

Sistem Informasi Penjualan Online Pada Toko Gandaria Jambi

Veronica¹, Herry Mulyono²

*Pascasarjana, Magister Sistem Informasi, Universitas Dinamika Bangsa, Jambi
Jl. Jend. Sudirman Thehok-Jambi Telp: 0741-35096 Fax : 35093
Email: veronicaveronica800@gmail.com¹, herrymulyono@unama.ac.id²*

Abstract

Gandaria Jambi shop is a shop engaged in the sale of plastic and cake ingredients, in this Gandaria Jambi shop the obstacles experienced are a decrease in sales turnover due to a conventional sales system, customers have to come directly to the store to purchase products and promote products only by word of mouth. Then an Online Sales Information System was designed at the Gandaria Jambi Store with the aim of helping increase sales at the Gandaria Jambi Store and making it easier to market products. In this study using prototype modeling and it is hoped that the results of the research will make it easier for customers to make purchases, order and confirm payments and for the store to have an online sales plan that can assist in sales transactions to be more effective in doing business. In the future, the analysis and design of this online sales information system can be developed such as the feature of submitting and returning goods from shoppers at Gandaria Jambi Shop

Keywords: Analysis, Designing, Information Systems, Online Sales

Abstrak

Toko Gandaria Jambi merupakan sebuah toko yang bergerak dibidang penjualan plastik dan bahan-bahan kue, dalam Toko Gandaria Jambi ini kendala yang dialami yaitu penurunan omset penjualan dikarenakan sistem penjualan yang masih konvensional yaitu pelanggan harus datang langsung ke toko untuk melakukan pembelian produk serta promosi produk yang hanya dari mulut ke mulut. Maka dirancang sebuah Sistem Informasi Penjualan Online Pada Toko Gandaria Jambi dengan tujuan untuk membantu meningkatkan penjualan pada Toko Gandaria Jambi serta memudahkan dalam memasarkan produk. Didalam penelitian ini menggunakan permodelan *prototype* dan diharapkan hasil dari penelitian memudahkan pelanggan untuk melakukan pembelian, pemesanan serta konfirmasi pembayaran serta bagi pihak toko memiliki sebuah rancangan penjualan online yang dapat membantu dalam transaksi penjualan agar menjadi lebih efektif dalam berbisnis. Untuk kedepannya analisis dan perancangan sistem informasi penjualan online ini dapat dikembangkan seperti fitur pengajuan dan pengembalian barang dari pembeli Toko Gandaria Jambi

Kata kunci: Analisis, Perancangan, Sistem Informasi, Penjualan Online

© 2022 Jurnal MANAJEMEN SISTEM INFORMASI.

1. Pendahuluan

Toko Gandaria Jambi merupakan toko yang bergerak di bidang usaha penjualan barang-barang plastik dan bahan-bahan kue, pada saat ini Toko Gandaria Jambi menggunakan sistem penjualan yang bersifat konvensional yang artinya pembeli harus datang ke tempat untuk membeli barang. Dimasa pandemi seperti sekarang yang mengharuskan kita untuk menerapkan *social distancing* dan aturan lainnya tentunya sangat berdampak pada kegiatan penjualan di Toko Gandaria Jambi yang masih menerapkan

sistem penjualan konvensional. Penurunan omset, sepiya pelanggan yang berkunjung tentunya menjadi pertimbangan pihak toko untuk melakukan sebuah langkah untuk mengatasi permasalahan ini. Dimasa pandemi seperti ini, pembelanjaan secara online di rasa sebagai suatu alternative bagi penjual maupun pembeli karena lebih memberikan kemudahan, cepat dan praktis.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Sistem Informasi

Menurut Laudon dan Laudon (2018;19) sistem informasi yaitu alat yang dipergunakan oleh manajer bisnis untuk mencapai tujuan operasional, mengembangkan produk baru serta meningkatkan layanan dan mendapatkan keuntungan daya saing.

2.2 Analisis Sistem

Dennis et. al, (2015 ; 8) mengatakan bahwa, Peran penting dalam sebuah proyek pengembangan sistem informasi ditentukan oleh analisis sistem. Semua anggota tim proyek bekerja sama untuk menghasilkan analisis sistem sehingga dapat mengembangkan sebuah sistem yang baik, tepat dan efektif.

2.3 Perancangan Sistem

Menurut Dennis et al (2015;11) mengungkapkan bahwa perancangan sistem merupakan keseluruhan sistem yang didalamnya terdapat kumpulan komponen fisik seperti *hardware*, *software*, sumber daya manusia dan komunikasi diantaranya yang merupakan syarat terpenting dalam komponen tersebut.

2.4 UML (Unified Modeling Language)

Menurut Kendall dan Kendall (2014;317), *Unified Modeling Language* (UML) menyediakan sebuah alat standar yang berfungsi mendokumentasikan analisis dan merancang sebuah sistem perangkat lunak. UML itu sendiri dasarnya didasarkan pada suatu teknik yang berorientasi objek yang dikenal sebagai permodelan *use case*.

2.5 Usecase Diagram

Rossa A.S dan Shalahuddin (2018;155) mengungkapkan bahwa, *Usecase* atau *diagram usecase* merupakan permodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat.

2.6 Activity Diagram

Satzinger,et al (2016;57), sebuah diagram yang menggambarkan berbagai aktivitas *user* atau aktivitas sistem, dan orang yang melakukan setiap kegiatan, serta alur kegiatan secara berurutan disebut dengan *Activity Diagram*.

2.7 Class Diagram

Rosa A.S dan Shalahuddin (2018;141), kelas yang menggambarkan struktur sebuah sistem dari segi kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sebuah sistem disebut dengan *class diagram* atau diagram kelas.

2.8 Database

Menurut Stair dan Reynolds (2018;194), *Database* adalah kumpulan yang dirancang dengan baik, terorganisir, dan dikelola dengan cepat dari suatu data. *Database* membantu sebuah perusahaan dalam mencapai tujuannya.

2.9 Prototype

Kendall dan Kendall (2014 ; 431) menjelaskan "*prototyping of information system is a worth while technique for quickly gathering specific information about user information system*". *Prototype* merupakan bentuk atau rancangan dari konsep sistem yang terdiri dari beberapa tahapan yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna. *Prototype* dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna sehingga dianggap lebih mudah dan cepat.

2.10 Penjualan

Menurut Abdullah dan Tantri (2016;3), penjualan ialah bagian dari promosi serta promosi merupakan salah satu bagian dari keseluruhan sistem pemasaran

2.11 E-Commerce

Menurut Laudon dan Laudon (2020;376), *E-commerce* merupakan sebuah transaksi secara digital antara organisasi atau individu yang mengacu pada penggunaan internet dan website sebagai media bertransaksi bisnis.

2.12 Penelitian Sebelumnya

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 penjualan online yang meliputi:

2.12.1 Perancangan Sistem Penjualan Online Studi Kasus Tokoku

Penelitian ini dilakukan oleh Fauyhi Eko Nugroho, memaparkan bahwa Tokoku merupakan toko yang bergerak dibidang penjualan pakaian, Tokoku sendiri masih menggunakan sistem konvensional yang dimana sistem transaksi jual beli dilakukan dengan langsung datang ke toko, ini tentunya menjadi kekurangan karena konsumen tidak dapat bertransaksi dimanapun dan kapanpun dengan mudah.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pemilihan sampel dan metode pengumpulan data. Teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan kuisioner. Penelitian ini menggunakan metode permodelan *activity diagram*, *usecase diagram* dan perancangan sistem menggunakan alat bantu UML atau *Unified Modeling Language*. Tujuan dilakukannya penelitian ini untuk merancang sebuah sistem yang dapat berguna untuk membantu Tokoku dalam mengelola data yang dibutuhkan dalam pembuatan laporan, meningkatkan keakuratan dan ketelitian dalam perhitungan dan dengan adanya sistem ini diharapkan dapat memudahkan pihak konsumen dalam berbelanja sehingga tidak hanya dapat berbelanja secara konvensional namun dapat melakukan perbelanjaan secara *online*.

2.12.2 Analisis dan Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Pada Distro Suckme Store Jambi

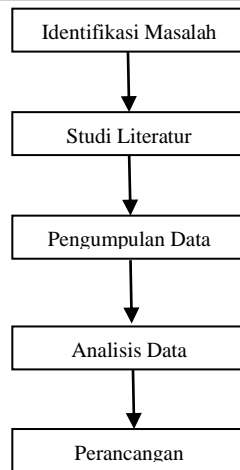
Penelitian ini dilakukan oleh Saefudin dan Kondar Siahaan memaparkan bahwa Distro Sucksme Store merupakan sebuah toko penjualan yang bergerak dibidang *fashion style* seperti berbagai macam baju kaos, kemeja, celana, sepatu, tas ransel dan lainnya, kendala yang dihadapi Distro Sucksme Store yaitu dalam memasarkan barang dagangannya, karena hingga saat ini pelanggan distro hanya datang langsung mengunjungi ke distro untuk melakukan pembelian produk, serta promosi produk hanya dari mulut ke mulut.

Penelitian ini menggunakan permodelan *prototyping*, *activity diagram*, *class diagram*. Tujuan dilakukannya penelitian ini untuk menghasilkan sebuah solusi dari permasalahan yang ada di Distro Sucksme Store berupa rancangan sistem informasi *e-commerce* berbasis *website* dimana pelanggan bisa melakukan pembelian, pemesanan serta konfirmasi pembayaran. Serta administrator bisa mengelola data barang, data member, data pemesanan maupun pembelian produk. Selain itu untuk memudahkan dalam pemasaran produk, meningkatkan pendapatan penjualan dan mengurangi biaya pengeluaran.

3. Metodologi

3.1 Alur Penelitian

Alur penelitian dibutuhkan dalam proses penelitian agar menghasilkan penelitian yang baik dan sesuai dengan sasaran penelitian. Alur penelitian berisi tentang tahapan-tahapan yang dilakukan dalam sebuah penelitian. Pada penelitian ini penulis melakukan beberapa tahapan yang dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Alur Penelitian

1. *Identifikasi Masalah*

Pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah pada proses yang terjadi di Toko Gandaria Jambi dengan demikian diharapkan peneliti menemukan kendala-kendala yang terjadi di lapangan sehingga peneliti dapat mencari solusi dari kendala atau permasalahan tersebut.

2. *Studi Literatur*

Pada tahapan ini dilakukan pencarian, mempelajari dan memahami landasan-landasan teori dan konsep-konsep yang sesuai dengan permasalahan yang terjadi. Sehingga memiliki landasan dan keilmuan yang berguna untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi didalam penelitian ini.

3. *Pengumpulan Data*

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data guna untuk mendukung proses penelitian ini. Pengumpulan data dilakukan dengan 2 (dua) metode, yaitu metode wawancara (*Interview*) dan metode pengamatan langsung (*Observation*).

a. *Metode Wawancara (Interview)*

Metode wawancara adalah metode yang dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung dengan pihak terkait untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan peneliti. Dengan melakukan pengumpulan data ini diharapkan peneliti dapat mendalami permasalahan yang terjadi dari sudut pandang peneliti dan sudut pandang dari objek.

b. *Metode Pengamatan Langsung (Observation)*

Metode ini dilakukan dengan pengamatan secara langsung pada Toko Gandaria Jambi. Dengan demikian peneliti akan mengetahui permasalahan yang terjadi secara langsung.

4. *Analisis Data*

Dalam tahap analisis data, peneliti melakukan analisis data dari hasil pengumpulan data maka ditemukan sebuah solusi dari permasalahan yang ada agar dapat menjadi gambaran yang akan dibuat di tahap perancangan *prototype*.

5. *Perancangan Prototype*

Dengan metode *prototyping* ini akan menghasilkan *prototype* sistem sebagai perantara pengembang dan pengguna agar dapat berinteraksi dalam proses kegiatan pengembangan sistem informasi. Kebutuhan pelanggan lebih cocok digambarkan menggunakan model *Prototype* karena biasanya terdapat kesulitan dalam menjelaskan kebutuhan dan masalah secara detail dan jelas karena tidak mempunyai gambaran. Penulis merancang sistem dengan menggunakan tahapan *prototype* dan alat bantu UML sebagai permodelan sistem yang akan dibuat.

3.2 Bahan Penelitian

Bahan-bahan yang dipergunakan untuk penelitian adalah data-data yang berhubungan dengan analisis dan perancangan sistem yang bersumber dari pengumpulan data observasi dan wawancara dan buku-buku yang terkait dengan penelitian.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Gambaran Umum Toko Gandaria Jambi

Toko Gandaria Jambi merupakan salah satu toko yang bergerak dibidang penjualan produk plastik dan bahan-bahan kue. Toko Gandaria Jambi berdiri sejak tahun 1990 yang berlokasi di Jln. WR.Supratman No 59, Jambi dengan pemilik usaha bernamakan Ibu Sujanty. Berdirinya Toko Gandaria Jambi melihat keuntungan yang lumayan besar untuk menjual produk plastik dan bahan-bahan kue sehingga pemilik memiliki ide untuk mendirikan usaha yang menjual produk plastik dan bahan-bahan kue. Untuk dapat bersaing dengan pelaku usaha lainnya, Toko Gandaria Jambi berusaha memberikan harga dan pelayanan terbaik agar konsumen tetap setia dan akan datang kembali untuk membeli produk yang dijual.

Tujuan didirikan dari Toko Gandaria Jambi, yaitu:

1. Memberikan produk plastik dan bahan-bahan kue yang berkualitas untuk memenuhi kepuasan konsumen.
2. Selalu memberikan pelayanan yang terbaik kepada pelanggan dengan memperhatikan kedisiplinan, konsisten dan tingkah laku yang positif.

4.2 Analisis Sistem yang Berjalan

Toko Gandaria Jambi dalam pengolahan data pembelian dan penjualan masih menggunakan nota dan laporan dicatat ke buku agenda. Berikut ini sistem yang sedang berjalan pada Toko Gandaria Jambi, antara lain:

1. Pembelian
Dimulai dari admin toko memesan barang ke supplier dan supplier mengirimkan barang ke gudang dan bagian gudang menghitung jumlah barang yang diterima sesuai dengan surat jalan kemudian karyawan penjualan melakukan rekap data pembelian sesuai dengan tanda terima barang dan diserahkan kepada pemilik.
2. Penjualan
Penjualan dimulai dari *customer* datang ke tempat atau melakukan pemesanan melalui telepon kemudian pihak toko mencatat data pesanan dan memeriksa stok barang, jika ada maka barang diberikan kepada *customer* kemudian *customer* membayar sejumlah pesanan sesuai dengan nota yang dibuat. Setelah terjadi penjualan maka setiap harinya karyawan penjualan ataupun kasir melakukan rekap data penjualan yang ditulis ke dalam buku agenda yang setiap harinya dilaporkan kepada pemilik usaha.

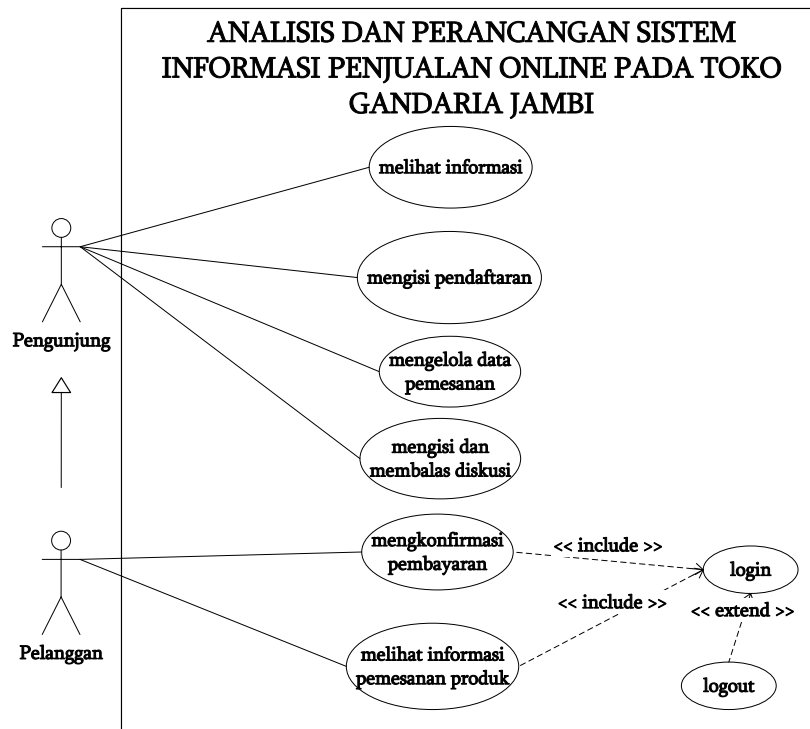
4.3 Solusi Pemecahan Masalah

Dari analisis sistem yang berjalan serta permasalahan yang terjadi, maka peneliti ingin menerapkan sistem penjualan *online* pada Toko Gandaria Jambi yang diharapkan dapat memberi keuntungan antara lain :

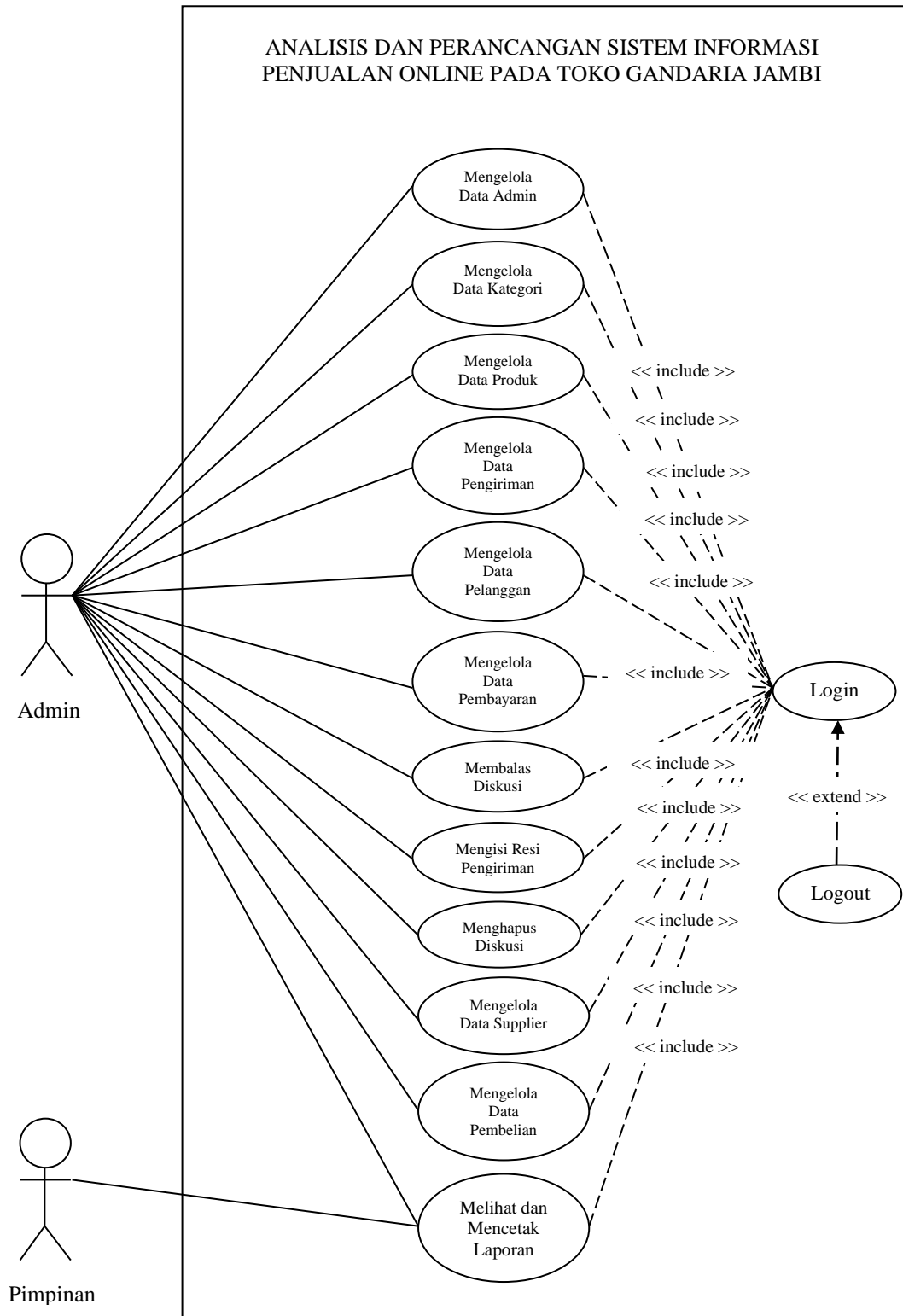
1. Memberikan kemudahan juga pada Toko Gandaria Jambi dalam menawarkan produk karena informasi yang diberikan menjadi lebih jelas, detail dan juga terdapat foto produk yang ditawarkan. Sehingga pelanggan tidak akan salah dalam memesan produk.
2. Memberikan kemudahan dalam pencarian produk sehingga dapat meningkatkan layanan yang diberikan kepada pelanggan dan dapat meningkatkan penjualan produk
3. Sistem dirancang juga dapat secara otomatis menambah stok produk saat ada pemasukan produk dan mengurangi stok produk saat ada penjualan.
4. Memudahkan pelanggan dalam memesan produk karena dapat dipesan secara *online* tanpa perlu datang ke toko secara langsung dan juga terdapat fitur yang dapat memilih jasa pengiriman produk sendiri dan mengkonfirmasi pembayaran produk serta melihat resi pengiriman produk yang telah terkirim.

4.4 Usecase Diagram

Berikut ini adalah *use case diagram* yang dibuat untuk menggambarkan sistem yang baru. *Use case diagram* keseluruhan sistem terdiri dari 4 aktor yaitu pengunjung, pelanggan, admin dan pimpinan. Aktor admin dapat merupakan seorang kasir.

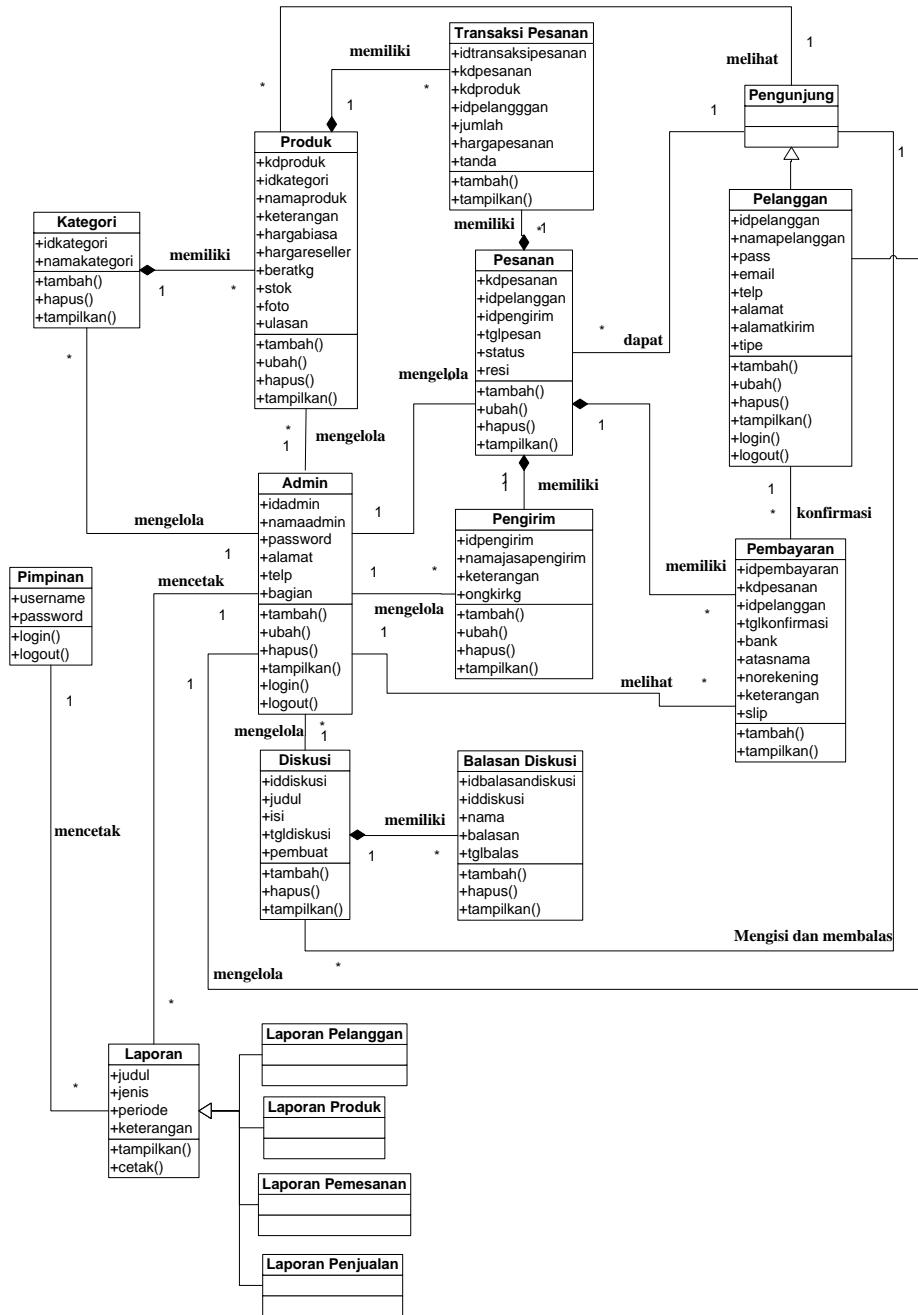


Gambar 2. Usecase Diagram Pengunjung dan Pelanggan



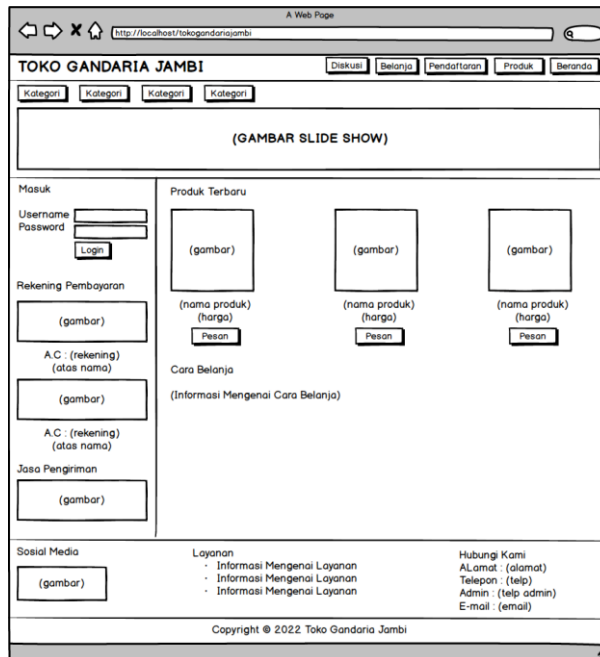
Gambar 3. Usecase Diagram Pengunjung dan Pelanggan

4.5 Class Diagram

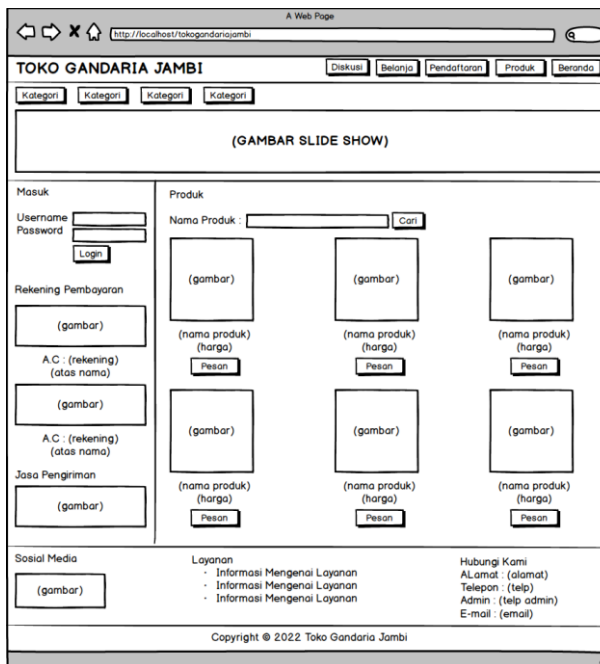


Gambar 4. Class Diagram

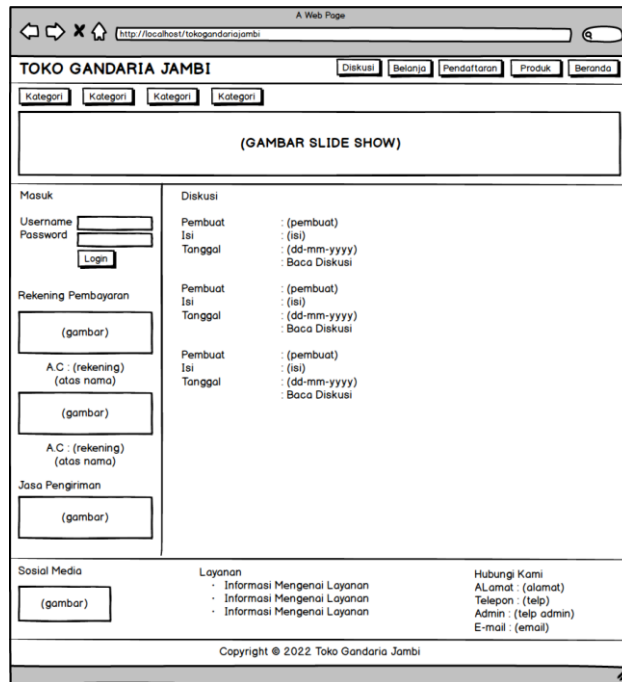
4. 6 Perancangan Prototype



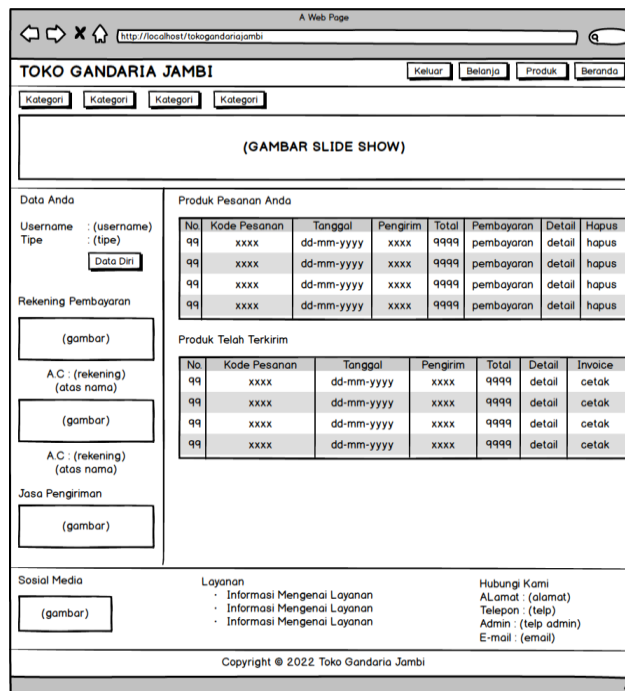
Gambar 5. Rancangan Halaman Beranda Pengunjung



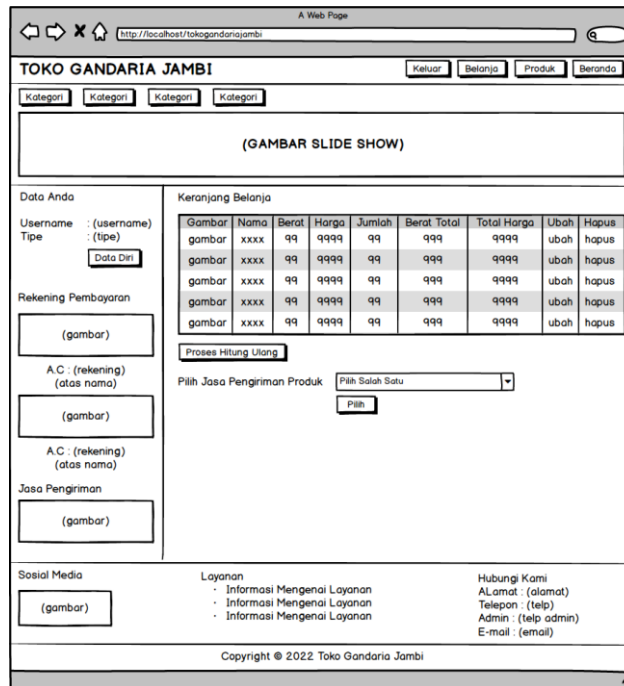
Gambar 6. Rancangan Halaman Produk



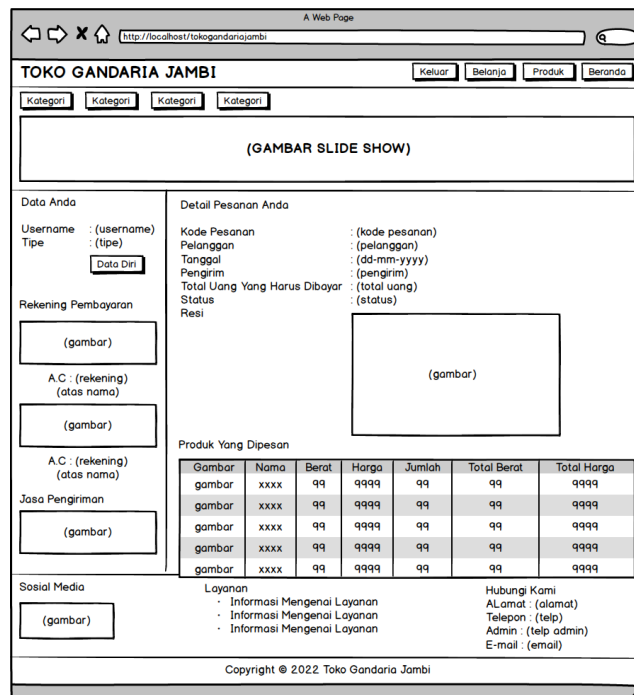
Gambar 7. Rancangan Halaman Tabel Diskusi



Gambar 8. Rancangan Halaman Beranda Pelanggan



Gambar 9. Rancangan Halaman Keranjang Belanja



Gambar 10. Rancangan Halaman Detail Pesanan Pelanggan

5. Kesimpulan

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan judul “Analisis dan Perancangan Sistem Infomasi Penjualan Online Pada Toko Gandaria Jambi” maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem Penjualan pada Toko Gandaria Jambi masih konvensional dan terjadinya penurunan omset menjadi salah satu dampak pada permasalahan yang ada, sehingga dibutuhkan sebuah rancangan aplikasi web untuk membantu meningkatkan penjualan dalam Toko Gandaria Jambi ini.
2. Penelitian ini menghasilkan *prototype* yang berbasis web untuk membantu sistem penjualan pada Toko Gandaria Jambi.

5.2 Saran

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

1. Dengan adanya rancangan *prototype* sistem ini, perlu dikembangkan sehingga benar-benar dapat diterapkan pada Toko Gandaria Jambi untuk mendukung proses sistem penjualannya.
2. Diharapkan dapat melakukan upaya pengembangan lebih lanjut dengan menambah fitur-fitur seperti pengajuan dan pengembalian barang di dalam *website* tersebut..
3. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti selanjutnya yang membahas topik yang sama atau sejenis.

6. Daftar Rujukan

- [1] A.S, Rosa; & Shalahudin, M. 2018.Rekayasa Perangkat Lunak (Testruktur dan Berorientasi Objek) Edisi Revisi. Bandung : Informatika Bandung
- [2] Abdullah, Thamrin; & Tantris, Francis. 2016.Manajemen Pemasaran. Jakarta:Rajawali Pers
- [3] Dennis, Alan; Wixom, Barbara Haley, & Roth, Roberta M. 2015. *Systems Analysis And Design.Sixth Edition*. United States of America ;John Wiley & Sons, Inc.
- [4] Dennis, Alan; Wixom, Barbara Haley, & Tegarden, David. 2015. *Systems Analysis And Design An Object-Oriented Approach with UML*. United States of America ;John Wiley & Sons, Inc.
- [5] Kendall, E. Kenneth; & Kendall, E. Julie. 2014. *Systems Analysis and Design. Ninth Edition*. United States of America : Pearson Education Inc.
- [6] Laudon, Kenneth C; & Laudon, Jane P. 2018. *Management Information Systems (Managing The Digital Firm). Fifteenth Edition*. United States of America : Pearson Education Inc
- [7] Laudon, Kenneth C; & Laudon, Jane P. 2020. *Management Information Systems (Managing The Digital Firm). Sixteen Edition*. United States of America : Pearson Education Inc
- [8] Nugroho, Fauyhi Eko.2016.Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Studi Kasus Tokoku. Jurnal SIMETRIS, Vol.7, No.2 ,Tangerang : Universitas Muhammadiyah
- [9] Saefudin ; & Siahaan, Kondar.2020. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Pada Distro Sucksme Store Jambi.Jurnal Manajemen Sistem Informasi, Vol. 5, No.1. Jambi :Pasca Sarjana STIKOM Dinamika Bangsa Jambi
- [10] Satzinger J.W.; Jackson R.B; & Burd S.D. 2016. *System Analysis and Design in a Changing World Seventh Edition*. USA: Cengage Learning.
- [11] Stairs, Ralph M; & Reynolds, George W.2018.*Principles of Information Systems, Thirteenth Edition*. USA :Cengage Learning.