

Analisis dan Perancangan Website Sebagai media Penjualan Online Melalui Media Sosial Moze Sepatuh Pontianak

Hardi Pranowo¹⁾, Jefri Yadi²⁾, Faisal Khozy Arifin³⁾

Mahasiswa STMIK Pontianak

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

e-mail: hardipnwo06@gmail.com, jefriyadia3@gmail.com, faisalghozyarifin07@gmail.com

Abstrak

penjualan online memberikan banyak manfaat seperti lebih menghemat waktu dalam penyampaian informasi, lebih mudah dalam mempromosikan barang, lebih memudahkan pelanggan untuk mengetahui produk baru yang telah tersedia dan dapat melakukan perbandingan harga dengan cepat dan fleksibel dalam hal pemesanan dan transaksi karena dapat diakses setiap waktu. Media sosial juga berperan dalam membangun hubungan ataupun relasi bahkan dari jarak jauh karena media sosial memiliki jangkauan global, hal ini tentunya akan menjadikan nilai tambah untuk lebih mudah memperluas pangsa pasar lebih jauh. Selama ini sistem penjualan yang diterapkan sudah melalui social media seperti WhatsApp dan facebook namun, pemrosesan social media ini terbatas dalam pemrosesan kebutuhan informasi diantaranya tidak dapat maintenance pelanggan dengan baik, tidak bisa mendapatkan informasi mengenai frekuensi penjualan yang dilakukannya dan belum dapat menjangkau konsumen atau calon pelanggan yang berada di luar area pontianak, substansi persoalan ini memungkinkan masyarakat diluar area pontianak dapat mengetahui produk yang dijual pada toko tersebut.

Kata kunci: Penjualan Online, Media Sosial, facebook

1. Pendahuluan

Banyaknya usaha-usaha yang berkembang saat ini menjadikan penjualan online dibutuhkan perannya dalam menunjang setiap jalannya aktivitas bisnis demi tercapainya tujuan yang diinginkan oleh pembisnis. Hal tersebut semakin terlihat berpengaruh kepada masyarakat yang terus masuk dalam mengikuti perkembangan. Melihat kondisi yang semakin maju, dan tidak sedikit setiap orang mempunyai kesempatan yang sama untuk membuka peluang bisnis, memungkinkan juga akan menambah daya saing yang lebih dalam berbisnis, untuk itu perubahan yang terjadi membuat beberapa pembisnis harus memperbaiki strategi bisnis mereka dan lebih berpikir keras lagi untuk dapat bersaing, bahkan terlebih dahulu untuk tetap bertahan di lingkungan bisnis mereka sendiri. Setiap pembisnis akan berusaha lebih untuk menemukan satu pembeda dengan

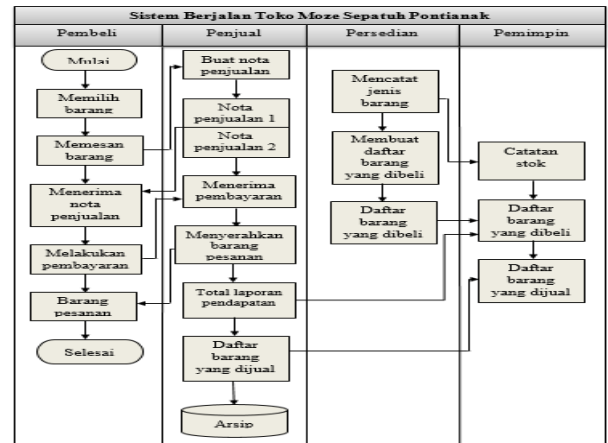
pembisnis lain, agar bisa diterapkan dan dikembangkan pada bisnis mereka masing-masing.

Perkembangan yang terlihat saat ini, menjadikan penjualan online memberikan banyak manfaat seperti lebih menghemat waktu dalam penyampaian informasi, lebih mudah dalam mempromosikan barang, lebih memudahkan pelanggan untuk mengetahui produk baru yang telah tersedia dan dapat melakukan perbandingan harga dengan cepat dan fleksibel dalam hal pemesanan dan transaksi karena dapat diakses setiap waktu. Bahkan untuk mendapatkan informasi melalui internet itu lebih mudah karena pengguna dimanjakan dengan adanya pencarian, tinggal mengetikkan kata kunci pada pencarian maka pengguna akan ditampilkan informasi sesuai dengan yang diketikkan, dan pengguna akan mendapatkan spesifikasi dari yang dicari. Banyak masyarakat atau anak muda saat ini yang lebih senang berselancar di internet dengan menggunakan akun media sosial mereka masing-masing, hal tersebut akan lebih mudah untuk bisa membantu menyampaikan informasi secara cepat tentang produk langsung dari media sosial, dan lebih mudah juga bagi masyarakat untuk menemukan informasi barang. Media sosial menjadi salah satu komponen yang di butuhkan juga perannya saat ini dalam penjualan online untuk lebih menambah dalam pemasaran produk, juga untuk mempengaruhi ketertarikan yang akan menambah minat berbelanja masyarakat. Hal ini terlihat dari beberapa toko online yang bermunculan di media sosial yang dapat membantu untuk mempromosikan produknya. Media sosial juga berperan dalam membangun hubungan ataupun relasi bahkan dari jarak jauh karena media sosial memiliki jangkauan global, hal ini tentunya akan menjadikan nilai tambah untuk lebih mudah memperluas pangsa pasar lebih jauh. Toko Moze Sepatuh adalah sebuah bisnis penjualan sepatu pria dewasa dengan berbagai macam model sepatu yang dimiliki seperti, sepatu casual boot, semi boot, tracking, slip on, pantofel, sneakers, dan safety boot, dan dengan motif yang berbeda di setiap masing-masing sepatu yang mengikuti berbagai warnawarnanya, hingga saat ini sepatu sudah semakin banyak perannya untuk digunakan oleh para kaum lelaki, dengan berbagai model terbaru untuk bisa lebih menyesuaikan dengan penampilan masing-masing. Toko Moze Sepatuh dituntut untuk menjadi yang berbeda dalam hal strategi penjualan produk nya agar dapat berkembang dan

bersaing dengan perusahaan lain. Selama ini sistem penjualan yang diterapkan sudah melalui social media seperti WhatsApp dan facebook namun, pemrosesan social media ini terbatas dalam pemrosesan kebutuhan informasi diantaranya tidak dapat maintenance pelanggan dengan baik, tidak bisa mendapatkan informasi mengenai frekuensi penjualan yang dilakukannya dan belum dapat menjangkau konsumen atau calon pelanggan yang berada di luar area pontianak, subtansi persoalan ini memungkinkan masyarakat diluar area pontianak dapat mengetahui produk yang dijual pada toko tersebut. [1] Salah satu media yang menjadi perhatian masyarakat sekarang ini adalah dengan menggunakan media website online. Hasil dari penelitian ini adalah untuk menganalisa pengaruh dari penggunaan media website online dalam hal ini adalah e-commerce dengan menggunakan pendekatan B2C (Business-toCustomer) dalam upaya meningkatkan transaksi penjualan batik pada CV Selaras Batik dan juga media penyampaian informasi baik pada para pelanggan dan masyarakat umum dalam memperoleh informasi mengenai produk-produk batik yang dipasarkan oleh CV Selaras Batik.

2. Pembahasan

Penjualan online dapat memudahkan konsumen mendapat informasi secara detail dan dapat di akses tanpa batas dan waktu serta dapat serta memperluas jangkauan di luar area pontianak, terutama Toko Moze Sepatuh adalah sebuah bisnis penjualan sepatu pria dewasa berbagai macam model sepatu yang dimiliki seperti, sepatu casual boot, semi boot, tracking, slip on, pantofel, sneakers, dan safety boot, dan dengan motif yang berbeda di setiap masing-masing sepatu yang mengikuti berbagai warna-warnanya, kini Toko Moze Sepatuh Pontianak mulai semakin dikenali oleh berbagai kaum pria, untuk mencari berbagai variasi sepatu yang berbeda dengan tren masa kini. Kebutuhan pemilik Toko Moze Sepatuh untuk mendapatkan konsumen baru dan memperluas diluar area pontianak adalah merupakan kebutuhan yang sangat penting demi memperlancar penjualan dan mendapatkan keuntungan yang banyak dan memberikan nilai produk tersebut serta memberikan kepuasan bagi konsumen. Pada bagian ini akan diuraikan tata laksana sistem berjalan yang ada pada Toko Moze Sepatuh Pontianak, guna untuk memenuhi kebutuhan konsumen yang berfungsi membantu proses perdagangan. Adapun sistem berjalannya tersebut adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Flowchart Sistem Berjalan Toko Moze Sepatuh Pontianak

Jenis penelitian yang digunakan dalam proses penulisan ini adalah studi kasus yang dilakukan dengan mempelajari kasus penerapan suatu aktivitas di lapangan, mengamati dan melakukan wawancara kepada pihak-pihak yang terkait. Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Penelitian Research and Development (R&D) bertujuan untuk menganalisis kebutuhan dan menguji keefektifan terhadap produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas. Untuk merancang dan menganalisis sistem yang baik, diperlukan suatu metode yang sering digunakan. Pengumpulan data merupakan komponen yang penting dalam tahap analisis ini. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan studi dokumentasi .

Metode dalam proses pengembangan perangkat lunak, pada penelitian ini menggunakan metode Agile dengan menerapkan Extreme Programming (XP). Metode ini adalah metode Agile Software Development dimana pengembangan perangkat lunak yang didasarkan pada prinsip-prinsip yang sama atau pengembangan sistem jangka pendek yang memerlukan adaptasi cepat dari pengembang terhadap perubahan dalam bentuk apapun. Agile memiliki pengertian yang bersifat cepat, ringan, bebas bergerak, dan waspada.

Metode pengumpulan data merupakan bagian yang paling penting dalam sebuah penelitian. Ketersediaan data akan sangat menentukan dalam proses pengolahan dan analisis selanjutnya. Karenanya, dalam pengumpulan data harus dilakukan dengan teknik yang menjamin bahwa data diperoleh itu benar, akurat dan bisa dipertanggung jawabkan sehingga hasil pengolahan dan analisa data tidak biasa. Adapun jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Seminar Nasional Sistem Informasi dan Teknologi Informasi 2018

SENSITEK 2018

STMIK Pontianak, 12 Juli 2018

a. Data Primer

Merupakan data yang diperoleh secara langsung dari objek yang diteliti. Maka sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Untuk mendukung sebuah pengumpulan data yang dibutuhkan, maka peneliti melakukan aktifitas yaitu wawancara dan observasi, dengan melakukan pengamatan secara langsung kegiatan yang dilakukan di Toko Moze Sepatuh Pontianak. Bentuk wawancara yang digunakan adalah sistematis, karena penelitian harus menyiapkan terlebih dahulu konsep pertanyaan yang akan ditanyakan. Peneliti melakukan wawancara kepada pengelola Toko Moze Sepatuh Pontianak, untuk mendapatkan informasi mengenai proses bisnis, perorganisasian dan pengambilan keputusan yang mereka lakukan. Selanjutnya dilakukan wawancara kepada bagian pelayan atau penjual untuk mengetahui bagaimana pelayanannya kepada pembeli, dari pembeli datang hingga meninggalkan toko. Untuk melengkapi hasil wawancara, maka dalam penelitian ini juga melakukan pengamatan (observasi). Peneliti mengamati langsung Toko Moze Sepatuh Pontianak agar hasil yang didapatkan sesuai dengan kenyataan yang ada. Dari penelitian tersebut data yang didapatkan berupa bagaimana setiap pengambilan keputusan yang terjadi dan aktivitas yang terdapat selama penjualan, serta masalah-masalah lain yang dapat diatasi dengan memberikan masukan kepada peneliti bagaimana menghasilkan website pada toko tersebut.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain ataupun lewat dokumen. Data sekunder antara lain disajikan dalam bentuk data, tabel, diagram, atau mengenai topik penelitian. Data ini merupakan data yang berhubungan secara langsung dengan penelitian yang dilaksanakan dari Toko Moze Sepatuh Pontianak, seperti data catatan, laporan keuangan yang dikeluarkan dan yang masuk, serta dokumentasi gaji, untuk mendapatkan kelengkapan informasi yang mendukung penelitian sesuai dengan topik yang dibahas.

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dilakukan untuk mencari, mengumpulkan, dan memperoleh data untuk digunakan dalam melakukan penelitian, baik itu data yang diperoleh dari survei langsung maupun dengan penggalian informasi. Untuk memperoleh data dan informasi dalam penelitian ini, digunakan teknik pengambilan data sebagai berikut:

a. Observasi

Metode penelitian dengan melakukan pengamatan langsung pada Toko Moze Sepatuh untuk menyesuaikan dengan keadaan yang ada, melihat langsung apa yang sedang dikerjakan. Mencatat hal-hal yang dibutuhkan,

dan sebagainya. Memperoleh data dari subjek secara langsung, dengan berkomunikasi secara verbal ataupun tidak.

b. Wawancara

Wawancara yang dilakukan langsung kepada pemimpin dan karyawan, untuk dapat mengetahui peran dan tanggung jawab masing-masing, serta mendapatkan gambaran permasalahan yang dihadapi.

c. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi ini dilakukan untuk memperoleh data dan informasi dengan memahami dokumen-dokumen yang berhubungan dengan permasalahan yang sedang diangkat sesuai dengan dokumen yang ada pada Toko Moze Sepatuh Pontianak.

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan oleh peneliti untuk melakukan pengumpulan data sesuai dengan variabel yang telah ditetapkan dalam penelitian yang dilaksanakan. Dalam penelitian ini yang menjadi instrumen penelitian adalah peralatan yang digunakan dalam mengumpulkan informasi pada Toko Moze Sepatuh Pontianak, seperti melakukan wawancara yang menggunakan daftar pertanyaan-pertanyaan yang telah peneliti siapkan, smartphone untuk merekam pembicaraan dan kamera sebagai dokumentasi pengambilan gambar. Sedangkan observasi dilakukan dengan melihat secara langsung kegiatan yang ada pada Toko Moze Sepatuh Pontianak. Data sekunder berkaitan dengan semua hasil pengumpulan data yang mendukung data yang diperoleh melalui dokumentasi. Variabel dalam penelitian ini adalah variabel tunggal yaitu perancangan website penjualan sepatu pada Toko Moze Sepatuh Pontianak.

[2]Berikut merupakan proses Extreme Programming (Pressman, 2010:73-77):

a. 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.

b. Design

Design di Extreme Programming mengikuti prinsip Keep It Simple, Stupid (KISS). Untuk desain yang sulit, Extreme Programming akan menggunakan Spike Solution dimana pembuatan design dibuat langsung ketujuannya. Extreme Programming juga mendukung adanya refactoring dimana software system diubah sedemikian rupa dengan

cara mengubah struktur kode dan menyederhanakan namun hasil dari kode tidak berubah.

c. Coding

Proses pengkodean pada XP diawali dengan membangun serangkaian unit test. Setelah itu pengembangan tersebut akan lebih berfokus untuk mengimplementasikannya. Extreme Programming diperkenalkan dengan istilah Pair Programming dimana proses penulisan program dilakukan secara berpasangan. Dua orang programmer saling bekerja sama di satu komputer untuk menulis program. Dengan melakukan ini akan didapat real-time problem solving dan real-time quality assurance.

d. Testing

Tahap ini dilakukan pengujian kode kepada para unit set. Dalam Extreme Programming, diperkenalkan XP acceptance test atau bisa disebut investasi alat atau barang ATK yang berfokus kepada fitur dan fungsi sistem secara keseluruhan, acceptance test ini berasal dari user stories yang telah diimplementasikan.

Alat pemodelan sistem yang digunakan dalam penelitian adalah berupa alat untuk memvisualisasi alur proses dari setiap kegiatan yaitu UML (Unified Modelling Language). Jenis-jenis diagram Unified Modeling Language (UML) yang digunakan penulis terdiri dari use case diagram, sequence diagram, activity diagram, dan class diagram penjelasan sebagai berikut ini :

a. Use Case Diagram

[3]”Use case diagram adalah alat bantu terbaik guna menstimulasi Penggunaan potensial untuk mengatakan tentang suatu system dari sudut pandangnya”. Use Case Diagram merupakan titik awal yang baik dalam memahami dan menganalisis kebutuhan system pada saat perancangan Use case diagram dapat digunakan untuk menentukan kebutuhan apa saja yang diperlukan dari system jadi, dapat digambarkan dengan rincian bagaimana suatu system memproses atau melakukan sesuatu. Use case diagram digunakan untuk memodelkan bisnis proses berdasarkan perspektif pengguna sistem. Use case diagram terdiri atas diagram untuk use case dan actor. Actor merepresentasikan orang yang akan mengoperasikan atau orang yang berinteraksi dengan sistem aplikasi. Use case merepresentasikan operasi-operasi yang dilakukan oleh actor. Use case digambarkan berbentuk elips dengan nama operasi dituliskan di dalamnya. Actor yang melakukan operasi dihubungkan dengan garis lurus ke use case.

b. Activity Diagram

[3]“Aktivity diagram adalah teknik untuk mendiskripsikan logika prosedural, proses bisnis dan aliran kerja dalam banyak kasus. Activity diagrams menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir 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 ekstra, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum.

Menggambarkan proses bisnis dan urutan aktivitas dalam sebuah proses. Dipakai pada business modeling untuk memperlihatkan urutan aktifitas proses bisnis. Struktur diagram ini mirip flowchart atau Data Flow Diagram pada perancangan terstruktur. Sangat bermanfaat apabila kita membuat diagram ini terlebih dahulu dalam memodelkan sebuah proses untuk membantu memahami proses secara keseluruhan.

Activity diagram dibuat berdasarkan sebuah atau beberapa use case pada use case diagram. Adapun Komponen yang terdapat pada activity diagram antara lain :

a. Activity atau state : Menunjukkan aktivitas yang dilakukan.

b. Initial activity atau initial state : Menunjukkan awal aktivitas dimulai.

c. Final Activity atau final state : Menunjukkan bagian akhir dari aktivitas.

d. Decission : Digunakan untuk menggambarkan test kondisi untuk memastikan bahwa control flow atau object flow mengalir lebih ke satu jalur. Jumlah jalur sesuai yang diinginkan.

e. Merge : Berfungsi menggabungkan flow yang dipecah oleh decission.

f. Synchronization : Di bagi menjadi 2 yaitu fork dan join: Fork digunakan untuk memecah behaviour menjadi activity atau action yang paralel, sedangkan join untuk menggabungkan kembali activity atau action yang paralel.

Seminar Nasional Sistem Informasi dan Teknologi Informasi 2018

SENSITEK 2018

STMIK Pontianak, 12 Juli 2018

g. Swimlanes : Memecah activity diagram menjadi baris dan kolom untuk membagi tanggung jawab obyek-obyek yang melakukan aktivitas.

h. Transition : Menunjukkan aktivitas selanjutnya setelah aktivitas sebelumnya. Terkadang keliru dalam penggunaan decision dengan fork.

c. Sequence Diagram

[3]“Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah scenario. Diagram ini menunjukkan sejumlah contoh obyek dan message (pesan) yang diletakkan diantara obyek-obyek ini didalam usecase”. Sequence Diagram digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai sebuah respon dari suatu kejadian/event untuk menghasilkan output tertentu. Diagram ini secara khusus berasosiasi dengan use case diagram. Sequence diagram juga memperlihatkan tahap demi tahap apa yang seharusnya terjadi untuk menghasilkan sesuatu didalam use case. Sequence diagram juga dapat merubah atribut atau method pada class yang telah dibentuk oleh class diagram, bahkan menciptakan sebuah class baru. Sequence diagram memodelkan aliran logika dalam sebuah system dalam cara yang visual.

Sequence diagram biasanya digunakan untuk tujuan analisa dan desain, memfokuskan pada identifikasi method didalam sebuah system.

d. Class Diagram

[4]“Class diagram adalah menggambarkan struktur object sistem. Diagram ini menunjukkan class object yang menyusun sistem dan juga hubungan antara class object tersebut”. Class diagram adalah sebuah class yang menggambarkan struktur dan penjelasan class, paket, dan objek serta hubungan satu sama lain seperti containment, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain. Class diagram juga menjelaskan hubungan antar class dalam sebuah sistem yang sedang dibuat dan bagaimana

caranya agar mereka saling berkolaborasi untuk mencapai sebuah tujuan. Class juga memiliki 3 area pokok (utama) yaitu : nama, atribut, dan operasi.

3. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan melalui pembuktian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya mengenai penjualan online pada Moze Sepatuh Pontianak maka dari penelitian ini menyampaikan bahwa yang diajukan. Website penjualan online yang dibangun pada Moze Sepatuh Pontianak bukan untuk menggantikan sistem yang lama tapi merupakan perubahan sistem yang meng-onlinekan 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 memperluas pemasaran dan konsumen menjadi lebih mudah mendapatkan informasi tentang produk tanpa harus datang ke Toko Moze Sepatuh Pontianak. Dengan adanya sistem penjualan online maka perusahaan dapat memudahkan proses transaksi yang selama ini sifatnya 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 Moze Sepatuh Pontianak, dengan adanya website melalui media sosial ini dapat mempermudah dalam membuat laporan penjualan yang sebelumnya masih manual

Daftar Pustaka

- [1]. Himawan, A. Saefullah, S. Santoso, “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online (E-Commercer) pada CV Selaras batik menggunakan analisis deskriptif”, Jurnal Stmik Raharja Tangerang, 1, 2014. No 1.
- [2]. R.S. Pressman, Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi, ANDI, 2012.
- [3]. Munawar, Pemodelan Visual dengan UML, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2005.
- [4]. Y. Sugiarti, Analisis dan Perancangan UML (Unified Modeling Language Generated VB.6), Graha Ilmu, 2013.