

# ANALISIS PERANCANGAN E-COMMERCE PADA SOLEH GALERI

**M. Soleh**

*Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer  
(STMIK) Pringsewu Lampung.*

*Jl. Wismarini.09 (0729) 22240 Pringsewu 35373*

*Email : m.soleh@yahoo.co.id*

## **Abstrak :**

*Perkembangan dunia teknologi saat ini web merupakan salah satu fasilitas yang sangat praktis dan ekonomis untuk menyampaikan informasi di hampir seluruh penjuru dunia, maka dibuatlah sebuah system informasi mengenai E-Commerce Pada Soleh Galeri. Hal ini berpengaruh pada terbukanya pasar dunia prospek kerja secara online akan lebih menguntungkan karena tidak memerlukan modal yang besar dan dapat mencakup daerah pemasaran yang luas. Dalam studi ini, kita dihadapkan pada control penuh manajemen kerja yang sudah kita punya. Dengan tidak mengurangi fungsi fisik terutama Galeri, cara marketing dengan membuat distro atau toko pakaian sederhana online akan menambah jumlah produksi dan fariasinya karena akan mampu membaca minat pasar dilihat dari banyaknya pemesanan. Permasalahannya yang timbul adalah ingin sebuah sistem penjualan online yang dapat menampung berbagai macam produksi Galeri dan berbagai macam barang barang jualan yang ditawarkan. Hasil dari uji coba menggunakan quisionaer dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu masyarakat baik usahawan maupun pelanggan bertanrasaksi dengan mudah.*

**Kata Kunci :** *Sistem Informasi, e-commerce,*

## **1. PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Industry Galeri dewasa ini sangat pesat. Industri Galeri saat ini dianggap sebagai suatu hal yang sangat menjanjikan bagi para pengusaha. Kini pakaian selain dianggap sebagai suatu kebutuhan, tapi juga sebagai tarend dikalangan masyarakat. Kondisi persaingan yang semakin kompetitif menghruskan setiap industry Galeri mampu mengikuti *fashion trend* yang sedang ini dapat bersaing dan terus bertahan dan pandai mengikuti desain sesuai pesanan pemesan. Melihat kondisi ini, banyak industry Galeri yang bersaing untuk memproduksi pakaian yang berkualitas, menarik dan terjangkau oleh masyarakat. Dari kondisi tersebut di atas, dan semakin tingginya tingkat permintaan masyarakat akan kebutuhan pakaian, maka membawa pengaruh terhadap perilaku konsumen dalam memilih berbagai pakaian yang ditawarkan oleh perusahaan pakaian atau Galeri.

Dengan adanya suatu sistem informasi dengan adanya media web ini kita dapat mempromosikan atau menginformasikan pada

masyarakat atau publik bahwa di Pringsewu berdiri Galeri Soleh, yang pemesanannya secara langsung oleh konsumen atau melalui media web secara online. Kemudian media pemasarannya yang masih menjangkau didaerah Tanggamus dan Pringsewu dan sekitarnya. Galeri Soleh sudah berdiri selama 5 tahun dan perkembangannya dilakukan secara produksi sendiri, hal ini dapat dilihat dari hasil penjualan produksi yang terus meningkat setiap tahunnya. Selain itu dalam menggunakan sistem informasi media web untuk mempermudah konsumen mengakses pemsanan pakaian secara online.

### **1.2 Manfaat Peneliiian**

Manfaat yang di rasakan konsumen dengan adanya aplikasi berbasis web ini yaitu memberikan kemudahan kepada konsumen dalam mengakses informasi dan mempermudah dalam pemesanan pakaian. Tidak menghabiskan waktu konsumen.

Manfaat yang dilakukan Galeri Soleh dengan adanya aplikasi berbasis web yatu :

1. Dapat meingkatkan pelayanan

2. Mengurangi biaya promosi
3. Memperluas daerah pemasaran dan menjaring banyak pelanggan

### 1.3 Tujuan Penelitian

1. Mempermudah dan menghemat waktu calon pembeli atau pelanggan dalam melakukan order produksi Galeri Soleh melalui media *E-Commerce*.
2. Mempermudah dalam promosi dan pemasaran yang lebih luas dengan memanfaatkan media sistem informasi media web yang ada.
3. Mempermudah dalam mengembangkan penjualan Galeri Soleh
4. Mempermudah dalam menginformasikan produk dengan media online keseluruhan masyarakat atau publik.
5. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh produksi dan pelayanan secara simulasi terhadap media internet.

## 2. TUJUAN PUSTAKA

### 2.1 Penjelasan E-Commere

*E-Commerce* adalah konsep baru yang menggambarkan proses pembelian dan penjualan atau pertukaran produk, jasa, dan informasi melalui jaringan computer termasuk internet [Turban, Efraim, 2000].

Definisi *E-Commerce* menurut Daviud Baum (1999, pp. 36-34) yaitu : *E-Commerce a dynamic setof technologies, applications, and bussines process that link enterprises, consumers, and communities through electronics transactions and the electronic exchange of good, services, and information.*

Diterjemahkan oleh Onno W. Purbo dan Aang Wahyudi yang mengutip pendapatnya David Baum, menyebutkan bahwa : “*e-commerce is a dynamic set of technologies, applications, and consumers, and communities through electronic transaction and the electronic exchange of good, services, and information*”. Bahwa *e-commerce* merupakan suatu set dinamis teknologi, aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen dan komunitas melalui transaksi elektroik dan perdagangan barang, pelayanan dan informasi yang dilakukan secara elektronik.

Definisi *E-Commerce* menurut laudon & Laudon (1998), *E-Commerce* adalah suatu proses membeli dan menjual produk-produk secara elektronik oleh konsumen dan dari perusahaan ke perusahaan dengan komputer sebagai perantara transaksi bisnis.

Secara sederhana *E-commerce* dapat diartikan sebagai konsep penerapan *e-bussines* sebagai strategi jual-beli barang dan jasa melalui jaringan elektronik dan biasanya melibatkan transaksi data elektronik, sistem manajemen inventory otomatis dan sistem pengumpulan data otomatis. Hal ini disebabkan semakin baik dalam segi efisiensi serta keamanannya, sehingga meunculkan ide-ide gagasan untuk menjadikan teknolgi informasi itu sebagai media untuk melakukan pemasaran, promosi, bahkan transaksi data yang dianggap bisa lebih efisien dan mempermudah transaksi jual-beli.

### 2.2 Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang (penrancangan *e-commerce* pada produksi jilbab maryati, Endang)

Informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan dan dalam suatu bentuk yang lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian (*event*) yang nyata (*fact*) yang digunakan untuk pengambilan keputusan”. (Jogiyanto hartono MBA., Akt., Ph.D., Pengenalan Komputer : *Dasar Ilmu Komputer, Pemograman, Sistem Informasi dan Intelegensi Buatan*, 2006 : 692)

Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan (perancangan *e-comerence* pada produksi jilbab maryati, Endang).

### 2.3 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai sistem yang dibuat oleh manusia yang terjadi

dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai tujuan yaitu penyajian informasi Leman Pemimpin SKA *Software House, Elex Media Komputindo*, 'Penelitian Komunikasi Kualitatif 2009:13).

Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem didalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu, member sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan yang cerdas". (Jogiyanto Hartono, Metode penulisan dan penyajian karya ilmiah, 2010:677).

## 2.4 Pengertian Galeri

Koveksi adalah salah satu jenis bisnis yang cukup populer di Indonesia. Terbesar hamper di setiap daerah. Kepopuleran bisnis Galeri utamanya adalah disebabkan karena du hal.

Pertama, karena produk yang dihasilkan oleh industry Galeri, yaitu pakaian merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia, maka market untuk bisnis Galeri selalu ada. Pangsa pasar yang jeas, membuat tidak sedikit orang yang berusaha memaksimalkan potensi dari bisnis Galeri.

Kedua, bisnis Galeri menjadi populer, untuk bisa memulai bisnis ini tidak terlalu besar. Seseorang bisa memulai sebuah bisnis Galeri dengan hanya bermodalkan dua tau tiga buah mesin jahit. dan mesin jahit, adalah salah satu mesin produksi termurah.

## 3. METODOLOGI PENELITIAN (SDLC)

Metode penelitian menggunakan SDLC (*System Development Life Cycle*) yaitu proses logis yang digunakan oleh analisis sistem untuk menggambarkan sebuah sistem informasi, termasuk di dalamnya persyaratan, validasi, pelatihan dan kepemilikan. SDLC merupakan siklus pengembangan sistem. Pengembangan sistem teknik (*Engineering System Development*). Yang meliputi langkah sebagai berikut :

### 1. Perencanaan

Untuk menghasilkan perangkat lunak (*software*) yang berkualitas perlu dilakukan perencanaan yang matang dengan melakukan studi kelayakan. Studi kelayakan yang dilakukan meliputi : ekonomi, operasional, dan teknis.

### 2. Analisis

Tujuan dari analisis sistem adalah untuk menentukan masalah upaya untuk memperbaiki sistem. Sehingga diharapkan dengan dilakukannya analisis sistem, maka permasalahan yang ada akan dapat teratasi.

### 3. Desain

*System desaign* menguraikan layar layout, atura bisnis, proses diagram dan dokumentasi lainnya. Hasil dari tahap ini akan menjelaskan sistem baru sebagai kumpulan modul atau subsistem.

### 4. Implementasi

Pada tahapan ini dilakukan implementasi dari perancangan dan desain yang telah dilakukan. Sehingga pada tahap ini menghasilkan suatu *software*.

### 5. Testing

Setelah perangkat lunak dibangun, maka dilakukan pengujian untuk menguji tingkat kehandalan perangkat lunak yang telah dibangun.

### 6. Pemeliharaan

Pemeliharaan merupakan tahap penting dalam SDLC. Tahap ini diulakukan untuk memperbaiki sistem yang telah dibangun. Selain itu tahap ini juga untuk penambahan dan perubahan sistem.

## 4. PERENCANAAN

### 4.1 Analisis sistem berjalan

Analisis yang dilakukan dalam penelitian ini berdasarkan pengamatan secara wawancara terhadap pemilik Galeri Soleh dan kejadian saat proses pendaftaran pembelian produk Galeri Soleh secara offline. Sebelum membuat aplikasi sistem informasi penjualan produk pakaian Soleh, terlebih dahulu harus mempelajari alur pendaftaran

pemesanan secara *offline* yang ada di daerah Pringsewu.

Adapun prosedur pelayanan jasa Galeri pakaian Soleh yang sedang berjalan adalah sebagai berikut :

1. Konsumen memberitahukan daftar pesanan yang akan dipesan kepada bagian administrasi.
2. Bagian administrasi menginputkan detail pesanan ke dalam database dan mencetak form pesanan serta nota pesanan, nota pesanan akan diberikan kepada konsumen sedangkan form pesanan akan diberikan kepada bagian produksi.
3. Bagian produksi akan menginputkan data produksi setiap harinya sesuai dengan form pesanan konsumen, kemudian bagian produksi akan menginput pemakaian yang dipakai dalam produksi.
4. Bagian produksi akan mencetak laporan produksi yang diambil dari database untuk diserahkan kepada pemilik.
5. Bagian produksi akan menginput administrasi bahan baku, dan mencetak laporan pemakaian bahan baku.
6. Setelah produksi selesai bagian administrasi akan melakukan proses pelunasan dan mencetak nota lunas sebagai tanda bukti lunas dari konsumen, kemudian diserahkan kepada konsumen.
7. Bagian administrasi akan mencetak laporan pemasukan dari database untuk diserahkan kepada pemilik.

Adapun proses dalam melakukan registrasi jasa Galeri Solehyang sedang berjalan adalah sebagai berikut :

1. Konsumen mendaftarkan biodata diri untuk mengetahui identitas pada *form*, kemudian diberikan kepada administrasi untuk diinputkan konsumen.
2. Form ukuran yang telah diisi dengan ukuran akan diberikan kepada bagian produksi sebelumnya bagian administrasi 2 rangkap, rangkap pertama diberikan kepada konsumen dan rangkap kedua untuk diarsipkan.
3. Bagian produksi membuat detail pesanan pakaian yang akan diberikan kepada bagian pembelian, bagian pembelian akan membuat permintaan pada produksi

pakaian, kemudian akan memesan batang ke Galeri, yang kemudian akan membuat nota pembelian sebagai bukti pembelian, data permintaan pemesan akan diberikan kepada bagian produksi, sedangkan nota pembelian akan diarsipkan.

4. Setelah menerima data permintaan pesanan bagian produksi mencatat data produksi berdasarkan form pesanan detail, kemudian data produksi diarsipkan dan dijumlahkan untuk diberikan kepada pemilik.
5. Setelah selesai catat data produksi, bagian produksi akan memberikan form pesanan detail kembali ke bagian administrasi, yang kemudian akan diarsipkan.
6. Ketika proses produksi selesai, konsumen membawa nota kepada bagian administrasi, kemudian bagian administrasi melakukan pencarian pesanan konsumen tersebut, setelah itu bagian administrasi akan melakukan penulisan lunas pada nota, yang kemudian akan diberikan pada konsumen kembali.

#### 4.2 Analisis sistem yang di usulkan

Tahapan ini merupakan tahapan dalam menentukan proses dan kebutuhan dari system yang baru yang dikembangkan pada tahapan analisis.

Tahapan ini meliputi rincian rancangan sistem seperti :

- Diagram Konteks System
- Data Flow Diagram (DFD)
- Diagram Alur Data (DAD)
- Membuat / Merancang Website
- Merancang Basis Data.

##### 4.2.1 Xampp

Xampp merupakan paket PHP MySQL berbasis *open source*, yang dapat digunakan sebagai *tool* pembantu pengembangan aplikasi berbasis PHP (aplikasi data pelanggan dan transaksi penjualan kain ulos, studi kasus PT. Parulin Pematang Siantar oleh Pertrus Pardede, Guntur Prabawa Kusuma, S.T,M.T, Ankia Bayu S.T).

#### 4.2.2 MySQL

Merupakan software yang tergolong DBMS (*Database Management System*) yang bersifat *open source*. *Open source* menyatakan bahwa software ini.

Dengan *Source Code* yang dipakai dalam pembuatan MySQL), selain tentu saja bentuk executable atau *code* yang di jalankan secara langsung dalam sistem informasi dan bisa di peroleh dengan mengunduh di internet.

(aplikasi data pelanggan dan transaksi penjualan kain ulos, studi kasus PT. Parulian Pematang Siantar oleh Pertrus Pardede. Guntur Prabawa Kusuma S.T,M.T, Andika Bayu S.T)

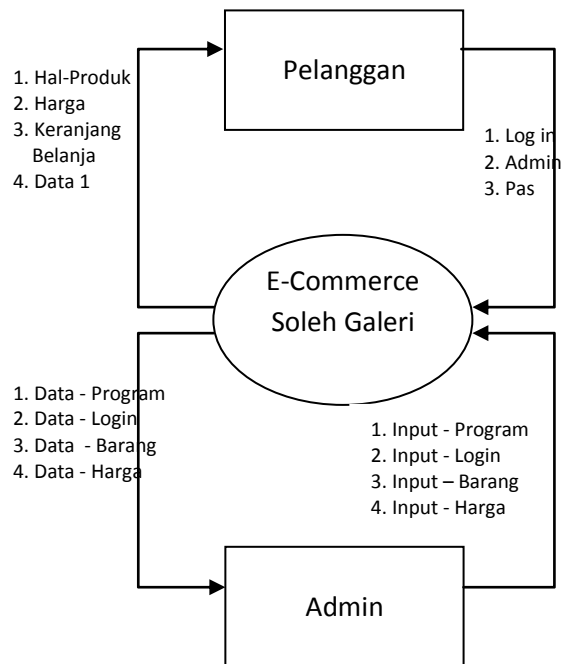
#### 4.2.3 Website

*Website* adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau sub-domain, yang tempatnya berada dalam *Word Wide Web* (WWW) di internet. Sebuah halaman web adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML (*Hyper Taxi Markup language*), yang hampir selalu yang menyampaikan informasi dari server *website* untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui *web browser*.

#### 4.2.4 Flowcart

Flowcart merupakan gambar atau bagan yang memperlihatkan urutan dan hubungan antar proses berserta intruksinya. Gambaran ini dinyatakan dengan symbol. Dengan demikian setiap simbol menggambarkan proses tertentu/ sedangkan hubungan antar proses digambarkan dengan garis penghubung (menurut perancangan *e-comerence* pada produksi jilbab maryati).

#### 4.3 Diagram Konteks

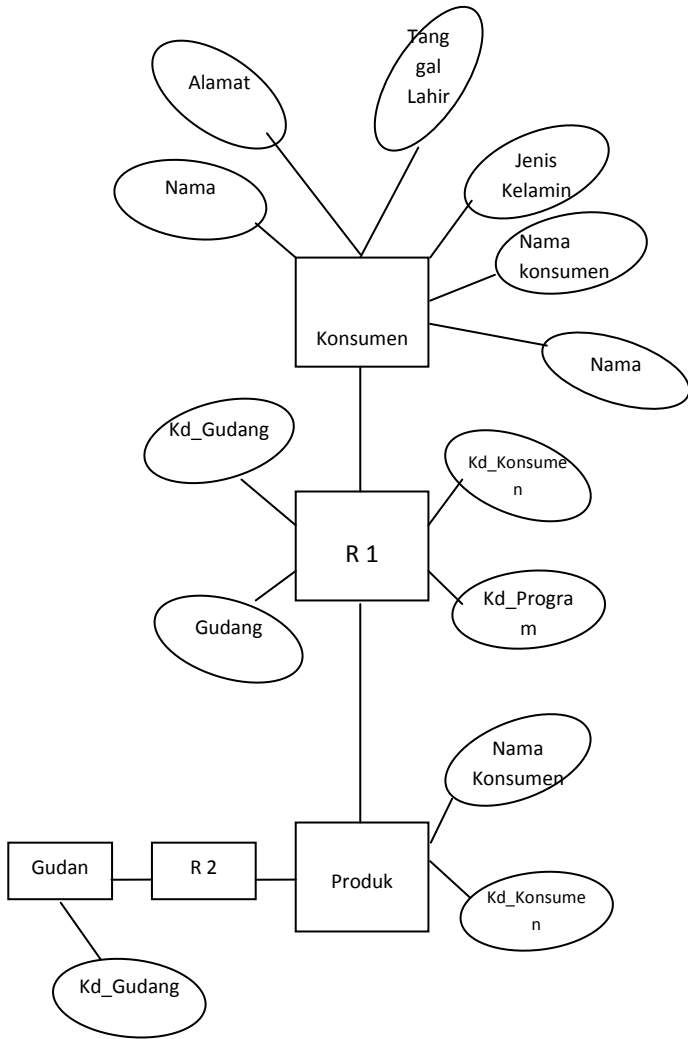


#### 4.5 ERD

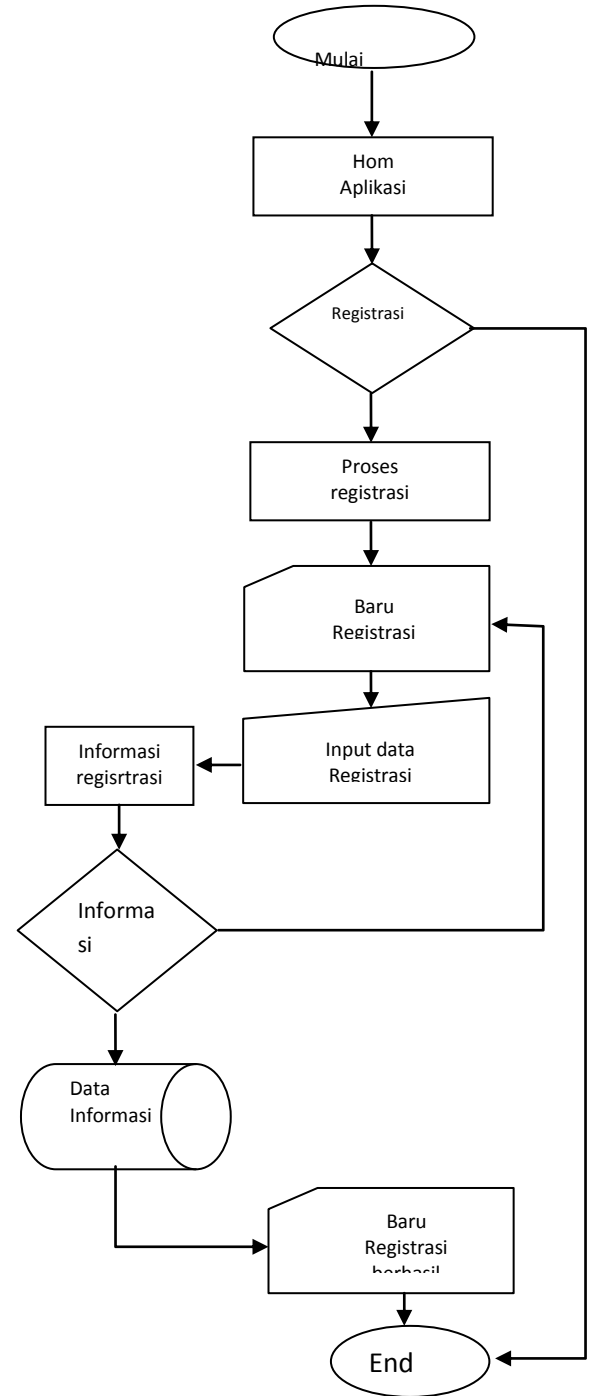
ERD merupakan sebuah diagram yang digunakan untuk menjelaskan hubungan antar data dan memodelkan struktur data dalam basis data berdasarkan obyek-obyek dasar data yang mempunyai hubungan relasi. *ER-Diagram* adalah salah satu pemodelan basis data konseptual yang menggambarkan basis data ke dalam bentuk entitas-entitas dan relasi yang terjadi diantara entitas yang ada. Entitas diartikan sebagai objek di dunia nyata yang bisa di bedakan dengan obyek lain lain. Relasi diartikan sebagai hubungan yang terjadi diantara satu entitas dengan entitas yang lainnya. (Fathansyah 2007).

## 5. MERANCANG WESITE

### 5.1 Proses Kerja Admin



Gambar. 4 Proses Diagram ERD



Gambar 6. Alur Kerja Dalam proses Registrasi

## 5. Kesimpulan Dan Saran

Melihat hasil analisis diatas dapat disimpulkan bahwa bentuk usaha Galeri Soleh di Pringsewu ini umumnya masih dalam bentuk perseorangan, Daerah penjualan masih disekitar Kabupaten Pringsewu dan sekitarnya. Penjualan dilakukan secara kredit dan tunai. Sementara cara untuk mengembangkan usaha selama ini dilakukan melalui saluran distribusi pemasaran. Pembelian bahan pakaian sesuai dengan pemesanan. Pengusaha produksi Galeri Soleh setuju untuk mengembangkan usaha mereka dengan cara memberikan sistem informasi melalui media internet, bekerjasama mengumpulkan modal, dan saling memberi informasi harga bahan termurah, tempat pemasaran, memelihara kebersamaan berdasarkan asas kekeluargaan. Berdasarkan hasil temuan diatas, maka penelitian berikutnya harus mengembangkan model pengembangan usaha melalui system informasi Galeri Soleh di Pringsewu.

### Daftar Pustaka

- Bahra, Bin Ladjamudin Al. Analisis dan Desain Sistem Informasi. Yogyakarta : Graha Ilmu, 2005.*
- Edi Saktia, 2012, pengembangan pusat gorsir Surabaya (psg) Onlne berbasis web, Jawa Timur.*
- I Gutu Ayu Suci Sundaryati, Haris Yuniarsa. Sendi Gusnandar. 2011 Jurnal Desain Dan Aplikasi Penjualan.*
- Jurnal Penerapan Model Strategi Pmasaran usaha Kecil Berbasis Web 2.0 Sebagai upaya Dalam Meningkatkan Daya Saing Industri Kecil.*
- Kustiyaningsih S.Kom M. Kom Yeni : Anamisa, Devie Rosa. Pemograman Basisdata berbasis Web Menggunakan PHP dan MySQL. Jakarta : Graha Ilmu, 2010.*
- Muhamad, Wardoni. Web Programming Bandung : Politeknik Telkom, 2009.*
- Nuroho, Adi Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Dengan Metodologi*

*Berorientasi Objek Bandung : Informasi . 2005.*

*Perancangan e-comerence pada produksi jilbab maryati, Endang.*

*Pertrus Pardede, Guntur Prabawa Kusuma S.T,M.TAndika Bayu S.T aplikasi data pelanggan dan transaksi penjualan kain ulos, studi kasus PT. Parulian Pematang Sianar oleh*

*Siti Zubaidah,2008, Model Pengembangan usaha Galeri Kerudung Melalui Organisasi Koperasi Pada Kecamatan Manyar Gresik, Malang.*

Web server. Februari 09, 2009  
<http://www.ittelkom.ac.id/library/index.php?view=article&> (accessed Maret 06, 2011).