

SISTEM INFORMASI ONLINE SHOPPING PADA MINANGMART FASHION KABUPATEN BREBES

Sarif Surejo¹, Nurdin Dwi Ranto²,

¹Program Studi Sistem Informasi STMIK YMI Tegal

²Program Studi Teknik Informatika STMIK YMI Tegal

sarif_surejo@stmik-tegal.ac.id¹, nurdin_dr@stmik-tegal.ac.id²

Abstrak

Konsep *online shopping* atau Toko *Online* menyediakan banyak kemudahan dan kelebihan jika dibandingkan dengan konsep belanja yang tradisional. Selain proses transaksi bisa menjadi lebih cepat, di internet telah disediakan hampir semua barang yang biasanya dijual secara lengkap. Saat ini, metode pemasaran pada MinangMart Fashion menggunakan media cetak (Surat kabar, spanduk dan pengumuman) dan media elektronika (radio) serta dengan pemasangan iklan-iklan di beberapa tempat. Hal ini menyebabkan biaya yang mahal dan tidak efisien serta informasi yang disajikan tidak *online* (informasi selalu *ontime* dalam waktu 24 jam dan *update* informasi yang terbaru), sedangkan untuk meningkatkan perdagangan, MinangMart Fashion harus memperluas jangkauan pemasaran yang tidak terbatas oleh area geografis serta perlu memberikan informasi yang selalu *update* untuk dipublikasikan kepada konsumen, termasuk dalam memasarkan produk terbaru atau menawarkan harga produk yang tidak relevan.

Kata kunci: sistem, informasi, penjualan, e-commerce

Abstract

The concept of online shopping or online stores provides many conveniences and advantages when compared to the traditional shopping concept. In addition to making the transaction process faster, on the internet, almost all goods are usually sold in full. Currently, the marketing method at MinangMart Fashion uses media print (newspapers, banners and announcements) and electronic media (radio) as well as by placing advertisements in several places. This causes expensive and inefficient costs and the information presented is not online (information is always on time within 24 hours and the latest information updates), while to increase trade, MinangMart Fashion must expand its marketing reach that is not limited by geographic area and needs to provide information that is always updated to be published to consumers, including in marketing the latest products or offering irrelevant product prices.

Keywords: system, information, sales, e-commerce

1. Pendahuluan

Dari segi bahasa, toko online berasal dari dua suku kata, Toko dan Online. Menurut kamus besar bahasa Indonesia, toko berarti sebuah tempat atau bangunan permanen untuk menjual barang-barang (makanan, minuman, dan sebagainya). Sedangkan online yang terjemahan bahasa Indonesianya adalah dalam jaringan, menurut *Wikipedia* adalah keadaan disaat seseorang terhubung ke dalam suatu jaringan ataupun sistem yang lebih besar. Jadi berangkat dari dua pengertian secara bahasa tersebut kita dapat mengartikan toko online

sebagai tempat terjadinya aktifitas perdagangan atau jual beli barang yang terhubung ke dalam suatu jaringan dalam hal ini jaringan internet.

Toko online adalah tempat kita bisa memajang barang dagangan kita di internet dan dilakukan transaksi dengan pembeli melalui mesin web, saat ini toko online di Indonesia mulai berkembang pesat. Semakin banyak orang yang menggunakan internet untuk membeli dan menjual barang ataupun jasa. Toko online di Indonesia memang sangat cocok sekali karena letak geografis Indonesia yang kepulauan, memungkinkan kita untuk membeli barang tanpa perlu datang ketempat penjual.

Konsep *online shopping* atau Toko *Online* menyediakan banyak kemudahan dan kelebihan jika dibandingkan dengan konsep belanja yang tradisional. Selain proses transaksi bisa menjadi lebih cepat, di internet telah disediakan hampir semua barang yang biasanya dijual secara lengkap Dunia Internet juga menjadi sumber inspirasi bagi penulis untuk membuat toko online ini. Penulis menyadari adanya beberapa keuntungan dari membuat toko online ini yaitu biaya pemasaran lebih murah karena tidak perlu menggunakan media cetak (koran, baner, spanduk) atau pun media elektronik (radio).

Saat ini, metode pemasaran pada MinangMart Fashion menggunakan media cetak (Surat kabar, spanduk dan pengumuman) dan media elektronika (radio) serta dengan pemasangan iklan-iklan di beberapa tempat. Hal ini menyebabkan biaya yang mahal dan tidak efisien serta informasi yang disajikan tidak *online* (informasi selalu *ontime* dalam waktu 24 jam dan *update* informasi yang terbaru), sedangkan untuk meningkatkan perdagangan, MinangMart Fashion harus memperluas jangkauan pemasaran yang tidak terbatas oleh area geografis serta perlu memberikan informasi yang selalu *update* untuk dipublikasikan kepada konsumen, termasuk dalam memasarkan produk terbaru atau menawarkan harga produk yang tidak relevan.

Sehubungan dengan uraian diatas, penyusun memberikan solusi bagi MinangMart Fashion di bidang perdagangan, dengan mengembangkan Sistem Informasi *Online Shopping* pada MinangMart Fashion, yang diharapkan dapat berguna dalam bidang pemasaran dan pemesanan dan memudahkan user / pembeli dalam mengakses informasi yang dibutuhkan. Dengan adanya Konsep *online shopping* atau Toko Online, maka menjadikan MinangMart Fashion selangkah lebih maju di bidang perdagangan.

2. Metodologi Penelitian

Berkaitan dengan upaya ilmiah, maka baik buruknya suatu penelitian tergantung pada metode yang digunakan. Metodologi merupakan kerangka teoritis yang dipergunakan oleh penulis untuk menganalisa, mengerjakan atau mengatasi masalah yang dihadapi (Keraf, 2001:310).

Adapun metodologi yang dipakai dalam penelitian terdiri dari:

a. Metode pengumpulan data

Untuk mendapatkan data-data sebagai bahan masukan dalam penelitian ini digunakan beberapa cara pengumpulan data sebagai berikut:

1) Studi Pustaka

Studi Pustaka merupakan pengumpulan data yang bersumber dari referensi buku-buku panduan dan literatur-literatur lain yang berhubungan dengan pokok masalah. (Marzuki, 2000:62). Pengumpulan data dalam penelitian ini dengan cara membacaliteratur, jurnal, paper, buku dan bacaan-bacaan lain yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

2) Wawancara

Wawancara atau interview adalah suatu cara untuk mengumpulkan data dengan menanyakan langsung kepada informan atau pihak yang kompeten dalam suatu permasalahan. Sitinjak dkk (2004:12). Dalam metode ini penulis mengadakan pembicaraan

langsung dengan pihak pegawai bagian TI dan menanyakan hal-hal mengenai objek permasalahan.

3) Observasi

Umar Husain (2000:43) mengemukakan Observasi adalah metode penelitian yang digunakan untuk memperoleh fakta-fakta tentang gejala atas permasalahan yang timbul. Dalam metode ini observasi dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung pada objek permasalahan di MinangMart Fashion.

b. Metode pengembangan sistem perangkat lunak

Dalam mengembangkan perangkat lunak digunakan metode *waterfall* dengan tahap-tahap sebagai berikut :

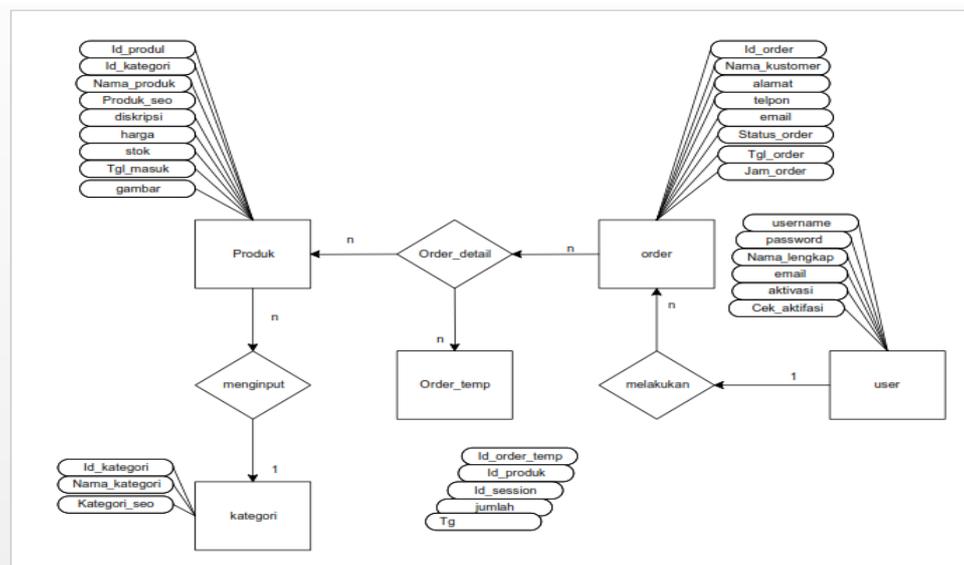
1. *System engineering* : merupakan tahapan awal dalam pembangunan perangkat lunak yaitu menetapkan segala hal yang diperlukan dalam pelaksanaan pembangunan perangkat lunak dan menentukan apakah sistem benar- benar dibutuhkan.
2. *Analisis*: merupakan tahap dimana rekayasa perangkat lunak menganalisa hal- hal yang diperlukan dalam pelaksanaan.
3. Perancangan: *yaitu* merupakan tahap penterjemah dari keperluan atau data yang telah dianalisa ke dalam bentuk yang mudah dimengerti olah pemakai.
4. Pengkodean : pengembangan perangkat lunak dengan bahasa pemograman untuk membuat aplikasi bersangkutan
5. Pengujian : dilakukan untuk menyesuaikan kebutuhan diawal dengan perangkat lunak yang dibangun, juga tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang telah selesai dibuat.
6. *Maintenance* atau pemeliharaan: tahap ini merupakan tahap akhir dimana perangkat lunak yang sudah ada selesai dapat mengalami perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan pasar.

3. Hasil dan Pembahasan

a. Rancangan Basis Data

1) ERD sistem yang dirancang

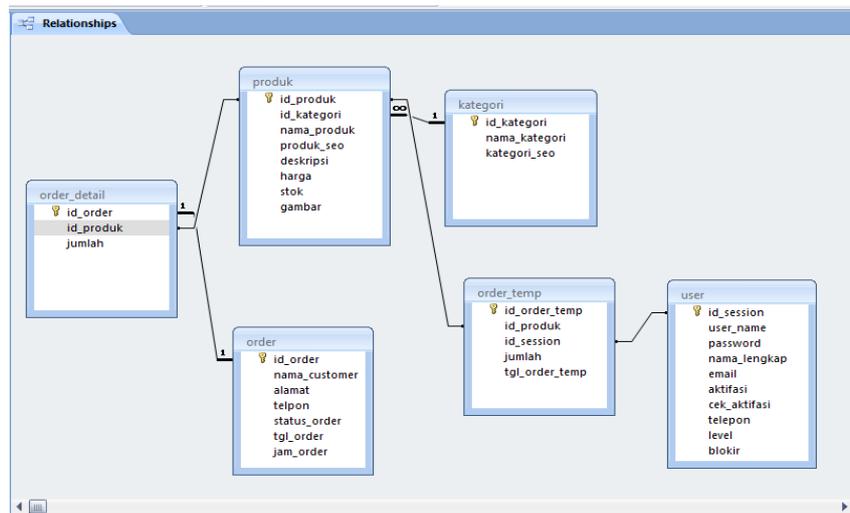
ERD pada Minangmart Fashion yang dirancang adalah sebagai berikut



Gambar 1. Entity Relationship Diagram (ERD) Minangmart Fashion

2) Normalisasi

Normalisasi tabel pada Minangmart Fashion adalah sebagai berikut:

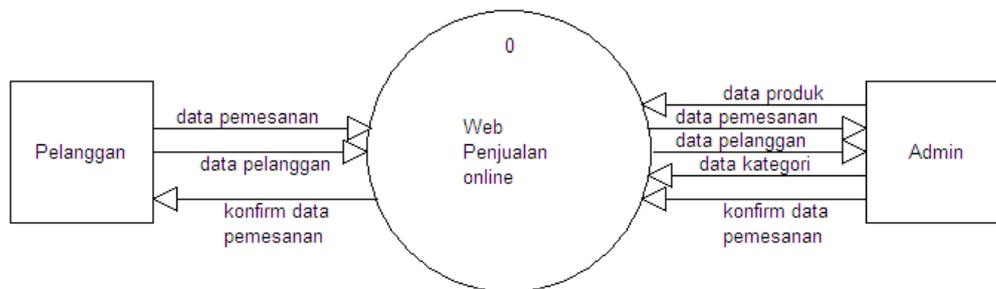


Gambar 2. Normalisasi Tabel Minangmart Fashion

3) Rancangan Proses

a) Diagram Konteks

Diagram konteks terlihat pada gambar 3 Terdiri dari 2 entitas yaitu Pelanggan dan Admin.



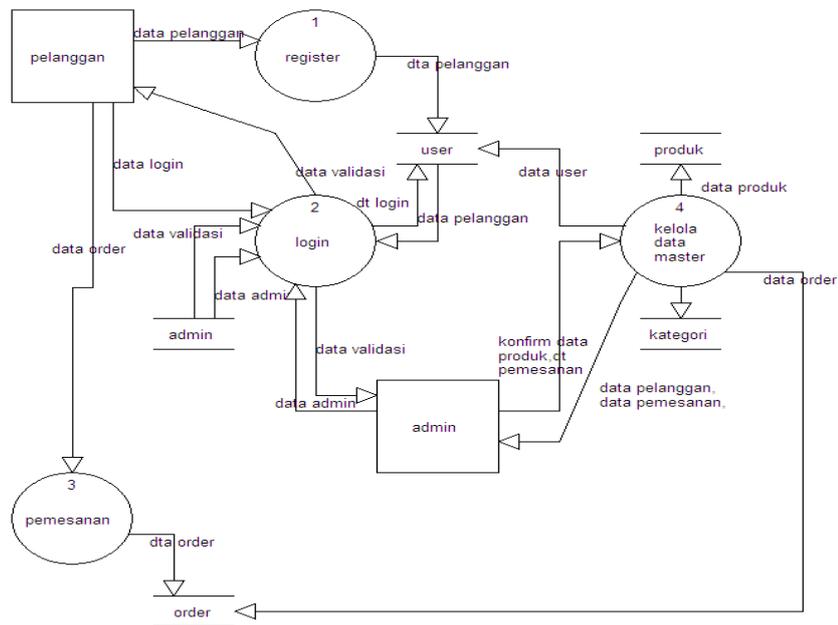
Gambar 3 Diagram Konteks Minangmart Fashion

b) Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) pada Minangmart Fashion sebagai berikut :

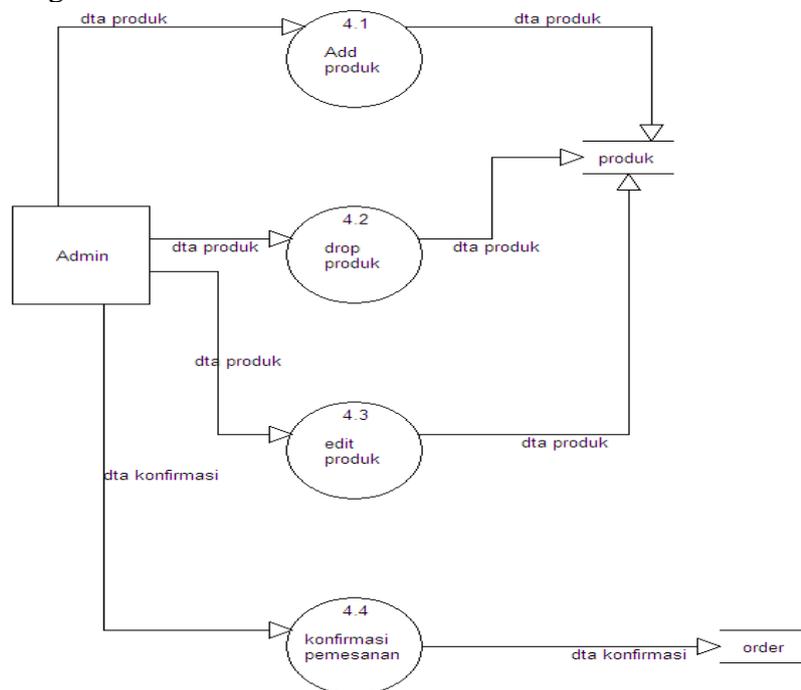
1) DFD Level 0

Terdapat empat proses dalam sistem tersebut yaitu proses register, login, pemesanan dan Kelola data master.



Gambar 4 DFD Level 0

2) Diagram Level 1 Proses Kelola data Master



Gambar 5 Diagram Level 1 Proses Kelola data Master

b. Pengujian

pengujian yang dilakukan dengan menguji sistem secara *alpha* (terurut). Pengujian

website penjualan online di minangmart fashion berikut menggunakan data uji berdasarkan data yang telah didapat dari minangmart fashion. Rencana pengujian selengkapnya terlihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1 Pengujian website penjualan MinangMart Fashio

Item Uji	Detail Pengujian	Tabel yang terlibat	Hasil pengamatan
Promosi produk	Masukan : produk Keluaran : informasi produk	<i>Produk</i>	<i>Diterima</i>
Verifikasi dan validasi user	Masukan : login Keluaran : hak akses	<i>admin</i>	<i>Diterima</i>
Pemesanan produk	Masukan : surat pesanan Keluaran : surat tagihan	<i>Order, order detail</i>	<i>Diterima</i>
Laporan penjualan	Masukan : Data pesanan Keluaran : Data penjualan berdasarkan tanggal terjadinya transaksi.	<i>Order</i>	<i>Diterima</i>

Berdasarkan rencana pengujian yang telah disusun, maka dapat dilakukan pengujian sebagai berikut.

• **Pengujian Login**

Kasus dan Hasil Uji(Data Normal)			
Data masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username : admin Password : admin	Tercantum pada <i>textfield</i> <i>admin id</i> dan <i>Password</i>	Dapat mengisi data login sesuai yang diharapkan.	diterima
Klik tombol Login	Data login dicari di <i>database</i> tabel <i>user</i> , login valid dan masuk ke menu utama	Tombol login dapat berfungsi. Sesuai yang diharapkan.	Diterima
• Kasus dan Hasil Uji(Data Salah)			
Data masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username : wawan Password : wawan	Tidak dapat login Dan menampilkan pesan "Login Gagal	<i>Admin</i> tidak dapat login dan memberikan pesan "pesan	diterima

	!..Silakan Ulangi Lagi !"	"Login Gagal !..Silakan Ulangi Lagi !" Sesuai yang diharapkan.	
--	------------------------------	--	--

Tabel 2 Pengujian Verifikasi Data Login

Admin	<i>Password.level</i> tercantum pada button		
Klik tombol Simpan	Data tersimpan pada tabel <i>Users</i> .	Data penambahan <i>Admin</i> tersimpan.	Diterima
Klik tombol Edit	Data <i>admin</i> yang akan diubah terfokus.	Data <i>admin</i> yang akan diubah terfokus.	Diterima

Tabel 3 Pengujian Pengolahan Data Admin

Kasus dan Hasil Uji(Data Normal)			
Data masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik tombol Tambah	Tampil halaman tambah Produk, <i>textfield Gambar, textfild kode_produk, , textfield Nama produk, textfield kemasan, textfield jenis, textfield produsen, textfield harga, textfield keterangan.</i>	Tampil halaman tambah Produk, <i>textfield Gambar, textfild kode_produk, , textfield Nama produk, textfield kemasan, textfield jenis, textfield produsen, textfield harga, textfield keterangan</i> Sesuai yang diharapkan	Diterima

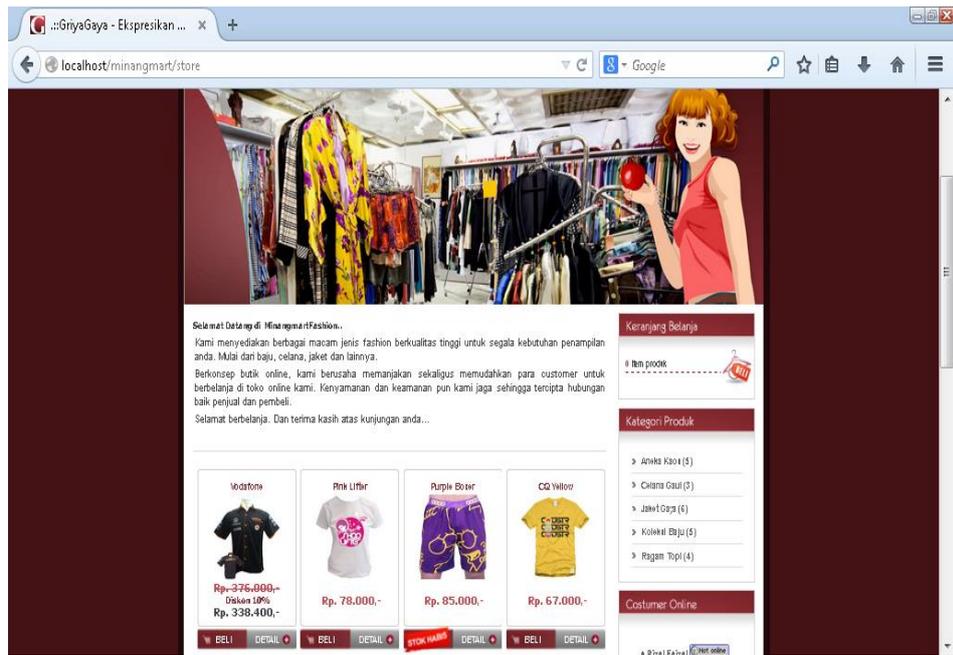
<i>textfield</i> Gambar, <i>textfield</i> <i>kode_produk</i> , <i>textfield</i> Nama produk, <i>textfield</i> kemasan, <i>textfield</i> jenis, <i>textfield</i> produsen, <i>textfield</i> harga, <i>textfield</i> keterangan.	Gambar tercantum pada <i>textfield</i> <i>kode_produk</i> , Nama produk tercantum pada <i>textfield</i> kemasan, jenis tercantum pada <i>textfield</i> produsen, dan <i>harga</i> tercantum pada <i>textfield</i>	Dapat mengisi data <i>produk</i> sesuai dengan yang diharapkan.	Diterima
Klik tombol Simpan	Data tersimpan pada tabel produk	Data penambahan produk tersimpan.	Diterima
Klik tombol Edit	Data produk yang akan diubah terfokus.	Data produk yang akan diubah terfokus.	Diterima
Klik tombol hapus	Menampilkan pesan “Anda yakin data akan dihapus?”. Jika Ya maka data akan dihapus.	Menampilkan pesan “Anda yakin data akan dihapus?”. Jika Ya maka data akan dihapus. Sesuai yang diharapkan.	Diterima
Kasus dan Hasil Uji(Data Salah)			
Data masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Menyimpan data yang belum lengkap	Menampilkan pesan peringatan “Maaf data tidak lengkap, silakan ulangi lagi”.	Menampilkan pesan peringatan “Maaf data tidak lengkap, silakan ulangi lagi”.Sesuai dengan yang diharapkan	Diterima

4.1 Implementasi Antar Muka

Sistem informasi simpan pinjam terdiri dari tampilan-tampilan dan proses dengan sistem, berikut adalah tampilan dari sistem ini :

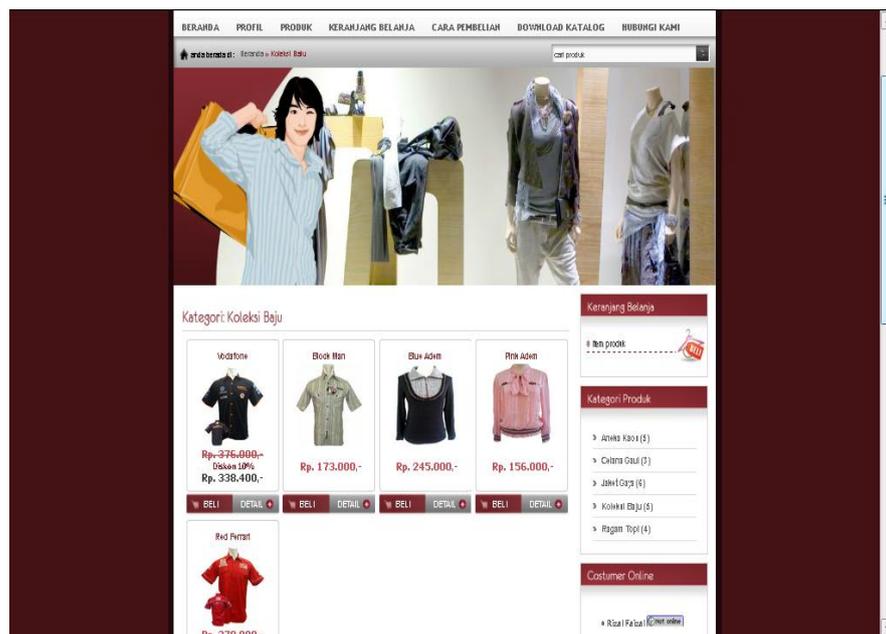
a. Rancangan Layar (dialog)

1) Tampilan Web penjualan MinangMart Fashion



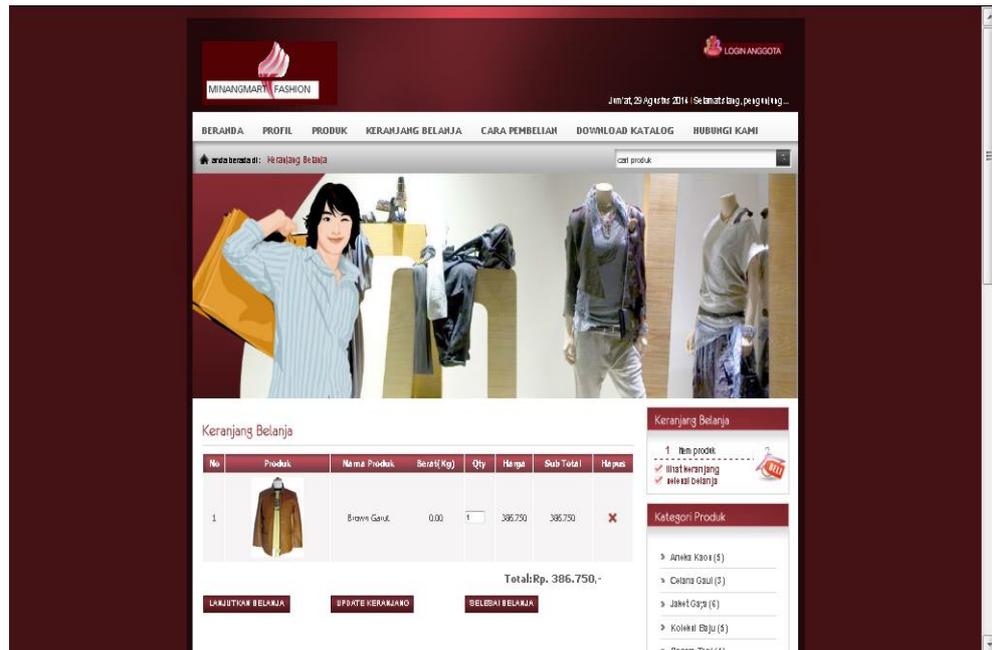
Gambar 6 Tampilan Halaman Utama

2) Tampilan katalog Produk online



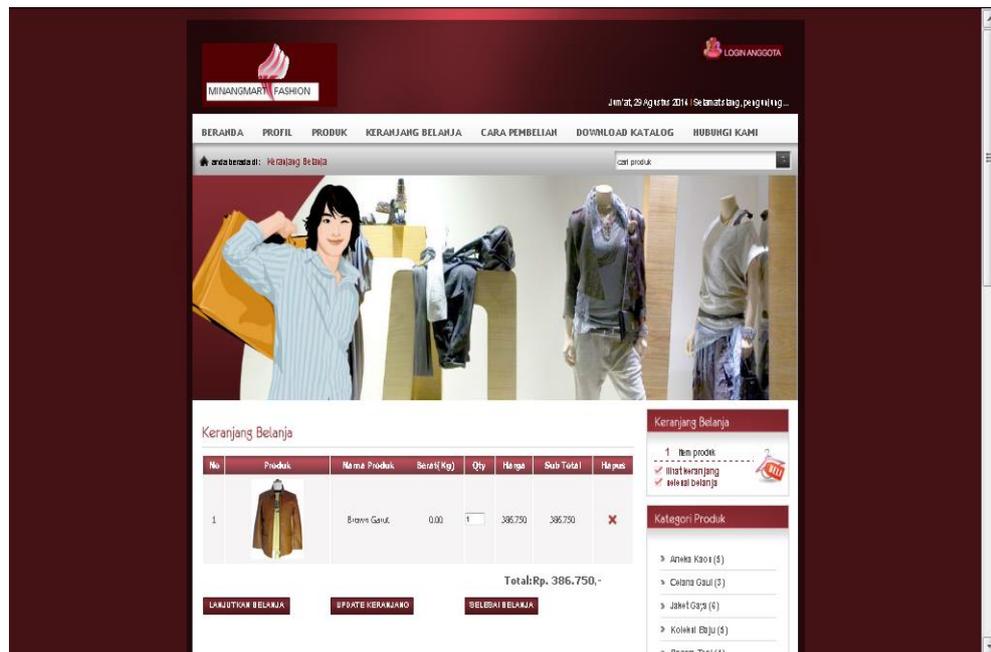
Gambar 7 Tampilan Katalog Produk Online

3) Tampilan Keranjang Belanja



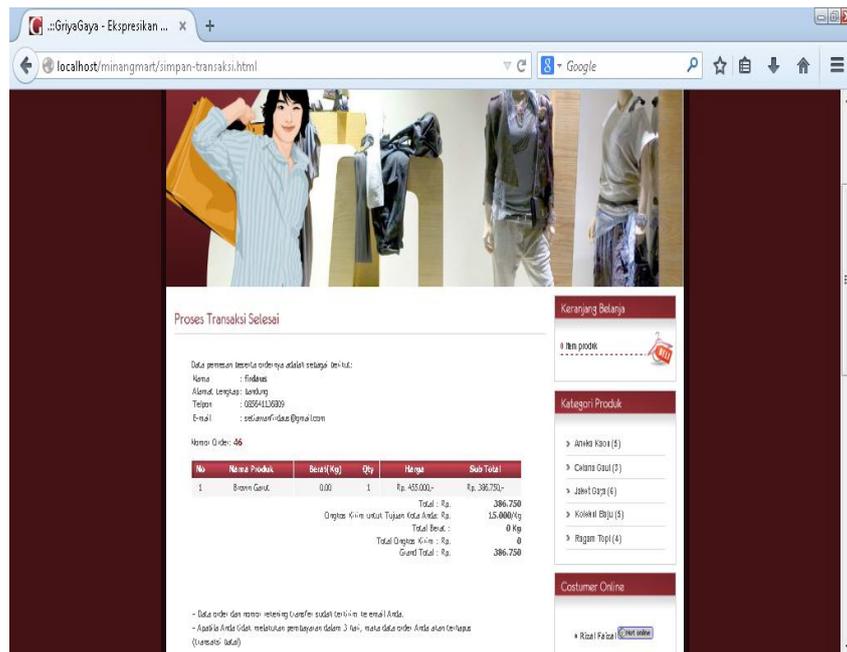
Gambar 8 Tampilan Keranjang Belanja

4) Tampilan Form data Pembeli untuk melanjutkan belanja



Gambar 9 Tampilan Form Data Pembeli untuk melanjutkan belanja

5) Tampilan Data Pemesan beserta ordernya



Gambar 10 Tampilan Data pemesan beserta ordernya

6) Tampilan hal login admin



Gambar 11 Tampilan hal login admin

4. Kesimpulan

Metode Pemasaran dan Pemesanan yang diterapkan MinangMart Fashion, saat ini masih terdapat kekurangan-kekurangan yang mengakibatkan biaya pemasaran yang mahal dan pemesanan produk masih *off-line*, karena media promosi produk masih

menggunakan media cetak (surat kabar dan spanduk), informasi yang disajikan tidak *on-line* (informasi selalu *on-time* dalam waktu 24 jam dan *update* informasi yang terbaru) serta jangkauan pemasaran terbatas oleh area geografis.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka perlu merancang metode pemasaran dan pemesanan yang baru yaitu dengan mengubah media promosi dan media pemesanan produk pada MinangMart Fashion dengan menggunakan Web E-commerce.

Adapun kelebihan-kelebihan dari metode pemasaran dan pemesanan dengan Web E-commerce adalah sebagai berikut:

1. Menghemat biaya pemasaran produk.
2. Memudahkan pemesanan produk.
3. Mempermudah user dalam mengakses Informasi mengenai spesifikasi produk/ jasa yang ditawarkan oleh MinangMart Fashion.
4. Memperluas jangkauan pemasaran yang tidak terbatas oleh area geografis.
5. Lebih efektif dan efisien dalam pemasaran dan pemesanan produk.

Daftar Pustaka

- Adi Nugroho. *E-Commerce Memahami Perdagangan Modern di Dunia Maya*. Bandung : Informatika, 2006
- Ali Zaki & SmitDev Community. *36 Menit Belajar Komputer PHP dan MySQL*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2008.
- Ali Zaki & SmitDev Community. *Seri Penuntun Praktis Ajax untuk Pemula*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2008.
- Ben forta. *Merancang Sendiri dalam 10 Menit SQL*. Yogyakarta : Andi, 2002
- Bimo Sunarfrihantono, ST. *PHP dan MySQL untuk Web*. Yogyakarta : Andi, 2002.
- Bonnie Soeherman & Marian Pinontoan. *Designing Information System*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2008
- Didik Dwi Prasetyo. *101 Tip Trik Pemrograman PHP buku kedua*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2008
- Firdaus. *7 Jam Belajar Interaktif PHP & MySQL dengan Dreamweaver*. Palembang : Maxikom, 2007.
- Hanif Al Fatta. *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan bersaing Perusahaan & Organisasi Modern*. Yogyakarta. CV Andi Offset. 2007.
- Joseph p. connon, dkk. *Pemasaran dasar - pendekatan manajemen global*. jakarta, salemba empat. 2008
- Octaviani Hs. *Shortcourse SQL Server 2008 Express*. Semarang : Wahana Komputer. 2010.
- Taufiq Hidayatullah, A. *Merancang Sendiri Halaman Website Menggunakan Macromedia Dreamweaver 8*. Surabaya : Indah Surabaya, 2007.
- Taufiq Hidayatullah, A. *Kolaborasi Aplikasi Desain Grafis CorelDRAW 12 & Photoshop CS*. Surabaya : Indah, 2006