



PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN PADA ELIDA BRANDED

Efa Novia Hutabarat¹, Sri Mardiyati²

^{1,2} Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI

E-mail: srilmardiyati05@gmail.com²

Article History:

Received: 01-09-2022

Revised: 17-09-2022

Accepted: 04-10-2022

Keywords:

Penjualan Online,

Sistem Informasi,

Pieces, DBMS, SDLC

***Abstract:** Menjual teknologi secara online menjadi pilihan sebagian besar orang saat ini, baik di suatu kota maupun suatu wilayah. Pergeseran cara bertransaksi disebabkan oleh keberadaan alat komunikasi digital dan IT yang terus berkembang. Di sisi lain, penjual ingin memanfaatkan teknologi secara maksimal. Hal ini dapat diperkuat dengan sistem database penjualan yang sudah mapan. Meskipun sistem informasi penjualan yang baik diperlukan untuk mengelola transaksi jual beli, penting juga untuk memiliki sistem untuk mengelola inventaris dan menghasilkan laporan keuangan. Selain itu, memberikan informasi profil perusahaan dapat membantu dalam menarik calon pelanggan. Untuk meningkatkan omzet penjualan dan struktur sistem manajemen, ELIDA BRANDED membutuhkan sistem yang kuat untuk membuat produk bermerek mereka lebih dikenal sekaligus memperkuat sistem database penjualan mereka. Sistem penjualan pada ELIDA BRANDED dirancang berdasarkan analisis proses penjualan, tahapan perancangan sistem, dan implementasi sistem ke dalam program aplikasi online. Analisis potongan memperhitungkan berbagai faktor seperti kinerja, informasi, ekonomi, kontrol, efisiensi dan kualitas layanan untuk menentukan kondisi saat ini dan masa depan. Sistem dirancang dengan tahapan diagram konteks, flow map, diagram aliran data, tabel normalisasi, ERD, struktur database, desain input dan output, dan struktur daftar program. Proses implementasi sistem menggunakan sistem administrasinya.*

© 2022 SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah

PENDAHULUAN

Saat ini, sistem informasi berkembang pesat dan menjadi penting di setiap bidang bisnis dan industri. Sistem informasi adalah sistem yang terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak, dan komponen manusia yang bekerja sama untuk mengumpulkan, memproses, dan mendistribusikan informasi. Kemajuan TI berperan penting dalam mengubah arah dan visi suatu perusahaan untuk meningkatkan pendapatan. Demikian pula, teknik penjualan dan penanganan administrasi dapat lebih ditingkatkan dengan penggabungan teknologi informasi.

Elida Branded merupakan suatu bidang usaha yang bergerak dibidang penjualan pakaian pria, wanita dan anak-anak. Dalam strategi pemasaran dan penjualan produknya masih secara konvensional dan proses pemasarannya kurang maksimal. Saat ini Elida Braded menggunakan sistem penjualan dengan sosial media live streaming di facebook yang memunculkan beberapa kendala yaitu proses pembuatan laporan dan penyimpanan data Elisa Branded belum terorganisir dengan baik, sehingga mengakibatkan penjual kewalahan dalam mengirimkan barang konsumen. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sistem yang lebih efisien dan efektif, memanfaatkan sumber daya IT yang tersedia seperti laptop, internet, dan ponsel berbasis Android.

LANDASAN TEORI

Penjualan

Penjualan mengacu pada kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan pendapatan. Tujuan kami adalah untuk menghasilkan pendapatan dari upaya kami.[1] Penjualan online mengacu pada proses melakukan penjualan dengan menggunakan fasilitas internet. Berdasarkan informasi yang diberikan, dapat disimpulkan bahwa penjualan online adalah sarana menghasilkan uang melalui internet dengan menjual suatu produk atau jasa.[1]

Data

Data adalah fakta atau observasi yang biasanya mengenai fenomena fisik atau transaksi bisnis. Lebih khusus lagi data adalah ukuran objektif dari atribut (karakteristik) dari entitas, seperti orang-orang, tempat, benda, bunyi, dan kombinasinya.[2]

Informasi

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan berarti bagi yang menerimanya. Informasi merupakan faktor penting dalam manajemen dan pengambilan keputusan. Sistem informasi ini dalam suatu organisasi dibatasi oleh faktor-faktor seperti data yang diperoleh, biaya untuk pengadaan pemrosesan dan penyimpanan, dll.

Sistem

Sistem adalah sekelompok komponen dan elemen yang digabungkan bersama untuk mencapai tujuan tertentu. Sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri dari komponen-komponen atau elemen-elemen yang dihubungkan bersama untuk memperlancar arus informasi, materi atau energi untuk mencapai suatu tujuan. Istilah ini digunakan untuk menggambarkan sekelompok entitas yang berinteraksi satu sama lain, di mana model matematika sering kali dapat dibuat.

Sistem Informasi Manajemen

Sistem Informasi Manajemen (SIM) dapat didefinisikan sebagai sekumpulan subsistem yang saling berhubungan yang bekerja sama untuk melakukan fungsi pemrosesan data, menerima masukan berupa data, mengolahnya, dan menghasilkan keluaran berupa informasi. Output ini dapat digunakan untuk mendukung kegiatan pengambilan keputusan operasional, manajerial, dan strategis dalam suatu organisasi. Fungsi tersebut dapat mencapai tujuannya jika sumber daya yang diperlukan tersedia.

Perancangan Sistem Informasi (PSI)

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi potensi desain multimedia dalam meningkatkan pengalaman pengguna. Untuk dapat merancang konsep untuk aplikasi multimedia membutuhkan kreativitas. Kreativitas mengacu pada kemampuan untuk menghasilkan ide atau solusi baru. Inovasi adalah implementasi ide atau konsep baru. Menghasilkan ide-ide baru bisa jadi sulit, sehingga berbagai metode seperti adaptasi dapat digunakan untuk menghasilkannya. Multimedia yang ada dianggap tidak sesuai

dengan lingkungan yang dimaksudkan. Pengembangan hubungan kerja yang kohesif antara manusia dan mesin agar menghasilkan informasi yang akurat untuk mendukung pengambilan keputusan manajemen dalam suatu organisasi. Suatu kegiatan di mana kondisi atau solusi baru dibuat berdasarkan evaluasi konsepsi yang kompatibel dan bentuk masalah atau kasus yang ada.

DBMS

Database Management System adalah sebuah sistem software yang memungkinkan pengguna untuk mendefinisikan, membuat, memelihara, dan mengontrol akses ke database. DBMS adalah kumpulan program yang digunakan untuk mendefinisikan mengatur, dan memproses database, sedangkan efisiensi database adalah sebuah struktur yang dibangun untuk keperluan penyimpanan data. DBMS merupakan alat atau tool yang berperan untuk membangun struktur tersebut.[3]

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan sumber data sekunder, seperti catatan penjualan, file, dan arsip dari perusahaan, untuk mengkaji produk penjualan.

Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data terdiri dari beberapa jenis, yaitu:

1. Observasi
Data dikumpulkan melalui pengamatan langsung terhadap aktivitas penjualan, termasuk transaksi dan pekerjaan administrasi harian, di ELIDA Branded.
2. Wawancara
Wawancara dilakukan dengan pemilik dan karyawan operator perusahaan Toko Kaos (ELIDA BRANDED) untuk mengumpulkan data tentang sistem penjualan yang ada.
3. Dokumentasi
Data-data yang dikumpulkan dari Pemilik harus diarsipkan, terutama barang-barang yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem yang akan dibuat berbasis komputer. Data ini dapat berupa file atau cetakan.

Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem merupakan suatu proses atau kumpulan pedoman yang akan digunakan untuk membuat suatu sistem informasi. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki sistem yang sudah ada dengan mengembangkan sistem baru yang lebih efektif. Prosesnya akan melibatkan beberapa tahap, yaitu 1)Perencanaan sistem (2)Analisis sistem (3)Perancangan sistem (4)Implementasi system.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Desain Logis

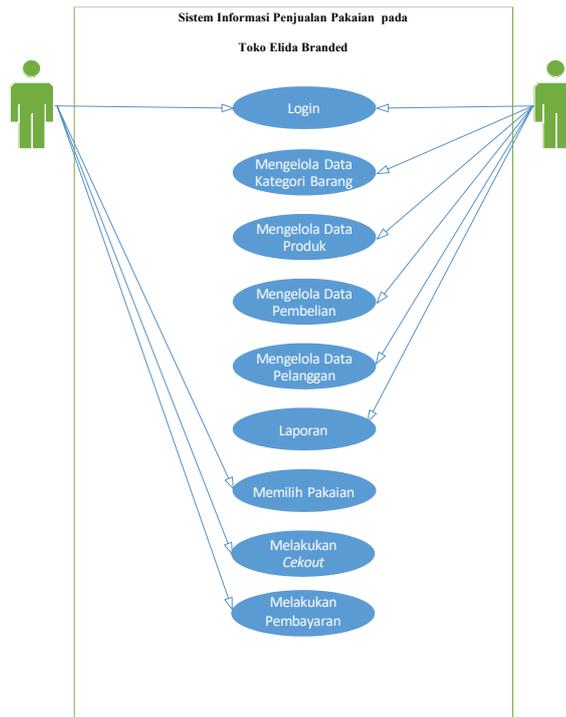
Desain login merupakan bagian dari fase desain dalam SDLC (System Development Life Cycle) dimana semua fitur-fitur fungsional dari sistem dipilih dari tahapan analisis, terpisah dari platform komputer yang akan digunakan nanti

2. Algoritma Penyelesaian Masalah dengan Unified Modeling Language (UML) dan Flowchart

Analisa perancangan pada sistem ini menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*, karena sistem ini dikembangkan dengan pengembangan aplikasi berorientasi objek. Diagram yang digunakan terdiri dari *Usecase Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Sequence Diagram*.

a. *Usecase Diagram*

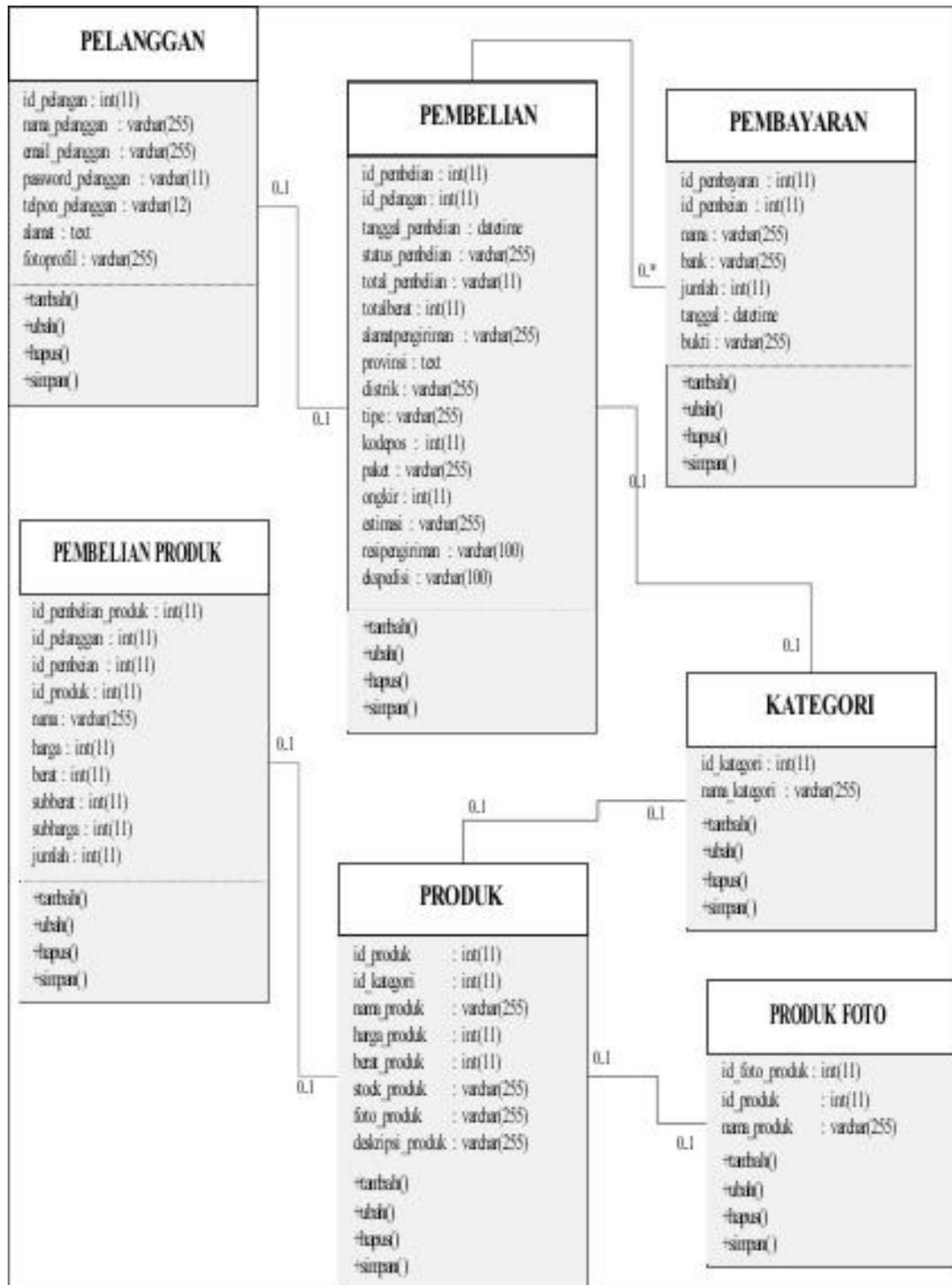
Use case diagram adalah diagram aktivitas yang menggambarkan interaksi antara satu atau lebih aktor sistem. Use case yang akan dirancang adalah use case diagram yang dapat diakses dari desktop. Use case diagram sistem informasi penjualan pakaian di Elida Branded Store akan menunjukkan interaksi antara administrator dengan pelanggan. Diagram tersebut terdiri dari 2 aktor yaitu admin dan pelanggan, dan 9 use case diagram. Diagram use case menunjukkan bahwa administrator dapat mengelola data barang, data produk, data pembelian, data pelanggan, dan laporan. Pelanggan hanya dapat melakukan pemesanan, checkout, dan melakukan pembayaran atas barang yang akan dibeli.



Gambar 1. Use Case Diagram sistem yang diusulkan

b. *Class diagram*

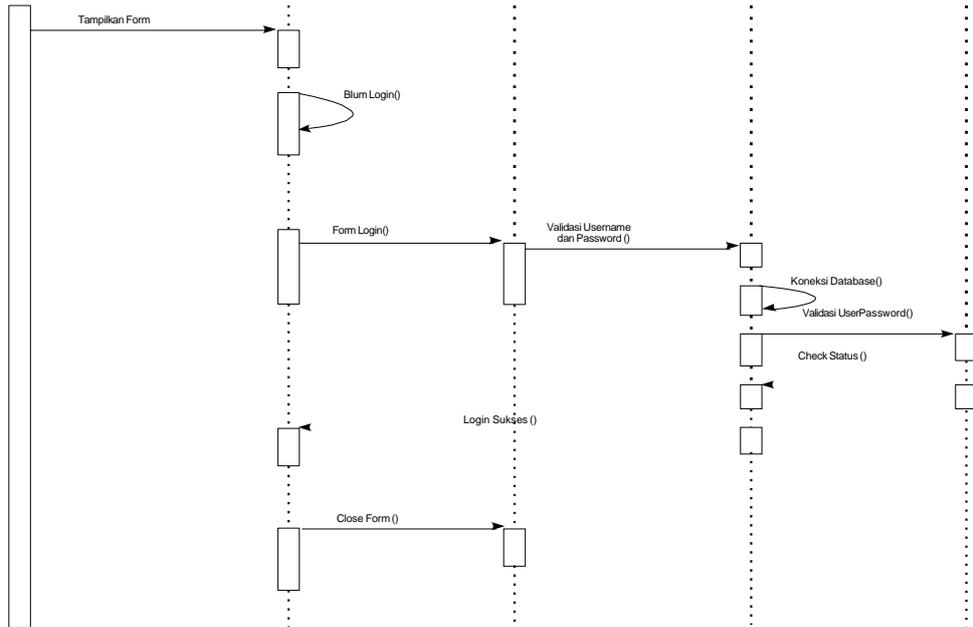
Class Diagram memberikan gambaran struktural tentang hubungan antara kelas, paket, dan objek. Diagram kelas yang diilustrasikan dalam analisis ini adalah diagram kelas dari sistem yang diinstal pada komputer. Gambar di bawah ini memberikan gambaran umum tentang berbagai jenis diagram kelas sistem yang dapat diinstal pada komputer.



Gambar 2. Class Diagram

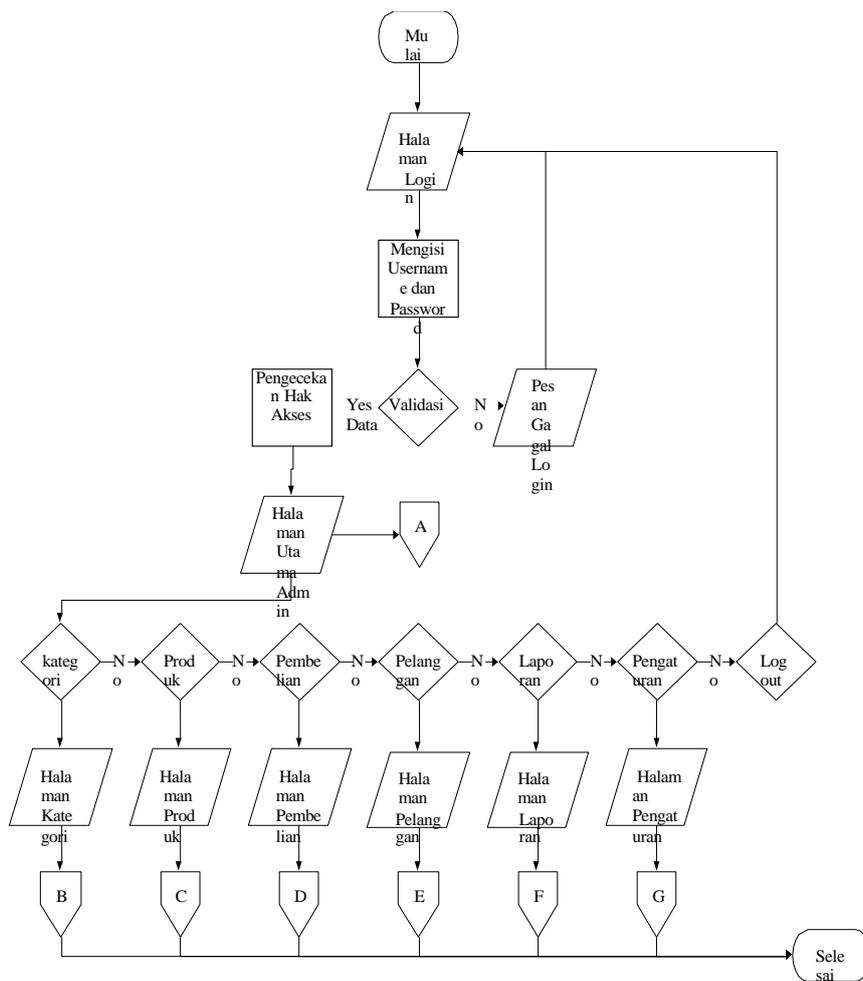
c. Sequence Diagram

Sequence diagram salah satu dari diagram-diagram yang ada pada UML. Sequence diagram ini adalah diagram yang menggambarkan kolaborasi dinamis antara sejumlah objek. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara objek juga interaksi antara objek, sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem.



Gambar 3. Sequence Diagram

Flowchart

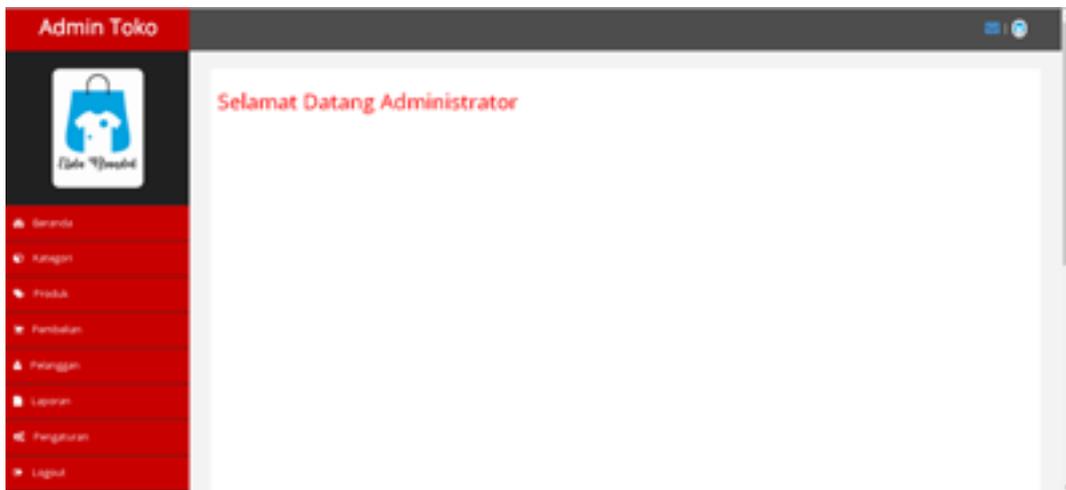


Halaman Menu Login Admin

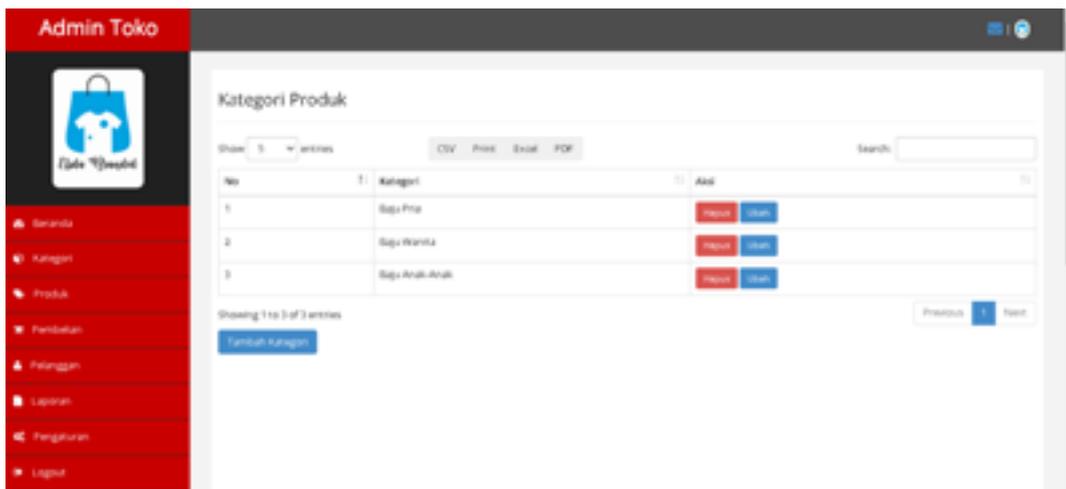
Gambar 4. Flowchart Menu Utama

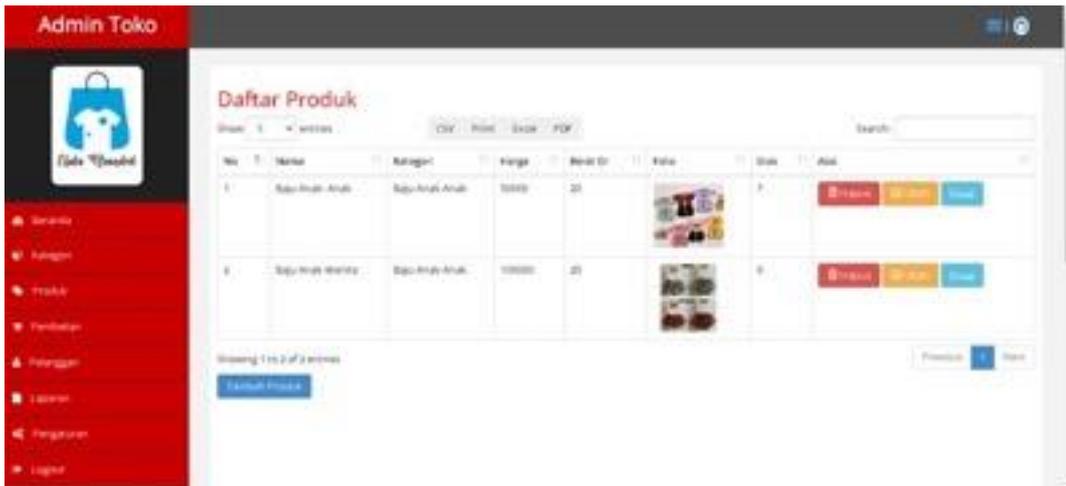


Gambar 5. Halaman Login Admin

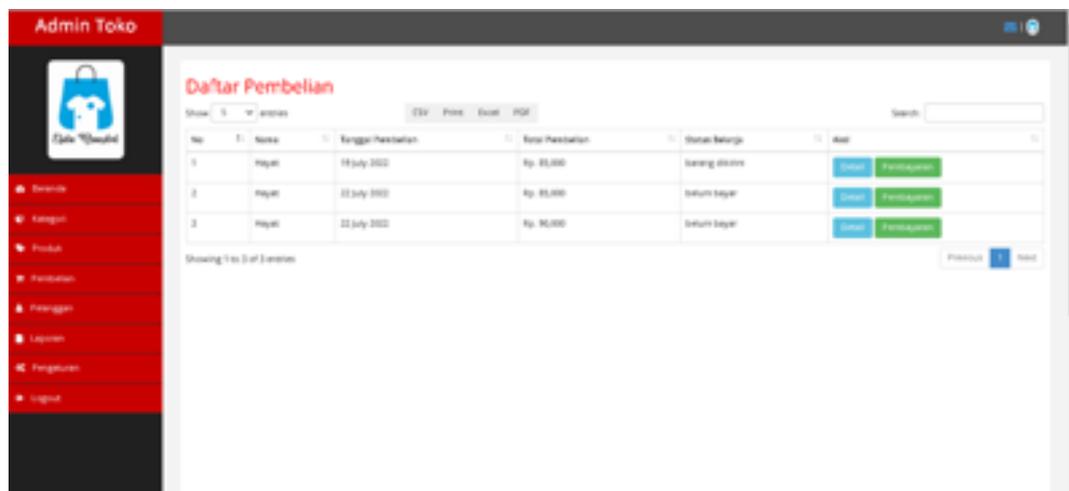


Gambar 6. Halaman Menu Utama Admin





Gambar 8. Halaman Produk



Gambar 9. Halaman Pembelian



Gambar 10. Halaman Detail Pembelian



Gambar 11. Halaman Bukti Pembayaran

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan pada analisis, desain, implementasi dan pengujian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu :

1. Perancangan Aplikasi Penjualan ini dapat mempermudah customer dan pihak Elida Branded dalam bertransaksi jarak jauh.
2. Perancangan Sistem Informasi Penjualan ini dapat memudahkan administrasi Laporan penjualan dan transaksi penjualan pada Elida Branded.
3. Perancangan Sistem Informasi Penjualan ini dapat dijalankan setiap saat oleh admin untuk melakukan pengecekan data dan Laporan Bulanan pada Elida Branded.

DAFTAR REFERENSI

- [1] J. Salim, *Buku Pintar Bisnis Online*. Elex Media Komputindo, 2014.
- [2] A. Irawan, M. Risa, M. A. Muttaqien, and A. E. Shinnay, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian Pada CV Nonninth Inc Berbasis Online," *Jurnal Positif*, vol. 3, no. 2, pp. 74–82, 2017.
- [3] B. Raharjo, "Belajar otodidak membuat database menggunakan MySQL," 2011.