

# PERANCANGAN SISTEM PENJUALAN BUSANA MUSLIM BERBASIS E-COMMERCE PADA TOKO KANAYA

Melin Damayanti<sup>1</sup>, Kasmi<sup>2</sup>

*Jurusan Sistem Informasi STMIK Lampung*  
*Jl. Wismarini No.09 Pringsewu Lampung*  
*Telp (0729) 22240 Website : [www.stmikpringsewu.ac.id](http://www.stmikpringsewu.ac.id)*  
*E-mail : [damayanti.melin@gmail.com](mailto:damayanti.melin@gmail.com)*

## ABSTRAK

*Perdagangan melalui jaringan internet dikenal sebagai perdagangan elektronik (e-commerce) memiliki kelebihan-kelebihan yang secara langsung dapat bermanfaat bagi Toko Kanaya salah satu yang menggunakan internet bertujuan untuk memperluas pemasaran dan pelayanan melalui Internet. Kesulitan yang terjadi pada Toko Kanaya yaitu Semua proses dilakukan secara manual yakni Pada pemasaran, pemesanan dan pembuatan laporan, mulai dari pencatatan pemesanan barang, pengecekan barang, dan terbentuknya laporan dilakukan dalam bentuk kertas, Sehingga menghambat kinerja karyawan dan proses bisnis toko. Toko kanaya ini dikembangkan dengan metode Waterfall Oleh karena itu, ini dibuat bertujuan untuk merancang sebuah program aplikasi web yang digunakan untuk kegiatan pemesanan online di Toko Kanaya. dimana sistem ini dapat membantu dan mempermudah customer dalam melakukan pemesanan kapan saja dan dimana saja dan menjawab semua permasalahan yang ada toko. Dengan membuat E-Commerce pada Toko Kanaya yang dapat membantu konsumen dalam melakukan pemesanan Busana Muslim tanpa harus datang langsung ke toko.*

**Kata kunci :** *Sistem, Transaksi, Penjualan, SDLC*

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perdagangan melalui jaringan *internet* atau dikenal sebagai perdagangan elektronik (*e-commerce*) memiliki kelebihan-kelebihan yang secara langsung dapat bermanfaat bagi toko. Dengan fleksibilitasnya, *e-commerce* dapat mengefektifitaskan konsumen untuk memperoleh informasi tentang barang/jasa yang dibutuhkannya, memangkas biaya-biaya pemasaran dan biaya operasional organisasi/toko, dapat memperluas pangsa pasar dan mitra bisnis, meningkatkan layanan dan juga meningkatkan kemampuan organisasi/toko untuk berkompetisi dengan organisasi/toko lain (Nugroho, 2006)

Pada dasarnya *e-commerce* adalah 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.

Toko Kanaya merupakan salah satu toko yang bergerak di bidang penjualan Busana Muslim. Semua proses dilakukan

secara manual yakni Pada pemasaran, pemesanan dan pembuatan laporan, mulai dari pencatatan pemesanan barang, pengecekan barang, dan terbentuknya laporan dilakukan dalam bentuk kertas, Sehingga menghambat kinerja karyawan dan proses bisnis toko.

Kendala lain yang dihadapi oleh sistem yang ada adalah tidak terdapat sistem penyimpanan data, sehingga menyebabkan sering terjadinya kehilangan dokumen dan pada sistem yang ada proses pemasaran yang dilakukan Toko Kanaya masih berada dalam wilayah tertentu (Tanggamus) sehingga menghambat customer yang diluar wilayah dalam melakukan pemesanan barang. Pada pemesanan untuk *customer* dilakukan dengan cara menghubungi melalui telepon atau mendatangi toko, sehingga membutuhkan waktu yang lama dan menghambat *customer* dalam melakukan transaksi.

Agar permasalahan diatas dapat diatasi maka penulis mencoba untuk membangun "Perancangan Sistem Penjualan Busana Muslim Berbasis E-Commerce Pada Toko Kanaya" dimana sistem ini dapat membantu dan mempermudah customer dalam melakukan pemesanan kapan

saja dan dimana saja dan menjawab semua permasalahan yang ada toko.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan yang akan di selesaikan yaitu:

- a. Bagaimana cara memberikan informasi mengenai penjualan Busana Muslim?
- b. Bagaimana cara meningkatkan pemasaran Busana Muslim untuk pencapaian target penjualan?

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam akan dilakukan beberapa batasan masalah yaitu pembuatan website Pada Toko Kanaya maka:

- a. Rancangan sistem informasi yang menyajikan jenis produk, kualitas barang, pembelian dan pemesanan kemudian tertera contact person dan No. Rek yang digunakan.
- b. Rancangan ini menggunakan program aplikasi PHP

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan website Pada Toko Kanaya antara lain:

- a. Penulis dapat meningkatkan kemampuan dalam membuat program dan perancangan sistem.
- b. Bagi Umum dan Pada Toko Kanaya Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kemudahan dalam mengakses layanan informasi yang efisien, dan ter *update* kepada masyarakat luas dan Pada Toko Kanaya dalam mempromosikan usahanya.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan kemudahan kepada pemilik usaha dalam menyajikan penjualan busana muslim.

2. Diharapkan dengan adanya website penjualan *online* maka area promosi dan akseibilitas informasi tidak lagi terbatas.

## 2. LANDASAN TEORI

### 2.1. Sistem

Sistem adalah sekelumpulan hal atau kegiatan atau elemen sub sistem yang saling bekerja sama atau dihubungkan dengan cara tertentu sehingga membentuk satu kesatuan untuk melaksanakan suatu fungsi guna mencapai satu tujuan. ( Gordon B. Davis, 2008)

Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan pendekatan prosedur, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari prosedur-prosedur yang mempunyai tujuan tertentu. ( Jogiyanto, 2005)

### 2.2. Informasi

Informasi adalah data yang telah diorganisasi dan telah memiliki kegunaan dan manfaat. ( Krismiaji, 2005).

Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan.(Tata Sutabri, 2005)

### 2.3. Sistem Informasi

Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai kumpulan elemen-elemen atau sumber daya dan jaringan prosedur yang saling berkaitan secara terpadu, terintegrasi dalam suatu hubungan hierarki tertentu, dan bertujuan mengolah data menjadi informasi. (Gondodiyoto, S, 2007)

Sistem informasi adalah seperangkat prosedur yang terorganisir dengan sistematis bila dilaksanakan akan menyediakan informasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembuatan keputusan. (Ida Nuraida, 2008)

### 2.4. E-Commerce

*E-Commerce* adalah suatu perubahan wajah bisnis yang menghasilkan manajemen konsumen lebih baik, strategi baru pemasaran, ekspansi jangkauan komoditi dan operasi-operasi lain yang lebih efisien (Velpula, Pakanati, & M, 2010).

*E-Commerce* adalah pembelian dan penjualan, pemasaran dan pelayanan serta

pengiriman dan pembayaran produk, jasa dan informasi di internet dan jaringan lainnya, antara toko berjaringan dengan pelanggan, pemasok, dan mitra bisnis lainnya (Humdiana dan Indrayani, 2005)

### 2.5. Busana Muslim

Mugianto (2008: 93) Pengertian Busana muslim adalah busana yang sesuai dengan Islam, dan pengguna gaun tersebut mencerminkan seorang muslim yang taat atas ajaran agamanya dalam tata cara berbusana.

### 2.6 Waterfall

Metode waterfall adalah suatu proses pembuatan situs web secara terstruktur dan berurutan dimulai dari penentuan masalah, analisa kebutuhan, perancangan implementasi, integrasi, uji coba sistem, penempatan situs web dan pemeliharaan. Pembuatan situs web dengan metode ini sangat cocok dilakukan pada situs web berskala besar karena menyangkut manajemen dan sistem yang rumit. (Rudi, 2011:13)

## 3. METODE PENELITIAN

### 3.1. Pengumpulan data

Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan cara datang langsung ke Toko Kanaya.

#### 1. Metode Wawancara

Nazir (1988) adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden dengan menggunakan alat yang dinamakan interview guide (panduan wawancara). Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa wawancara adalah tahap pengumpulan data dengan bertanya langsung kepada orang yang akan diwawancarai untuk meminta informasi yang dibutuhkan.

#### 2. Metode Studi Pustaka

Penelitian perpustakaan yaitu penyelidikan yang bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi yang terdapat di ruang perpustakaan, seperti buku, majalah, dokumen, catatan kisah-kisah sejarah dan lainnya. (pasolong, 2012:69)

### 3. Metode observasi

Menurut Sugiyanto (2009:226). Penulis melakukan pengamatan terhadap data yang diteliti, melakukan *interview* dengan pihak-pihak yang berkaitan dengan pembuatan e-commerce pada toko kanaya. Dalam hal ini penulis melakukan observasi langsung ditoko.

### 4. Dokumentasi

Menurut Tanjung (2012:121) mengatakan, "Metode pengumpulan data yang diperoleh dari suatu yang tertulis, tercetak atau terekam yang dapat dipakai sebagai bukti atau keterangan."

Jusuf Soewadji (2012:168) mengatakan, "Dokumentasi adalah cara mencari data atau informasi dari buku-buku, catatan-catatan, transkrip, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda dengan teknik pengumpulan data yang lain."

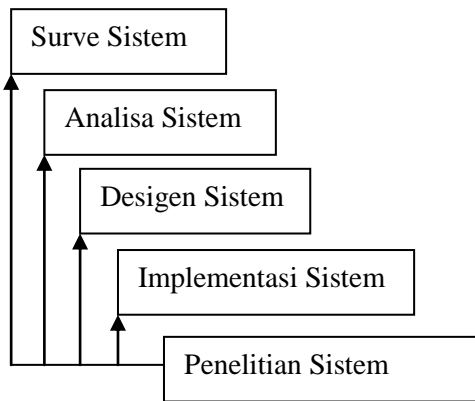
### 5. Analisis Data

Analisis data adalah analisis terhadap data yang diperoleh berdasarkan kemampuan nalar peneliti dalam menghubungkan fakta, data dan informasi. (Sugiyono, 2012:270)

Moelong (2014:280) mengatakan, "Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data kedalam satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan data."

### 3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode ini merupakan metode yang sering digunakan oleh penganalisa sistem pada umumnya. Metode waterfall adalah pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linier. Jadi setiap tahap harus diselesaikan terlebih dahulu secara penuh sebelum diteruskan ke tahap berikutnya untuk menghindari terjadinya pengulangan tahapan. Secara garis besar metode waterfall mempunyai langkah-langkah sebagai berikut: Survei Sistem Analisa Sistem, Design Sistem, Pembuatan Sistem Implementasi Sistem, Penelitian Sistem.



Gambr 3.1 Metode Waterfall (Bungin)

### 3.2.1 Surve Sistem

Manfaat dari fase penyelidikan atau surve sistem ini adalah untuk menentukan problem-problem atau kebutuhan yang timbul. Hal itu memerlukan pengembangan sistem secara menyeluruh ataukah ada usaha lain yang dapat dilakukan untuk memecahkannya. Salah satu alternatif jawabannya mungkin saja merupakan suatu keputusan untuk tidak melakukan perubahan apapun terhadap sistem yang bejalan. Dengan kata laen sistem yang ada tetap bejalan tanpa perlu perubahan maupun pembangunan sistem yang baru. Hal ini dapat terjadi karena kebutuhan itu tidak dapat diimplementasikan atau ditanggihkan pelaksanaannya untuk suatu kurun waktu tertentu. Alternatif lainnya mungkin hanya diperlukan perbaikan-perbaikan pada sistem tanpa harus menggantinya.

### 3.2.2 Analisa Sistem

Tahap analisa bertitik-tolak pada kegiatan-kegiatan dan tugas-tugas dimana sistem yang berjalan dipelajari lebih mendalam, konsepsi dan usulan dibuat untuk menjadi landasan bagi sistem yang baru yang akan dibangun. Pada akhir tahap ini separuh kegiatan dari usaha pengembangan sistem informasi telah diselesaikan. Salah satu tujuan terpenting pada tahap ini adalah untuk mendefinisikan sistem berjalan. Pemakai sistem dan analisa sistem bekerjasama untuk menjabarkan kebutuhan dan kemampuan dari sistem baru yang akan diusulkan.

### 3.2.3 Desain Sistem

Pada tahap ini sebagian besar kegiatan yang berorientasi ke komputer dilaksanakan. Spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak (HW/SW) yang telah disusun pada

tahap sebelumnya ditinjau kembali dan juga tentang programnya. Latihan bagi para pemakai sistem dimulai. Pada akhirnya dengan berpartisipasi penulis sendiri pemakai sistem, dilakukan tes sistem secara menyeluruh. Apabila pemakai sistem telah puas melihat hasil testing yang dilakukan maka setting committee dimulai persetujuannya untuk tahap selanjutnya.

### 3.2.4 Implementasi Sistem

Tahap ini adalah perosedur yang dilakukan untuk menyelesaikan desain sistem yang ada dalam dokumen desain sistem yang disetujui dan menguji, menginstal dan memulai

penggunaan sistem baru atau sistem yang telah diperbaiki. Tujuan dari tahap implementasi ini adalah untuk menyelesaikan desain sistem yang telah disetujui, menguji serta mendokumentasikan program-program dan prosedur program yang diperlukan, memastikan bahwa personil yang terlibat dapat mengoprasikan sistem baru dan memastikan bahwa konversi sistem lama ke sistem yang baru dapat berjalan dengan baik dan benar.

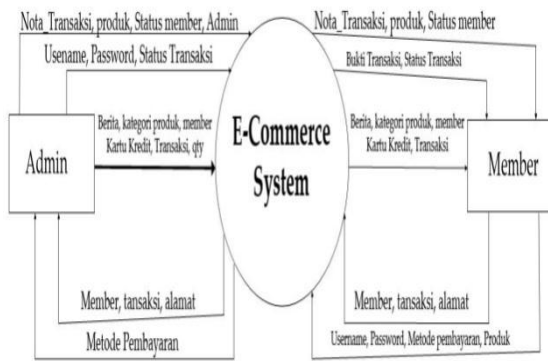
## 4. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

### 4.1. Perancangan

Tahap pembuatan aplikasi ini, terlebih dahulu adalah menentukan dan merencanakan sistem E-Commerce, yaitu Diagram Konteks, Halaman Login, Halaman Admin, Halaman Beranda.

#### 4.1.2. Diagram Konteks

Gambar diagram konteks menjelaskan sistem yang akan dirancang secara umum dan keseluruhan, terdapat tiga entity yang menunjang proses sistem e-commerce pada Toko kanaya ini, yaitu: admin, member dan distributor.



Tabel 2: Diagram Konteks

#### 4.1.3 Desain Halaman Login

Desain input login admin digunakan untuk memasuki halaman administrator jika ingin menambah memanupulasi data ataupun update website. Adapun Desain input login administrator sebagai berikut:

The design shows a simple login form with two text input fields labeled 'Username :' and 'Password :'. Below the password field is a rectangular button labeled 'login'.

Gambar 3 Desain File Master Login Admin

#### 4.1.4 Desain File Master Admin

Halaman admin perlu dirancang sedemikian rupa dengan harapan dapat memberikan kenyamanan dan kemudahan kepada admin pada saat menginputkan data/informasi kedalam website. Adapun Desain halaman admin seperti ditunjukkan pada gambar berikut :

The design features a header with 'JUDUL WEBSITE' and 'Deskripsi Website'. Below the header is a navigation bar with 'Home', 'Logout', and 'Lihat Website'. The main content area starts with 'Selamat datang .....'. On the right side, there is a 'Menu Edit' button.

Gambar 4 Desain File Master Admin

#### 4.1.5 Rancangan Halaman Beranda

Halaman *Beranda* berisi produk-produk terbaru yang ada di Toko Kanaya. Rancangan halaman beranda pada *website* ini adalah sebagai berikut :

The design includes a header with 'JUDUL WEBSITE' and a navigation menu with 'HOME', 'PROFIL', 'PRODUK', 'CARA BELI', 'CARA BAYAR', 'MEMBER', 'ONGKOS KIRIM', and 'BUKU TAMU'. Below the header is a 'SLIDER' section. A 'Produk Baru' section displays a grid of product cards, each with 'Produk' and 'Gambar' labels. On the right, a sidebar contains a language selection dropdown, 'Keranjang Belanja', 'Kategori', 'Special Sella', 'Kalender', and 'Statistik User'.

Gambar 5 Rancangan Halaman Beranda

#### 4.2. Implementasi

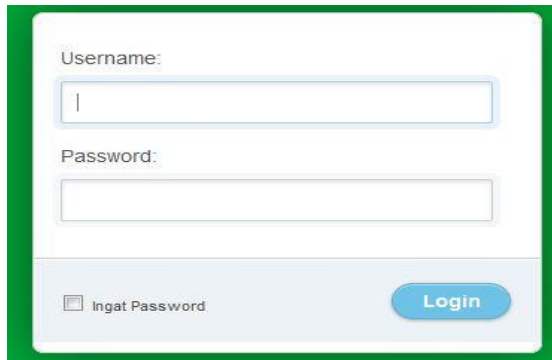
Setelah menganalisis dan mendesain sistem secara rinci, maka tahap berikutnya adalah merencanakan implementsasi. Rencana implementasi dimaksudkan terutama untuk mengatur biaya dan waktu yang dibutuhkan selama tahap implementasi sistem.

#### 4.3. Tampilan Antarmuka

Tampilan antarmuka terdiri dari Tampilan halaman *login*, halaman *admin* dan halaman *beranda*.

#### 4.3.1. Tampilan Halaman *Login*

Halaman *login* digunakan oleh *Administrator* untuk memulai memanipulasi data *website*, seorang *administrator* harus *login* terlebih dahulu. Adapun halaman *login* ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 6 Tampilan Halaman *Login*

#### 4.3.2. Tampilan Halaman *Admin*

Berikut ini salah satu contoh rancangan Halaman *Admin* yang muncul pada saat setelah admin melakukan *login*



Gambar 7 Tampilan Halaman Menu *Admin*

#### 4.3.3. Tampilan Halaman *Beranda*

Berikut ini salah satu contoh rancangan Halaman *Beranda* yang pertama kali muncul pada *website* Toko Kanaya.



Gambar 8 Tampilan Halaman *Beranda*

## 5. PENUTUP

### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembuatan laporan dan Pengembangan sistem yang dilakukan oleh penulis pada Toko Kanaya Maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa:

1. Dengan adanya *E-Commerce* ditoko kanaya maka penyebaran informasi tentang produk lebih mudah didapatkan konsumen..
2. Dengan membuat *E-Commerce* pada Toko Kanaya yang dapat membantu konsumen dalam melakukan pemesanan Busana Muslim tanpa harus datang langsung ke toko.

### 5.2. Saran

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, penulis ingin memberikan saran yang dapat mengembangkan sistem pada Toko Kanaya, berikut adalah saran yang diberikan penulis pada Toko Kanaya:

1. Toko Kanaya harus memberikan informasi kepada pelanggan agar pelanggan luar kota atau dalam kota dapat memesan produk Toko Kanaya melalui *website*.
2. Pengembangan lebih lanjut diharapkan dapat membuat melakukan transaksi pembayaran secara *online* agar mempermudah pelanggan dalam melakukan transaksi.

3. Tampilan *website* perlu diperbaiki agar dapat menarik perhatian pelanggan sehingga dapat meningkatkan jumlah pelanggan yang mengakses *website* ini.
4. Diharapkan *website* ini bisa dikembangkan kembali dengan membuat laporan penjualan dalam bentuk grafik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Zaky. Ramadhani, Kurniawan Nur, S. T.
- Davis, Gordon B. (2008). *Kerangka Dasar SIM*. Pustaka Binaman Pressindo. Jakarta.
- Fahrudin, Tora, S.T., M.T. 2011 jurnal *Aplikasi E-Commerce Busana Hijab Menggunakan Symfony Php Framework*
- Gondodiyoto, S. (2007). *Audit Sistem Informasi Pendekatan COBIT*. Edisi Revisi. Mitra Wacana Media. Jakarta..
- HM, Jogyanto, (2005). *Analisis & Desain, Ed ke-III*. Andi Offset. Yogyakarta,
- Hurriyati Ratih, Dr. MSi. 2010 Jurnal *Penerapan Model Strategi Pemasaran Usaha Kecil Berbasis Web 2.0 Sebagai Upaya Dalam Meningkatkan Daya Saing Industri Kecil*.
- 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.
- Krismiaji, (2005). *Sistem Informasi Akuntansi*. UPP AMP YKPN. Yogyakarta.
- Nuraida, Ida, (2008). *Manajemen Administrasi Perkantoran*. Penerbit Kanisius. Yogyakarta.
- Sundaryati, I Gusti Ayu Suci. Yuniarsa, Haris.Gusnandar, Sendi. 2011 Jurnal *Desain Dan Aplikasi Penjualan Wily, Indrajani. 2007 jurnal Analisis dan Perancangan Sistem Penjualan Berbasis Web pada PT. Sarang Imitasi*.
- Sunyoto. Andi, (2007) *Membangun Web dengan Teknologi Asynchronous*

JavaScript & XML, Andi Yogyakarta..

- Sutabri, Tata, S. Kom. (2005). *Sistem Informasi Manajemen*. Penerbit Andi. Yogyakarta.
- Wahyono, Teguh 2005, *36 Jam Belajar Komputer Pemrograman Web Dinamis dengan PHP5*, Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Wahyuningtyas, Annisa Eka, 2011, *Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Adopsi E-commerce dan Pengaruhnya terhadap Kinerja Toko: Survei terhadap UMKM Sektor Kerajinan di Daerah Istimewa Yogyakarta*, Tesis, Program Pascasarjana, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.