

# Analisis Dan Perancangan Penjualan Online Baju Clothingan Melalui Media Sosial Pada TwentyTwo IM

Dede Febriyanto<sup>1)</sup>, Muhammad Irfany<sup>2)</sup>, ArisMunandar<sup>3)</sup>

Stmik Pontianak

Jl. Merdeka Barat No. 372 Pontianak, 0561) 735555 / (0561) 737777

e-mail: [dedefebriyanto26@gmail.com](mailto:dedefebriyanto26@gmail.com), [ipani771@gmail.com](mailto:ipani771@gmail.com), [maris9069@gmail.com](mailto:maris9069@gmail.com)

## Abstrak

*Penjualan Online merupakan salah satu dari perkembangan teknologi dan internet yang dimanfaatkan untuk jual-beli secara online. Penjualan online adalah penyebaran, pembelian, penjualan pemasaran barang dan jasa melalui media internet. Penjualan online dapat melibatkan transfer dana data otomatisasi. Perkembangan bisnis melalui media sosial semakin hari semakin meningkat, seiring dengan meningkatnya pengguna internet di dunia terutama di Indonesia. Media sosial instagram telah menjadi salah satu sarana promosi produk yang memiliki prospek sangat baik saat ini. Intagram dengan segala kelbihannya telah memiliki pasar yang sangat uat di seluruh dunia. Berbagai macam peluang bisnis, informasi binis, strategi marketing suatu produk bisa dijumpai dalam setiap update instagram para penggunanya. Penjualan baju media sosial ini dapat menjadi salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mempermudah penjual mengelolah data penjualan dan membuat laporan data penjualan, laporan pembelian dan penjualan barang, penjualan baju clothingan menjadi lebih mudah, cepat dan efisien.*

**Kata kunci:** *Penjualan Online, Media Sosial, Instagram, transfer, Efisien.*

## 1. Pendahuluan

Di era globalisasi ini perkembangan dunia bisnis berlangsung dalam suatu iklim yang sangat kompetitif, cepat dan tidak terduga semua produsen barang maupun jasa dituntut terus menerus melakukan perbaikan penyempurnaan dan bahkan inovasi baru oleh karenanya, perusahaan perusahaan dituntut untuk mengubah strategi usaha dan pemasarannya untuk lebih dekat dengan konsumen, demi mempertahankan eksistensi usaha yang telah mereka bangun serta mengatasi persaingan dengan para kompetitornya. Salah satu bisnis yang menjadi trend baru masyarakat sekarang ini adalah dalam bidang belanja online ( online shopping) sehingga memunculkan bentuk model toko toko virtual salah satu bentuk dan usaha dari para pebisnis online adalah memberikan fasilitas pelayanan yang memuaskan terhadap pelanggan untuk

mewujudkan hal tersebut dibutuhkan kualitas pelayanan yang baik. Dalam strategi bisnis untuk bersaing dengan perusahaan lain. penggunaan belanja online shopping dapat mempererat hubungan dengan konsumen melalui kemudahan ases informasi tentang produk yang diinginkan untuk membangun brand produk dan pengelanaan produk, meningkat loyalitas konsumen dan dapat memberikan informasi promo dan diskon. [1] Penjualan yang sebelumnya pada Toko Novi ini masih menggunakan sistem konvensional, dimana pembeli harus datang ke toko untuk membelu telur yang diinginkan. Dengan adanya internet Toko Novi mampu memperluas area pemasaran dan meningkatkan customer. Website penjualan telur ini dikembangkan dengan metode Waterfall, yaitu metode yang meliputi pengumpulan data, design, pengkodean, dan testing sebagai alternative perancangan website Toko Novi ini. Dengan cara inilah dimungkinkan website yang dibuat mampu menarik pelanggan karena design yang menarik, dan sesuai dengan keinginan pelanggan. Website ini hanya menyediakan penjualan telur yang sangat terjaga kualitasnya, dan memberikan artikel-artiker menarik tentang telur dan pembayaran yang dilakukan pun sangat mudah yaitu melalui bank. Pemesanan telur melalui website dapat menguntungkan bagi pembeli terutama yang jauh dari perusahaan karena pembeli tidak perlu mendatangi perusahaan. Bagaimana menghasilkan penjualan online pada penjualan batu clothing melalui media sosial pada TwentyTwo. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan penjualan online melalui media sosial untuk memberikan informasi produk yang ada dnegan menyediakan fitur yang dapat mempermudah konsumen memesan dan membeli produk dan membuat pelayanan menjadi lebih baik sehingga dapat meningkatkan efektifitas usaha serta dapat mempererat hubungan dengan konsumen melalui kemudahan akses yang diberikan. Bentuk penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. [2] . Penjualan batik secara umm di beberapa wilayah di Indonesia masih dilakukan dengan cara yang sederhana, untuk dapat menjangkau lebih bayak pelanggan serta memperluas area pemasaran sekaligus memperkenalkan batik, maka diperlukan media yang dapat menunjang kegiatan pemasaran, transaksi penjualan, dan informasi batik dengan optimal. Salah

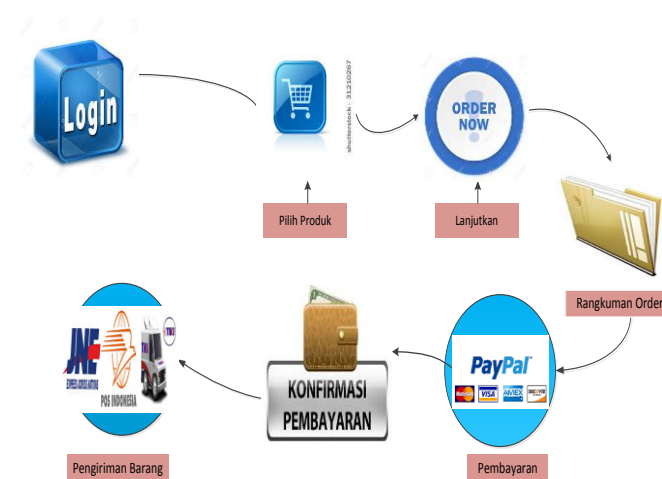
satu media yang menjadi perhatian masyarakat sekarang ini adalah dengan menggunakan media website. CV selaras batik menyadari bahwa peranan media website dapat digunakan untuk meningkatkan omset penjualan, dan juga sebagai media sarana dalam memasarkan produk batik yang mereka miliki untuk menjangkau pasar yang lebih luas lagi serta dapat meminimalkan biaya-biaya operasional. Metode perancangan perangkat lunak yang digunakan adalah SDLC (System Development Live Cycle) Waterfall dengan tahapan analisis sistem, desain sistem, implementasi sistem, dan pemeliharaan .[3] Website merupakan kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video, dan atau gabungan dari semuanya . [4] Sublime text adalah text editor berbasis python, sebuah text editor yang elegan, kaya fitur, cross platform, mudah dan simple yang cukup terkenal dikalangan developer, penulis dan designer para programmer biasanya menggunakan sublime text untuk menyunting source code yang sedang ia kerjakan.Studi kasus merupakan strategi penelitian yang berusaha memahami kedinamisan dalam konteks tunggal yang dalam hal ini mengacu pada variable tunggal pada Clotingan TwentyTwo Pontianak serta objek penelitian berupa Perancangan Website Melalui Media Sosial Pada Clothingan TwentyTwoIM Pontianak.Metode Penelitian yang digunakan penulis adalah metode penelitian dan pengembangan atau lebih dikenal dengan Research and Development Metode jenis ini memerlukan waktu yang cukup lama agar menghasilkan produk yang terbaik. Namun, karena waktu yang tidak memungkinkan jika melalui semua tahapan yang ada dalam metode penelitian dan pengembangan tersebut, dalam penelitian ini penulis hanya melakukan tahap awal dari metode penelitian dan pengembangan. Metode Pengumpulan data merupakan bagian yang paling penting dalam sebuah penelitian. Ketersediaan data akan sangat menentukan dalam proses pengelolaan dan analisa selanjutnya. Karenanya, dalam pengumpulan data harus dilakukan teknik yang menjamin bahwa data diperoleh itu benar, akurat dan bias dipertanggung jawabkan sehingga hasil pengolahan dan analisa data tidak bias Data Primer Merupakan data yang diperoleh secara langsung dari objek yang diteliti. Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data primer yang diperoleh penulis dengan melakukan observasi dan wawancara langsung dengan pihak pemimpin Clothingan TwentyTwo IM Pontianak terkait dengan masalah yang akan dibahas demi memperoleh informasi tentang proses penjualan, pemesanan dan pembayaran T-shirt , Hoodie, Jersey, Longsleeve dijual serta informasi tentang penerapan teknologi informasi dalam mendukung kegiatan proses kerja di Clothingan TwentyTwo IM Pontianak. Data sekunder Data sekunder antara lain disajikan dalam bentuk data, table-tabel, diagram-diagram, atau mengenai topik penelitian. Data ini merupakan data yang berhubungan secara langsung

dengan penelitian yang dilaksanakan dan bersumber dari Clothingan TwentyTwo Pontianak .

## **2. Pembahasan**

Penjualan online juga memudahkan dalam hal promosi, modal yang digunakan relatif kecil, operator atau tenaga kerja yang tak banyak, serta waktu yang fleksibel menjadi alasan atau pilihan utama para pebisnis online. Pengembangan website di dunia semua fungsi yang di lakukan di dalam web menjadi semakin berkembang salah satunya adalah membuat penginputan data pada form tidak memerlukan reload lagi. TwentyTwo adalah sebuah usaha Clothingan pontianak yang bergerak dibidang penjualan T-shirt, Hoodie, jadi baik itu untuk wanita maupun untuk pria. Jenis yang disediakan selalu disesuaikan dengan tren. Kebutuhan pemilik clothingan TwentyTwo untuk mendapatkan konsumen baru adalah merupakan kebutuhan yang sangat penting demi memperlancar bisnis dan mendapatkan keuntungan yang besar. Kegiatan yang selama ini dilakukan agar masyarakat bisa mengetahui butik pesona adalah dengan cara mempromosikan lewat Instagram. Oleh karena itu pengembangan penjualan ini menggunakan metode pengembangan sistem Linear Sequential / Waterfall Model. Metode ini merupakan model klasik yang bersifat sistematis dan mudah dipahami karena berurutan dalam tahapan membangun software mulai dari proses communication, planning, modeling, construction hingga proses deployment.Pembahasan dalam penelitian ini akan dilakukan secara beruntun yang disesuaikan dengan tahapan dari metode Linear Sequential. Berikut ini adalah tahapan dari pembahasan yang penulis lakukan. Planning Tahap planning dimulai dengan membuat user stories yang menggambarkan output, fitur, dan fungsi-fungsi dari software yang akan dibuat. User stories tersebut kemudian diberikan bobot seperti prioritas dan dikelompokkan untuk selanjutnya dilakukan proses delivery secara incremental. Pengumpulan data merupakan komponen yang penting dalam tahap analisis ini. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan studi dokumen. Penulis mendeskripsikan segala hal yang diperlukan dalam rangka pengembangan website penjualan pakaian online. Untuk mempermudah pemahaman kebutuhan dari sistem, penulis membaginya kedalam dua jenis kebutuhan yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan nonfungsional. Kebutuhan fungsional adalah kebutuhan yang berisi proses-proses Arsitektur dari sistem merupakan sekumpulan dari model-model terhubung yang menggambarkan sifat dasar dari sebuah sistem. Keanekaragaman dari banyak model menggambarkan bagian berbeda dan aspek atau pandangan yang berbeda dari suatu sistem. Perancangan model arsitektur sistem penjualan mengidentifikasi semua struktur sistem, prinsip komponen (sub-sistem/modul), hubungannya dan bagaimana didistribusikan. Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dilakukan untuk mencari, mengumpulkan dan memperoleh data untuk digunakan

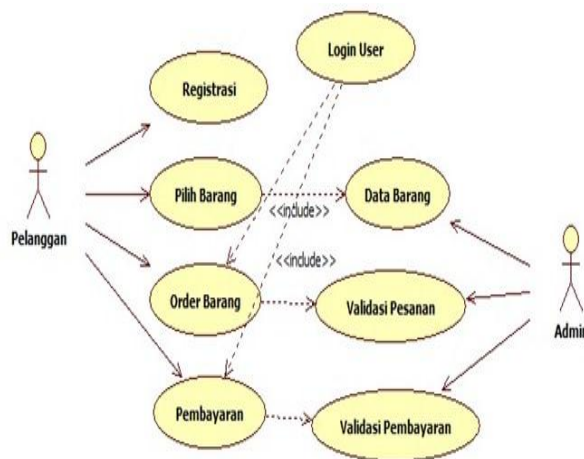
dalam melakukan penelitian, baik itu data yang diperoleh dengan survei langsung maupun dengan penggalian informasi. Untuk memperoleh data dan informasi dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut Observasi Merupakan suatu metode Metode penelitian dengan melakukan pengamatan langsung kepada akhia pemilik Clothingan TwentyTwo Pontianak untuk melihat langsung apa yang sedang dikerjakan, melihat bagaimana pelanggan mencari barang yang diinginkan dan mengamati bagaimana bagian penjualan melayani pelanggan serta berpartisipasi dalam aktivitas yang diteliti sehingga diperoleh data yang lebih rinci. Wawancara tersebut berupa percakapan langsung antara dua pihak atau lebih untuk mendapatkan informasi secara lisan dengan tujuan untuk memperoleh data yang dapat menjelaskan ataupun menjawab suatu penelitian. yaitu berupa tanya jawab peneliti dengan pemilik Toko TwentyTwo Pontianak menanyakan secara langsung izin penelitian, barang apa yang sering laku terjual dan bagaimana pelanggan melakukan pembayaran. memperoleh data dan informasi dengan mempelajari dokumen-dokumen yang berhubungan dengan permasalahan yang penulis angkat sesuai dengan dokumen yang ada pada Chotingan TwentyTwo Pontianak. adapun dokumentasi yang berhasil dikumpulkan melalui wawancara dengan cara tanya jawab atau menanyakan langsung kepada pemilik TwentyTwo pontianak



Gambar 1. Model Arsitektur Website Penjualan

Model arsitektur sistem penjualan di atas adalah merupakan model sederhana dari interaksi antara pembeli dengan penjualan dimana keduanya saling berinteraksi dengan sistem. Gambaran dari arsitektur ini dimulai dari konsumen yang melakukan login ke sistem. Setelah berhasil login, maka konsumen dapat melakukan pemilihan terhadap data barang yang ingin dibelinya. Barang yang telah dipilih akan masuk kedalam keranjang belanja sebagai awal dari proses transaksi. Di

dalam keranjang belanja akan dapat dilihat detail barang yang dibeli dan dapat melakukan pembatalan jika data barang yang dipilih tidak sesuai. Setelah yakin dengan barang yang dibeli maka data barang yang ada dikeranjang belanja akan menjadi bukti transaksi yang dikemas dalam bentuk rangkuman order. Rangkuman order dilakukan pembayaran dengan cara mengisikan data pembayaran dan data pembayaran akan dilakukan validasi oleh admin untuk memastikan keabsahan dari data. Jika data sudah benar maka admin dapat melakukan pengiriman barang melalui jasa pengiriman barang yang telah dipersiapkan. Use Case Diagram Use Case Diagram digunakan untuk menentukan kebutuhan apa saja yang diperlukan dari suatu sistem. Jadi, dapat digambarkan dengan rinci bagaimana suatu sistem memproses atau melakukan sesuatu, bagaimana cara actor akan menggunakan sistem, serta apa saja yang dapat dilakukan terhadap suatu sistem.



Gambar 2. Use case Diagram Website Penjualan

Use case diagram website penjualan terdiri dari admin dan konsumen. Actor admin bertugas untuk mengelola data barang, memvalidasi pesanan konsumen dan memvalidasi pembayaran konsumen. Actor konsumen melakukan registrasi, mencari informasi barang, melakukan pesanan barang dan melakukan pembayaran barang. Untuk memahami lebih detail aktivitas actor, berikut adalah deskripsi dari use case.

Actor:	Admin		
Deskripsi:	1.	Use Case	Login User 1. Pembeli melakukan login dengan cara mengisi username dan password 2. Jika username dan password benar maka sistem siap dipergunakan 3. Jika username dan password belum tersedia maka user harus melakukan registrasi
Deskripsi:	2.	Use Case	Registrasi 1. Konsumen memilih form registrasi 2. Mengisi data sesuai dengan item yang ada pada form 3. Melakukan registrasi jika item sudah diisi semua
Deskripsi:	3.	Use Case	Mencari Barang 1. Konsumen membuka halaman website. 2. Mencari barang dengan cara menampilkan detail dari barang 3. Mendapatkan barang yang dicari
Deskripsi:	4.	Use Case	Order Barang 1. Konsumen login 2. Memilih barang 3. Menampilkan detail barang

**Tabel 1.** Deskripsi Use Case Diagram Website Penjualan

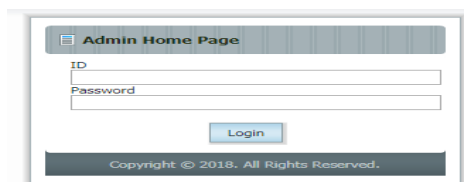
Activity Diagram menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. Activity Diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. Activity Diagram merupakan state diagram khusus, di mana sebagian besar state adalah action dan sebagian besar transisi di-trigger oleh selesainya state sebelumnya (internal processing). Oleh karena itu Activity Diagram tidak menggambarkan behaviour internal sebuah sistem (dan interaksi antar subsistem) secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum.

			1. Konsumen menampilkan form pembayaran. 2. Mengisikan nomor order 3. Mengisikan biodata 4. Mengisikan jumlah pembayaran sesuai dengan nilai pembelian 5. Submit pembayaran
Actor:	Admin		
Deskripsi:	1.	Use Case	Login Admin 1. Admin harus melakukan. 2. Mengisikan data username dan password
	2.	Use Case	Data Barang 1. Menampilkan daftar barang. 2. Mencari data barang 3. Memilih aksi (hapus, edit atau tambah) 4. Jika memilih hapus maka data barang akan terhapus 5. Jika memilih edit maka data barang akan ditampilkan pada form edit barang 6. Jika memilih tambah maka sistem akan menampilkan form penambahan data barang
	3.	Use Case	Validasi Order 1. Admin membuka daftar pesanan 2. Menampilkan nomor pesanan 3. Melihat detail pesanan 4. Submit data pesanan
Deskripsi:	4.	Use Case	Validasi Pembayaran 1. Admin membuka form pembayaran 2. Mengecek nomor pesanan 3. Mengecek jumlah pembayaran dan mencocokkan dengan nilai pesanan 4. Jika jumlah pembayaran sama dengan nilai

**Tabel 2.** Deskripsi Use case Diagram Website Penjualan

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, display, dan sebagainya) berupa message yang digambarkan terhadap waktu. Sequence diagram terdiri atas dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait). Sequence diagram dapat digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respons dari sebuah event untuk menghasilkan output tertentu. Diawali dari apa yang men-trigger aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan output apa yang dihasilkan. Masing-masing objek, termasuk aktor, memiliki lifeline vertikal. Message digambarkan sebagai garis berpanah dari satu objek ke objek lainnya. Pada fase desain berikutnya, message akan dipetakan menjadi operasi/metoda dari class.

Form adalah bentuk otentikasi user login ke web. Dengan form login seorang administrator dapat menggunakan fasilitas khusus yang disediakan oleh sistem untuk melakukan manipulasi data seperti penambahan data, perubahan data, pencarian data dan penghapusan data. Berikut ini adalah rancangan form login admin Rancangan form login konsumen dapat dipergunakan oleh konsumen untuk masuk ke sistem sebagai syarat untuk melakukan pemesanan terhadap barang. Berikut ini adalah rancangan form login konsumen



**Gambar 3.** Rancangan Form Login

Rancangan form member dapat dipergunakan oleh calon konsumen untuk menjadi member pada website tersebut. Dengan menjadi member, maka konsumen dapat memesan produk dari website ini. Berikut adalah rancangan form member yang diusulkan

Form Registrasi Konsumen	
Nama Depan	<input type="text"/>
Nama Belakang	<input type="text"/>
Tempat lahir	<input type="text"/> / <input type="text"/>
Kota	<input type="text"/>
Email	<input type="text"/>
Nomor Hp	<input type="text"/>
Username	<input type="text"/>
Password	<input type="password"/>
<input type="button" value="Submit"/>	

**Gambar 4.** Rancangan Form Register Konsumen

Rancangan form konfirmasi pembayaran dapat dipergunakan oleh konsumen untuk memberitahu admin web bahwa invoice telah dibayar sesuai dengan jumlah angka yang tertera pada invoice. Berikut ini adalah rancangan form konfirmasi pembayaran yang diusulkan

### 3. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan melalui pembuktian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya mengenai penjualan online clothingan twentytwoIm Pontianak mengenai perbelanjaan online maka dari penelitian ini menyampaikan bahwa yang diajukan. Website penjualan online yang di bangun pada clotingan twentytwo Pontianak bukan untuk menggantikan sistem

yang lama tapi merupakan perubahan sistem yang mengonline kan aktivitas perusahaan yang sebelumnya bersifat offline . berdasarkan hasil dari analisis dan perancangan sistem yang dibangun maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut : dengan adanya website ini maka perusahaan dapat memepluas pemasaran dan komsumen menjadi lebih mudah mendapatkan informasi tentang produk tanpa harus datang ke Toko TwentyTwo Pontianak . dengan adanya sistem penjualan online maka perusahaan dapat memudahkan proses transaksi yang selama ini sifarnya konvensional menjadi lebih modern dengan tersedianya transaksi online dimana pelanggan yang berada di luar kota Pontianak tetap dapat melakukan transaksi tanpa harus datang langsung ke Toko TwentyTwo Pontianak , dengan adanya website melalui media sosial ini dapat mempermudah dalam membuat laporan penjualan yang sebelumnya masih manual

### Daftar Pustaka

- [1]. C. Dautama, 2013 Sistem Informasi Penjualan Telur Berbasis Web Pada Toko Novi, *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, Lampung vol:1,
- [2]. A.S. Himawan, Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online (E-commerce) pada CV Selaras Batik Menggunakan Analisis Deskriptif, *Jurnal Stmik Raharia Tanggerang* ,1, no.1, 2014.
- [3]. Fathurrahman, 2014, Membuat Website Mudah dan Praktis dengan Weebly, PT.Elex Media Komputindo, Kelompok Gramedia, Jakarta.
- [4]. M. Faridl, 2015, *Fitur Dahsyat Sublime Text 3*, Edisi Pertama, Media Komputindo