

Perencanaan Sistem Informasi Penjualan *Online* Berbasis *Website* Pada Usaha Mebel

Shelvi Azizah¹, Rais Suryo Wahono², Joni Maulindar³

Teknik Informatika, Universitas Duta
Bangsa Surakarta Jl. Bhayangkara No. 55
Tipos Surakarta, Jawa Tengah

¹shelviazizah@gmail.com

²raisbakoh123@gmail.com

³joni_maulindar@udb.ac.id

Abstrak— Perkembangan teknologi informasi sangat pesat dan mulai mendominasi dalam kehidupan manusia. Kegiatan penjualan barang secara konvensional mulai ditinggalkan dan beralih ke sistem penjualan digital atau e-commerce. Usaha mebel merupakan salah satu produk UMKM yang memiliki peluang besar kedepannya. Usaha mebel dapat menghasilkan furniture yang dibutuhkan dalam industri property maupun perlengkapan rumah tangga. Sistem yang digunakan pada usaha mebel masih menggunakan sistem penjualan konvensional. Mulai dari pencatatan pesanan sampai promosi produk masih dilakukan secara manual. Dari permasalahan tersebut maka dibutuhkan sebuah sistem yang dapat membantu para pemilik usaha mebel untuk dapat lebih mudah melakukan pengelolaan dan promosi produk UMKM yang mereka miliki. Dalam Penelitian ini menggunakan metode penelitian waterfall dan Penelitian ini dilakukan untuk mengasihkan perancangan sebuah sistem informasi penjualan online berbasis website untuk memudahkan pemilik UMKM Mebel.

Kata kunci— Mebel, Digital marketing, E-Commerce, UMKM

Abstract— The development of information technology is very rapid and begins to dominate in human life. Conventional goods sales activities are starting to be abandoned and switch to a digital sales system or e-commerce. The furniture business is one of the MSME products that have great opportunities in the future. The furniture business can produce furniture needed in the property industry and household equipment. The system used in the furniture business still uses the conventional sales system. Starting from recording orders to product promotions are still done manually. From these problems, a system is needed that can help furniture business owners to be able to more easily manage and promote their MSME products. make it easier for MSME furniture owners.

Keyword— Furniture, Digital marketing, E-Commerce, UMKM

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi sangat pesat dan mulai mendominasi dalam kehidupan manusia. Kegiatan penjualan barang secara konvensional mulai ditinggalkan dan beralih ke sistem penjualan digital. Keuntungan yang didapatkan dari sistem penjualan konvensional juga lebih sedikit dari sistem penjualan secara digital.

Pada saat pandemi seperti saat ini pemilik usaha UMKM seperti mebel mengalami kesulitan dalam melakukan pemasaran produknya. Sistem penjualan yang dilakukan secara konvensional mengharuskan para pemilik usaha melakukan pengelolaan dan pemasaran secara manual. Pemasaran sangat terbatas dan keuntungan yang didapatkan tidak begitu banyak. Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis akan melakukan sebuah penelitian untuk melakukan perancangan sistem penjualan *online* atau *e-commerce* dengan berbasis website untuk para pemilik usaha UMKM Mebel.

Berdasarkan latar belakang dari permasalahan maka dalam penelitian ini terdapat beberapa batasan masalah yaitu: Penggunaan sistem penjualan ini dikhususkan untuk pemilik UMKM yang bergerak dalam usaha pembuatan mebel, pembuatan sistem untuk mengelola katalog produk, pembuatan sistem untuk melakukan pengelolaan pesanan.

Penulisan jurnal penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan merancang sistem penjualan *online* berbasis *website* pada usaha mebel.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Menurut penelitian sejenis yang pernah dilakukan oleh Muchammad Tirozul Achyar dkk. (2021) mengenai Sistem Informasi *E-Commerce Furniture* Berbasis *Web* Pada Toko Mebel Ubaidillah Kamal Jepara. Penelitian ini menjelaskan bahwa sistem *e-commerce* yang dibuat dapat memudahkan pembeli dalam melakukan pemesanan. Hal ini dapat meningkatkan angka penjualan dan layanan terhadap konsumen sehingga pembeli dapat meningkat.

Penelitian sejenis lainnya juga pernah dilakukan oleh Minda Septiani dkk. (2019) mengenai Metode Waterfall Penjualan Mebel Properti Berbasis Web. Penelitian ini menjelaskan bahwa dalam melakukan transaksi bisa menggunakan *e-commerce* Mebel Property sehingga pembeli tidak perlu datang ke toko. Aplikasi ini memudahkan dalam proses pendataan sehingga dapat meminimalisir kehilangan data.

A. Sistem Informasi

Sistem Informasi merupakan suatu sistem yang mengkombinasikan antara aktivitas manusia dan penggunaan teknologi untuk mendukung manajemen dan kegiatan operasional. Dimana, hal tersebut merujuk pada sebuah hubungan yang tercipta berdasarkan interaksi manusia, data, informasi, teknologi, dan algoritma.

B. Website

Website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs yang terdapat dalam sebuah domain atau subdomain yang berada di dalam World Wide Web (WWW) di internet.

C. E-Commerce

E-commerce adalah satu set teknologi, aplikasi-aplikasi, dan proses bisnis yang dinamis untuk menghubungkan perusahaan, konsumen, dan masyarakat melalui transaksi elektronik dan pertukaran barang, pelayanan, dan informasi yang dilakukan secara elektronik (David Baum, 1999).

D. Pemasaran Digital

Digital marketing adalah suatu kegiatan pemasaran atau promosi sebuah brand atau produk menggunakan media digital atau internet.

Tujuan digital marketing adalah untuk menarik konsumen dan calon konsumen secara cepat. Seperti yang diketahui, penerimaan teknologi dan internet di masyarakat sangat luas sehingga tidak heran kegiatan pemasaran secara digital dijadikan pilihan utama oleh perusahaan-perusahaan.

III. METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi atau melakukan pengamatan secara langsung.

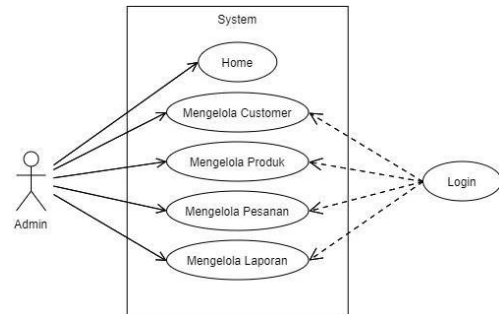
Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode waterfall. Metode Waterfall merupakan metode pengembangan perangkat lunak tertua sebab sifatnya yang natural. Metode Waterfall merupakan pendekatan SDLC paling awal yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak. Urutan dalam Metode Waterfall bersifat serial yang dimulai dari proses perencanaan, analisa, desain, dan implementasi pada sistem.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Use Case merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) aplikasi perangkat lunak yang akan dibuat.

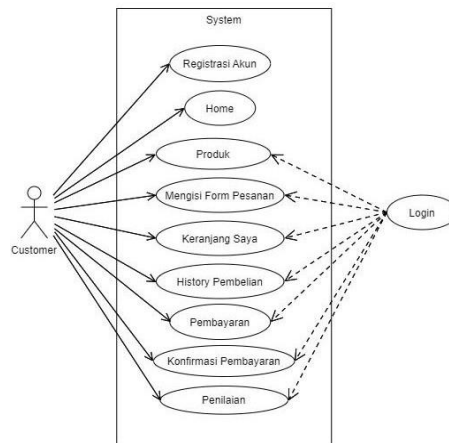
(Lisnawanty, 2014) Use Case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan aplikasi yang akan dibuat.

A. Use Case Diagram Admin



Gambar 1. Diagram Admin

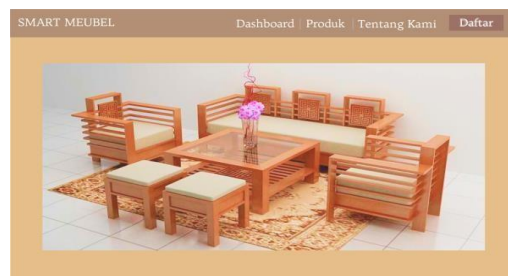
B. Use Case Diagram Customer



Gambar 2. Diagram Customer

Rancangan aplikasi sistem penjualan berbasis website ini dapat memudahkan pemilik usaha dalam melakukan pengelolaan pesanan. Selain itu pemilik juga dapat melakukan promosi dengan memasukkan katalog produk ke dalam website.

1. Halaman Dashboard



Gambar 3. Halaman Dashboard

Gambar 5. Halaman Daftar Akun

2. Halaman Masuk Akun



Gambar 4. Halaman masuk akun

3. Halaman Daftar Akun



4. Halaman Produk



Gambar 6. Halaman Produk

5. Keranjang Saya



Gambar 7. Keranjang Saya

V. KESIMPULAN

Kemajuan teknologi memberikan kemudahan bagi manusia. Penggunaan sistem penjualan secara *online* atau *e-commerce* dapat memudahkan pembeli memesan produk melalui *website*. Hal ini dapat meningkatkan penjualan dan dapat meningkatkan keuntungan.

REFERENSI

- [1] Ahyar M. and Pratama, F. 2021. Sistem Informasi *E-Commerce Furniture* Berbasis *Web* pada Toko Mebel Ubaidillah Kamal Jepara. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(2), p.156.
- [2] Sovica, V., 2019. METODE WATERFALL PENJUALAN MEBEL PROPERTI BERBASIS WEB. *Jurnal Teknologi Informasi Mura*, 11(02), pp.95-102.
- [3] BPPTIK. 2014. *E-Commerce-BPPTIK*. [online]. Available at: <https://bpptik.kominfo.go.id/2014/12/19/645/e-commerce/> [Accessed 8 April 2022]
- [4] Repository.bsi.ac.id. 2022. [online] Available at: https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/215571/File_10-Bab-II-Landasan-Teori.pdf [Accessed 8 April 2022]