

## PERANCANGAN *E-COMMERCE* PADA ALL YOU CAN BUY BOUTIQUE JAMBI

Riza Anggi Wulandari<sup>1</sup>, Jasmir<sup>2</sup>, Lies Aryani<sup>3</sup>

Program Studi Sistem Informasi<sup>1,3</sup>, Program Pascasarjana Magister Sistem Informasi<sup>2</sup>, Universitas Dinamika Bangsa,  
Jambi

Jl. Jendral Sudirman, Thehok – Jambi, Telp. 0741-35095/Fax. 0741-35093

Email : rizaanggi10@gmail.com, jasmir.skripsi@gmail.com, liesaryani6@gmail.com,

Artikel Info :

Artikel History :

Submitted : 01-09-2023

Accepted : 08-09-2023

Published : 30-09-2023

**Kata Kunci :**

Sistem Informasi, *E-commerce*, Promosi, Penjualan, Website

**Abstrak-** All You Can Buy Boutique Jambi merupakan salah satu usaha yang bergerak dibidang penjualan produk pakaian wanita dimana proses promosi dan penjualan masih menggunakan cara manual. Sehingga terjadi permasalahan yaitu sulitnya meningkatkan omzet penjualan dalam jumlah yang besar, kurangnya sarana promosi yang dapat dilakukan dengan biaya murah, dan kurangnya sarana pemberian informasi produk yang ditawarkan. Penelitian ini bertujuan merancang sistem e-commerce sebagai media promosi dan penjualan produk. Penelitian menggunakan bahasa pemrograman PHP, database MySQL dan metode pengembangan sistem *waterfall*. Penelitian ini memiliki tahapan yaitu identifikasi masalah, studi literatur, pengumpulan data, desain sistem, pengembangan sistem dan pembuatan laporan. Hasil dari penelitian ini mampu memberikan kemudahan pada All You Can Buy Boutique Jambi dalam promosi dengan biaya murah, memperluas wilayah promosi dan penjualan yang dapat meningkat tanpa harus menunggu pelanggan datang ke tempat

**Keyword :**

Information System, *E-commerce*, Promotion, Sales, Website

**Abstract-** All You Can Buy Boutique Jambi is one of the company that moving at selling woman clothes product where the processes of promotion and sales still use manual way. So that problems occur is difficulty of increasing sales earnings with a big amount, a lack of facilities promotion which may be done by low cost, and a lack of facilities the provision of information the product offered. This research aims to design of e-commerce as a media promotion and sales of products. And this research using the PHP programming language, MySQL database, and waterfall for development system method. This research has stages such as identification problems, study of literature, gathering data, design system, development system, and making final reports. The result of this research is that this system is ease All You Can Buy Boutique Jambi in promoting with low cost, expanding the territory promotion and sales that can be inflated without having to awaiting customers come to the place

### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi saat ini terutama perkembangan internet. *Internet* adalah sebuah perpustakaan besar yang didalamnya terdapat jutaan informasi atau data yang dapat berupa teks, grafik, audio maupun animasi dan lain-lain dalam bentuk media elektronik [1]. Manfaat *internet* digunakan untuk mempermudah melakukan berbagai kegiatan dalam kehidupan sehari-hari, sebagai contoh yaitu perdagangan melalui internet yang disebut juga *Electronic Commerce (E-Commerce)*. *E-Commerce* adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan transaksi jual beli yang dilakukan secara digital dengan menggunakan komputer yang terhubung dengan *internet* [2]. *E-commerce* telah digunakan diberbagai jenis usaha dan salah satunya untuk usaha penjualan baju.

*Electronic Commerce (E-Commerce)* dapat juga diartikan sebagai proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan komputer. Hal ini biasa dilakukan dengan berbagai cara seperti melalui *E-mail*, *Electronic Data Interchange (EDI)*, atau bisa juga melalui *World Wide Web*. *E-Commerce* ini juga meliputi transaksi di dalam dan diantara sektor bisnis yang khusus (*private*) dan umum (*public*), serta sistem yang melibatkan komunitas dalam negeri maupun internasional. *E-Commerce* merupakan suatu set dinamis teknologi, aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan, dan informasi yang dilakukan secara elektronik [3]. *Electronic Commerce* adalah pembelian, penjualan dan pemasaran barang serta jasa melalui sistem elektronik, seperti televisi, radio dan jaringan komputer atau *internet* [4]. *E-commerce* merupakan jenis *website* yang pada umum untuk melakukan aktivitas jual-beli atau jasa melalui dunia maya [5].

All You Can Buy Boutique Jambi merupakan toko yang bergerak di bidang penjualan pakaian wanita yang beralamat di Kota Jambi. Untuk saat ini, sistem penjualan pada All You Can Buy Boutique Jambi

dilakukan secara konvensional dimana pelanggan datang langsung ke toko, memilih produk yang diinginkan dan bertransaksi secara cash sehingga untuk pelanggan yang berjarak jauh dari toko akan membutuhkan waktu dan biaya untuk datang ke toko secara langsung yang menyebabkan omset pendapatan toko sulit untuk meningkat. Selain itu All You Can Buy Boutique Jambi juga melakukan promosi atau pun penyebaran informasi mengenai produk secara online yaitu melalui sosial media instagram. Namun, dengan media Instagram tidak semua orang bisa mengaksesnya karena dibatasi sebatas pertemanan sehingga informasi yang diberikan terbatas. Selanjutnya pengolahan data penjualan masih secara konvensional sehingga terjadinya kesalahan dalam pencatatan nota penjualan dan pembuatan laporan penjualan yang membutuhkan waktu cukup lama.

Berikut beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini, yaitu: Penelitian yang dilakukan oleh Sandy Kosasi [6] dengan judul Perancangan Sistem E-commerce Untuk Memperluas Pasar Oleh-oleh Khas Pontianak membahas Sistem e-commerce digunakan untuk mempromosikan oleh-oleh khas Pontianak dan juga memberikan kemudahan bagi pelanggan untuk memesan produk secara online dengan pembayaran dengan transfer dan juga dapat mengkonfirmasi pembayaran dan melihat resi pengiriman produk yang dipesan. Penelitian yang dilakukan oleh Rara Sri Artati Rejeki, Agus Prasetyo Utomo, dan Stefiana Sri Susanti [7] dengan judul Perancangan dan Pengaplikasian Sistem pada "Distro Smith" Berbasis E-Commerce membahas Aplikasi penjualan yang berbasis e-commerce dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, dan database MySQL, website ini dapat membantu perusahaan dalam meningkatkan pelayanan dan penjualan di berbagai wilayah baik dalam kota maupun luar kota, dan sistem juga dapat menyajikan laporan-laporan seperti laporan produk, laporan penjualan untuk kebutuhan manajer sebagai bahan pertimbangan dalam perbaikan pelayannya. Penelitian yang dilakukan oleh Rulia Puji Hastanti, Indah Uly Wardati, Bambang Eka Purnama [8] dengan judul Sistem penjualan berbasis Web (e-commerce) pada Tata Distro Kabupaten Pacitan membahas Sistem yang dirancang dapat memberikan informasi tentang produk-produk fashion kepada konsumen dan masyarakat, dan juga dapat dipesan oleh pelanggan secara online sehingga dengan adanya sistem ini membantu toko dalam memasarkan produk, dan sebagai media promosi terhadap produk-produk yang terbaru.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Untuk membantu dalam penyusunan penelitian ini, maka perlu adanya susunan kerangka kerja (*framework*) yang jelas tahapan-tahapannya. Kerangka kerja ini merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penyelesaian masalah yang akan dibahas. Adapun kerangka kerja penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

### 1. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini penulis melakukan identifikasi masalah yang sedang terjadi dengan melakukan observasi secara langsung ke tempat dan melakukan wawancara dengan pemilik perusahaan. Dari hasil wawancara dapat disimpulkan sementara bahwa masalah yang terjadi pada All You Can Buy Boutique Jambi yaitu informasi produk yang diberikan kurang lengkap karena promosi yang hanya menggunakan brosur, selebaran atau dari mulut ke mulut dan omset penjualan yang sulit meningkat karena harus menunggu pelanggan datang ke tempat.

### 2. Studi Literatur

Pada tahap ini penulis mencari landasan teori dengan datang ke perpustakaan UNAMA untuk melihat buku yang relevan dengan penelitian dan juga melakukan pencarian jurnal yang diambil dari *internet* menggunakan *smartphone* ataupun komputer secara *online*. Sehingga penulis mendapatkan beberapa landasan teori mengenai perancangan sistem, *e-commerce*, *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, *database*, HTML, PHP, MySQL, Dreamweaver CS 5, dan XAMPP untuk melengkapi pembendaharaan konsep dan teori, sehingga memiliki landasan dan keilmuan yang baik dan sesuai.

### 3. Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data penulis melakukan metode wawancara dengan melakukan wawancara dengan pemilik All You Can Buy Boutique Jambi untuk mendapatkan informasi mengenai sistem promosi dan penjualan produk yang sedang terjadi. Dan penulis juga melakukan observasi secara langsung dengan untuk melihat proses promosi yang dibuat menggunakan brosur dan penjualan yang masih menggunakan nota penjualan yang ditulis secara manual untuk laporan penjualan setiap harinya. Dan terakhir penulis melakukan analisis dokumen yang didapat dari perusahaan yaitu nota penjualan dan laporan penjualan.

### 4. Analisis Sistem

Pada tahap ini penulis melakukan analisis sistem yang sedang berjalan dan analisis kebutuhan sistem untuk kebutuhan fungsional sistem dan kebutuhan non fungsional sistem

## 5. Pengembangan Sistem

Pada tahap metode pengembangan sistem penulis menggunakan metode waterfall karena metode tersebut pengaplikasiannya lebih sistematis dan lebih efektif dalam pembuatan sistem informasi. yang langkahnya penulis membuat pemodelan sistem untuk rancangan program yang baru, kemudian dari rancangan tersebut penulis membuat *database* menggunakan MySQL dan program menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan Dreamweaver CS 5.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

All You Can Buy Boutique Jambi merupakan usaha pribadi yang berada di daerah Jambi yang bergerak dalam penjualan produk pakaian wanita. Dan untuk sistem yang sedang berjalan saat ini untuk promosi masih menggunakan brosur harga, media sosial dan dari mulut ke mulut sehingga pelanggan dapat informasi dari sana dan untuk proses penjualan harus menunggu datangnya pesanan baik dari pelanggan datang ke tempat atau melalui telepon, dan proses yang sedang berjalan untuk penjualan, antara lain :

1. Pelanggan melihat produk di tempat dan menanyakan harga produk sesuai dengan keinginan pelanggan
2. Pelanggan memesan produk
3. Kemudian karyawan mencatat data pesanan dan melakukan pengecekan stok produk
4. Stok ada dan pelanggan menyetujui produk yang akan dibeli
5. Karyawan membuat nota penjualan dan pelanggan membayar sesuai jumlah uang pada nota penjualan
6. Kasir menerima uang dan memberikan nota lunas kepada pelanggan.

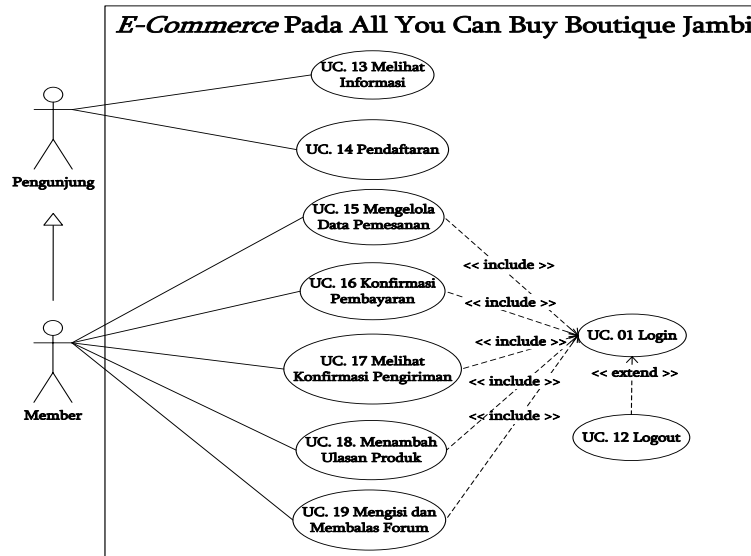
Sehingga ditemukan beberapa kekurangan atau kelemahan dalam sistem yang sedang berjalan pada All You Can Buy Boutique Jambi diantaranya yaitu :

1. Kurangnya sarana promosi yang menjelaskan produk secara detail dan jangkauan promosi yang terbatas
2. Pelanggan yang harus datang ke tempat secara langsung untuk melihat produk dan melakukan transaksi sehingga membutuhkan waktu dan biaya serta membuat pelanggan yang domisilinya jauh, malas untuk datang ke lokasi secara langsung.

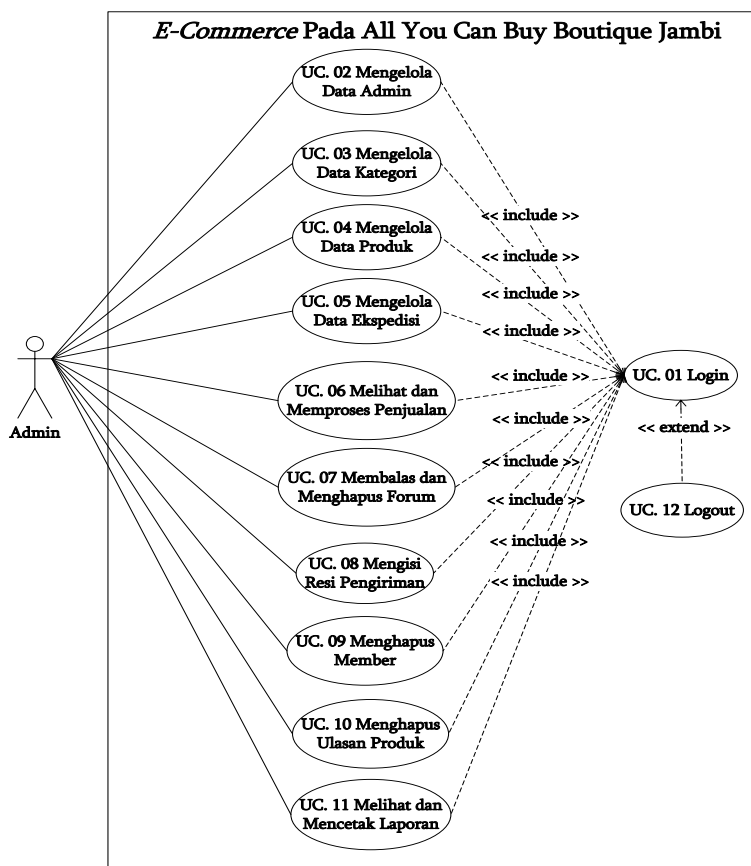
Berdasarkan analisis sistem yang berjalan dan permasalahan yang terjadi pada Rumah Sepatu Jambi Jambi, oleh karena itu peneliti ingin menerapkan *e-commerce* yang memiliki fitur :

1. Sistem dapat dipromosikan melalui iklan, facebook, instagram, dan iklan lainnya untuk menjangkau *customer* dengan menampilkan informasi-informasi mengenai produk yang ditawarkan secara detail dan lengkap serta informasi mengenai All You Can Buy Boutique Jambi
2. Sistem dirancang memudahkan pelanggan untuk memesan tanpa harus datang ke tempat dan juga tinggal mengkonfirmasi pembayaran setelah mentransfer melalui bank melalui *website* dan pihak All You Can Buy Boutique Jambi akan memberikan resi pengirim yang telah bekerja sama dengan kurir pengiriman seperti JNE, TIKI dan lainnya sehingga pelanggan dapat melacak pengiriman barang secara *online*.

*Use case diagram* yang dibuat untuk menggambarkan sistem yang baru. Dimana *use case diagram* memiliki 3 orang aktor yaitu pengunjung, member dan admin. Kedua aktor untuk melakukan kegiatannya masing-masing harus *login* terlebih dahulu. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 1 dan gambar 2

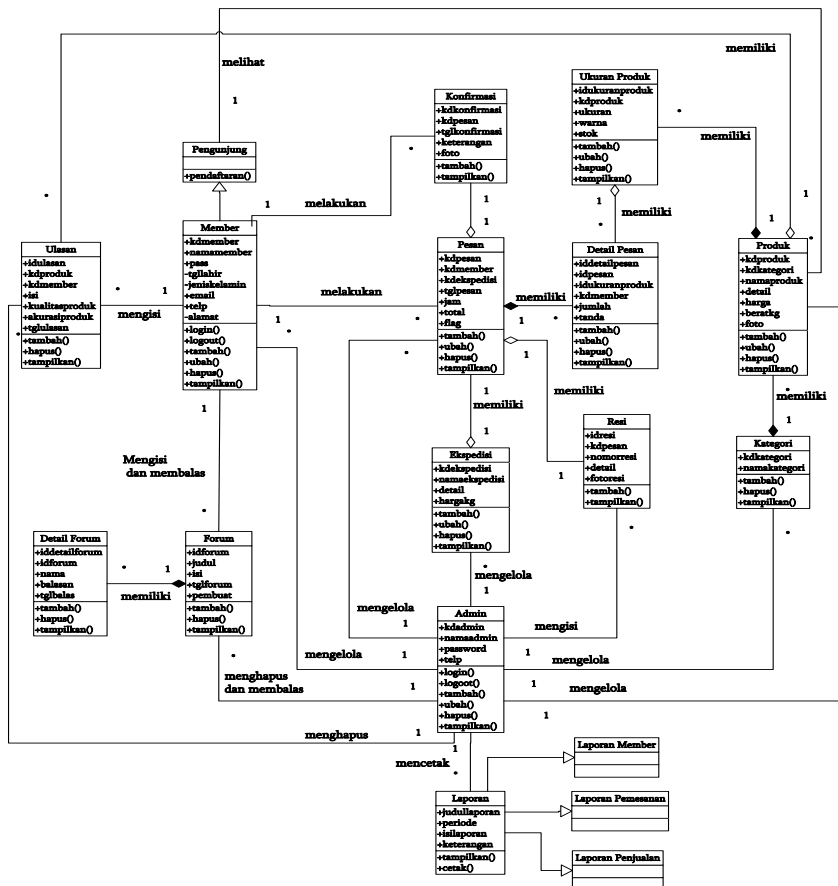


Gambar 1 Use Case Diagram Pengunjung dan Member



Gambar 2 Use Case Diagram Admin

Untuk analisis kebutuhan data, penulis membuat *class diagram* yang dapat menghubungkan antar kelas sehingga memudahkan penulis untuk merancang aplikasi yang dibuat Untuk lebih jelasnya *class diagram* dapat dilihat pada gambar 3.

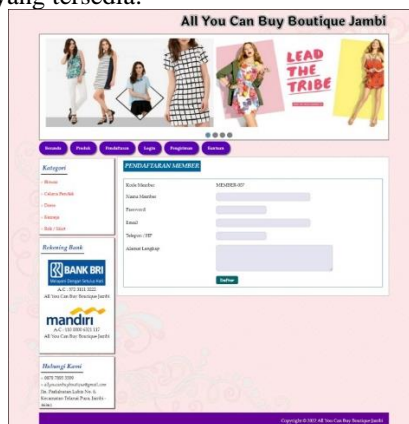


Gambar 3 Class Diagram

Implementasi program digunakan untuk menerapkan perancangan program yang dibuat sesuai dengan sistem yang telah dirancang. Adapun implementasi program untuk e-commerce pada All You Can Buy Boutique Jambi, dapat dijabarkan, yaitu :

1. Halaman Pendaftaran

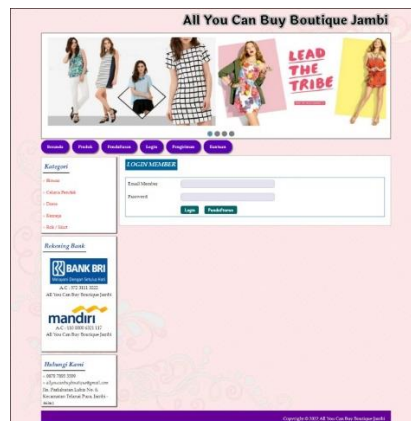
Halaman pendaftaran digunakan pengunjung untuk menjadi All You Can Buy Boutique Jambi dengan mengisi data-data di kolom yang tersedia.



Gambar 1 Halaman Pendaftaran

2. Halaman Login

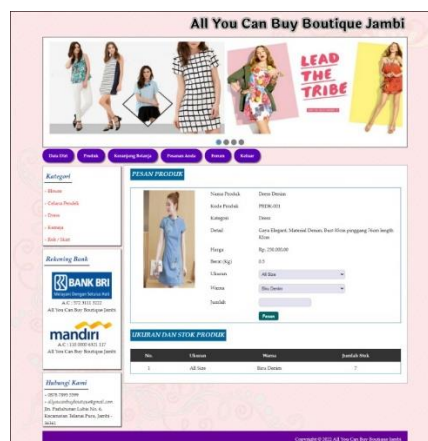
Halaman login menampilkan kolom yang digunakan member untuk masuk ke halaman beranda member dengan mengisi data dengan benar.



Gambar 2 Halaman Login

### 3. Halaman Pesan Produk

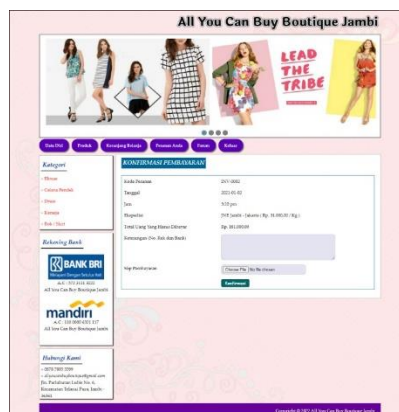
Halaman pesan produk menampilkan informasi detail dari produk yang telah dipilih untuk dipesan dengan mengisi data jumlah pesanan pada kolom yang tersedia.



Gambar 3 Halaman Pesan Produk

### 4. Halaman Konfirmasi

Halaman konfirmasi menampilkan kolom yang digunakan oleh member untuk memberitahukan pembayaran oleh member kepada admin dengan mengisi data pada kolom yang tersedia.

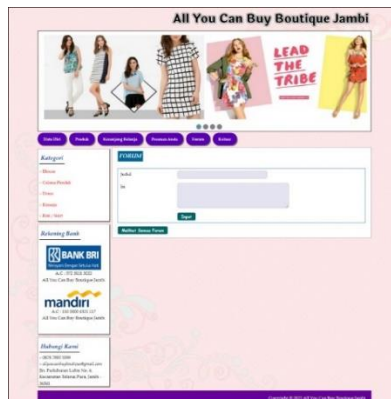


Gambar 4 Halaman Konfirmasi

### 5. Halaman Input Forum

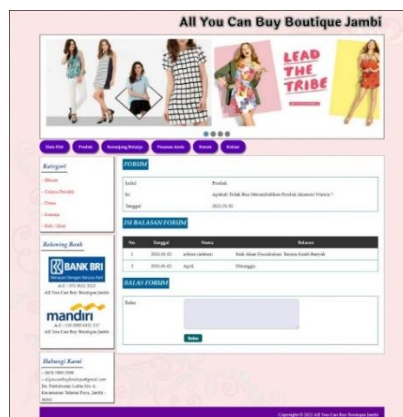
Halaman input forum menampilkan kolom yang digunakan oleh member untuk dapat berinteraksi secara langsung dengan admin All You Can Buy Boutique Jambi.





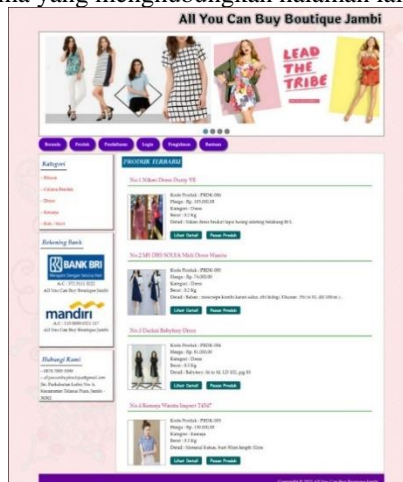
Gambar 5 Halaman Input Forum

6. Halaman Balas Forum  
Halaman balas forum menampilkan informasi mengenai forum yang akan dibahas dan juga terdapat kolom untuk membalas forum yang bersangkutan.



Gambar 6 Halaman Balas Forum

7. Halaman Beranda Pengunjung  
Halaman beranda pengunjung menampilkan informasi mengenai All You Can Buy Boutique Jambi dan terdapat menu-menu utama yang menghubungkan halaman lainnya.



Gambar 7 Halaman Beranda Pengunjung

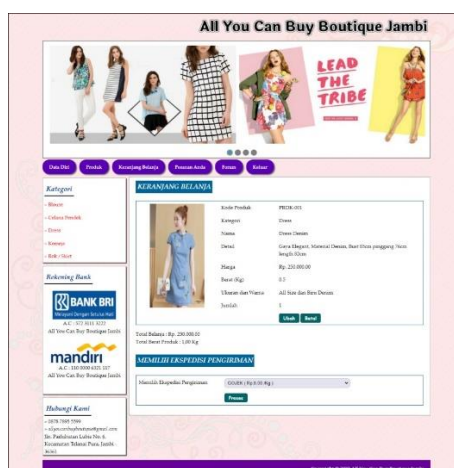
8. Halaman Bantuan  
Halaman bantuan menampilkan informasi secara lengkap untuk melakukan pemesanan secara *online* dengan terdapat langkah-langkah yang dapat diikuti oleh pengunjung ataupun member.



Gambar 8 Halaman Bantuan

## 9. Halaman Keranjang Belanja

Halaman keranjang belanja menampilkan informasi pesanan member yang terdapat *link* untuk mengubah ataupun menghapus pesanan tersebut dan member dapat memilih ekspedisi untuk pengiriman barang.



Gambar 9 Halaman Keranjang Belanja

## 4. KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapat dari hasil analisis sistem yang berjalan pada All You Can Buy Boutique Jambi untuk promosi dan penjualan masih menggunakan cara konvensional yaitu dengan menggunakan brosur, informasi dari mulut ke mulut, nota dan agenda sehingga menimbulkan permasalahan yang terjadi, yaitu untuk memesan produk pelanggan harus datang ke toko atau melalui telepon sehingga membutuhkan waktu dan biaya, pencarian produk kurang efisien dan membutuhkan waktu, jangkauan wilayah promosi yang kecil dan membutuhkan biaya yang besar

## REFERENCES

- [1] F. F. D. Imaniawan and U. M. Elsa, "Sistem Informasi Penjualan Sepatu Berbasis Web Pada Vegas Hyper Purwokerto," *IJSE - Indones. J. Softw. Eng.*, vol. 3, no. 2, pp. 82–91, 2017.
- [2] A. Setiyadi and R. A. Triyono, "Pembangunan Website E-commerce Dengan Sistem Informasi Transaksi Berbasis SMS Gateway pada Toko Aska," *Indones. J. Netw. Secur.*, vol. 3, no. 3, pp. 56–64, 2014.



- [3] S. H. N. Faqih, *Technopreneurship Membentuk Karakter Entrepreneur Muda yang Sukses*. Jakarta: Deepublish Publisher, 2016.
- [4] R. R. Rerung, *E-Commerce Menciptakan Daya Saing Melalui Teknologi Informasi*. Jakarta: CV. Budi Utama, 2018.
- [5] R. A. S and M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung, 2018.
- [6] S. Kosasi, "Perancangan Sistem E-Commerce Untuk Memperluas Pasar Produk Oleh-Oleh Khas Pontianak," *Snastia*, vol. 2015, no. Oktober, pp. 110–119, 2015.
- [7] R. Rejeki and A. Utomo, "Perancangan dan Pengaplikasian Sistem Penjualan pada 'Distro Smith' Berbasis E-Commerce," *None*, vol. 16, no. 2, p. 244800, 2011.
- [8] I. U. W. Rulia Puji Hastanti, Bambang Eka Purnama, "Sistem Penjualan Berbasis Web ( E-Commerce ) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan," *Biaglala Inform.*, vol. 3, no. 2, pp. 1–9, 2015.