

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI E-BUSINESS BERBASIS WEB PADA PERCETAKAN SABLON BAJU

Eva Yunita¹, Kasmi²

Jurusan Manajemen Informatika STMIK Pringsewu Lampung

Jl. Wisma Rini No. 09 Pringsewu Lampung

Telp. (0729) 22240 website: www.stmikpringsewu.ac.id

Email. Yunitaeva799@gmail.com¹, kasmise@gmail.com²

ABSTRAK

Percetakan sablon yang beralamat di Pringkumpul Selatan Kab. Pringsewu adalah toko yang bergerak di bidang jual beli hasil sablon. Untuk memperoleh informasi mengenai usaha percetakan sablon baju harus datang langsung ke tempat tersebut agar dapat mempermudah pencarian informasi maka sangat perlu adanya kemudahan pelayanan untuk memudahkan pelanggan yang jauh dari jangkauan. Guna memfasilitasi itu semua dapat direalisasikan dengan menggunakan suatu sistem. Aplikasi yang dibangun ini bertujuan untuk membantu pelayanan dalam memasarkan hasil dari percetakan sablon baju yang menggunakan metode SDLC, yang akan menghasilkan suatu sistem informasi yang berkaitan dengan hasil dari percetakan sablon baju. Dengan adanya penerapan Aplikasi website dapat membantu penjual hasil dari percetakan sablon baju dalam melakukan pengolahan data pemesanan barang, data pelanggan dan memudahkan konsumen dalam mencari informasi mengenai percetakan sablon baju untuk mencari produk-produk yang di inginkan oleh konsumen.

Kata kunci: Sablon, E-Business, Website

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi telah berkembang di berbagai bidang dalam lapisan masyarakat. Penggunaan teknologi informasi sangat diperlukan oleh semua lapisan masyarakat, organisasi dan instansi. Teknologi informasi ini juga kian berkembang dengan adanya berbagai *software* atau perangkat lunak yang digunakan untuk membantu manusia dalam mengerjakan tugas di dalam berbagai bidang kehidupan. Begitu pula dalam bidang pendidikan, dalam pengolahan data sangat mendukung dalam meningkatkan kualitas, oleh karena itu pemanfaatan *software* sangat diperlukan sebagai sarana penyampaian informasi yang mudah diakses.

Pemakaian sistem *E-Business* untuk mendapatkan suatu barang sangat menguntungkan banyak pihak, baik konsumen, maupun produsen dan penjual. Bagi pihak konsumen, menggunakan *E-Business* dapat menghemat waktu dan biaya. Konsumen tidak perlu lama-lama antri untuk mendapatkan suatu barang maupun jasa yang di inginkan. Selain itu dapat memperoleh harga terkini dan harga barang atau jasa yang ditawarkan. Melalui *E-Business* bisa lebih murah dibandingkan dengan harga lewat perantara baik agen maupun toko.

Dengan adanya Dengan adanya kelemahan promosi tersebut maka perlu perancangan dan pengembangan E-Business berbasis Website untuk mempermudah pelanggan dalam melakukan transaksi pemesanan dan penjualan barang serta dapat membantu memenuhi kebutuhan khususnya bagi pengguna konsumen.

Percetakan Sablon di Pringkumpul Kab. Pringsewu merupakan salah satu usaha yang memproduksi dan menjual hasil sablon secara langsung kepada konsumen yang masih dikelola secara sederhana dan cara pemasarannya masih menggunakan sistem manual. Pemasarannya. Untuk memperoleh informasi mengenai usaha percetakan sablon baju harus datang langsung ke tempat tersebut. Hal ini tentunya akan menyita banyak waktu dan tenaga dari konsumen sehingga membutuhkan pengolahan data agar dapat lebih luas dalam hal pemasarannya.

Dengan demikian situs web yang berbasis *E-Business* pada percetakan sablon khususnya harus mempunyai kelebihan agar dapat menarik minat *user* yang juga bertindak sebagai konsumen untuk bisa mempergunakan dan mengakses situs tersebut. Berdasarkan hal tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan pembuatan sistem informasi yang

baru yaitu berbasis web “ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI E-BUSINESS BERBASIS WEB PADA PERCETAKAN SABLON BAJU” dengan harapan mengembangkan, meningkatkan dan mempromosikan agar dapat dikenal diluar daerah.

1.2 Rumusan Masalah

Agar permasalahan yang dibahas tidak terlalu luas dan dapat lebih fokus dalam melakukan analisis dan perancangan sistem, maka dilakukan pembatasan masalah, antara lain :

Bagaimana cara membangun sebuah *E-Business* Percetakan Sablon baju?

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari permasalahan dan dapat mencapai sasaran yang di harapkan, maka penulis membatasi masalah yaitu:

1. Sistem informasi menyajikan jenis produk sablon baju.
2. Transaksi pembayaran melalui bank

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisa proses, merancang sistem dan mengimplementasikan aplikasi *E-Business* Berbasis Web pada Percetakan Sablon baju .

1.5 Manfaat penelitian

Adapun manfaatnya adalah sebagai berikut :

1. Tersedianya informasi produk yang lebih menarik, teratur yang terintegrasi langsung dengan pemesanan dan konfirmasi pembayaran.
2. Mengurangi waktu pemesanan barang.

2 LANDASAN TEORI

2.1 Analisis

Definisi analisis menurut Wiradi adalah aktivitas yang memuat kegiatan memilah mengurai, membedakan sesuatu yang kemudian digolongkan dan dikelompokkan menurut kriteria tertentu lalu dicari makna dan kaitannya masing-masing. (Supriyono 2011).

Pengertian analisis menurut Dwi Prastowo Darminto adalah penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri, serta hubungan antar bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan.(Gunawan 2013).

Pengertian analisis dalam akuntansi menurut Syahrul adalah kegiatan melakukan evaluasi

terhadap kondisi dari pos-pos atau ayat-ayat yang berkaitan dengan akuntansi dan alasan-alasan yang memungkinkan tentang perbedaan yang muncul. (Wijanarto 2014).

2.2 Perancangan

“Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang di peroleh dari pemilihan alternative sistem yang baik.”(2013 :39)

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi Perancangan sistem dapat dirancang dalam bentuk bagan alir sistem (*system flowchart*), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan-urutan proses dari sistem (Syifaun Nafisah, 2013 : 2).

2.3 Sistem Informasi

Kadir (2014: 11) berpendapat bahwa, “Sistem informasi adalah sebuah rangkaian prosedur formal dimana data dikelompokkan, diproses menjadi informasi, dan didistribusikan kepada pemakai.”

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur-prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberi 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, 2010: 697)

2.4 E-Business

E-business adalah praktek pelaksanaan dan pengelolaan proses bisnis utama seperti perancangan produk, pengelolaan pasokan bahan baku, manufaktur, penjualan, pemenuhan pesanan, dan penyediaan servis melalui penggunaan teknologi komunikasi, komputer, dan data yang telah terkomputerisasi. (Steven Alter.. 2010)

Sairamesh (2011) E-Bisnis adalah praktek pelaksanaan dan pengelolaan proses bisnis utama seperti perancangan produk, pengelolaan pasokan bahan baku, manufaktur, penjualan, pemenuhan pesanan, dan penyediaan layanan

melalui penggunaan teknologi komunikasi, komputer, dan data yang telah terkomputerisasi. E-Bisnis menggunakan teknologi informasi berupa internet dan jaringan komputer lainnya untuk menjalankan proses bisnis utama yaitu pembelian dan penjualan. Awalan “e” dalam kata e-Bisnis berarti “elektronik”, yang berarti kegiatan atau transaksi yang digunakan tanpa pertukaran atau kontak fisik, transaksi diadakan secara elektronik atau digital, hal ini menjadi mungkin dengan dukungan perkembangan komunikasi digital yang pesat.

Berdasarkan beberapa definisi e-bisnis yang dikemukakan di atas, kita dapat menggabungkannya ke dalam suatu definisi e-business yang utuh dengan melihat kesamaan dari setiap definisi tersebut dan menggabungkannya. Kesamaan tersebut dapat kita lihat dari beberapa sudut pandang, yaitu pelaku e-business, alat atau media atau sumber daya yang digunakan, objek atau kegiatan yang menjadi sasaran, tujuannya, dan keuntungan yang diberikan.

2.5 Website

Website adalah tempat berkumpulnya halaman-halaman web yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain di dalam World Wide Web di internet (Hidayat, 2010:2).

Widodo (2012:236) “Website adalah sebutan bagi sekelompok halaman web, yaitu umumnya merupakan bagian dari suatu nama domain (Domain Name) atau Sub Domain di WWW (*World Wide Web*) diinternet. WWW terdiri dari seluruh situs web yang tersedia kepada publik”.

Ahira (2014:9) ”Website adalah sebuah sistem yang saling terkait dalam sebuah dokumen berformat *Hypertext* yang berisi beragam Informasi baik tulisan, gambar, suara, video dan Informasi Multimedia lainnya dan dapat diakses melalui suatu perangkat yang disebut *Web Browser*.

2.6 Percetakan

Percetakan adalah sebuah proses industri untuk memproduksi secara masal tulisan dan gambar, terutama dengan tinta di atas kertas menggunakan sebuah mesin cetak dia merupakan sebuah bagian penting percetakan (Alexander, 2011:11).

2.7 Sablon

Teknik mencetak dalam berbagai media seperti kaos, plastik, kertas, kaca, dan sebagainya dengan menggunakan alat bantu berupa screen sablon (sering disebut juga film sablon). Kegiatan menyablon sekilas tampak mudah dan sederhana, pada prakteknya menyablon membutuhkan kemampuan khusus untuk mendapatkan hasil yang berkualitas (Wahyudi, 2010:17).

2.8 Pakaian

Pengertian Pakaian adalah kebutuhan pokok manusia selain makanan dan tempat tinggal (rumah). Manusia membutuhkan pakaian untuk melindungi dan menutup dirinya. Namun seiring dengan perkembangan kehidupan manusia, pakaian juga digunakan sebagai simbol status, jabatan, ataupun kedudukan seseorang yang memakainya. Perkembangan dan jenis-jenis pakaian tergantung pada adat-istiadat, kebiasaan, dan budaya yang memiliki ciri khas masing-masing. Pakaian juga meningkatkan keamanan selama kegiatan berbahaya seperti hiking dan memasak, dengan memberikan penghalang antara kulit dan lingkungan. Pakaian juga memberikan penghalang higienis, menjaga toksin dari badan dan membatasi penularan kuman (Widjono 2013:42).

2.9 Percetakan Sablon Baju

Percetakan sablon Baju Yang Beralamat di Pringkumpul Selatan Kabupaten pringsewu merupakan proses stensil untuk memindahkan suatu citra ke atas berbagai jenis media atau bahan cetak seperti : kertas, kayu, metal, kaca, kain, plastik, kulit, dan lain-lain. Wujud yang paling sederhana dari stensil terbuat dari bahan kertas atau logam yang dilubangi untuk mereproduksi atau menghasilkan kembali gambar maupun hasil dari suatu rancangan desain. Stensil tersebut selanjutnya merupakan gambaran negatif dari gambar asli atau original dimana detail-detail gambar yang direproduksi memiliki tingkat keterbatasan terutama bila mereproduksi detail-detail yang halus. Pada teknik cetak sablon acuan yang berupa stensil dapat juga melalui tahapan fotografi, yang pada umumnya dikenal dengan istilah film hand cut. Film photographi dan emulsi stensil direkatkan ke atas alat penyaring (*screen*) yang dibentangkan pada sebuah bingkai yang terbuat dari bahan kayu maupun logam yang berfungsi sebagai pemegang bagian dari suatu desain, dan harus mampu menahan bagian yang digunakan selama proses penyablonan berlangsung..

3 METODE PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan jurnal ini perlu adanya suatu metode tertentu yang akan digunakan dalam pengumpulan data yang diperoleh dengan cara sebagai berikut :

3.1.1 Metode Observasi

Bungin (2011:115) mengatakan, "Observasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan penginderaan."

3.1.2 Dokumentasi

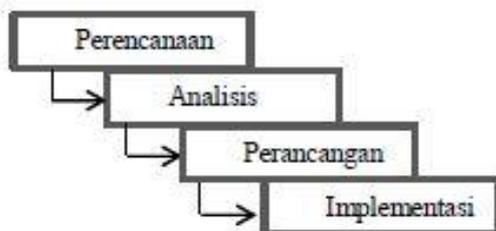
Sugiono (2013:240) Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. dokumen biasa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seorang.

Gottschalk (2012:1004) mengatakan, "Dokumen dapat berupa setiap proses pembuktian yang didasarkan atas jenis sumber apapun, baik itu yang bersifat tulisan, lisan, gambar, atau arkeologis."

3.2 Metode Pengembangan Sistem SDLC (Systems Development Life Cycle)

merupakan siklus hidup pengembangan system. Dalam rekayasa system dan rekayasa perangkat lunak, SDLC berupa suatu proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem-sistem tersebut. Dalam rekayasa perangkat lunak, konsep SDLC mendasari berbagai jenis metodologi pengembangan perangkat lunak. Metodologi-metodologi ini membentuk suatu kerangka kerja untuk perencanaan dan pengendalian pembuatan sistem informasi, yaitu proses pengembangan perangkat lunak. Pengembangan SDLC adalah proses yang digunakan oleh analis system untuk mengembangkan sistem informasi, termasuk persyaratan, validasi, pelatihan, dan pengguna (stakeholder) kepemilikan.

Tahapan-tahapan dalam metode SDLC adalah:



Gambar 3.1 Tahapan dalam metode SDLC

1. Perencanaan

adalah feasibility dan wawancara , observasi, Quesener. Jika pada tahap Feasibility hasilnya baik maka langsung ketahap investigasi dan diberi form kepada client untuk mencatat kebutuhan client. Dalam sistem investigasi, dapat berupa wawancara, kuosienier atau observation. Dalam tahap ini hal yang pertama dilakukan adalah memberikan form ke user yang digunakan untuk mengetahui permintaan user.

2. Analisis

Dalam tahap analisis ini, digunakan oleh analis sistem:

1. Membuat keputusan apabila sistem saat ini mempunyai masalah atau sudah tidak berfungsi secara baik dan hasil analisisnya digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki system.
2. Mengetahui ruang lingkup pekerjaannya yang akan ditanganinya.
3. Memahami sistem yang sedang berjalan saat ini.
4. Mengidentifikasi masalah dan mencari solusinya.

3. Perancangan

Tahap perancangan sistem mempunyai dua tujuan utama yaitu:

1. Memberikan gambaran secara umum tentang kebutuhan informasi kepada pemakai sistem secara logika.
2. Memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada pemrogram komputer dan ahli-ahli teknik lainnya.

Tujuan perancangan system yaitu:

1. Perancangan sistem secara logika (*logical system design*) atau perancangan sistem secara umum (*general system design*).

Tujuan dari perancangan sistem secara umum (*general system design*) atau perancangan sistem secara logika (*logical system design*) atau perancangan sistem secara konsep (*conceptual system design*) adalah untuk memberikan gambaran secara umum kepada pemakai sistem tentang sistem teknologi informasi yang baru. Perancangan sistem secara umum lebih diarahkan kepada pemakai sistem untuk menyetujuinya ke perancangan sistem selanjutnya yaitu

perancangan sistem secara terinci. Yang dirancang di tahap perancangan sistem secara umum adalah menggambarkan bentuk dari sistem teknologi informasinya secara logika atau secara konsep dan mengidentifikasikan komponen-komponen dari sistem teknologi informasinya.

2. Perancangan sistem secara terinci (*detail system design*)

Perancangan sistem secara terinci dirancang untuk menjawab pertanyaan bagaimana dan seperti apa bentuk dari komponen-komponennya. Perancangan sistem secara terinci (*detailed system design*) atau perancangan sistem fisik (*physical system design*) dimaksudkan untuk menggambarkan bentuk secara fisik dari komponen-komponen STI yang akan dibangun oleh pemrogram dan ahli teknik lainnya.

4. Implementasi

Implementasi sistem (*system implementation*)

adalah tahap meletakkan sistem supaya siap dioperasikan. Tahap implementasi sistem terdiri dari beberapa kegiatan sebagai berikut :

1. Mempersiapkan rencana implementasi.
2. Melakukan kegiatan implementasi.
 - a. Memilih dan melatih personal
 - b. Memilih dan mempersiapkan tempat dan lokasi system
 - c. Menguji system
 - d. Melakukan konversi sistem.
 - e. Meninjak-lanjuti implementasi

Implementasi sistem juga merupakan proses mengganti atau meninggalkan sistem yang lama dengan sistem yang baru.

4 PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

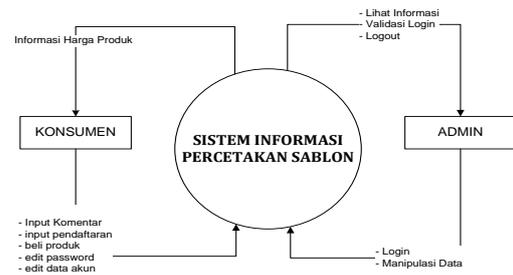
4.1 Perancangan

Dalam perancangan sistem ini, penulis menggunakan beberapa alat bantu untuk menjelaskan proses pendataan yang dilakukan pada *Desa Jati Agung*. Adapun tahap dalam proses tersebut adalah sebagai berikut :

4.1.1 Diagram Konteks

Diagram Konteks merupakan diagram yang menggambarkan suatu sistem beserta seluruh eksternal entity yang terlibat dalam sistem yang disertai dengan aliran data yang

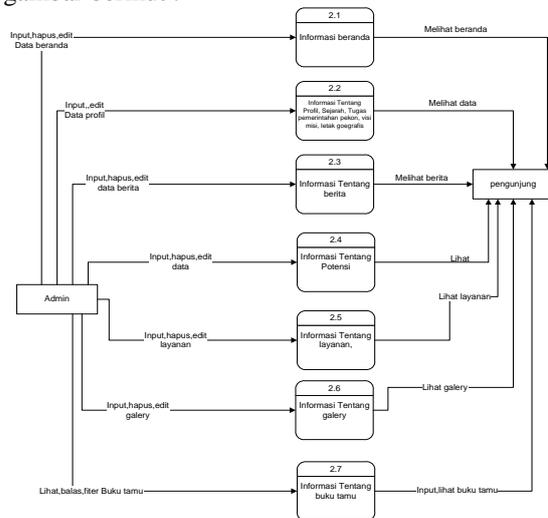
digunakan atau yang diperlukan dan hanya terlibat satu proses.



Gambar 4.1 Context Diagram

4.1.2 DFD

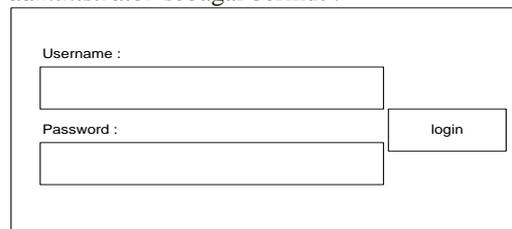
Data flow diagram merupakan penjabaran lebih detail dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4.2 DFD

4.1.3 Desain 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 :

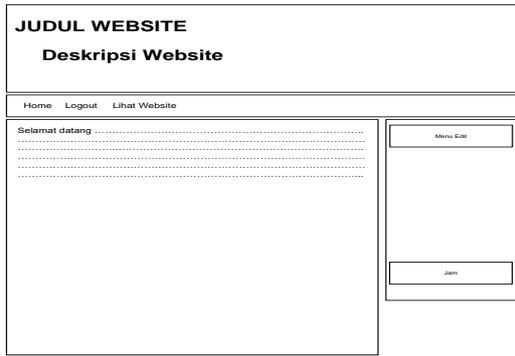


Gambar 4.3 : Desain Login Admin

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

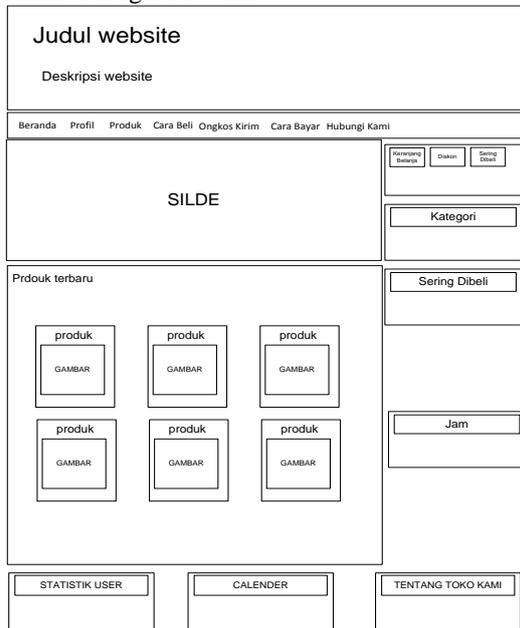
halaman admin seperti ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 4.4 : Desain *File Master Admin*

4.1.5 Rancangan Halaman Beranda

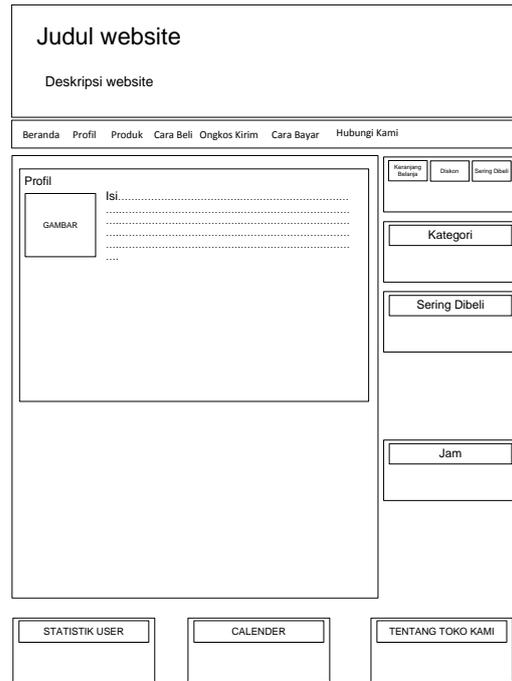
Halaman Beranda berisi produk-produk terbaru yang ada di Percetakan Sablon Rancangan halaman Beranda pada *website* ini adalah sebagai berikut:



Gambar 4.5: Rancangan Halaman Beranda

4.1.6 Rancangan Halaman Profil

Halaman profil berisi profil Percetakan Sablon. Rancangan halaman profil pada *website* ini adalah sebagai berikut :



Gambar 4.6: Rancangan Halaman Profil

4.2 Implementasi

4.2.1 Tampilan Halaman login

Halaman utama *login* pada *website* Percetakan Sablon adalah sebagai Berikut :



Gambar 4.7: Tampilan Halaman *login*

4.2.2 Tampilan Halaman Administrator

Halaman utama admin pada *website* Percetakan Sablon adalah sebagai Berikut :



Gambar 4.8: Tampilan Halaman Admin

4.2.3 Tampilan Halaman Beranda

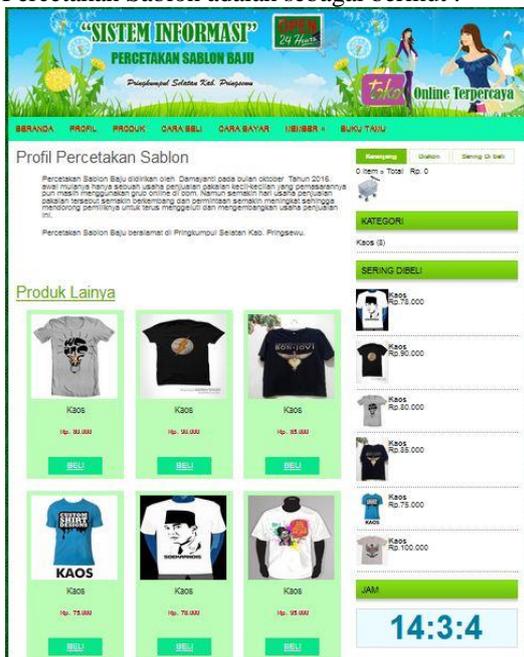
Untuk membuka halaman ini dengan cara klik menu beranda sehingga akan tampil informasi yang ada di dalam menu beranda adapun tampilah dari menu beranda adalah sebagai berikut :



Gambar 4.9: Tampilan Halaman Beranda

4.2.4 Tampilan Halaman Profile

Tampilan halaman profile website Percetakan Sablon adalah sebagai berikut :



Gambar 4.10: Tampilan Halaman Profile

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis, dan hasil pembahasan yang diuraikan

pada bab-bab sebelumnya, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

Dari studi kasus yang diambil dapat dilihat bahwa pengembangan bisnis dengan membangun *website* secara *online* yang menganalisis penjualan dapat mempermudah pelanggan untuk mendapatkan informasi dengan mudah dan cepat.

5.2 Saran

Dari hasil yang telah penulis uraikan diatas. Penulis memberikan saran yang dapat bermanfaat untuk proses pengembangan selanjutnya :

1. Untuk pengembangan lebih lanjut di harapkan untuk menambah fasilitas fungsi pendukung seperti *push notification* pada aplikasi yang membantu pelanggan untuk melihat produk yang baru.
2. Rancang bangun aplikasi ini juga diterapkan dengan menggunakan aplikasi berbasis *iphone* agar seluruh pengguna *smartphone* dapat menggunakan aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Steven Alter (2014). Menejemen Pemasaran dan Pemasaran Jasa. Bandung: Alfabeta
- [2] Kadir. (2014). Strategi dan Program Pemasaran. Yogyakarta : Andi.
- [3] Jogyanto (2012). Periklanan : Komunikasi Pemasaran Terpadu. Jakarta. Prenada Media Group.
- [4] Hidayat. (2013). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penyerapan Tenaga Kerja Terhadap Industri Kecil Pengolahan Ikan di Kabupaten Demak. Universitas Negeri Semarang.
- [5] Widodo. (2015). Analisis Faktor-Faktor Produksi Domestik yang Mempengaruhi Ekspor Kerajinan Kayu di Kecamatan Ubud Kabupaten Gianyar. *Jurnal Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi : Universitas Udayana*. Vol. 5, No. 1.
- [6] Ahira (2003). *Media Massa dan Masyarakat Modern*, Edisi Kedua, Jakarta: Prenada Media.
- [7] Wahyudi,(2010), *Mengenal E-Commerce*. Jakarta: PtElek Media Kumputasi
- [8] Wulandari, Siska. (2015). *Sistem informasi produk berbasis web pada chanel distro pringsewu*. *Jurnal TAM*. Vol.4. Hal. 41-47. Stmik Pringsewu Lampung.

- [9] Widjono. (2013). *Electronic Commerce: A Manager's Guide*. New Jersey: Addison – Wesley Professional
- [10] Bungin. (2011). *Adobe Photoshop CS5 untuk Pemula*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- [11] Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Bisnis (pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.