

APLIKASI PENJUALAN SHOES PADA TOKO DESTINA BERBASIS ANDROID (Studi Kasus : Toko Destina)

Destiana Dikanata, Rina Wati

*Jurusan Sistem Informasi STMIK Pringsewu, Lampung
Jl. Wisma Rini No. 09 Pringsewu, Lampung , Indonesia
Telp./Fax : 0729-22240, website : www.stmikpringsewu.ac.id
E-mail : destiana@yahoo.com*

Abstrak

Toko Destina merupakan salah satu toko kecil yang ada di kabupaten Pesawaran Lampung yang menjual berbagai macam sepatu. Sampai saat ini toko Destina hanya menggunakan sistem penjualan dan transaksi secara manual yaitu pembeli datang langsung ke toko. Permasalahan penelitian ini adalah merancang dan membangun sistem penjualan Destina berbasis Web Mobile Android di Toko Destina agar tercapai hasil yang lebih efektif, efisien, dan dikenali masyarakat luas. Tujuan penelitian ini untuk membangun sistem informasi penjualan dan pembelian berbasis Web Mobile Android, serta mempermudah admin dalam mencatat pembeli. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode SDCL (system development life cycle) yang meliputi Perencanaan, Analisis Sistem, Desain Sistem, Implementasi dan Evaluasi. Hasil Perancangan dan Pembangunan Aplikasi E-commerce Web Mobile Android pada Toko Destina adalah Program ini dibuat untuk mempermudah toko dalam mempromosikan barang, meningkatkan penghasilan pemilik dan mempermudah masyarakat untuk membeli produk dari Destina tanpa harus pergi ke toko.

Kata Kunci : E-commerce, Website, Web Mobile Android, Destina

I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi mengalami perkembangan yang sangat cepat, seiring dengan kebutuhan manusia yang semakin bertambah. Teknologi memegang peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Teknologi merupakan keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Penggunaan teknologi oleh manusia diawali dengan perubahan sumber daya alam menjadi alat-alat sederhana. Saat ini, siapa yang tidak biasa mengikuti perkembangan teknologi, maka dapat dipastikan akan menjadi orang terbelakang.

E-commerce merupakan salah satu sistem transaksi pembelian secara online yang sedang *tren* di kalangan masyarakat saat ini. *E-commerce* dapat menyediakan kecepatan dan kemudahan dalam melakukan transaksi jual-beli dibandingkan dengan sistem belanja konvensional. Pembelian secara *online* memang memberikan banyak keuntungan tidak hanya keuntungan *financial* dan kontinyuitas perusahaan dalam memproduksi barang, tetapi juga kecepatan dan kenyamanan konsumen dalam melakukan transaksi pembelian kapan saja dan dimana saja

Aplikasi *Web Mobile Android* sebuah aplikasi yang memungkinkan untuk melakukan mobilitas dengan menggunakan perlengkapan seperti *smartphone*, *tablet* atau komputer dengan memaksimalkan kemampuan *web browser* yang digunakan diperangkat *mobile*. Memang tidak

semua *ponsel* memiliki akses internet, tapi dengan melihat *trend* yang berkembang, bisa dikatakan dalam waktu dekat semua *ponsel* akan memiliki akses internet.

Toko Destina merupakan salah satu toko kecil yang ada di Kabupaten Pesawaran yang menjual berbagai macam sepatu. Sampai saat ini toko Destina hanya menggunakan sistem penjualan dan transaksi secara manual yaitu pembeli datang langsung ke toko karena kurangnya informasi dan media promosi dari masyarakat Pringsewu maupun luar daerah. Pemilik toko menginginkan agar pembeli tidak perlu datang langsung ke toko dan dikenal lebih luas tetapi dengan biaya yang rendah. Pemilik toko juga ingin penjualannya berjalan secara *online* atau ingin dibuatkan *website*.

Dengan melihat masalah yang dihadapi oleh Toko Destina , peneliti mencoba merancang dan membangun aplikasi e-commerce berbasis *Web Mobile Android* pada Toko Destina , *Web Mobile Android* yang tentunya menyediakan kecepatan dan kemudahan masyarakat untuk melakukan transaksi menggunakan telepon genggam atau alat komunikasi berbasis *mobile* seperti *Smartphone*, *Tablet*, *Gadget*, dll. Sehingga dapat memberikan kemudahan bagi Toko Destina untuk mempromosikan produk, harga produk dan mempermudah masyarakat dalam membeli produk souvenir dari perangkat *mobile*.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas permasalahan yang akan dihadapi adalah:

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi *E-commerce* yang berbasis *Web Mobile Android* yang dapat membantu mempromosikan barang dan mempermudah pembeli.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis menyimpulkan dalam penelitian ini ada beberapa batasan antara lain :

1. Aplikasi *E-commerce* berbasis *Web Mobile Android* hanya mengidentifikasi para pelanggan dan membantu mempromosikan produk.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan adalah :

1. Memperkenalkan sebuah aplikasi *E-commerce* yang berbasis *Web Mobile Android* pada masyarakat.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Mempermudah masyarakat dalam membeli suatu produk tanpa harus pergi ke toko. Dapat dilakukan dimana saja dan hanya melalui sebuah ponsel.
2. Membantu mempromosikan barang supaya meningkatkan para pembeli.

II LANDASAN TEORI

2.1 Sistem

Sistem adalah adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu. (Jogiyanto, 2005 : 1)

2.2 Informasi

Didefinisikan oleh John dan Gary Grudnitski, informasi adalah data yang telah diletakkan dalam konteks yang lebih berarti dan berguna yang dikomunikasikan kepada penerima untuk digunakan didalam pembuatan keputusan. (Jogiyanto, 2005 : 23)

2.3 Sistem Informasi

Suatu sistem dalam sebuah suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung operasi bersifat manajerial dengan kegiatan strategis dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan pihak luar tertentu informasi yang diperlukan untuk pengambilan keputusan. (Jogiyanto, 2005 : 11)

2.4 Web Mobile Android

Web Mobile Android merupakan situs web yang yang dirancang khusus untuk perangkat mobile. Situs Web Mobile Android sering memiliki desain yang sederhana dan biasanya bersifat memberikan informasi. (Brian Fling, 2009:70)

2.5 Website

Website adalah lokasi di internet yang menyajikan kumpulan informasi sehubungan dengan profil pemilik situs. Website adalah suatu halaman yang membuat situs-situs web page yang berada di internet yang berfungsi sebagai media penyampaian informasi, komunikasi, atau transaksi.

(sumber: <http://deevaan.blogspot.com/2008/03/pengertian-website.html>)

2.6 Destina

Flanel atau *felt* adalah jenis kain yang dibuat dari serat wol tanpa ditenun, dibuat dengan proses pemanasan dan penguapan sehingga menghasilkan kain dengan beragam tekstur dan jenis. Kain flanel memiliki warna beraneka ragam dan struktur kain yang berbeda ini dapat dijadikan berbagai macam pernak-pernik kerajinan. Seperti aneka Destina, dibentuk menjadi buket flanel, kotak tissue dan lainnya.

III METODE PENELITIAN

3.1 Pengumpulan Data

Data pada penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan beberapa metode antara lain

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti terkait permasalahan yang akan dibahas, yaitu dengan mengunjungi toko untuk melihat dan mengamati kegiatan yang terjadi antara pembuatan produk dan pelanggan.

2. Interview/Wawancara

Berdasar hasil wawancara dengan pemilik Toko Souvenir, Mbak Adzani, yang dilaksanakan pada hari Minggu 28 Agustus 2016, maka dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang dihadapi dalam penjualan dan promosi selama ini karena belum adanya media yang mendukung seperti media website dalam promosi dan saat ini masih menggunakan media sosial sehingga masih kurang maksimal.

3. Studi Pustaka

Trinoto, 2012 Melakukan Penelitian yang membahas tentang pembuatan Media promosi dan pemasaran yang berbasis website dan manfaat dari Media promosi dan pemasaran yang berbasis website ini adalah untuk membantu Tanjung Pinang Motor Pacitan dalam memasarkan produk

dan menyampaikan informasi seputar produk Yamaha kepada masyarakat luas. Dalam penelitian ini akan dibahas tentang faktor apa saja dalam pembuatan website. Sehingga dengan penelitian ini, aplikasi yang digunakan bisa mempermudah proses promosi dan pemasaran produk serta konsumen mudah membeli produk. Dari berbagai pemaparan kajian pustaka di atas maka praktikan menyimpulkan bahwa media pemasaran secara online memang dianggap efisien karena selain murah juga memiliki jangkauan pasar yang lebih luas sehingga diperlukan suatu rancangan website untuk media pemasaran pada Toko Souvernir.

4. Analisa Data

Menurut Ruliah Hastuti, Indah Uly Wardati dan Bambang Eka Purnama 2013, Analisa data adalah suatu tindakan mengumpulkan mencari dan meneliti suatu masalah yang akan dibahas dengan jelas sehingga lebih dalam memecahkan suatu masalah. Dari tindakan penjualan yang dilakukan pada Toko Souvernir maka didapatkan beberapa analisis sebagai berikut

1. Analisis Sistem Berjalan

Analisis Sistem Berjalan yaitu menganalisis permasalahan yang sedang berjalan pada saat ini yang ada pada proses kegiatan penjualan dan dalam mempromosikan produk, dari hasil analisis sistem berjalan ditemukan beberapa permasalahan yang salah satunya adalah dalam melakukan promosi dan penjualan, pemilik toko hanya menggunakan media konvensional.

2. Analisis Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional dari sistem yang akan dibuat yaitu sebagai berikut:

1. Sistem harus dapat memberikan informasi tentang produk-produk souvenir kepada konsumen dan masyarakat.
2. Kebutuhan dari sistem harus dapat menampilkan produk-produk model yang baru.
3. Sistem harus dapat menangani proses pemesanan produk dengan mudah.

3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam pembuatan strategi web e-commerce ini adalah SDCL (system development life cycle):

a. Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan pengenalan diagnosa dan mengidentifikasi masalah yang ada dan mencari alternatif pemecahannya.

b. Analisis Sistem

Mendefinisikan dan memahami kebutuhan software. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, seperti fungsi yang dibutuhkan, performansi (kemampuan) dan antarmuka yang

dibutuhkan. Tahapan ini harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada pengguna sistem.

c. Desain Sistem

Tahap ini membuat desain aliran kerja manajemen dan desain pemrograman yang diperlukan untuk pengembangan sistem informasi serta memberikan gambaran yang jelas bagaimana suatu sistem dibentuk.

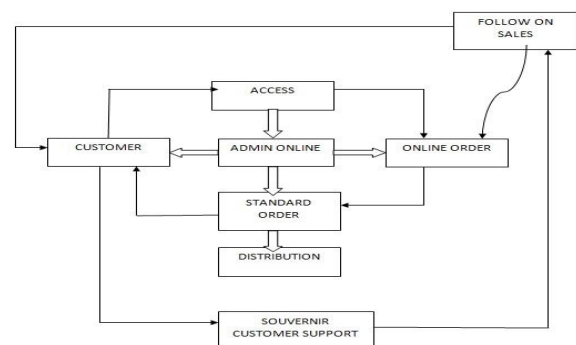
d. Implementasi

Setelah sistem baru telah dibuat maka diterapkan dalam kegiatan sehari – hari tanpa meninggalkan sistem lama supaya dapat dievaluasi dan dibandingkan dengan sistem lama.

e. Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap program baru apakah sudah sesuai dengan rencana atau masih perlu ada perubahan – perubahan yang diperlukan.

3.3 Kerangka Pikir



IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

4.1 Perancangan Sistem

4.1.1 Flow Chart

Suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (instruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program.



Gambar 4.1.1 Flow Chart

4.1.2 Diagram Konteks

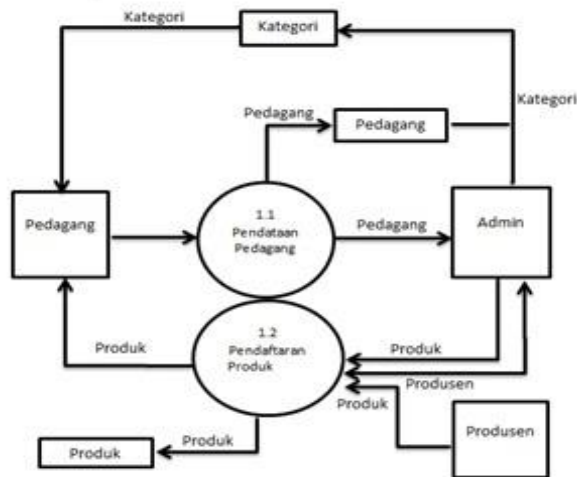
Diagram konteks merupakan diagram yang menggambarkan suatu sistem beserta seluruh eksternal entity yang terlibat dalam sistem yang disertai dengan aliran data yang digunakan atau diperlukan (hanya terlibat satu proses).



Gambar 4.1.1 Diagram Konteks

4.1.3 DFD Level 1

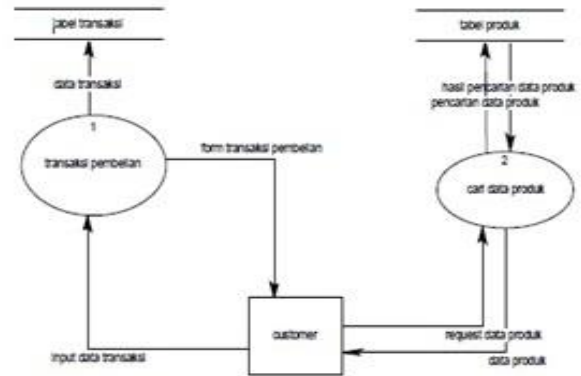
DFD Level 1 (Diagram Flow Diagram level 1) merupakan diagram yang menunjukkan penjelasan masing-masing proses yang terdapat pada *Diagram Level 0*.



4.1.3 Gambar DFD Level 1

4.1.3.1 DFD Level 2 Transaksi

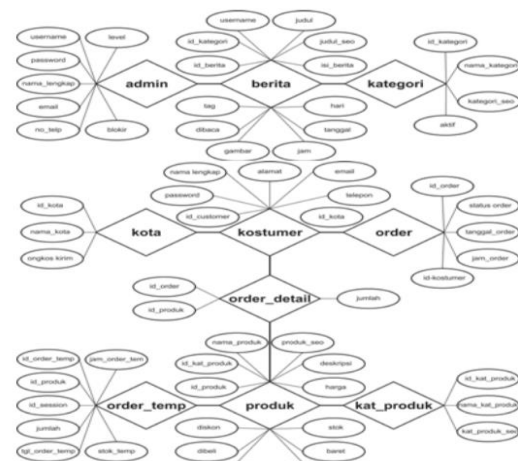
Merupakan hasil dekomposisi dari proses-proses yang ada di Data Flow Diagram (DFD) level 1.



4.1.3.1 Gambar DFD Level 2 Transaksi

4.1.4 ERD (Entity Relationship Diagram)

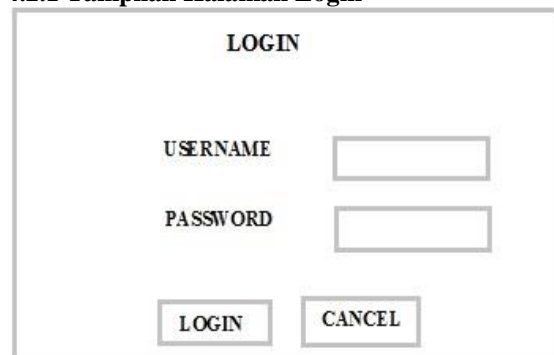
ERD (Entity Relationship Diagram) adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk mengorganisasikan data yang dikumpulkan dimana dalam diagram ini dapat memperlihatkan *entitasentitas* beserta hubungan entitas tersebut.



4.1.3 Gambar ERD

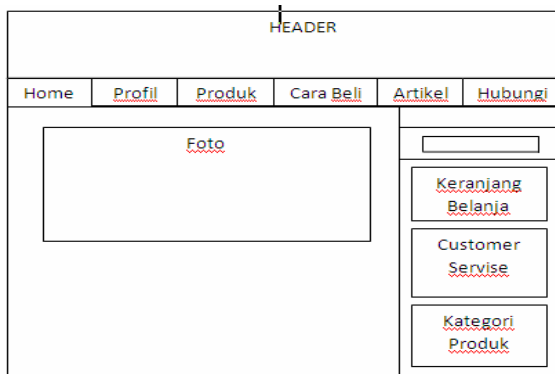
4.2 Perancangan Antar Muka

4.2.1 Tampilan Halaman Login



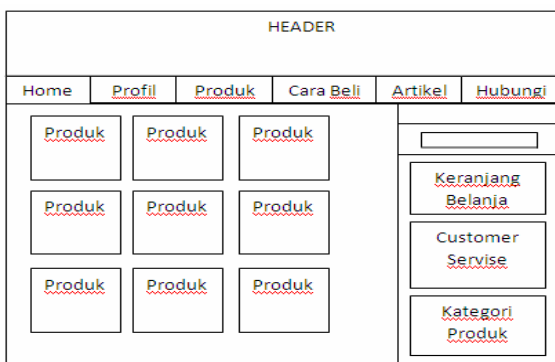
4.2.1 Gambar Tampilan Halaman Home

4.2.2 Tampilan Halaman Home



4.2.2 Gambar Tampilan Halaman Home

4.2.3 Tampilan Halaman Produk



4.2.3 Gambar Halaman Produk

4.3 Implementasi

4.3.1 Implementasi Web

Dalam peningkatan pelayanan pada Toko Destina, penulis merancang sebuah website yang tujuannya untuk mempermudah penjualan dan mempromosikan produk-produk dari Destina, Sehingga mempermudah masyarakat untuk berbelanja.

4.3.2 Implementasi Halaman Login



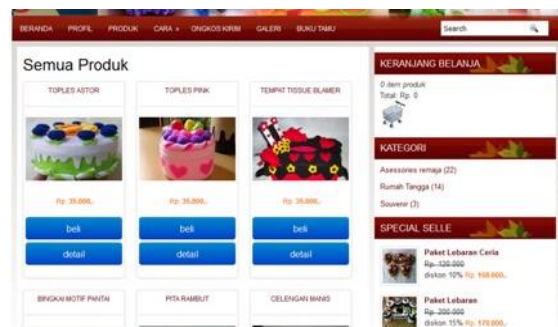
4.3.2 Implementasi Halaman Login

4.3.3 Implementasi Halaman Home



4.3.3 Implementasi Halaman Home

4.3.4 Implementasi Halaman Produk



4.3.4 Gambar Implementasi Halaman Produk

V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Hasil Perancangan dan Pembangunan Aplikasi E-commerce Web Mobile Android pada Toko Destina adalah :

- Program ini dibuat untuk mempermudah toko dalam mempromosikan barang dan mempermudah masyarakat untuk membeli produk dari Destina tanpa harus pergi ke toko.

5.2 Saran

- Untuk pengembangan selanjutnya aplikasi ini dapat lebih memaksimalkan keamanan sistem yang telah ada.
- Harga barang dapat dibuat secara historial pertanggal dan perproduk.
- Website dapat dikembangkan untuk aplikasi mobile, sehingga user dapat mengakses website dan melakukan transaksi melalui telepon seluler dengan mudah dan cepat.

Daftar Pustaka

- [1] H.M, Jogyanto (2005). Analisis dan Desain Sistem Informasi. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- [2] H.M, Jogyanto (2005). Sistem Informasi Berbasis Komputer. BPFE-Yogyakarta: Yogyakarta.

- [3] Fling Brian (2009). *Mobile Design Development*, 1st edition, Unite State of America : O'reilly Media, Inc.
- [4] Rulia Puji Hastuti, Indah Uly Wardati, Bambang Eka Purnama. *Sistem Penjualan Berbasis Web (E-commerce) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan*. Vol 3, No 2 (2015): Bianglala 2015.
- [5] Fergiawan Listianto, Fauzi, Rita Irviani, "Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Mobile Pada Industri Konveksi Seragam Drumband Di Pekon Klaten Gadingrejo Kabupaten Pringsewu," *J. TAM (Technol. Accept. Model)*, vol. 8, no. 2, pp. 146–152, 2017.
- [6] Triono (2012). *Jurnal Ilmiah Pembuatan Media Promosi dan Pemasaran Produk Berbasis di CV. Tanjung Pinang Motor Pacitan*. Solo: Universitas Surakarta.
- [7] (sumber:<http://deeyaan.blogspot.com/2008/03/pengertian-website.html>)
- [8] Irawan, D., Junaidi, M., Rahsel, Y., & Udin, T. (2017). Perancangan Electronic Commerce Berbasis B2c Pada Toko Atk Sindoro. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 8(1), 58-62.