

SISTEM INFORMASI PENJUALAN GROSIR BUSANA WANITA BERBASIS WEB (STUDI KASUS : RUMAH JAHIT YARNI)

Muthia Seprinda Febiola¹, Irman Effendy²

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Darma

Email: muthiasepriandafebiola@gmail.com¹, irman.effendy@binadarma.ac.id²

ABSTRAK

Rumah Jahit Yarni merupakan sebuah toko yang bergerak dalam bidang penjualan grosir busana wanita. Sistem pembayaran yang dilakukan di Rumah Jahit Yarni dilakukan secara tunai. Masalah pada Rumah Jahit Yarni adalah sistem pemesanan barang yang masih manual belum terkomputerisasi yang mengakibatkan sering terjadi kesalahan dalam pencatatan pemesanan barang dan keamanan dari datanya kurang terjamin, dan sering terjadi kesalahan dalam penulisan pemesanan. Kegunaan dalam penelitian ini adalah untuk membantu proses pemesanan barang sehingga memberi dukungan untuk pengolahan data dan menginput data barang yang baik. Membangun sebuah web site pada Rumah Jahit Yarni bertujuan untuk mempermudah proses pemesanan barang kepada pihak sales. Sehingga pihak toko merasa puas dengan proses pemesanan yang lebih mudah dan baik. Sistem yang dibangun mengakomodasi proses transaksi penjualan dan pemesanan produk secara online. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan pada sistem yang telah dibangun, dapat diketahui bahwa proses pemesanan barang pada Rumah Jahit Yarni berjalan lebih efektif dibandingkan dengan metode pemesanan yang digunakan sebelumnya.

Kata kunci: Sistem Informasi, Penjualan Baju, Website

ABSTRACT

Yarni Sewing House is a shop engaged in wholesale sales of women's clothing. The payment system at Yarni Sewing House is in cash. The problem with Yarni Sewing House is that the ordering system for goods is still manual, not yet computerized, which results in frequent errors in recording orders for goods and the security of the data is not guaranteed, and errors often occur in writing orders. Usefulness in this research is to assist the process of ordering goods so as to provide support for data processing and inputting good data. Building a web site at Yarni Sewing House aims to simplify the process of ordering goods to the sales party. So that the store is satisfied with the ordering process that is easier and better. The system built accommodates the online sales transaction and product ordering process. Based on the results of tests carried out on the system that has been built, it can be seen that the process of ordering goods at Yarni Sewing House runs more effectively than the ordering method used previously.

Keywords: Information System, Clothing Sales, Website

1. PENDAHULUAN

Penggunaan dan pemanfaatan internet sebagai sarana informasi dan komunikasi secara global dapat digunakan sebagai bisnis, baik dari pengusaha kecil maupun sampai pengusaha besar sudah banyak memanfaatkan kemajuan internet sebagai sarana memenangkan persaingan bisnis mereka. Salah satu kengunaan internet dalam dunia bisnis yaitu untuk mempromosikan produk atau sebagai media iklan melalui internet serta dapat digunakan untuk mencari informasi penjualan grosir itu sendiri. Seiring perkembangan teknologi informasi yang ada saat ini, pengolahan data dapat dilakukan dengan mudah, dapat menghasilkan suatu informasi yang kita butuhkan dengan akurat dan mengefektifkan waktu, serta dengan biaya yang kita keluarkan lebih efisien. Keunggulan inilah yang menjadikan teknologi informasi saat ini banyak berperan serta dalam segala bidang dan aspek kehidupan yang ada, dan berkembang sesuai dengan

kebutuhan masyarakat. Sistem informasi juga suatu perangkat lunak yang diciptakan sebagai sarana untuk membantu dalam proses berlangsungnya bisnis, salah satu sistem informasi yang banyak di implementasikan adalah sistem berbasis web.(Novianti et al., 2017).

Rumah Jahit Yarni merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang penjualan secara eceran dan grosir dengan harga yang berbeda dan modal yang sama. Harga jual dengan satuan ecerakan lebih mahal dibandingkan dengan harga yang dijual secara grosir busana wanita di kota Palembang. Rumah jahit yarni menjual berbagai macam pakaian mulai dari baju brukat, baju batik, baju couple, baju seragam untuk pesta dll. Transaksi Penjualan di Rumah Jahit Yarni masih dilakukan secara manual, dimana konsumen masih harus datang ke toko ataupun mengirim pesan pribadi untuk membeli dan memesan baju. Itu dapat memakan waktu dan tidak relevan, terlebih lagi pada masa pandemi sekarang masyarakat lebih banyak menghabiskan waktu di rumah dari pada di luar rumah karena harus menjaga jarak sesuai dengan protokol kesehatan yang di tetapkan oleh pemerintah.(Komalasari & Seprina, 2018) Melihat permasalahan tersebut, penulis mencoba merancang dan membuat sistem informasi penjualan grosir busana wanita berbasis web (studi kasus : Rumah Jahit Yarni). Dengan adanya sistem informasi penjualan atau e-commerce ini diharapkan dapat membantu pihak konsumen dalam melakukan pemesanan baju tanpa harus datang ke toko langsung yang dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun, memudahkan proses transaksi, membantu mempermudah pihak Rumah Jahit Yarni dalam mengelola data penjualan juga membantu dalam memberikan informasi promo kepada konsumen, mempromosikan baju apa saja yang dijual, menjaga hubungan baik dengan pelanggan, mendapatkan pelanggan baru serta meningkatkan loyalitas pelanggan. Sistem informasi ini juga dapat digunakan sebagai media informasi untuk penjualan baju grosir yang dapat di akses dan digunakan melalui website. Tujuan penelitian ini adalah merancang dan membangun e-commerce penjualan grosir pada Rumah Jahit Yarni sebagai berikut:(Tata Busana, 2008).

2. METODOLOGI PENELITIAN

1. Metode Pengumpulan Data

(Novianti et al., 2017) Metode pengumpulan data adalah teknik atau cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian . Metode yang digunakan dalam proses pengumpulan data yaitu :

a. Pengamatan Langsung (Observasi)

Metode Observasi melakukan metode yang digunakan oleh peneliti yang melakukan pengamatan dan pencatatan langsung ditempat secara sistematis terhadap gejala atau fenomena yang di selidiki.(Dengen & Hatta, 2009) Peneliti melakukan pengamatan langsung ditempat objek pembahasan yang ingin diperoleh yaitu bagian – bagian terpenting dalam pengambilan data yang diperlukan.

b. Wawancara (Interview)

Metode Wawancara adalah teknik memperoleh informasi secara langsung melalui permintaan keterangan-keterangan kepada pihak pertama yang dipandang dapat memberikan keterangan atau jawaban terhadap pertanyaan yang diajukan.(Komalasari & Seprina, 2018) Penullis melakukan wawancara untuk mendapatkan penjelasan dari masalah – masalah yang sebelumnya kurang jelas dan untuk meyakinkan bahwa data yang diperoleh/ di kumpulkan Benar –benar akuran.

c. Metode Dokumentasi

Metode Dokumentasi merupakan pengumpulan data melalui dokumentasi, diperlukan seperangkat alat atau instrument yang memandu untuk pengambilan data-data dokumen. Data yang diperlukan yaitu beberapa gambar atau foto barang/produk yang di jual di Gambo Muba Musi Banyuasin. Alat yang digunakan dalam pengambilan data tersebut yaitu dengan menggunakan kamera photo atau handphone.

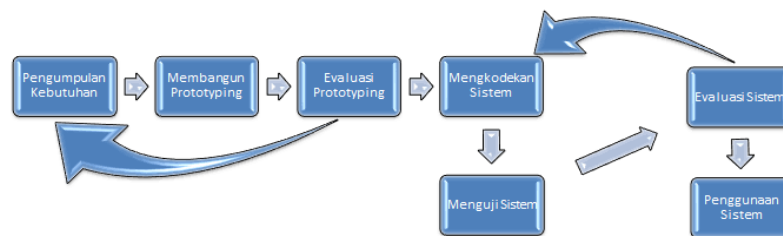
2. Metode Perancangan Basis Data

Metode Perancangan Database dalam penelitian ini metode yang digunakan dalam melakukan perancangan database meliputi 4 tahapan yaitu:

- Perancangan Database Level Konseptual Perancangan database level konseptual bertujuan untuk mengecek kebutuhan pengguna, batasan-batasan serta hubungannya.
- Perancangan Database Level logikal Perancangan database level logikal bertujuan untuk memetakan rancangan konseptual ke dalam model database yang akan digunakan.
- Perancangan Database Level Fisikal Perancangan database level fisikal bertujuan untuk mengimplementasikan hasil dari rancangan level konseptual dan level logikal untuk mendapatkan rancangan database yang akan digunakan.

3. Metode Pengembangan Sistem

Tahapan inilah yang akan menentukan keberhasilan dari sebuah software itu. Pengembang (Illahi & Abdillah, 2017) perangkat lunak harus memperhatikan tahapan dalam metode prototyping agar software akhirnya dapat diterima oleh penggunanya. Dan tahapan-tahapan dalam prototyping tersebut adalah sebagai berikut :



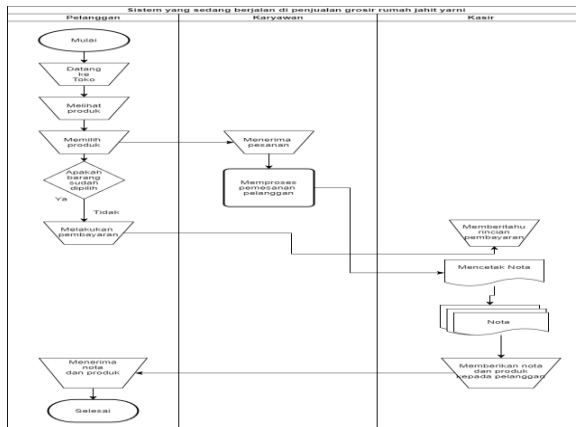
Gambar 1. Metode prototype

- Pengumpulan kebutuhan
- Tahap pengumpulan kebutuhan ini, pengembang pada melakukan identifikasi perangkat lunak dan semua kebutuhan sistem yang akan dibuat.
- Membangun prototype
- Dengan membangun prototype membuat perancangan sebuah sistem sementara yang berfokus pada penyajian kepada administrator. (misalnya dengan membuat input dan format output).
- Evaluasi prototype
- Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui apakah prototype yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan administrator. Jika sudah selesai maka Langkah dilanjutkan ke tahap selanjutnya, jika tidak maka prototype diperbaiki dengan mengulang langkah awal kembali.
- Mengkodekan sistem
- Dalam tahap ini prototype yang sudah disetujui akan dibuat ke dalam bahasa pemrograman, memasuki ke dalam pengkodekan dengan menggunakan PHP sebagai tampilan editor admin.
- Menguji sistem
- Setelah sistem sudah selesai dan siap dipakai, ditahap ini dilakukan untuk menguji sistem perangkat lunak yang sudah dibuat dan pengujian dilakukan dengan Black Box.
- Evaluasi sistem
- Perangkat lunak yang sudah siap jadi akan dievaluasi oleh administrator untuk mengetahui apakah sistem sudah sesuai dengan yang diharapkan. Jika sesuai maka lanjut ke tahap terakhir dan jika masih ada yang kurang, maka ulangi Langkah 4 dan
- Menggunakan sistem
- Tahap terakhir perangkat lunak yang sudah diuji dan disetujui oleh administrator siap untuk digunakan.

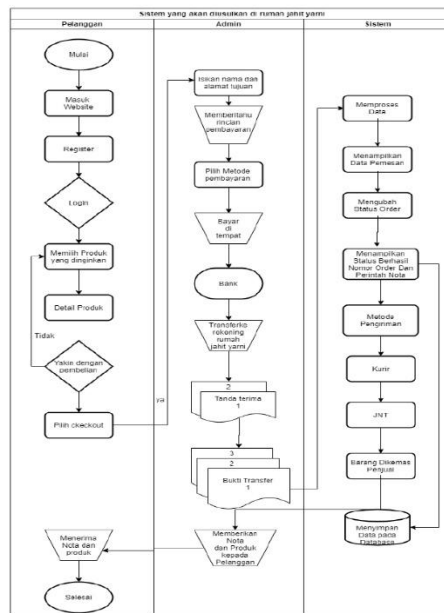
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Requirements Planning

Pada tahap ini, penulis mengumpulkan data yang dibutuhkan oleh sistem yang akan dibuat dengan membatasi permasalahan pada lingkup penelitian di Rumah Jahit Yarni dalam melakukan pengembangan sistem informasi penjualan grosir busana wanita berbasis web. Dalam sistem informasi penjualan grosir busana ini dapat membantu pihak konsumen dalam melakukan pemesanan baju tanpa harus datang ke toko langsung yang dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun, memudahkan proses transaksi, membantu mempermudah pihak Rumah Jahit Yarni dalam mengelola data penjualan juga membantu dalam memberikan informasi promo kepada konsumen, mempromosikan baju apa saja yang dijual, menjaga hubungan baik dengan pelanggan, mendapatkan pelanggan baru serta meningkatkan loyalitas pelanggan.



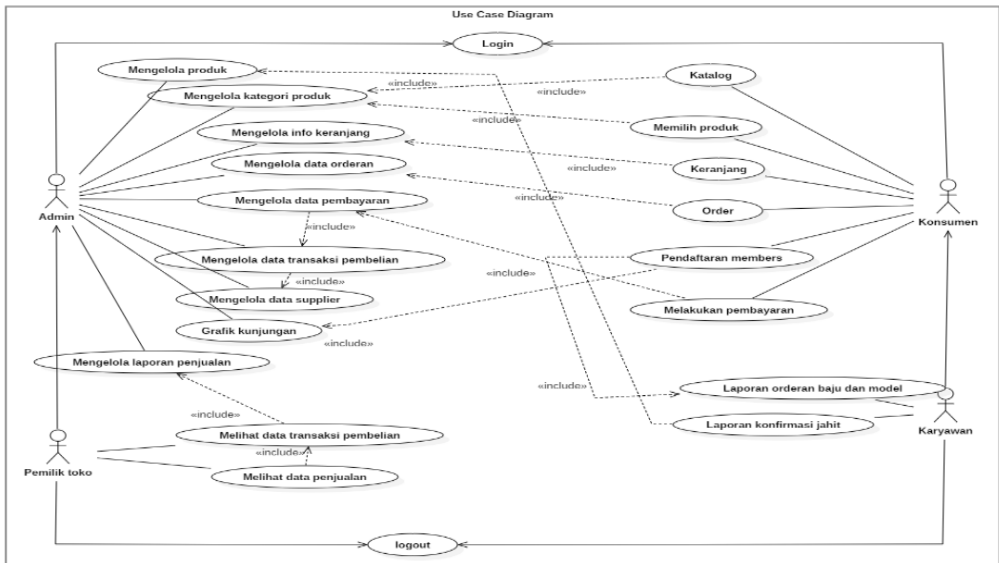
Gambar 2. Flowchart Sistem yang sedang berjalan



Gambar 3. Flowchart Sistem yang akan datang

3.2 Use Case Diagram

Use case diagram memperlihatkan hubungan-hubungan yang terjadi antara actor dengan use case dalam sistem, serta diagram yang menjelaskan apa yang dilakukan oleh sistem yang akan dirancang dan siapa saja yang akan berinteraksi dengan sistem. (*PHP 7 Solutions: Dynamic Web Design Made Easy*, 2019)



Gambar 4 . Use Case Diagram

Berikut ini akan di jelaskan spesifikasi use case pada gambar 4 dengan menggunakan table, anantara lain :

Table 1. Spesifikasi Use Case-Login admin

Use Case Name	Login
Summary	Admin harus melakukan login untuk masuk ke system
Actor	Admin
Description	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin membuka halaman login 2. Admin mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> 3. Sistem akan memverifikasi apakah data login tersebut benar atau tidak 4. Jika benar Admin dapat mengelola account dan merubah status perusahaan.

Table 2. Spesifikasi Use Case-login konsumen

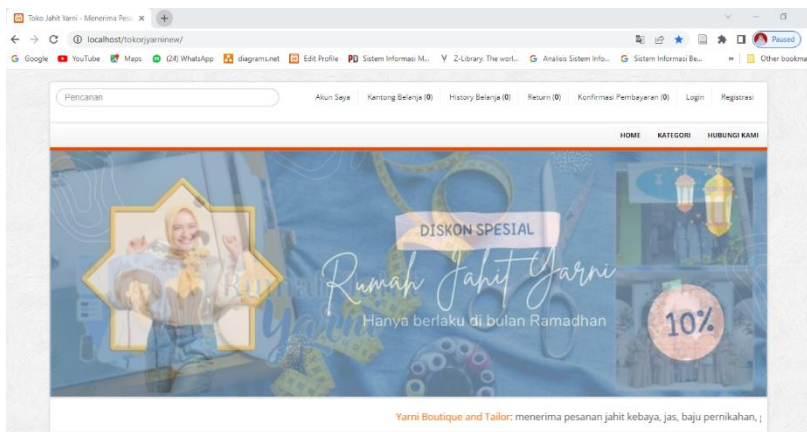
Use Case Name	Tracking
Summary	Konsumen dapat melakukan memilih produk dan transaksi pembayaran
Actor	Konsumen
Description	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsumen akan mebuca halaman web site. 2. Konsumen membuat akun daftar members dan mengisi pendaftaran. 3. sistem akan memverfikasikan data Konsumen.

Table 3. Spesifikasi Use Case-Laporan Penjualan

Use Case Name	Laporan Pengiriman
Summary	Admin bisa menambahkan produk yang dijual, dan bisa melihat detail penjualan perbulanan dan pertahun.
Actor	Admin
Description	<ol style="list-style-type: none">1. Admin akan menambahkan produk dijual.2. Admin menginput data pembelian produk.3. Admin menginput data supplier.4. Admin bisa melihat daftar konsumen dan bisa merubah data.

3.3. Halaman Login Pelanggan

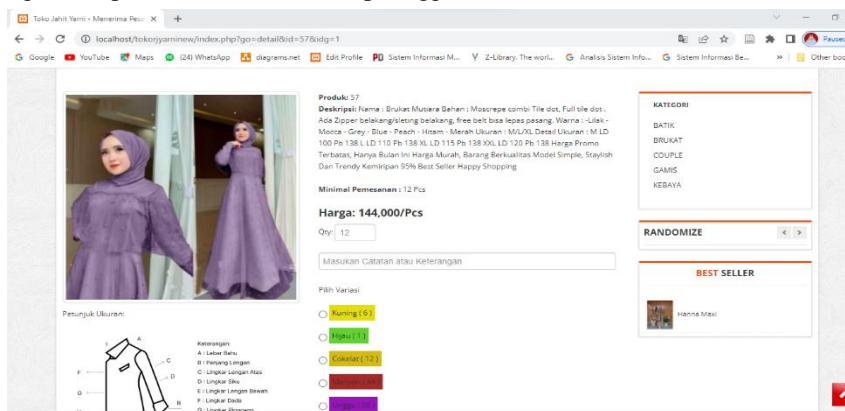
Halaman login pelanggan merupakan halaman yang digunakan untuk penumpang login setelah melakukan registrasi.



Gambar 5. Halaman Login Pelanggan

3.4. Halaman Detail Produk

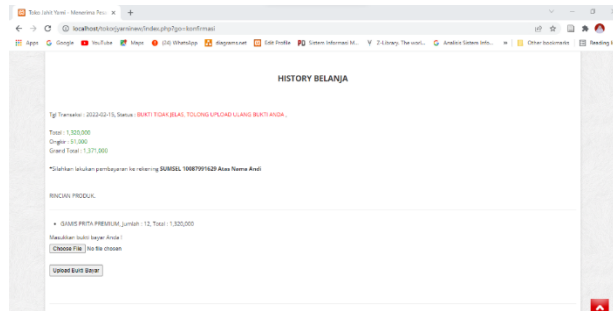
Halaman pemesanan pelanggan merupakan halaman yang digunakan untuk menampilkan detail produk yang telah dipilih dan akan dibeli oleh pelanggan.



Gambar 6. Halaman Detail Produk

3.5. Halaman Konfirmasi Pembayaran

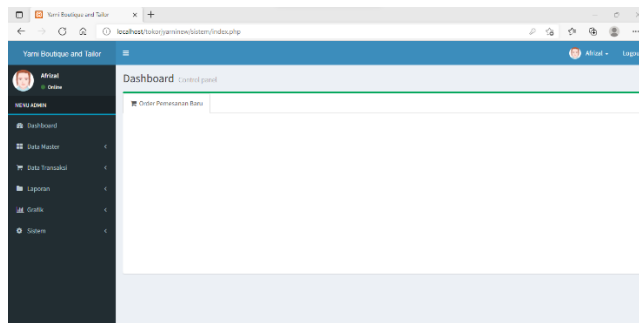
Halaman Konfirmasi Pembayaran merupakan halaman yang digunakan pelanggan untuk membayar dan mengirimkan bukti transfer. Jika Bukti Tidak Jelas admin memberitahu pelanggan untuk tolong upload ulang bukti transfer.



Gambar 7. Halaman Konfirmasi Pembayaran

3.6. Halaman Dashboard Admin

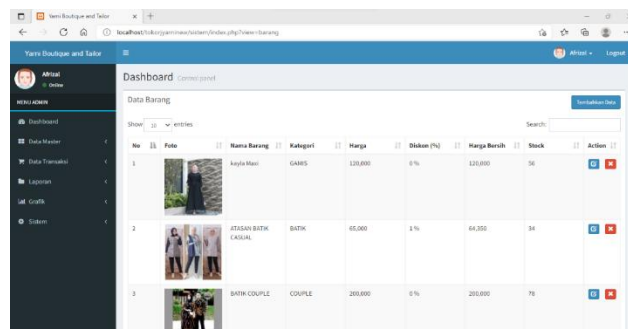
Halaman dashboard admin merupakan halaman yang ditampilkan setelah login. Di dalam dashboard admin terdapat pesan broadcast yang bisa digunakan untuk mengirim pesan broadcast pemberitahuan baik berupa promo atau yang lainnya.



Gambar 8. Halaman Dashboard Admin

3.7 Halaman Data Barang

Halaman Data barang adalah halaman yang digunakan untuk menampilkan daftar barang yang dijual. Admin bisa melakukan input data barang.



Gambar 9. Halaman Data Barang

3.8. Halaman Data Order

Halaman Data Order pemesanan merupakan halaman yang digunakan untuk menampilkan semua rincian pesanan yang telah dipesan oleh pelanggan. Admin bisa melakukan memberitahu misal pelanggan upload bukti tidak jelas admin bisa menolak jika bukti jelas admin akan menerima dan proses memilih penjahit, jika penjahit memberitahu barang siap di packing admin akan memberi no resi lanjut pengiriman. Jika pelanggan memberi pesan barang sampai atau ada komplain admin bisa membalas.

No	ID Penjualan	Tanggal	Pelanggan	Penjahit	Grand Total	Status Pengerjaan	Status Penjualan	Bukti Pembayaran	Pesanan Pelanggan	Action
1	2022-02-15, 4	2022-02-15	Taufik	BELUM ADA PEJAHIT	1,320,000	BELUM ADA PROSES	SELESAI	BELUM ADA FILE		Detail Edit Hapus
2	2022-02-15, 3	2022-02-15	Jeffri	Novi	6,984,000	PENGIRIMAN	SELESAI	BELUM ADA FILE	barang ada sedikit tidak di jahit saya ingin kembali kan bisa	Detail Edit Hapus
3	2022-02-15, 2	2022-02-15	Jeffri	BELUM ADA PEJAHIT	1,900,800	BELUM ADA PROSES	KONFIRMASI PEMBAYARAN	BELUM ADA FILE		Detail Edit Hapus
4	2022-02-15, 1	2022-02-15	Jeffri	Novi	1,395,840	PACKING	SELESAI	BELUM ADA FILE		Detail Edit Hapus

Gambar 10. Halaman Data Order

3.9. Halaman Data Pemesanan Penjahit

Halaman data pemesanan penjahit merupakan halaman yang digunakan untuk menampilkan semua rincian pesanan yang telah dipesan oleh pelanggan. Jika penjahit admin akan proses ke pengerjaan, selesai pengerjaan, lanjut packing akan tersampaikan status order ke pelanggan.

No	Barang	Keterangan	Jumlah	Total
1	GAMIS PRITA PREMIUM (2 Kg)	maroon 5 ukuran M, maroon 5 ukuran L, maroon 2 ukuran XL	12	1,320,000

Gambar 11. Halaman Data Pemesanan Penjahit

3.10 Deployment

Sistem ini mempunyai halaman utama atau halaman depan yaitu halaman index yang berfungsi sebagai halaman eksekusi untuk memanggil halaman-halaman yang lain secara otomatis pada saat halaman ini diakses. Berikut akan ditampilkan beberapa halaman-halaman dari Sistem Informasi Penjualan Grosir Busana Wanita Berbasis Web (Studi Kasus : Rumah Jahit Yarni) ini yang dapat saling terhubung satu sama lain.

4. KESIMPULAN

Simpulan Berdasarkan hasil penelitian penulis yang dilakukan pada Sistem Informasi Penjualan Grosir Busana Wanita Berbasis Web (Studi Kasus : Rumah Jahit Yarni) yang dilakukan oleh penulis maka dapat di ambil kesimpulan bahwa:

Dengan adanya web penjualan grosir busana wanita ini adalah memudahkan pembeli untuk melakukan transaksi penjualan dengan tidak perlu mendatangi toko, terutama bagi para pembeli yang merupakan pekerja dengan waktu terbatas, dan juga dapat diakses dimana saja sesuai dengan keinginan pembeli.

Saran dari kesimpulan yang telah dikemukakan, maka penulis ingin memberikan beberapa saran yang akan dijadikan sebagai bahan masukan yang bermanfaat bagi masyarakat. Untuk mendukung keberhasilan dari sistem yang baru ini penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Dalam pengembangan Sistem Informasi Penjualan Grosir Busana Wanita Berbasis Web dengan menggunakan Metode Prototyping kedepan nya dapat bermanfaat bagi masyarakat luas.
2. Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka tidak menutup kemungkinan program yang sudah ada ini nantinya akan dikembangkan lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Dengen, N., & Hatta, H. R. (2009). *Perancangan Sistem Informasi Terpadu Pemerintah Daerah Kabupaten Paser*. 4(1), 8.
- Illahi, R., & Abdillah, L. A. (2017). *Sistem Informasi Promosi Kampus Bina Darma Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android* [Preprint]. INA-Rxiv. <https://doi.org/10.31227/osf.io/cyut4>
- Komalasari, D., & Seprina, I. (2018). Penerapan E-Commerce Pada Toko Mawar Songket Palembang Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 9(01), 56–62. <https://doi.org/10.36050/betrik.v9i01.31>
- Novianti, N., Setiawan, R., & Sekolah Tinggi Teknologi Garut. (2017). Pengembangan Sistem Informasi Jasa Menjahit Berbasis Web Pada Ganesha Tailor Garut. *Jurnal Algoritma*, 13(2), 246–253. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-2.246>
- PHP 7 Solutions: Dynamic Web Design Made Easy*. (2019). David Powers.
- Tata Busana*. (2008). Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.