

“ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PADA DISTRO SUCKSME STORE JAMBI”

*Saefudin*¹, *Kondar Siahaan*².

Program Studi Magister Sistem Informasi, Pasca Sarjana STIKOM Dinamika Bangsa, Jambi

E-mail: saefudinmild@gmail.com¹, kondarsn@yahoo.com²

Abstract

Sucksme Store Distro is a sales shop that is engaged in fashion styles such as various kinds of T-shirts, shirts, pants, shoes, backpacks, etc., on the Sucksme Store Store has supporters in marketing their merchandise, because currently distro customers can only be visited by the shop to make product purchases, as well as product promotion by word of mouth, as well as long distance from the store location. Then designed an E-Commerce Information System at Sucksme Store Jambi Distro with the aim to facilitate product marketing, increase sales and reduce expenditure costs. In this study using prototyping modeling, it is expected that the results of this study provide customers to make purchases, bookings and payment confirmation. As well as administrators can manage item data, member data, ordering data and product purchases. For the future analysis and design of e-Commerce systems can be developed such as being able to exchange messages between potential buyers and managers of Sucksme Store Jambi Distro.

Keywords: *Analysis, Designing, Information Systems, E-Commerce.*

Abstrak

Distro Sucksme Store merupakan sebuah toko penjualan yang bergerak dibidang *fashion style* seperti berbagai macam baju kaos, kemeja, celana, sepatu, tas ransel dan lain lain, pada Distro Sucksme Store memiliki kendala dalam memasarkan barang dagangannya, karna saat ini pelanggan distro hanya datang langsung mengunjungi ketoko untuk melakukan pembelian produk, serta promosi produk hanya dari mulut ke mulut, serta jarak rumahnya jauh dari lokasi toko. Maka dirancang sebuah Sistem Informasi E-Commerce Pada Distro Sucksme Store Jambi dengan tujuan untuk memudahkan pemasaran produk, meningkatkan pendapatan penjualan dan mengurangi biaya pengeluaran. Didalam penelitian ini menggunakan pemodelan *prototyping*, diharapkan hasil dari penelitian ini memudahkan pelanggan untuk melakukan pembelian, pemesanan serta konfirmasi pembayaran. Serta administrator bisa mengelola data barang, data member, data pemesanan maupun pembelian produk. Untuk kedepannya analisis dan perancangan sistem e-Commerce bisa dikembangkan seperti bisa bertukar pesan antara calon pembeli dengan pengelola Distro Sucksme Store Jambi.

Kata Kunci : *Analisis, Perancangan, Sistem Informasi, E-Commerce.*

© 2020 Jurnal Manajemen Sistem Informasi

1. Pendahuluan

Di era globalisasi ini, segala sesuatu yang menyangkut informasi tidak dapat lepas dari teknologi. Kebutuhan akan informasi yang cepat, tepat dan akurat sangat penting dalam era globalisasi sekarang ini sehingga memberi banyak kemudahan bagi manusia dalam melakukan pekerjaan sehari-hari. Adanya perdagangan global yang meluas saat ini, tidak cukup bagi wirausahawan hanya dengan mengandalkan iklan dan selebaran untuk memajukan bisnis yang dijalkannya. Setiap tahun semakin banyak wirausahawan baru yang berbisnis sehingga ini akan mengakibatkan persaingan. Akibat persaingan inilah banyak wirausahawan mengembangkan bisnisnya dengan beralih ke *E-Commerce*.

E-Commerce refers to the use of electronic means and technologies to conduct commerce (sale, purchase, transfer, of exchange or products, services, and/or information), including within business, business-to-business, and business-to-customer interactions. Delivery of product or service may occur over or outside of the internet (Amir Manzoor , 2010 : 10). Distro Sucksme Store merupakan sebuah toko penjualan yang

bergerak dibidang *fashion style* seperti berbagai macam baju kaos, kemeja, celana, sepatu, tas ransel dan lain lain, yang memiliki prospek cukup baik untuk maju dan berkembang. Saat ini distro sucksme Store memiliki kendala dalam memasarkan barang dagangannya, karna saat ini pelanggan distro hanya datang langsung mengunjungi ketoko untuk melakukan pembelian produk, serta promosi produk hanya dari mulut ke mulut, sehingga cara seperti ini harus di minimalisir agar mempermudah para pelanggan yang jarak rumahnya jauh dari lokasi toko. Dan diharapkan nantinya dengan adanya sistem informasi *E-commerce* pada distro sucksme Store ini, pelanggan yang tadinya tidak memiliki informasi produk yang lengkap dapat langsung melihat informasi detail produk dan dapat melakukan pemesanan pembelian melalui sistem *e-commerce* ini.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “*Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Pada Distro Sucksme Store Jambi*”

2. Landasan Teori dan Tinjauan Pustaka

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Sistem Informasi

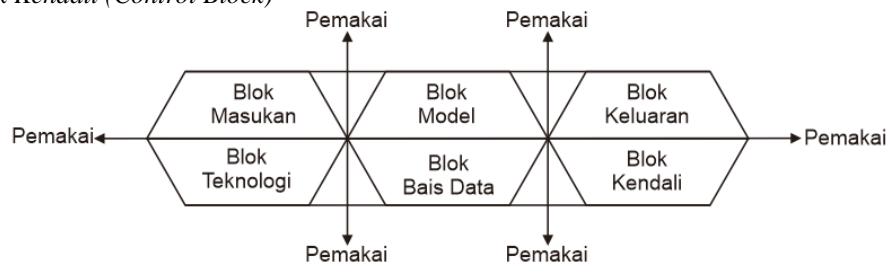
Menurut Aysiah Sulviani (2018 ; 14) Sistem informasi merupakan kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak komputer serta perangkat manusia yang akan mengelola data menggunakan perangkat keras memegang peranan yang penting dalam sistem informasi. Data yang akan dimasukkan dalam sebuah sistem informasi dapat berupa formulir - formulir, prosedur – prosedur dan bentuk data lainnya.

Sistem informasi adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. (Sutabri, 2012 ; 46)

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah kumpulan-kumpulan fungsi yang bekerja secara bersama-sama, baik manusia, teknologi informasi ataupun prosedur kerja dalam mengumpulkan, mengelola, memproses, menyimpan dan penyaluran informasi untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai.

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut blok bangunan (*building block*), setiap blok berinteraksi satu dengan yang lain membentuk suatu kesatuan untuk mencapai sasaran. Berikut blok-blok tersebut : (Sutabri, 2012 ; 47-48)

- a. Blok Masukan (*Input Block*)
- b. Blok Model (*Model Block*)
- c. Blok Keluaran (*Output Block*)
- d. Blok Teknologi (*Technology Block*)
- e. Blok Basis Data (*Database Block*)
- f. Blok Kendali (*Control Block*)



Gambar 2.1 Blok Sistem Informasi

2.1.2 Analisis Sistem

Analisa dilakukan untuk menciptakan hasil akhir/keluaran perangkat lunak yang efektif dan efisien. Melalui analisa sistem implementasi dirasa lebih mudah karena sudah memahami sistem secara sistematis, dan hasil akhirnya pun akan sesuai dengan harapan yang diinginkan.

Dalam buku Whitten dan Bentley (2007 ; 160) yang berjudul *Systems Analysis & Design Methods* menyatakan, *systems analysis a problem-solving technique that decomposes a system into its component parts for the purpose of studying how well those component parts work and interact to accomplish their purpose.*

Sementara itu Menurut Shelly dan Rosenblatt (2012 ; 7) Analisis sistem adalah “*a step-by-step process for developing high-quality information systems. An information system combines information technology, people, and data to support business requirements*”.

Mulyani Sri (2016 ; 38), analisis sistem merupakan suatu teknik penelitian terhadap sebuah sistem dengan menguraikan komponen-komponen pada sistem tersebut dengan tujuan untuk mempelajari komponen itu sendiri serta keterkaitannya dengan komponen lain yang membentuk sistem sehingga didapat sebuah keputusan atau kesimpulan mengenai sistem tersebut baik itu kelemahan ataupun kelebihan sistem.

2.1.3 Perancangan Sistem

Tahapan perancangan sistem bertujuan untuk memberikan gambaran rancangan secara lengkap, sebagai penuntun untuk tahap implementasi dalam pembuatan sistem karena tahapan ini lebih fokus pada bagaimana sistem dibangun untuk memenuhi kebutuhan pada tahap analisis.

Dennis dkk (2012 ; 14) mendefinisikan perancangan sistem sebagai berikut *The design phase decides how the system will operate in terms of the hardware, software, and network infrastructure that will be in place; the user interface, forms, and reports that will be used; and the specific programs, databases, and files that will be needed.*

Sedangkan Muharto (2016 ; 103) mendefinisikan perancangan sistem dalam bukunya yang berjudul Metode Penelitian Sistem Informasi, perancangan sistem adalah suatu fase dimana diperlukan suatu keahlian perancangan untuk elemen-elemen komputer yang akan menggunakan sistem yaitu pemilihan peralatan dan program komputer untuk sistem yang baru.

Whitten (Mujilan, 2013 ; 2) mengungkapkan filosofi dalam analisis dan perancangan sistem untuk memahami karakteristik dasar dalam kegiatan analisis dan perancangan sistem. Filosofi ini juga mengindikasikan lingkup perhatian dalam analisis sistem. Yaitu Analisis dan perancangan sistem bukan merupakan kegiatan mekanis.

- Penulis program mungkin sangat membutuhkan ketrampilan, namun pada analisis dan perancangan sistem juga sangat membutuhkan daya seni (art).
- Analisis dan perancangan sistem adalah bidang praktis.

Menurut Mujilan (2013; 10), Tujuan yang hendak dicapai dari tahap perancangan sistem mempunyai maksud atau tujuan utama, yaitu sebagai berikut:

- Untuk memenuhi kebutuhan pemakaian sistem (user)
- Untuk memberikan gambaran yang jelas dan menghasilkan rancangan bangun yang lengkap kepada pemrograman komputer dan ahli-ahli teknik lainnya yang terlibat dalam pengembangan atau pembuatan sistem.

2.1.4 Konsep E-Commerce

E-Commerce refers to the use of electronic means and technologies to conduct commerce (sale, purchase, transfer, of exchange or products, services, and/or information), including within business, business-to-business, and business-to-customer interactions. Delivery of product or service may occur over or outside of the internet (Amir Manzoor ; 2010 , 10)

Menurut Gupta, Hitesh (2011 ; 292) E-commerce dalam bentuknya yang paling sederhana dapat didefinisikan sebagai aplikasi komputer dan jaringan komputer untuk keperluan bisnis modern. atau dengan kata lain itu adalah metodologi bisnis modern yang menjawab kebutuhan organisasi, pedagang & konsumen, dengan kata lain untuk, mengurangi biaya, meningkatkan kualitas barang & jasa, meningkatkan kecepatan layanan & pengiriman, mencari dan mengambil informasi dalam dukungan pengambilan keputusan manusia dan perusahaan. datang.

2.1.5 Manfaat E-Commerce

Rose Rahmidani (2015, 346-347) menyebutkan ada beberapa manfaat yang didapat dari *e-commerce* :

- 1) Untuk Organisasi
 - a) Memperluas *market place* hingga ke pasar nasional dan internasional.
 - b) Menurunkan biaya pembuatan, pemrosesan, pendistribusian, penyimpanan dan pencarian informasi yang menggunakan kertas.
 - c) Memungkinkan pengurangan *inventory* dan *overhead* dengan menyederhanakan *supply chain* dan management tipe “*pull*”.
 - d) Mengurangi waktu antara *outlay* modal dan penerimaan produk dan jasa.
 - e) Mendukung upaya-upaya *business process reengineering*.
- 2) Untuk Pelanggan (Konsumen)
 - a) Memungkinkan pelanggan untuk berbelanja atau melakukan transaksi lain selama 24 jam sehari sepanjang tahun dari hampir setiap lokasi dengan menggunakan fasilitas Wi-Fi.

- b) Memberikan lebih banyak pilihan kepada pelanggan.
 - c) Pengiriman menjadi sangat cepat.
 - d) Pelanggan bisa menerima informasi yang relevan secara detail dalam hitungan detik, bukan lagi hari atau minggu.
 - e) Memberi tempat bagi para pelanggan lain di electronic community dan bertukar pikiran serta pengalaman.
 - f) Memudahkan persaingan yang ada pada akhirnya akan menghasilkan diskon secara substansial.
- 3) Untuk Masyarakat
- a) Memungkinkan orang untuk bekerja di dalam rumah dan tidak harus keluar rumah untuk berbelanja. Ini berakibat menurunkan arus kepadatan lalu lintas di jalan serta mengurangi polusi udara.
 - b) Memungkinkan sejumlah barang dagangan dijual dengan harga lebih rendah.
 - c) Memungkinkan orang di negara-negara dunia ketiga dan wilayah pedesaan untuk menikmati aneka produk dan jasa yang akan susah mereka dapatkan tanpa *e-commerce*.

Manfaat yang dirasakan perusahaan khususnya untuk kepentingan pelanggan memperlihatkan bahwa *e-commerce* dapat memberikan manfaat :

1. Mendapatkan pelanggan baru. Studi yang menyebutkan bahwa manfaat penggunaan *e-commerce* dalam bisnis adalah mendapatkan pelanggan baru dikemukakan oleh Hamill dan Gregory, 1997 dan Swatman, 1999 serta Hoffman dan Novak, 2000. Digunakannya *e-commerce* memungkinkan perusahaan tersebut mendapatkan pelanggan baru baik itu yang berasal dari pasar domestik maupun pasar luar negeri.
2. Menarik konsumen untuk tetap bertahan. Studi yang dilakukan oleh Daniel & Storey, 1997 di industri perbankan menemukan bahwa dengan adanya layanan e-banking membuat nasabah tidak berpindah ke bank lain. Selain itu bank juga akan mendapatkan pelanggan baru yang berasal dari bank-bank yang bertahan dengan teknologi lama.
3. Meningkatkan mutu layanan. Dengan adanya *e-commerce* memungkinkan perusahaan dapat meningkatkan layanan dengan melakukan interaksi yang lebih personal sehingga dapat memberikan informasinya sesuai dengan apa yang diinginkan oleh konsumen. Studi yang menyebutkan bahwa penggunaan e-commerce dapat bermanfaat untuk meningkatkan mutu layanan ini dikemukakan oleh Gosh, 1998 4. Melayani konsumen tanpa batas waktu. Studi yang dilakukan oleh Daniel & Storey, 1997 menemukan bahwa adanya pelanggan dapat melakukan transaksi dan memanfaatkan layanan suatu perusahaan tanpa harus terikat dengan waktu tutup ataupun buka dari suatu perusahaan tersebut.

2.1.6 Keuntungan dan Kerugian *E-Commerce* Bagi Pembeli dan Penjual

Menurut Rahmidani (2015, 348-349) terinci, identifikasi terhadap keuntungan dan kerugian e-commerce bagi pembeli disajikan pada table 2.1 dan tabel 2.2 berikut :

Tabel 2.1 Keuntungan dan Kerugian E-commerce Bagi Pembeli

Keuntungan	Kerugian
Lebih cepat/nyaman dalam pembelian.	Masalah keamanan.
Pilihan produk/layanan terus ditingkatkan.	Pembeli tidak semuanya mempergunakan teknologi yang sama.
Memiliki akses yang lebih banyak terhadap informasi.	Masalah hukum/aspek legal.
Dapat memperbaiki harga (pasar yang lebih kompetitif).	Bukan pengalaman belanja di dunia nyata.
Dapat melakukan umpan balik terhadap supplier, vendor dan biro iklan.	Tidak semua orang memiliki akses terhadap internet.
Metode pembelian yang lebih mudah/cepat.	Kemungkinan informasi yang melimpah.
Meningkatkan tingkat ketersediaan pelayanan konsumen.	Konsumen takut terhadap penjual yang belum diketahui/dikenal
Meningkatkan kepercayaan.	Akses bukan hal yang mudah bagi pemula.

Tabel 2.2 Keuntungan dan Kerugian E-commerce Bagi Penjual

NO	Keuntungan	Kerugian
1	Manajemen informasi/komunikasi yang lebih baik.	Organisasi/manajer butuh untuk meningkatkan pengetahuannya mengenai teknologi informasi
2	Peningkatan level layanan dapat tersedia.	Permasalahan dengan pengembangan web yang jelek
3	Kemampuan untuk menyediakan layanan konsumen yang lebih baik.	Masalah hukum/aspek legal.
4	Meningkatkan daya saing.	Informasi yang dikirim oleh supplier dapat diganggu oleh hacker.
5	Mengurangi biaya/meningkatkan pendapatan.	Merek dagang/kepercayaan menjadi hal yang utama.
6	Mengurangi siklus waktu.	Kompetisi yang ketat bagi supplier/vendor.
7	Sedikit hambatan dalam penerapan metode penjualan.	Biaya implementasi/advertensi dapat menjadi tinggi.
8	Semua perusahaan dapat berkompetisi pada level yang sama.	Tidak cukup metode untuk pembayaran.
9	Memperbaiki dukungan distributor. 10. Kemampuan untuk membangun investasi infrastruktur informasi.	Harus memiliki konsumen yang loyal.
10	Dapat memperbaiki manajemen logistik.	Pengguna dikenai biaya transaksi.
11	Dapat memperbaiki image perusahaan.	Bahasa, zona waktu, dan perbedaan mata uang
12	Cara yang lebih murah untuk mencari partner bisnis.	Permasalahan perlindungan hak cipta.
13	Lebih banyak tersedia informasi elektronik.	Gangguan pada rantai pasokan.
14	Dapat memperbaiki akses informasi mengenai transaksi yang terjadi.	Kemudahan pembeli untuk berganti supplier/vendor.
15	Cara langsung yang banyak untuk pembelian.	Populasi web mungkin tidak mewakili populasi target.
16	Kemampuan untuk melewati hambatan global dalam marketing.	Tidak ada estándar internet bagi perusahaan web hosting.
17	Memperoleh pengetahuan melalui diskusi di internet.	Butuh restrukturisasi proses bisnis.
18	Biaya stock dan produksi dapat dipotong melalui penawaran yang kompetitif.	Sulit untuk mengatasi keputusan pembelian yang licik.
19	Kemampuan untuk mengidentifikasi pasar produk baru.	Kesulitan untuk mengetahui pembeli yang sedang mencari.
20	Mendukung hubungan melalui berbagi informasi secara real-time.	Keharusan untuk merubah organisasi.
21	Akselerasi terhadap proses bisnis	Penjualan melalui internet terbatas pada orang ketika mulai mempergunakan internet untuk pembelian.
22	Mudah dalam memperbarui katalog online.	Hambatan oleh jangkauan jaringan komputer.
23	Meningkatkan efisiensi transaksi	

2.1.7 Jenis-Jenis Transaksi *E-commerce*

Menurut Candra Ahmadi dan Dadang Hermawan (2013:35) dalam bukunya, jenis-jenis transaksi *E-Commerce*, yaitu:

1. *Collaborative Commerce (c-commerce)*

2. *Business to Business (B2B)*
3. *Business to Consumer (B2C)*
4. *Consumer to Business (C2B)*
5. *Consumer to Consumer (C2C)*

2.1.8 Permodelan Sistem

Pemodelan sistem merupakan cara untuk memudahkan dalam melakukan perancangan perangkat lunak. Dimana tujuan dari pemodelan ini adalah untuk memahami perilaku sistem yang akan dirancang dengan lebih mendetail dan menggambarkan sistem secara lengkap dan sederhana sehingga dapat digunakan untuk menjelaskan jalannya sistem. Berikut beberapa alat bantu (tools) yang digunakan dalam membantu menganalisis dan merancang sistem *E-Commerce* adalah.

2.1.8.1 Use Case Diagram

Use Case diagram adalah model fungsional sebuah sistem yang menggunakan *actor* dan *use case*. *Use Case* adalah layanan (*services*) atau fungsi-fungsi yang disediakan oleh sistem untuk pengguna-penggunanya. Henderi (2016;8).

2.1.8.2 Class Diagram

Menurut Henderi (2010;10), *class diagram* adalah diagram yang menunjukkan class-class yang ada dari sebuah sistem dan hubungannya secara logika. *Class diagram* merupakan tulang punggung atau kekuatan dasar dari hampir setiap metode berorientasi objek termasuk UML.

2.1.8.3 Activity Diagram

Menurut Henderi (2010;53), *activity diagram* adalah diagram yang menggambarkan sifat dinamis secara alamiah sebuah sistem dalam bentuk model aliran dan kontrol dari aktivitas ke aktivitas lainnya.

Untuk dapat membangun *activity diagram* yang baik, berikut proses yang unggul untuk membangun *activity diagram*:

1. Tambahkan poin awal dan akhir pada sebuah *use case*.
2. Tambahkan sebuah kegiatan untuk tiap langkah utama pada *use case* (atau tiap langkah utama setiap pelaku yang menginisialisasi).
3. Tambahkan transisi dari setiap kegiatan ke kegiatan lain, poin keputusan, atau poin akhir.
4. Tambahkan bar sinkronisasi di mana kegiatan dilakukan secara paralel (Henderi, 2010 ; 53).

2.1.8.4 Database

Whitten dan Bentley (2007 ; 518) dalam bukunya *Systems Analysis & Design Methods* menjelaskan *database a collection of interrelated files. The key word is interrelated. a database is not merely a collections of files. The records in each file must allow for relationships (thinks of them as "pointers") to the records in other files.*

Connolly dan Begg (2005 ; 15) dalam bukunya *Database Systems A Practical Approach To Design, Implementation, and Management Fourth Edition* menjelaskan *The database is a single, possibly large repository of data that can be used simultaneously by many departments and users. a database is also defined as a self-describing collection of integrated records. The description of the data is known as the system catalog (or data dictionary or metadata – the 'data about data'). It is the self-describing nature of a database that provides program–data.*

Jadi dapat ditarik sebuah kesimpulan basis data atau database merupakan kumpulan data yang disimpan secara sistematis di dalam komputer yang dapat diolah atau dimanipulasi menggunakan perangkat lunak (program aplikasi) untuk menghasilkan informasi.

2.1.8.5 Prototype

Pada tahap ini penulis akan merancang usulan sistem yang baru, penulis menggunakan metode perancangan sistem dengan model *Prototype*. *Prototype* desain antarmuka merupakan contoh atau simulasi dari layar komputer, formulir atau laporan. *Prototype* merupakan persiapan dari masing-masing antarmuka untuk ditunjukkan kepada pengguna dan programmer bagaimana suatu sistem ditampilkan. (Dennis dkk, 2012 ; 329-330).

Pendekatan yang umumnya digunakan adalah sebagai berikut :

- a. *Storyboard*, pendekatan termudah dimana *prototype* digambarkan diatas kertas. *Storyboard* menunjukkan seperti apa layarnya akan terlihat, bagaimana pergerakannya dari satu layar ke layar lainnya, yang digambarkan menggunakan tangan.

- b. *HTML Prototype*, dibangun menggunakan web page menggunakan HTML. Desainer menggunakan HTML untuk membuat berbagai halaman web yang menunjukkan bagian-bagian penting dari sistem. *User* dapat berinteraksi dengan mengklik tombol dan menginputkan data (walaupun data tidak bisa diproses karena belum ada sistem yang dibangun).
- c. *Language prototype*, merupakan jenis *prototype* yang dikembangkan menggunakan bahasa atau perangkat yang akan digunakan untuk membangun sistem menyeluruh. *Language prototype* dirancang dengan cara yang sama dengan *HTML prototyping*.

2.2 Tinjauan Pustaka

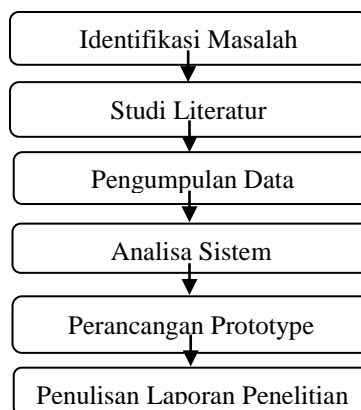
Dari penelitian yang penulis lakukan didalam pembuatan tesis, penulis melakukan perbandingan dengan tesis ataupun jurnal yang pernah dibuat penulis lainnya yang mengangkat masalah terkait sistem informasi *e-commerce* yang meliputi.

1. Penulis juga melakukan penelitian dari tesis dengan judul **“Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online (E-Commerce) pada CV Selaras Batik Menggunakan Analisis Deskriptif”**.
2. Penulis juga melakukan penelitian dari Jurnal ilmiah orasi bisnis – ISSN: 2085-1375 Edisi ke VI, November 2011 dengan judul **“Pemanfaatan E-Commerce dalam dunia bisnis”**.
3. Penulis juga melakukan penelitian dari Jurnal – ISSN: 1973-3960 SNASTIA 2015 dengan judul **“Perancangan Sistem E-Commerce Untuk Memperluas Pasar Produk Oleh-Oleh Khas Pontianak”**.
4. Penulis juga melakukan penelitian dari Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi – Volume 4 No 4 - 2012 - ijns.org dengan judul **“Pembangunan Sistem Penjualan Online Pada Toko Indah Jaya Furniture Surakarta**.
5. Penulis juga melakukan penelitian dari Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi – Volume 3 No 1 - 2011 - ijns.org dengan judul **“Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Untuk Usaha Fashion Studi Kasus Omah Mode Kudus”**.

3. Metodologi Penelitian

3.1 Alur Penelitian

Untuk menghasilkan penelitian yang baik dan sesuai dengan sasaran penelitian, maka dibuat sebuah alur penelitian yang sesuai dengan judul penelitian dan berisi langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian. Berikut ini merupakan langkah penelitian yang penulis gambarkan melalui alur penelitian, yaitu :



Gambar 3.1 Alur Penelitian

3.2 Bahan Penelitian

Bahan penelitian yang dibutuhkan dalam analisa dan perancangan sistem *E-Commerce* pada Distro Sucksme Store Jambi yaitu :

1. Menyusun pedoman wawancara.
2. Peneliti kemudian mendatangi distro Sucksme Store Jambi dengan membawa pedoman wawancara yang telah tersusun dan mewancarai lima responden yang memiliki pengalaman fenomena terkait sistem *E-Commerce*.
3. Dokumentasi adalah suatu metode pengumpulan data yang digunakan untuk menelusuri data-data yang berada di distro Sucksme Store Jambi.

3.3 Alat penelitian

Alat penelitian merupakan alat yang digunakan dalam melakukan penelitian. dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa alat yaitu:

1. Perangkat Lunak (*Software*) yang digunakan adalah Microsoft Office serta perangkat lunak kebutuhan lainnya.
2. Perangkat Keras (*Hardware*)
 - a. Laptop HP @ Core i5
 - b. RAM 4 Gb , HDD 500GB
 - c. Dan beberapa perangkat keras pendukung lainnya.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Gambaran Umum Distro Sucksme Store Jambi

Distro Sucksme Store merupakan toko yang menjual berbagai macam produk fashion seperti kaos, kemeja, celana, sepatu, dan aksesoris lainnya. Distro ini bertempat di Jl. Sunan Giri No.62, Simpang III Sipin, Kec. Kota Baru, Kota Jambi.

Distro Sucksme Store ini selalu berusaha meningkatkan penjualan dengan cara memberikan pelayanan yang terbaik dengan harga yang terjangkau, sehingga Distro Sucksme Store dapat meningkatkan usahanya dikarenakan distro tersebut masih tergolong kecil dibandingkan dengan distro sejenis. Namun berkat usaha pemilik yang selalu berfikir inovatif, usaha tersebut cukup maju sehingga dapat bertahan dan bersaing dengan usaha yang bergerak di bidang yang sama. Namun pelanggan yang ada terbatas di wilayah sekitar distro.

4.2 Analisis Sistem Yang Berjalan

Distro Sucksme Store berada di daerah Kota Jambi yang bergerak dalam penjualan berbagai macam barang *fashion*. *Distro Sucksme Store* dalam kegiatan promosi dan penjualan masih menggunakan cara konvensional, yaitu :

- A. Dalam Promosi
Promosi melalui mulut ke mulut atau cerita dari satu orang ke orang lain, menggunakan spanduk/banner di toko, serta akun sosial media.
- B. Dalam Penjualan
Proses penjualan di Distro Sucksme Store saat ini yaitu:
 - i. Setiap pelanggan Distro Sucksme Store yang ingin membeli atau memesan barang dapat mendatangi langsung ke toko.
 - ii. Masih membuat nota penjualan secara manual bila terjadi penjualan ke pelanggan dan setiap penjualan dilakukan secara tunai maupun transfer.

Dari proses analisis penjualan tersebut, ditemukan beberapa kelemahan atau kekurangan dalam sistem penjualan pada *Distro Sucksme Store* yaitu :

- a. Cakupan wilayah promosi yang masih kecil.
- b. Sulitnya meningkatkan penjualan dalam jumlah yang besar karena banyak nya pesaing dari distro lain.
- c. Kurangnya sarana pemberian informasi mengenai produk secara detail sehingga sulit untuk memesan via telepon dan pelanggan pun harus datang ke toko untuk melakukan pemesanan.

4.3 Usulan Sistem yang Baru

Dengan menerapkan sistem *e-commerce* pada *Distro Sucksme Store* memiliki keuntungan seperti :

- a. Dapat melakukan promosi dengan biaya kecil dan dapat memperluas pemasaran produk yang mencakupi seluruh Indonesia.
- b. Dapat meningkatkan penjualan dalam jumlah besar dikarenakan pelanggan dapat memesan produk sesuai dengan keinginan mereka yang mencakupi seluruh Indonesia.
- c. Produk yang ditawarkan jelas sehingga tidak terjadi kesalahan dalam penyampaian informasi mengenai produk – produk yang ditawarkan.

4.4 Analisis Kebutuhan Fungsional Sistem

4.4.1 Kebutuhan Fungsional Sistem

Fungsional sistem menggambarkan proses atau aktivitas layanan yang diberikan oleh sistem berdasarkan prosedur atau fungsi yang harus dikerjakan oleh sistem untuk melayani kebutuhan pengguna (*user*). Pada penelitian ini memiliki fungsi utama yang harus di lakukan oleh sistem yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

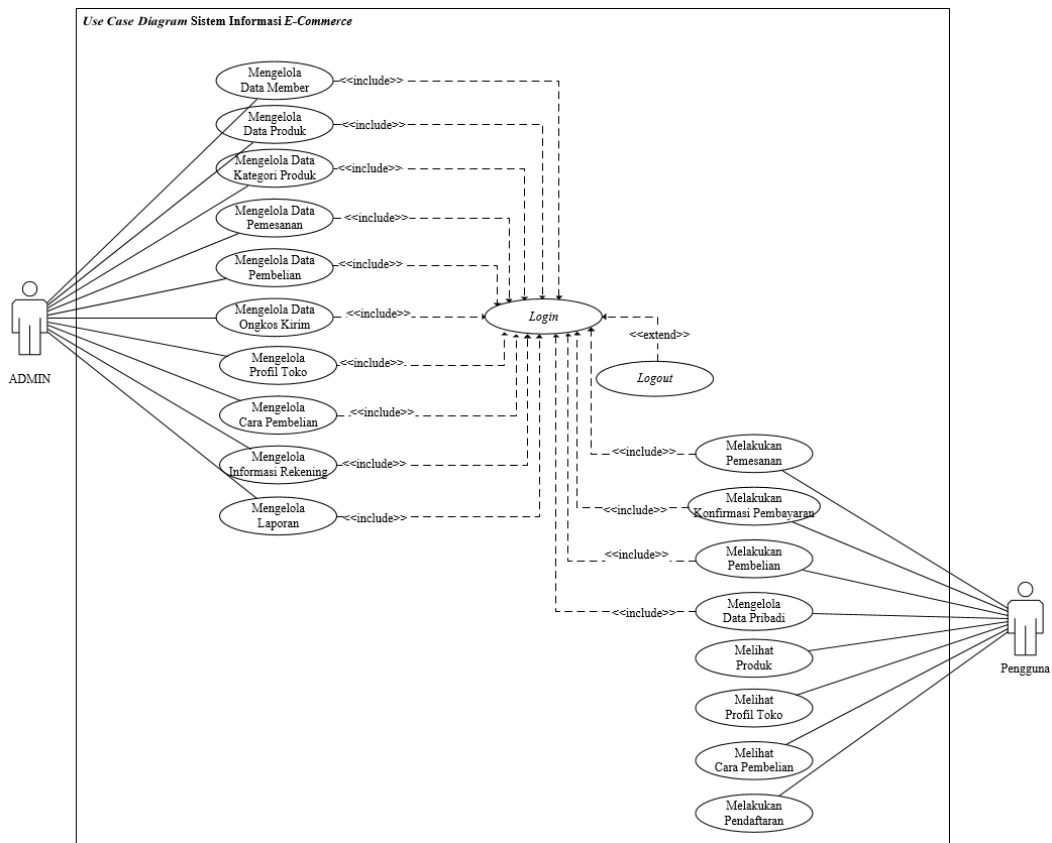
4.4.2 Kebutuhan Non Fungsional Sistem

Kebutuhan non fungsional sistem dapat menjadi lebih kritis dari fungsional sistem, dimana jika tidak terpenuhi maka sistem tidak dapat digunakan. Berdasarkan kebutuhan fungsional sistem yang telah dijelaskan sebelumnya, maka diharapkan sistem yang dirancang mampu memiliki hal-hal tersebut. Berikut adalah kebutuhan non fungsional Sistem Informasi *E-Commerce* Pada *Distro Sucksme Store* Jambi:

1. *Usability*
 - a. Mudah digunakan
 - b. Informasi selalu *update*
2. *Security*
 - a. Pemesanan, pembelian produk, hanya bisa diakses jika melakukan *login*.

4.5 Perancangan Use Case Diagram

Pada gambar 4.1 merupakan rancangan *Use Case* diagram dari Sistem Informasi *E-Commerce* Pada *Distro Sucksme Store* Jambi. Dimana didalam *use case diagram* dibawah memiliki 2 (dua) aktor yaitu administrator serta pengguna, administrator memiliki 13 (tiga belas) fungsi sedangkan pengguna memiliki 10 (sepuluh), berikut *use case* diagramnya :



Gambar 4.1 Use Case Diagram

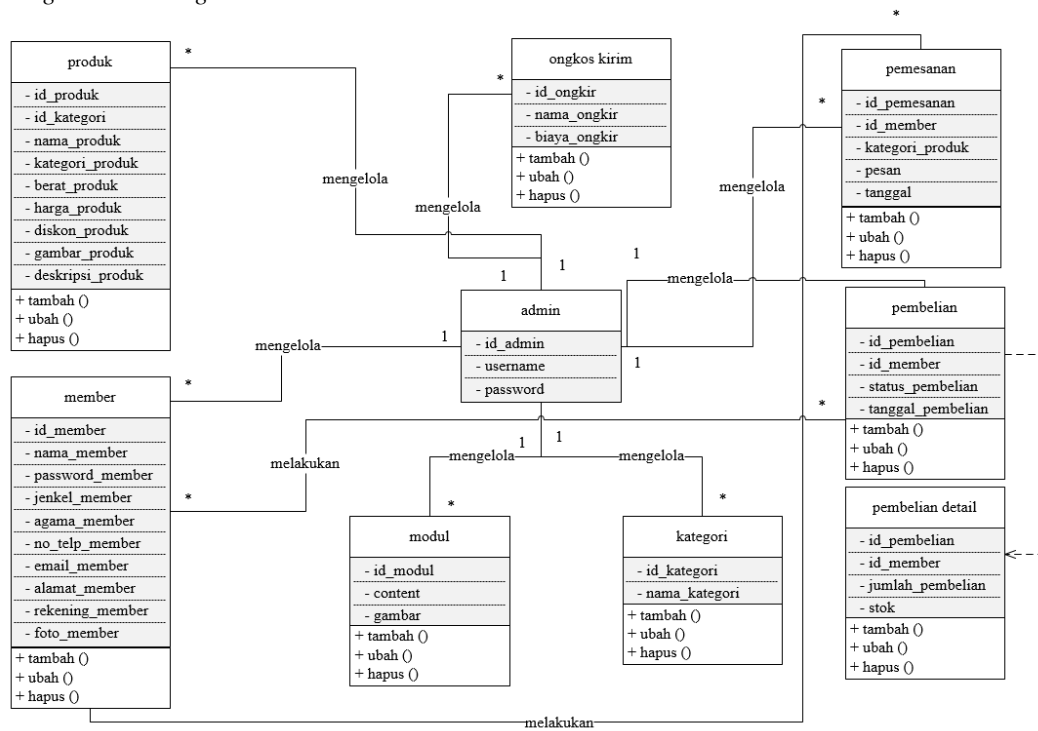
Berikut definisi use case dari Sistem Informasi E-Commerce Pada Distro Sucksme Store Jambi tabel.

Tabel 4.2 Definisi Use Case

No	Id Use Case	Use Case	Deskripsi
1	UC_01	Login	Dilakukan oleh aktor untuk masuk ke dalam Sistem Informasi E-Commerce Pada Distro Sucksme Store Jambi
2	UC_02	Mengelola Data Member	Dilakukan oleh admin untuk menambah, merubah dan menghapus data member.
3	UC_03	Mengelola Data Produk	Dilakukan oleh admin untuk menambah, merubah dan menghapus data produk.
4	UC_04	Mengelola Data Kategori Produk	Dilakukan oleh admin untuk menambah, merubah dan menghapus data kategori produk.
5	UC_05	Mengelola Data Pemesanan	Dilakukan oleh admin untuk merubah dan menghapus data pemesanan.
6	UC_06	Mengelola Data Pembelian	Dilakukan Oleh Admin Untuk Merubah Data pembelian.
7	UC_07	Mengelola Data Ongkos Kirim	Dilakukan oleh admin untuk menambah, merubah dan menghapus data ongkos kirim.
8	UC_08	Mengelola Profil Toko	Dilakukan oleh admin untuk merubah data profil toko.
9	UC_09	Mengelola Cara Pembelian	Dilakukan oleh admin untuk merubah data cara pembelian.
10	UC_10	Mengelola Informasi Rekening	Dilakukan oleh admin untuk merubah data informasi rekening.
11	UC_11	Mengelola Laporan	Dilakukan oleh admin untuk untuk melihat laporan yang diinginkan
12	UC_12	Melihat Produk	Dilakukan oleh pengguna untuk melihat produk dari Distro Sucksme Store Jambi

No	Id Use Case	Use Case	Deskripsi
13	UC_13	Melihat <i>Profil</i> Toko	Dilakukan oleh pengguna untuk melihat <i>profil</i> toko dari <i>Distro Sucksme Store Jambi</i>
14	UC_14	Melihat Cara Pembelian	Dilakukan oleh pengguna untuk melihat cara pembelian dari <i>Distro Sucksme Store Jambi</i>
15	UC_15	Melakukan Pendaftaran	Dilakukan oleh pengguna untuk melakukan pendaftaran dari Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> Pada <i>Distro Sucksme Store Jambi</i>
16	UC_16	Melakukan Pemesanan	Dilakukan oleh pengguna untuk melakukan pemesanan dari Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> Pada <i>Distro Sucksme Store Jambi</i>
17	UC_17	Melakukan Konfirmasi Pembayaran	Dilakukan oleh pengguna untuk melakukan konfirmasi pembayaran dari Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> Pada <i>Distro Sucksme Store Jambi</i>
18	UC_18	Melakukan Pembelian Barang	Dilakukan oleh pengguna untuk melakukan pembelian barang dari Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> Pada <i>Distro Sucksme Store Jambi</i>
19	UC_29	Mengelola Data Pribadi	Dilakukan oleh pengguna untuk melakukan pengolahan data pribadi dari Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> Pada <i>Distro Sucksme Store Jambi</i>
20	UC_20	<i>Logout</i>	Dilakukan oleh aktor untuk keluar ke dalam Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> Pada <i>Distro Sucksme Store Jambi</i>

4.6 Perancangan Class Diagram



Gambar 4.32 Class Diagram

5. Kesimpulan

5.1 Simpulan

Berdasarkan Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi *E-Commerce* Pada Distro *Sucksme Store* Jambi, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Distro *Sucksme Store* Jambi dalam proses barang dagangannya, karna saat ini pelanggan distro hanya datang langsung mengunjungi ketoko untuk melakukan pembelian produk, serta promosi produk hanya dari mulut ke mulut, sehingga cara seperti ini harus di minimalisir agar mempermudah para pelanggan yang jarak rumahnya jauh dari lokasi toko.
2. Penelitian ini menghasilkan solusi dari permasalahan yang ada Distro *Sucksme Store* Jambi, yaitu berupa rancangan sistem informasi *e-commerce* berbasis *website* dimana pelanggan bisa melakukan pembelian, pemesanan serta konfirmasi pembayaran. Serta administrator bisa mengelola data barang, data memebr, data pemesanan maupun pembelian produk.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut :

1. *Prototype* sistem Sistem Informasi *E-Commerce* pada distro *Sucksme Store* Jambi ini perlu dikembangkan, sehingga benar-benar bisa di *implementasikan* pada Distro *Sucksme Store* Jambi.
2. Pengembangan *prototype* Sistem Informasi *E-Commerce* Pada Distro *Sucksme Store* Jambi hanya pada pengolahan barang, member, pemesanan dan penjualan belum bisa melakukan pelacakan barang serta fitltur bertukar pesan antara calon pembeli dengan penjual.
3. Bagi mahasiswa dan pembaca yang membaca tesis ini, agar dapat menjadikan tesis ini sebagai pedoman untuk membuat laporan karya ilmiahnya dan atau mengembangkan menjadi lebih sempurna lagi, khususnya yang berkaitan dengan tesis ini.

6. Daftar Rujukan

- [1] Arip Irianto dan Tri Irianto Tjendrowasono. 2012. *Pembangunan Sistem Penjualan Online Pada Toko Indah Jaya Furniture Surakarta*. Surakarta : Universitas Surakarta
- [2] Dennis, Alan, Wixom, Barbara Haley, dan Roth, Roberta M. 2012. *System Analysis And Design Fifth Edition*. New Jersey : Person Education Inc.
- [3] Gupta Hitesh. 2011. *Management Information System An Insight*. International Book House Pvt. Ltd : India

-
- [4] Hasan Syahril. 2016. *Metode Penelitian Sistem Informasi*. Yogyakarta : Cv. Budi Utama.
- [5] Henderi. 2010. Object Oriented Modelling With Unified Modeling Language (UML). STMIK Raharja : Tangerang.
- [6] Himawan, Saefullah Asep & Santoso, Sugeng. 2014. *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online (E-Commerce) pada CV Selaras Batik Menggunakan Analisis Deskriptif*. STMIK Raharja, Tangerang : Scientific Journal of Informatics, Vol. 1, No. 1, Mei 2014 ISSN 2407-7658
- [7] Irmawati Dewi. 2011. *Pemanfaatan E-Commerce Dalam Dunia Bisnis*. Politeknik Negeri Sriwijaya : Jurnal Ilmiah Orasi Bisnis – ISSN: 2085-1375 Edisi Ke-VI, November 2011
- [8] Kosasi Sandy. 2015. *Perancangan Sistem E-Commerce Untuk Memperluas Pasar Produk Oleh-Oleh Khas Pontianak*. Pontianak : STMIK Ponntianak ISSN 1979-3960
- [9] Manzoor Amir. 2010. *E-Commerce An Introduction*. Lap. Lambert Academic Publishing GmbH & Co. KG : Germany
- [10] Mujilan, Agustinus. 2013. *Analisis dan Perancangan Sistem Prespektif Kompetensi Akutansi Edisi 1*. Madiun : Universitas Widya Mandala.
- [11] Mulyani Sri. 2016. *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Bandung : Abdi Sistematika.
- [12] Rahmidani Rose. 2015. *Penggunaan E-Commerce Dalam Bisnis Sebagai Sumber Keunggulan Bersaing Perusahaan*. Padang : Seminar Nasional Ekonomi Manajemen Dan Akuntansi (SNEMA) Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.
- [13] Shelly Gary B dan Rosenblatt Harry J. 2012. *System Analysis and Design, Nith Edition*. Boston : Course Technology.
- [14] Sri Haryanti dan Tri Irianto. 2011. *Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Untuk Usaha Fashion Studi Kasus Omah Mode Kudus*. Surakarta : Universitas Surakarta
- [15] Sulviani, Aysiah. 2018. *Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Barang Elektronik berbasis Website Pada Ud. Central Elektronik*. Surabaya : Institut Bsisnis dan Infomatika Stikom Surabaya.
- [16] Sutabri. 2012. *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta : Cv. Andi Offset
- [17] Thomas Connolly and Carolyn Begg. 2015. *Databse Systems A Practical Approach To Design, Implementation, and Management Fourth Edition*. America : British Library Cataloguing-in-Publication Data
- [18] Whitten, Jeffrey L dan Bentley, Lonnie D. 2007. *Systems Analysis and Design Methods*. New York : McGraw-Hill