

PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN *ONLINE* UNTUK MENINGKATKAN OMSET PENJUALAN (STUDI KASUS : BUTIK CHANIAGO JAMBI)

Lisdarti¹, Rohmat Hidayat²

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Nurdin Hamzah, Jambi

E-mail: ¹lisdartipdg@yahoo.co.id, ²maherzdratafara@gmail.com

Abstract - *The limited reach of the marketing of goods and the lack of efficiency of the product promotion system to the public have caused the maximum turnover of the Chaniago Jambi boutique not to be achieved. The rapid development of internet technology at this time can support the application of a web profile system and promotion in product sales at the Chaniago Jambi boutique. The purpose of this research is to create a web profile and promotion at the Chaniago boutique, which is used for media promotion and product marketing via the internet. The method used is to conduct a literature study on the profit web work system, then design the design and work profile web system, which is then implemented by making this profile and promotion web. The conclusion obtained is that this web profile has been successfully created using the PHP programming language combined with the MySql database. The advantage of this system is that the promotions carried out at this chaniago boutique are able to save time and costs, compared to promotions that are done manually or using banners. And with this web profile and promotion system, it can help the Boutique, in handling the promotion and marketing system more effectively and efficiently.*

Keywords : *Butik Chaniago Jambi;Ecommerce;MySql;Promosi;Web Profil..*

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa kita hindari lagi dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia, dan memberikan banyak kemudahan bagi manusia. Teknologi banyak digunakan sebagai media informasi khususnya pada bidang *website* yang saat ini sangat berperan dalam penyampaian informasi. *Website* mampu memberikan informasi lebih efisien dan *up to date*. *Website* juga lebih mudah diakses oleh masyarakat luas dari berbagai daerah hanya dengan menggunakan internet. Sebagai contoh *website* juga dapat digunakan sebagai media pemasaran, informasi, pendidikan, komunikasi, dan media promosi. Banyak pengusaha yang sudah menggunakan *website* untuk mempromosikan produknya guna melancarkan bisnis dan bersaing dengan kompetitor-kompetitor lainnya.

Promosi yang dilakukan pada *website* memiliki banyak keuntungan dan kelebihan dibandingkan dengan promosi yang dilakukan secara manual atau dengan menggunakan spanduk atau banner. Kelebihannya antara lain promosi dapat dilakukan lebih cepat dan mudah, lebih menghemat waktu dan biaya dalam pengaplikasiannya, serta dapat dengan mudah diakses dimana saja dan kapan saja oleh masyarakat luas. Dari kelebihan itulah

maka banyak perusahaan yang sudah menggunakan cara ini untuk memperluas cakupan yang dapat di capai, serta meningkatkan omset untuk perusahaannya. Selain sebagai media promosi *website* juga banyak dilakukan sebagai media penjualan atau sering dikenal dengan istilah *ecommerce*.

E-Commerce merupakan kegiatan bisnis yang dijalankan (misalnya transaksi bisnis) secara elektronik melalui suatu jaringan (biasanya internet) dan komputer atau kegiatan jual beli barang atau jasa (atau mentransfer uang) melalui jalur komunikasi digital. Ada beberapa keuntungan dengan adanya *e-commerce* yaitu orang yang ingin membeli barang atau transaksi lewat internet hanya membutuhkan akses internet untuk melakukan transaksi.

Butik Chaniago adalah sebuah perusahaan mandiri yang bergerak pada bidang fashion yang berada di jalan pangeran antasari, RT 19 Thekok kota jambi, butik ini menjual baju pesta pernikahan, pakaian syar'i, pakaian wisuda dan pakaian kebaya. Produk yang dijual pada butik chaniago adalah produk yang berkualitas dan mengikuti trend terkini, selain itu harga yang ditawarkan juga terjangkau oleh masyarakat luas. Namun sangat disayangkan, karna pada butik tersebut masih terdapat banyak kendala yang ditemukan, antara lain proses promosi penjualannya yang dilakukan masih secara manual, karena butik chaniago masih menggunakan sepanduk untuk media promosinya, sehingga kurang efektif dan efisien. Hal ini juga menjadi pertimbangan bagi pihak perusahaan karna terlalu

banyak menghabiskan biaya. Dan kecilnya cakupan ketika menggunakan spanduk. Hal ini juga berdampak pada omset butik yang dihasilkan menjadi kurang maksimal.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalahnya adalah : Bagaimana Membuat *Ecommerce* Pada Butik Chaniago Jambi. Yang nantinya dapat digunakan sebagai media penjualan dan promosi pada Butik Chaniago.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada pembuatan *Ecommerce* pada Butik Chaniago Jambi, adalah :

1. Produk yang tersedia di *Website* ini adalah produk yang berasal dari Butik Chaniago Jambi.
2. Sistem yang dibuat tidak sampai ke perhitungan keuangan dan keuntungan.
3. Penjualan hingga proses pembayaran yang dilakukan sepenuhnya dari *website*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membangun *Ecommerce* Pada Butik Chaniago Jambi, agar dapat mengatasi kendala yang ada sehingga dapat meningkatkan omset pada Butik Chaniago Jambi.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Memudahkan Butik Chaniago dalam mempromosikan produknya.
2. Meningkatkan omset pada Butik Chaniago.
3. Memperluas cakupan Butik Chaniago.
4. Mempermudah konsumen untuk melihat produk yang ada di butik tanpa harus datang ke butik.
5. Dan mempermudah konsumen dalam melakukan pemesanan produk yang ada pada butik.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Definisi Aplikasi

Menurut Fathansyah bahwa aplikasi bersifat definisi-definisi optimal artinya, ada atau tidaknya tergantung pada kebutuhan kita yang kita gunakan lebih berperan dalam pengorganisasian data dalam basis data, sementara bagi pemakai basis data (khususnya yang menjadi *end-user/naevi-user*) dapat dibuat program khusus untuk melakukan pengisian, pengubahan dan pengambilan data. Program ini ada yang sudah disediakan bersama DBMS-nya, ada juga harus dibuat sendiri dengan menggunakan

aplikasi lain yang khususnya untuk (*Development tools*). [1]

2.2. Definisi Sistem Informasi

Menurut Sutabri (2012:38) sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolah transaksi harian, mendukung, operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategis dari suatu organisasi dan menyelidiki pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. Selain mendukung pembuatan keputusan, koordinasi dan pengawasan, sistem informasi dapat membantu manajer dalam menganalisa masalah, membuat masalah-masalah kompleks dan menciptakan produk-produk baru. [2]

Menurut Hartono (2013:16) sistem informasi adalah seperangkat komponen yang saling berhubungan, yang bekerja untuk mengumpulkan dan menyimpan data serta mengolahnya menjadi informasi yang digunakan [3]. Menurut Sutarnan (2012:13) sistem informasi adalah sistem yang dapat didefinisikan dengan mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu. Seperti sistem lainnya, sebuah sistem informasi terdiri atas *input* (data, instruksi) dan *output* (laporan, kalkulasi). [4]

2.3. Website

Web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protokol HTTP (*hypertext transfer protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser*. Beberapa jenis *browser* yang populer saat ini di antaranya *Internet Explorer* yang diproduksi oleh *microsoft*, *Mozilla Firefox*, *Opera*, dan *Safari* yang diproduksi oleh *Apple*.

Browser (Perambah) adalah aplikasi yang mampu menjalankan dokumen-dokumen *web* dengan cara diterjemahkan. Prosesnya dilakukan oleh komponen yang terdapat didalam aplikasi *browser* yang biasa disebut *web engine*. Semua dokumen *web* ditampilkan oleh *browser* dengan cara diterjemahkan.

“Situs *Web* adalah dokumen-dokumen *web* yang terkumpul menjadi satu kesatuan yang memiliki *Unified Resource Locator (URL)* atau domain dan biasanya dipublish di internet (Rudianto, 2011:7).” [5]

Situs *web* biasanya ditempatkan pada *server web*. Sebuah *server web* umumnya telah dilengkapi dengan perangkat-perangkat lunak khusus untuk menangani pengaturan yang ada. Sedangkan *website* dinamis adalah sebuah *web* yang isinya dapat dirubah sewaktu-waktu tanpa melalui perubahan *code* pada *fileweb*, akan tetapi melalui halaman administrator. *Content* yang tampil dalam *web* dinamis tersimpan pada sebuah database sehingga

orang awam pun bisa merubah isi *content web* tersebut tanpa penguasaan bahasa pemrograman *web*. Biasanya *web* ini tersusun dari bahasa pemrograman yaitu HTML, CSS dan berhubungan dengan *database* MySQL. Contoh *website* dinamis adalah seperti : *Friendster*, *MultiPLY*, dan lain-lain.

“Menurut Hidayat (2010:6) *website* adalah : keseluruhan halaman- halaman *web* yang terdapat dalam sebuah *domain* yang mengandung informasi. Sebuah *website* biasanya dibangun atas banyaknya halaman *web* yang saling berhubungan. Jadi dapat dikatakan bahwa, pengertian *website* adalah kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Hubungan antara satu halaman *website* dengan halaman *website* lainnya disebut dengan *hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *hypertext*.” [6]

Situs *website* dikategorikan menjadi 2 yaitu *website* statis dan *website* dinamis. *Website* statis adalah sebuah *web* yang isinya tidak bisa dirubah-rubah dan tidak memiliki *database* sebagai tempat penyimpanan kontennya. Apabila ingin mengubah isi dari *website*, harus melakukan perubahan tulisan yang tertanam pada file program tersebut, sehingga penguasaan bahasa pemrograman harus benar-benar dikuasai dengan baik. Contoh dari pemrograman statis ini adalah HTML dan CSS.

2.4. E-commerce

Definisi *e-commerce* menurut kamus ikipedia adalah aktivitas pembelian atau penjualan produk secara elektronik pada layanan *online* atau melalui Internet. Perdagangan elektronik mengacu pada teknologi seperti perdagangan seluler, transfer dana elektronik, manajemen rantai pasokan, pemasaran Internet, pemrosesan transaksi online, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventaris, dan sistem pengumpulan data otomatis. *E-commerce* pada gilirannya didorong oleh kemajuan teknologi industri semikonduktor, dan merupakan sektor terbesar dari industri elektronik.

E-commerce merupakan bagian dari *e-business*, di mana cakupan *e-business* lebih luas, tidak hanya sekadar perniagaan tetapi mencakup juga pengkolaborasi mitra bisnis, pelayanan nasabah, lowongan pekerjaan dll. Selain teknologi jaringan *www*, *e-commerce* juga memerlukan teknologi basisdata atau pangkalan data (*databases*), surat elektronik (*e-mail*), dan bentuk teknologi non komputer yang lain seperti halnya sistem pengiriman barang, dan alat pembayaran untuk *e-dagang* ini (Diakses 24 Februari 2020).

E-Commerce adalah penjualan atau pembelian barang dan jasa, antara perusahaan, rumah tangga, individu, pemerintah, dan masyarakat atau organisasi swasta lainnya, yang dilakukan melalui komputer pada media jaringan. *E-Commerce* suatu cara atau proses berbelanja, pembelian atau perdagangan, penjualan produk jasa dan informasi secara elektronik atau *direct selling* (penjualan langsung) yang memanfaatkan fasilitas jaringan internet, (mendapatkan dan mengirimkan secara *online*), akan merubah semua kegiatan marketing dan juga sekaligus memangkas biaya-biaya operasional untuk kegiatan perdagangan [7].

E-Commerce adalah membeli atau menjual produk atau jasa melalui media elektronik, salah satunya adalah melalui media internet. Melalui *e-commerce* ini pelanggan tidak perlu lagi datang ke sebuah toko untuk membeli barang yang diinginkan tetapi pelanggan dapat secara langsung memesan barang mereka melalui internet. Selain lebih mudah penerapannya, dalam segi biaya juga bisa di katakan murah, berbisnis di internet juga efisien terhadap waktu [8].

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *e-commerce* merupakan proses pembelian dan penjualan jasa atau produk antara dua belah pihak melalui internet (*Commerce Net*) dan sejenis mekanisme bisnis elektronik dengan fokus pada transaksi bisnis berbasis individu dengan menggunakan internet sebagai media pertukaran barang dan jasa baik antar instansi atau individu dengan instansi.

2.5. Butik

Dalam dunia fashion, kita sering mendengar kalimat butik pakaian, bahkan karna sering mendengar, kadang masyarakat memberikan pengertian yang sama terhadap semua toko pakaian. Kalau kita cermati, sebetulnya butik pakaian mempunyai perbedaan dengan toko pakaian lainnya. Perbedaan tersebut terletak pada produk yang di jual.

Perbedaannya adalah butik pakaian adalah toko pakaian eksklusif yang menjual produk pakaian eksklusif dengan segala kelengkapannya. Artinya sebuah toko pakaian khusus, atau toko pakaian yang menjual produk yang berbeda.

Produk khusus dan berbeda ini bisa terlihat dari kualitas dan kuantitas. Kualitas misal jahitan lebih bagus, Bahan mahal dan tidak banyak dipakai pada produk pakaian masal, Model unik dan berbeda. Sedangkan kalau kita bicara kuantitas, Pada produk pakaian yang dijual dibutik akan cenderung mengarah pada produk *limited*. Sebagai misal karya desainer kondang, Atau bisa juga produk tersebut hanya ada beberapa pcs. Misal 1 pcs atau maksimal 3 pcs.

Diatas adalah pengertian butik pakaian secara umum. Lalu bagaimana realita perkembangan butik pakaian pada saat sekarang?. Kalau kita melihat nama toko pakaian dengan kata awal "Butik", Kadang produk pakaian yang dijual tidak sesuai dengan pengertian butik pakaian diatas. Sebagai bukti, Tolong saudara masuk kebeberapa toko dengan nama Butik, Setelah didalamnya, Coba cek produk yang ada dilamannya. Dari beberapa toko dengan sebutan butik, Kadang kita menemukan produk masal yang dijual di toko fashion.

Jadi kesimpulannya bahwa toko pakaian dengan sebutan butik belum tentu mencerminkan butik yang sebenarnya. Hal ini bisa kita nilai dari produk pakaian yang dijual. Bahkan kejadian seperti ini akan dengan mudah kita temui.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Kebutuhan Input

Adapun kebutuhan *input* dalam proses ini adalah sebagai berikut :

- Data Barang
Merupakan data yang mencakup semua barang yang diperjual belikan yang ada pada Butik Chaniago Jambi.
- Data Transaksi
Merupakan inputan data transaksi yang terdapat pada Butik Chaniago Jambi
- Data User
Merupakan data yang mencakup *username* dan *password* untuk *login user*.

3.2. Kebutuhan Proses

Adapun kebutuhan proses dalam proses ini adalah sebagai berikut :

- Proses Olah Data Barang
Proses ini berfungsi untuk mengolah data barang.
- Proses Olah Data Transaksi
Proses ini berfungsi untuk mengolah data transaksi yang dilakukan.
- Proses Olah Data User
Proses ini berfungsi untuk mengolah data user
- Proses *Input, Update, Dan Delete* Data
Proses ini berfungsi untuk menginput data barang, mengedit, dan menghapus data-data barang yang ada pada Butik Chaniago Jambi.

3.3. Kebutuhan Output

Adapun kebutuhan *output* dalam proses ini adalah sebagai berikut :

- Laporan Data Barang
Laporan barang yang di perjual belikan di Butik Chaniago Jambi

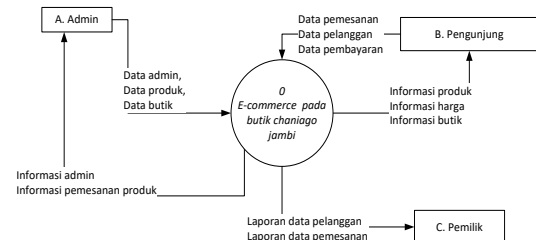
3.4. Kebutuhan Antarmuka

Antarmuka yang diinginkan pada Web Profil dan Promosi Pada Butik Chaniago Jambi adalah :

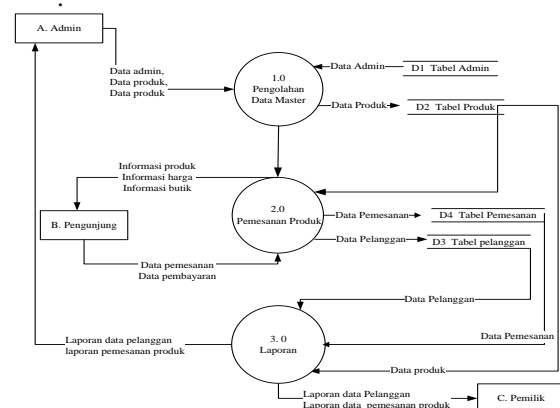
- Aplikasi yang dibuat harus bisa menampilkan dan menyimpan kedalam database MySQL.
- Halaman *login, user* harus terlebih dahulu memasukan *username* dan juga *password* untuk masuk kedalam halaman yang diinginkan.
- Halaman utama berisi menu dan sub-sub menu.
- Sistem ini berisi menu home, kontak, login, cara pemesanan, profil.
- Antarmuka input yang dihasilkan berupa data barang, data transaksi, data user.
- Antarmuka proses yang di hasilkan yaitu berupa proses olah data barang, data transaksi, data user.
- Antarmka *output/laporan* yang dihasilkan yaitu bisa menampilkan laporan data transaksi yang dilakukan oleh konsumen.

3.5. Data Flow Diagram (DFD)

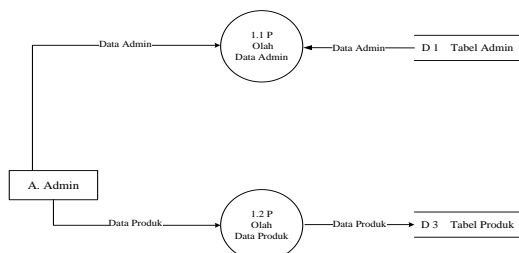
Metode perancangan digunakan pada penelitian ini adalah metode perancangan terstruktur (*structured design method*) dengan menggunakan *context diagram* dan diagram arus data (*data flow diagram*). Berikut ini adalah gambar DFD Level 0.



Gambar 1. Context Diagram



Gambar 2. DFD Level 0



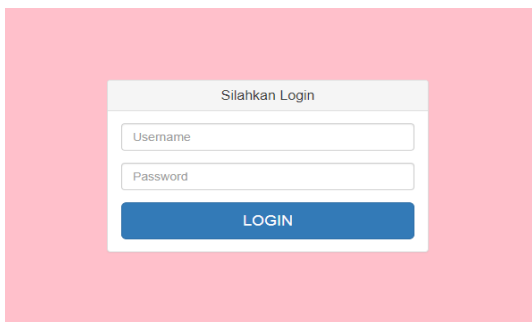
Gambar 3. DFD Level 1 Proses 1

3.6. Hasil Implementasi

Tujuan dari tahap implementasi ini adalah untuk memastikan aplikasi yang dibangun dapat bekerja secara efektif dan efisien, sesuai dengan yang diinginkan. Untuk itu, pada tahap implementasi perangkat lunak ini dapat dilihat gambar antarmuka (*interface*) yang terdapat pada *E-commerce* Pada *Butik Chaniago Jambi*. Implementasi perangkat lunak ini meliputi :

1. Implementasi Login

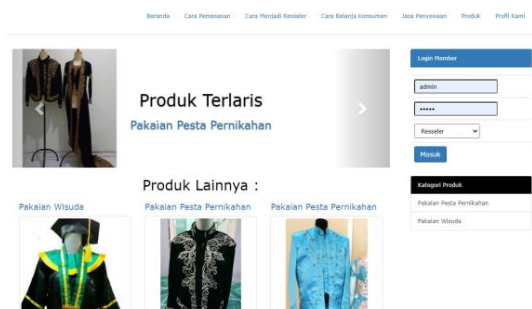
Login merupakan untuk mengakses dan menjalankan aplikasi pengolahan data. Dimana untuk masuk kedalam aplikasi terlebih dahulu menginput *user name* dan *password*, jika user dan *password* telah dimasukan maka form tersebut akan masuk ke menu berikutnya.



Gambar 4. Implementasi Login

2. Implementasi Halaman Utama

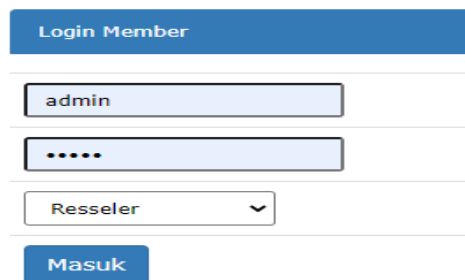
Halaman ini adalah halaman yang pertama kali di kunjungi oleh pengguna untuk melihat informasi data produk.



Gambar 5. Implementasi Halaman Utama

3. Implementasi Halaman Login User

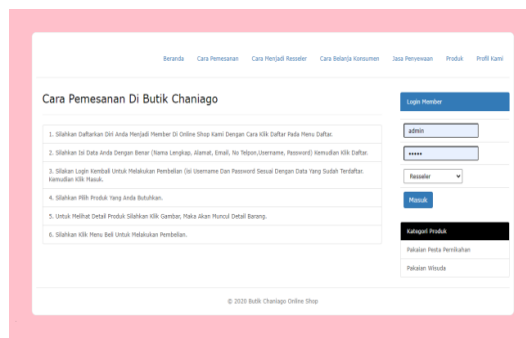
Login merupakan untuk mengakses dan menjalankan aplikasi pengolahan data. Dimana untuk masuk kedalam aplikasi terlebih dahulu menginput *user name* dan *password*, jika user dan *password* telah dimasukan maka form tersebut akan masuk ke menu berikutnya.



Gambar 6. Implementasi Halaman Data Login User

4. Implementasi Halaman Cara Pemesanan

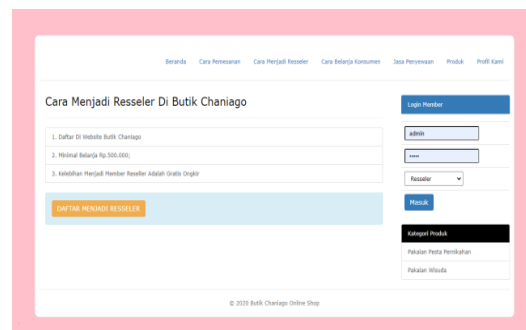
Halaman ini adalah halaman pengguna untuk melihat cara pembelian produk.



Gambar 7. Implementasi Halaman Cara Pemesanan

5. Implementasi Halaman Cara Menjadi Reseller

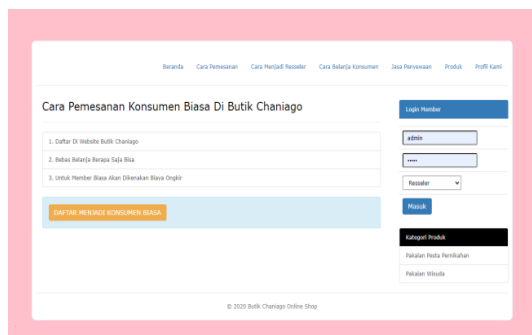
Halaman ini adalah halaman pengguna untuk melihat cara menjadi reseller.



Gambar 8. Implementasi Halaman Cara Menjadi Reseller

6. Implementasi Halaman Cara Menjadi Konsumen

Biasa Halaman ini adalah halaman pengguna untuk melihat cara menjadi konsumen biasa.



Gambar 9. Implementasi Halaman Cara Menjadi Konsumen

IV. PENUTUP

Berdasarkan hasil implementasi diatas, dapat diperoleh beberapa hal yang menjadi kesimpulan dan saran sebagai berikut :

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan Pengujian dan penjelasan cara Pembuatan Aplikasi *Ecommerce* Pada Butik Chaniago Jambi. Pada bab-bab sebelumnya, maka pada bab ini peneliti menarik suatu kesimpulan :

1. Pembuatan Aplikasi *Web* Profil dan Promosi Butik Chaniago Kota Jambi. Ini menggunakan bahasa pemograman PHP dan *MySQL* sebagai databasnya.
2. Aplikasi ini dibuat untuk mempermudah pemilik butik untuk menjual produk-produknya.
3. Data pakaian yang sudah diolah dapat disimpan didalam *database* sehingga dapat mengurangi tingkat kesalahan penginputan data maupun pencarian data dalam skala besar.
4. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu mengatasi segala kendala dan permasalahan yang ada pada Butik Chaniago Kota Jambi. Serta dapat meningkatkan omset penjualannya.
5. Aplikasi ini juga mengatasi masalah penambahan data yang berhubungan dengan penumpukan kertas dan penambahan ruang.

4.2. Saran

Agar kinerja dari program Aplikasi *E-commerce* Butik yang dirancang lebih optimal, maka peneliti berharap :

1. Aplikasi yang dirancang dapat dimanfaatkan diseluruh unit kerja di Butik Chaniago Jambi.

2. Pengembangan lebih lanjut yaitu dengan memperluas cakupan sistem untuk pengolahan data produk.
3. Perawatan atau *maintenance* yang baik dan berkelanjutan perlu dilakukan untuk mengoptimalkan kinerja sistem agar dapat terus berjalan dengan baik.
4. Sistem keamanan perlu ditingkatkan terutama keamanan untuk login baik admin maupun user.
5. Perlu adanya pelatihan atau pengajaran kepada petugas yang dipersiapkan sebagai admin, agar dapat memahami dan menjalankan aplikasi ini dengan baik dan benar.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Fathansyah. 2012. “*Basis Data Edisi Revisi*”. Bandung: Informatika Bandung.
- [2] Sutabri, Tata. 2012. “*Konsep Sistem Informasi*”. Yogyakarta: Andi Offset
- [3] Hartono, Bambang. 2013. “*Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer*”. Jakarta: Rineka Cipta.
- [4] Sutarman. 2012. “*Buku Pengantar Teknologi Informasi*”. Jakarta: Bumi Aksara
- [5] Rudianto, Arief M. 2011. “*Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL*”. C.V ANDI OFFSET. Yogyakarta.
- [6] Hidayat. 2010. “*Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital Berbasis Website*”. *Jurnal on Software Engineering* Volume. 1 No 1.ISSN : 2461-0690.
- [7] Rachman, Andi Ridho., Beny Beny, Erick Fernando. 2017. “*Perancangan E-Commerce Berbasis Website Pada Toko Mirabella Batik Jambi*”. *Processor*, Vol 12 No 2 (2017).
- [8] Disa, Syaharullah. 2011. “*E-Commerce Sebagai Solusi Pemasaran Bagi Usaha Mikro Kecil Dan Menengah (UMKM)*”. *Jurnal Inspiration*, Vol 1, No 2 (2011).

IDENTITAS PENULIS

Nama : Lisdarti S.Kom., M.S.I
 NIDN/NIK : 1012078001
 Telp. : 0813-6667-4567
 Golongan/Pangkat : IIIc
 Jabatan Fungsional : Lektor
 Email : lisdartipdg@yahoo.co.id

Nama : Rohmad Hidayat
 Tempat, Tgl Lahir : Kuningan, 13 November 1997
 Alamat : 082282029244
 Email : maherzdratafara@gmail.com