laporan berbasis web yang berada di Wood Pecker Store.

Pada aplikasi ini terdapat enam data utama yang akan dikelola yaitu data user data kategori, data barang, data supplier, data pembelian, data penjualan. Masing-masing data ini dikelola melalui form dan menghasilkan laporan,

dengan aplikasi ini pihak perusahaan akan lebih mudah dalam mengelola data penjualan barang. Laporan-laporan juga bisa disajikan dengan cepat, akurat dan mudah karena sudah menggunakan perangkat computer yang dapat secara online untuk mengelolanya secara realtime dan memberikan pelayanan 24 jam, serta aplikasi bersifat user friendly.

Dalam implementasinya, sistem ini dilengkapi dengan kendali keamanan berupa menu login. Semua komponen sistem (form, laporan) telah digabung dengan menu utama, sehingga para pengguna sistem ini nantinya dapat dengan mudah memilih daftar pilihan atau fasilitas dari menu utama atau form induk.

4. Kesimpulan

Adanya sistem ini diharapkan dapat meningkatkan pemasaran dari produk-produk Wood Pecker Store. Website memudahkan pelanggan Wood Pecker Store untuk memilih produk-produk yang ditawarkan. Selain itu,

Wood Pecker Store dapat lebih cepat mempromosikan ataupun memperkenalkan produk-produknya kepada pelanggan. Kedepannya, sistem ini dapat dikembangkan lagi dengan menautkan pembayaran menggunakan *E-Money* ataupun Paypal sehingga pelanggan lebih mudah lagi bertransaksi di sistem ini.

5. Daftar Pustaka

Jogiyanto. (2005). Analisis & Disain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis. Andi Offset : Yogyakarta.

Tandusan, Chevy F. (2015). Analisis Komparasi Efektivitas Penjualan Sebelum Dan Sesudah Menggunakan Video Marketing Online Talk Fusion Di Manado. Jurnal Riset Bisnis dan Manajemen , Vol.3 ,No.2, 141-154.

Aditya, Nur Cahyo, (2012). Sistem Informasi Penjualan Online Pada Pelangi Techno Computer. Universitas Widya Dharma, Klaten.

Suradi, A., Windarti, M., & Hidayat, S. K. (2021). Analisis Pengaruh System Quality, Information Quality, Service Quality Terhadap Net Benefit Pada SI-PMB. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 10(2), 259–263. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v10i2.1150>

Khuriyah, Ni'matul. (2013). System Informasi Penjualan Toko Buku Jendela Berbasis Web, Universitas Widya Dharma, Klaten

Nugroho, A. (2006). *e-Commerce*, Informatika, Bandung.