

## Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian Toko Galleriesneakers.Id Berbasis *Website*

Gusti Ayu Ananda Sri Mahaputri<sup>1)</sup>, Ni Luh Ratniasih<sup>2)</sup>, Riza Wulandari<sup>3)</sup>

Sistem Informasi<sup>1),2),3)</sup>

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Denpasar, Indonesia

e-mail: 200030473@stikom-bali.ac.id<sup>1)</sup>, ratni@stikom-bali.ac.id<sup>2)</sup>, rizawulandari@stikom-bali.ac.id<sup>3)</sup>

### Abstrak

*GallerySneakers.id* merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan fashion. Produk yang dijual adalah sepatu, kaos dan ada juga beberapa aksesoris branded yang pastinya original. *GallerySneakers.id* dalam aktivitas penjualan yang dilakukan masih menggunakan cara konvensional yang belum memiliki sistem untuk membantu proses penjualan dan pengecekan stock barang. Dari permasalahan yang dihadapi oleh pemilik toko, salah satu solusi yang dapat diberikan adalah dengan menyediakan sebuah sistem informasi penjualan berbasis web. Dengan menggunakan sistem informasi penjualan berbasis web, pemilik dapat mengakses transaksi dan informasi lainnya terkait aktifitas penjualan tokonya. Sistem Informasi Penjualan ini telah dikembangkan dan diimplementasikan pada perangkat komputer di Toko *GallerySneakers.id* dan fungsionalitas aplikasi berjalan dengan baik sehingga transaksi yang dilakukan berjalan dengan lancar.

**Kata kunci:** *GallerySneakers.id*, Sistem Informasi Penjualan, Website, Waterfall, Internet.

### 1. Pendahuluan

*E – commerce* atau *electronic commerce* adalah proses pembelian, penjualan dan pemasaran barang, jasa, dan informasi melalui jaringan internet dengan menggunakan sistem elektronik. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi melalui internet merupakan suatu fenomena perdagangan elektronik atau disebut juga *e – commerce*. Fenomena ini merupakan salah satu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, dimana untuk melakukan transaksi jual – beli suatu barang atau jasa dilakukan melalui internet. Menurut statistika *e – commerce* 2019, penjualan secara *online* yang dilakukan sebagian besar usaha dimulai pada tahun 2017 sampai dengan tahun 2018 yaitu sebanyak 45,31%[1]. Produk barang yang banyak dijual secara *online* yaitu berupa makanan, minuman, bahan makanan, pakaian, sepatu, sandal, aksesoris, jasa *service*, kosmetik, serta penjualan mobil dan motor. Selain itu, *e – commerce* menjadi salah satu perilaku konsumen yang dipilih oleh masyarakat urban di era globalisasi dan didukung dengan adanya pandemi *COVID – 19* yang membuat mobilitas masyarakat menjadi terbatas[2]. Dengan adanya *e – commerce* ini memberikan kemudahan bagi manusia dalam melakukan pembelian baik jarak dekat maupun jarak jauh.

Perkembangan *e – commerce* yang sangat pesat memberikan banyak dampak baik kepada para pelaku usaha khususnya pelaku UMKM, karena dengan adanya perkembangan *e – commerce* para pelaku UMKM terbantu dalam segi pemasaran produk yang dimiliki[3]. Tetapi selain adanya dampak baik ada juga tantangan baru yang dihadapi para pelaku UMKM, dimana banyaknya *e – commerce* yang ada membuat pelaku UMKM harus pintar mengatur strategi untuk menggunakan *e – commerce* yang tepat sebagai media pemasarannya dan memastikan *e – commerce* yang digunakan mempermudah *customer* untuk membeli produk yang dijual.

*GallerySneakers.id* merupakan sebuah usaha penjualan sepatu *branded* mulai dari tahun 2020, bertempat di Jalan Tukad Yeh Aya IX No 90 Renon, Denpasar, Bali. Untuk saat ini, toko *GallerySneakers.id* melakukan promosi hanya dengan memanfaatkan platform Instagram. Dalam proses transaksinya, konsumen harus datang ke toko langsung untuk membeli produk dari *GallerySneakers.id* ini, sehingga konsumen dari luar kota harus melakukan perjalanan yang jauh untuk sampai ke toko *GallerySneakers.id*. Proses transaksi dan pencatatan pada toko ini juga masih dilakukan secara manual, sehingga pegawai toko harus mengecek barang secara berkala untuk menyesuaikan stok dan pencatatannya. Permasalahan ini menyebabkan pengelola toko *GallerySneakers.id* kesulitan dalam mengambil keputusan terkait stok sepatu karena kurangnya sistem yang bisa memudahkan pengelola toko dan pelanggan dalam melakukan pemesanan dan pembelian.

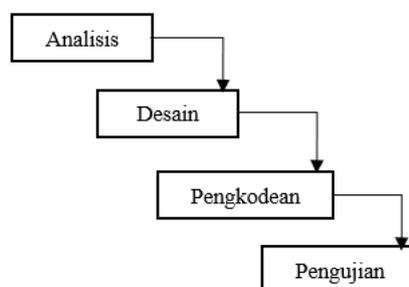
Sebelumnya telah dilakukan penelitian mengangkat topik pembuatan sistem *e – commerce* oleh

Ari Prasetyo tahun 2020 dengan judul “Rancangan Sistem Informasi *e – commerce* untuk Usaha *Fashion Bountyclothing* pada Cv.Aldikarya Intisar” dimana penelitian ini menghasilkan *website e – commerce* yang dibangun menggunakan *tools Wordpress*. Tujuan dari dibangunnya sistem ini untuk membantu pemasaran produk yang dimiliki oleh Cv.Aldikarya dan fitur yang disediakan disini yaitu *customer* harus melakukan *login* terlebih dahulu sebelum bisa melihat barang yang dijual dan juga *customer* diharuskan untuk melakukan registrasi pada *website* langsung ketika *customer* tidak memiliki akun, setelah *customer* memiliki akun dan *login* maka *customer* bisa melakukan pembelian barang[4]. Penelitian lainnya dilaksanakan oleh Muchammad Tirozul Achyar pada tahun 2021 dengan judul penelitian “Sistem Informasi *E – commerce Furniture* Berbasis *Web* Pada Toko Mebel Ubaidillah Kamal Jepara” yang dimana topik ini diangkat karena Muchammad Tirozul Achyar untuk membantu UD Tunggal Saudara untuk memberikan informasi produk yang dijual kepada *customer*[5]. Kedua penelitian diatas adalah bentuk dari kemajuan teknologi khususnya dibidang penjualan *e – commerce*.

Berdasarkan masalah diatas, penulis akan membuat sebuah *website e – commerce* yang dapat membantu pelanggan Toko *GallerySneakers.id* dalam melakukan pemesanan dan juga pembelian yang lebih efektif sehingga membantu pengelola toko dalam mengecek stok barang dengan menggunakan *framework laravel* dengan beberapa fitur penting seperti tampilan produk dengan deskripsi produknya, *invoice* pemesanan yang akan langsung dikirimkan pada *email* pelanggan, dan status pengiriman. Dengan adanya *website* ini, maka dapat membantu pengelola toko dalam melakukan promosi, karena pada *website* ini nantinya memiliki fitur blog yang dapat di update oleh pengelola seperti menampilkan informasi promo yang dapat menarik perhatian *customer*. Selain itu, pada *website* ini juga menampilkan mengenai identitas toko dan barang yang dijual. Dengan dibuatnya *website* ini, diharapkan dapat membangun citra perusahaan yang konsisten, memperkuat *branding* dan meningkatkan kepercayaan pelanggan dalam berbelanja di toko *GallerySneakers.id*, karena dengan memiliki sebuah *website* maka sebuah toko terlihat lebih profesional dalam menjalani bisnis tersebut.

## 2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah metode *waterfall*. Alasan metode ini disebut *waterfall*, karena tahapan yang dilalui harus menunggu hasil dari metode sebelumnya dan proses dalam metode ini berjalan berurutan. Pada tahapan pertama pada metode ini dimulai dari tahapan analisis kemudian dilanjutkan ke tahap desain setelah itu masuk ke tahapan pengkodean, kemudian masuk ke tahap akhir yaitu tahap pengujian[6]. Adapun diagram tahapan yang ada pada metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar dibawah.



Gambar 1 Metode *Waterfall*

### a. Analisis

Pada tahap analisis ini, penulis melakukan analisis kebutuhan dari masalah yang ada pada toko *GallerySneakers.id*. dimana masalah yang ada di *GallerySneakers.id* adalah belum adanya sistem informasi penjualan sehingga *customer* harus datang langsung ke toko untuk melihat dan membeli barang – barang yang dijual pada toko *GallerySneakers.id*.

### b. Desain

Pada tahapan desain, dilakukan pendesainan sistem yang sesuai dengan kebutuhan dan juga sesuai dengan masalah yang ada pada *GallerySneakers.id* dan dari desain ini disesuaikan agar sistem yang dibuat dapat memenuhi tujuan yang diharapkan untuk dapat melakukan kegiatan jual beli pada Pengkodean

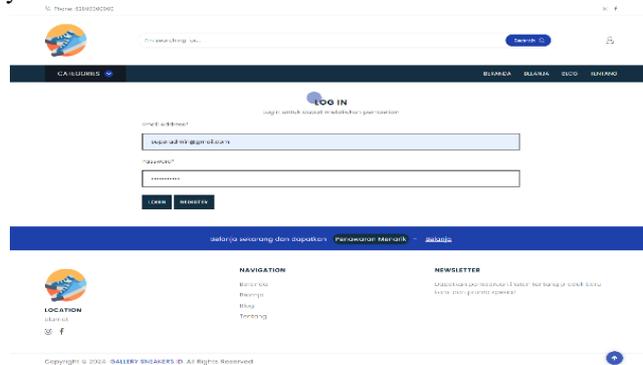
### c. Pengkodean

Dalam tahap ini, penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP dalam pembuatan sistem informasi penjualan pada toko *GallerySneakers.id*. berbasis *website*, dan juga sistem ini menggunakan

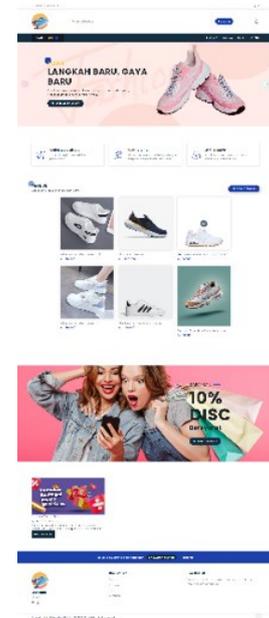


### 3.2. Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan tahap realisasi dari hasil perancangan sistem yang dimana hasil akhir dari tahap ini adalah sistem yang sudah dapat digunakan. Berikut merupakan beberapa gambar implementasi dari dari Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian Toko GallerySneakers.id Berbasis *Website*.



Gambar 5 Halaman *Login*



Gambar 6 Halaman *Dashboard*

### 3.3. Pengujian Sistem

#### 3.3.1 Pengujian *Blackbox Testing*

Pengujian sistem akan menggunakan *Blackbox Testing*, dimana penilaian dengan metode ini bekerja dengan cara menentukan batas antara bagian atas dan bawah apakah sudah memenuhi tujuan dari dibuatnya suatu sistem tersebut [9].

Tabel 1 Pengujian Halaman Login

No	Data Input	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
1	Memasukkan <i>email</i> dan <i>password</i> yang benar dan memilih tombol login	Melakukan <i>login</i> kedalam sistem dan mengarahkan ke halaman <i>dashboard</i>	Sistem melakukan <i>login</i> ke dalam sistem dan mengarahkan ke halaman <i>dashboard</i>	sesuai
2	User memilih tombol <i>register</i>	Sistem menampilkan halaman <i>register</i>	Sistem menampilkan halaman <i>register</i>	sesuai

#### 3.3.2 Pengujian Kuesioner

Metode pengujian yang diterapkan adalah *System Usability Scale (SUS)*, sebuah kuesioner standar yang dikembangkan untuk mengukur persepsi pengguna terhadap kegunaan sistem [10]. Berikut ini merupakan hasil perhitungan kuesioner yang penyebarannya dilakukan secara online menggunakan Google Form dengan 45 responden yang mengisi kuesioner. Hasil kuesioner kemudian dihitung sesuai dengan rumus yang telah ditetapkan untuk mendapatkan rata-rata skor SUS. Hasil perhitungan kuesioner dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2 Hasil Kuesioner SUS

Responden	Pertanyaan dan Bobot Nilai										Jumlah	Hasil
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		(Jumlah x 2.5)
RSPD 1	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	37	92,5
RSPD 2	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	33	82,5
RSPD 3	3	3	3	4	4	2	3	3	4	3	32	80
RSPD 4	3	3	3	2	3	4	3	4	3	2	30	75
RSPD 5	2	4	4	3	4	4	4	4	4	2	35	87,5
RSPD 6	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	34	85
RSPD 7	4	4	4	2	3	3	4	4	4	4	36	90
RSPD 8	3	2	4	4	4	2	2	4	4	3	32	80
RSPD 9	3	2	3	2	4	4	4	2	3	2	29	72,5
RSPD 10	3	3	3	3	4	4	4	1	2	2	29	72,5
RSPD 11	3	3	4	4	3	3	4	2	3	3	32	80
RSPD 12	2	4	4	3	3	4	3	3	4	2	32	80
RSPD 13	4	4	3	3	4	4	3	2	4	3	34	85
RSPD 14	2	2	3	2	4	3	3	4	3	2	28	70
RSPD 15	4	4	4	3	4	3	4	4	4	2	36	90
RSPD 16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
RSPD 17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
RSPD 18	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	36	90
RSPD 19	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	38	95
RSPD 20	4	2	3	3	4	4	2	3	3	4	32	80
RSPD 21	3	4	4	3	3	2	4	4	3	3	33	82,5
RSPD 22	3	2	4	3	4	2	4	4	4	4	34	85
RSPD 23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
RSPD 24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
RSPD 25	4	4	3	2	4	3	3	4	2	4	33	82,5
RSPD 26	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	34	85
RSPD 27	4	2	3	3	2	4	4	3	4	4	33	82,5
RSPD 28	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	37	92,5
RSPD 29	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	32	80
RSPD 30	4	2	4	2	3	3	3	3	4	4	32	80
RSPD 31	3	4	4	3	3	2	4	3	3	4	33	82,5
RSPD 32	3	2	3	2	4	2	4	2	4	2	28	70
RSPD 33	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
RSPD 34	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
RSPD 35	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
RSPD 36	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	35	87,5
RSPD 37	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	35	87,5
RSPD 38	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
RSPD 39	4	2	4	3	4	4	3	4	3	3	34	85
RSPD 40	3	2	4	3	3	4	4	3	3	2	31	77,5
RSPD 41	4	2	3	3	2	4	3	3	4	2	30	75
RSPD 42	3	2	4	3	3	4	2	3	3	4	31	77,5
RSPD 43	4	4	3	3	2	2	3	3	4	4	32	80
RSPD 44	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
RSPD 45	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	37	92,5
Rata-Rata Score												83
Keterangan Acceptability Ranges												Acceptable
Keterangan Grade Scale												B
Keterangan Adjective Ranges												GOOD

#### 4. Kesimpulan

Perancangan aplikasi berhasil dibuat dan diimplementasikan. Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Toko GallerySneakers.id dikembangkan dengan model *DFD* dan menggunakan database MySQL. Sistem informasi Penjualan ini dapat beroperasi selama terkoneksi dengan internet. Sistem Informasi Penjualan ini dibangun sebagai media pencatatan seluruh transaksi yang terjadi setiap hari pada Toko GallerySneakers.id. Sistem Informasi Penjualan ini masih memiliki banyak kekurangan sehingga dibutuhkan pengembangan lebih lanjut terhadap sistem terutama dalam segi *user interface* dan fitur aplikasi. Di jaman industri yang bergerak sangat cepat ini penulis menyarankan agar sistem ini dikembangkan juga pada platform mobile seperti Android maupun iOS.

#### Daftar Pustaka

- [1] B. P. Statistika, Ed., *Statistik E-Commerce 2019*, 2019th ed. Jakarta: Badan Pusat Statistika, 2019.
- [2] R. Wulandari, "Digital Lifestyle: A New Portrait of Post-Pandemic Society 's Behavior ( Discourse Towards Society 5 . 0 on Bali Island )," vol. 22, no. 3, pp. 343–352, 2023.
- [3] R. S. Sisfor, "Perancangan dan Implementasi Sistem E-Commerce pada UMKM Batik di Kabupaten Jombang," *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 3, no. 1, pp. 36–43, 2019, doi: 10.31849/dinamisia.v3i1.2061.
- [4] A. P. Wibowo, S. Sumiati, and D. S. Donoriyanto, "RANCANGAN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE UNTUK USAHA FASHION BOUNTY CLOTHING PADA CV. AI," *JUMINTEN*, vol. 1, no. 4, 2020, doi: 10.33005/juminten.v1i4.137.
- [5] M. T. Achyar and F. I. Pratama, "Sistem Informasi E-Commerce Furniture Berbasis Web pada Toko Mebel Ubaidillah Kamal Jepara," *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 2, p. 156, Oct. 2021, doi: 10.36499/jinrpl.v3i2.4609.
- [6] M. T. Achyar and F. I. Pratama, "Sistem Informasi E-Commerce Furniture Berbasis Web pada Toko Mebel Ubaidillah Kamal Jepara," *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 2, 2021, doi: 10.36499/jinrpl.v3i2.4609.
- [7] Y. Renatalia, M. Asfi, and R. Fahrudin, "SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN PROGRAM STUDI MENGGUNAKAN METODE PROFIL MATCHING," *Jurnal Digit*, vol. 10, no. 2, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.166.
- [8] H. Nur, "Penggunaan Metode Waterfall Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan," *Generation Journal*, vol. 3, no. 1, p. 1, 2019, doi: 10.29407/gj.v3i1.12642.
- [9] M. Syarif and E. B. Pratama, "Analisis Metode Pengujian Perangkat Lunak Blackbox Testing Dan Pemodelan Diagram Uml Pada Aplikasi Veterinary Services Yang Dikembangkan Dengan Model Waterfall," *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)*, vol. 5, no. 2, 2021.
- [10] D. P. Kesuma, "Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring di Universitas XYZ," *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, vol. 8, no. 3, 2021, doi: 10.35957/jatisi.v8i3.1356.