

## Penjualan dan Pemesanan Baju Merk Kisse: Sebuah Rekayasa E-Commerce

Dedy Sofian MZ.<sup>1</sup>, Yuliadi<sup>2</sup>, Rusdan<sup>3</sup>

**Abstrak:** Toko Kisse merupakan salah satu toko di kota Selong Lombok Timur NTB yang bergerak di bidang fashion berupa kaos anak muda hingga dewasa (15 tahun – 40 tahun). Saat ini, prosedur penjualan masih secara konvensional dan belum memiliki media pemasaran *online* seperti *website*. Berdasarkan hal tersebut, dibutuhkan sebuah aplikasi *e-commerce* penjualan dan pemesanan baju yang dikembangkan dengan metode SDLC (*System Development Lifecycle*) menggunakan pemrograman PHP dan *database* My SQL. Aplikasi ini dapat membantu perusahaan dalam mempromosikan produknya dan mempermudah dalam pengelolaan penjualan. Selain itu dapat membantu pihak konsumen untuk mendapatkan informasi terkait produk dan melakukan pemesanan langsung tanpa batas waktu.

**Kata Kunci:** Konvensional, E-Commerce, PHP, *database*, MySQL.

---

**Abstract:** Kisse shop is one of the shops in the town of Selong, East Lombok, NTB, which is engaged in fashion in the form of shirts for young people to adults (15 years - 40 years). Currently, sales procedures are still conventional and do not have online marketing media such as websites. Based on this, it takes an e-commerce application for selling and ordering clothes that is developed using the SDLC (*System Development Lifecycle*) method using PHP programming and the My SQL database. This application can assist companies in promoting their products and facilitate the management of sales. In addition, it can help consumers to get product-related information and place orders directly without a time limit.

**Keywords:** conventional, E-Commerce, PHP, *database*, MySQL.

---

<sup>1</sup> Universitas Nahdlatul Ulama NTB, Jl. Pendidikan No.6, Dasan Agung Baru, Kec. Selaparang, Mataram, Indonesia, [dewapyan2007@gmail.com](mailto:dewapyan2007@gmail.com)

<sup>2</sup> Universitas Teknologi Sumbawa, Jl. Raya Olat Maras, Batu Alang, Moyo Hulu, Pernek, Moyohulu, Sumbawa Besar, Indonesia

<sup>3</sup> Universitas Nahdlatul Ulama NTB, Jl. Pendidikan No.6, Dasan Agung Baru, Kec. Selaparang, Mataram, Indonesia

## A. Pendahuluan

Saat ini, perkembangan teknologi informasi sangat pesat yang dibarengi dengan kebutuhan penggunaan internet yang telah menciptakan berbagai macam peluang-peluang usaha melalui media transaksi elektronik yang disebut dengan *e-commerce*. *E-Commerce* merupakan cara seorang konsumen untuk dapat membeli barang yang diinginkan secara online, dimana sebuah barang langsung dijual menggunakan internet, baik untuk konsumen (*Bisnis to Consumer*) maupun untuk bisnis (*Business Customer*) (Sembiring & Sorang Pakpahan, 2017).

Toko Kisse merupakan salah satu toko di Kota Selong Lombok Timur NTB yang bergerak di bidang fashion berupa kaos anak muda hingga dewasa (15 tahun – 40 tahun). Toko Kisse mempunyai daya tarik sendiri yaitu mampu membuat dan mendesain produk-produk terbarunya dengan mengikuti alur dan trend anak-anak muda kebanyakan. Saat ini, prosedur penjualan baju kaos merk Kisse masih menggunakan sistem konvensional, yaitu pembeli yang harus datang langsung ke toko Kisse. Kemudian bila pemesanan baju merk Kisse di toko Kisse memakai semi manual, yakni konsumen bisa melakukan pemesanan via telepon dan media sosial dengan desain perusahaan atau sendiri.

Dengan prosedur penjualan tersebut dapat menyita waktu konsumen yang berada di tempat yang jauh. Dikarenakan ketatnya persaingan dan banyaknya toko baju di kota Selong khususnya maupun Lombok Timur umumnya, maka pihak perusahaan harus bisa merespon hal-hal tersebut guna mencapai efektifitas maupun efisiensi perusahaan serta memperluas daerah penjualan. Belum adanya media pemasaran secara *online* menambah masalah yang ada pada toko Kisse. Kondisi saat ini, suatu perusahaan kurang kompetitif jika, bila memiliki media pemasaran *online* seperti *website*. Selain itu, konsumen sangat kesulitan mencari informasi tentang keberadaan perusahaan tentunya

mengakibatkan toko tersebut kurang dikenal oleh banyak orang.

Berdasarkan pada permasalahan-permasalahan yang telah dipaparkan, maka diperlukan sebuah aplikasi *e-commerce* yang dapat membantu pihak Toko Kisse untuk memasarkan produknya dan membantu Toko Kisse dalam pengelolaan penjualan. Selain itu dapat membantu konsumen yang ingin mendapatkan informasi produknya baju merk Kisse dan memesan produk tanpa harus datang langsung ke toko serta mengetahui koleksi terbaru dan tren dari Toko Kisse .

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin melakukan pengembangan aplikasi *e-commerce* penjualan dan pemesanan baju merk Kisse yang dapat membantu perusahaan Toko Kisse dalam memasarkan baju merk Kisse s dan mengelola data penjualan serta pemesanan, serta dapat membantu konsumen ingin mengetahui informasi dan memesan baju merk Kisse yang diinginkan.

## **B. Metode Penelitian**

### **1. Dasar Teori**

#### **a. Pengertian Sistem**

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu. Sedangkan pendekatan yang menekankan pada komponennya Sistem adalah kesimpulan dari elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Muhammad Muslihudin dan Oktafianto, 2016).

Sistem adalah sekelompok elemen-elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan. Dari berbagai definisi diatas, secara umum dapat disimpulkan bahwa sistem adalah elemen-elemen yang terintegrasi membentuk suatu procedure untuk mencapai tujuan tertentu dan

menghasilkan suatu keluaran (*output*) (Patma et al., 2018).

b. Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu Komponen Sistem (*Component*), Batasan Sistem (*Boundary*), Lingkungan Luar Sistem (*Environment*), Penghubung (*Interface*), Masukan (*Input*), Keluaran (*Output*), Pengolah (*Process*) dan Sasaran (*Objectives/Goal*) (Sutopo et al., 2016).

c. Klasifikasi Sistem

*Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang, yakni Sistem Abstrak (Abstract System) dan Sistem Fisik (Physical System), Sistem Alamiah (Natural System) dan Sistem Buatan Manusia (Human Made System), Sistem Tertentu (Deterministic System) dan Sistem tak Tentu (Probabilistic System) dan Sistem Tertutup (Close System) dan Sistem Terbuka (Open System)*(Falaq, 2014).

d. E-Commerce

E-Commerce merupakan sebuah perubahan bentuk dari kompetisi, kecepatan dari sebuah aksi dan garis interaksi produk dan pembayaran dari pelanggan kepada perusahaan dan dari perusahaan kepada pemasok. Dengan kata lain E-Commerce merupakan kegiatan membeli dan menjual barang atau jasa yang berlangsung secara digital dalam lingkungan jaringan internet (Sembiring & Sorang Pakpahan, 2017).

E-Commerce menyediakan pintu gerbang bagi pegawai, manajer, pelanggan yang ingin memulai usaha dan dipercaya sepenuhnya oleh pemasok dan rekan penjual untuk jalur aplikasi data elektronik dan semua informasi yang mereka butuhkan. E-Commerce digunakan sebagai transaksi bisnis antara perusahaan yang satu dengan perusahaan lain, antara perusahaan dengan pelanggan, atau antara perusahaan dengan

institusi yang bergerak dalam bidang pelayanan public (Sutedjo & Oetomo, 2015).

e. Penjualan

Konsep penjualan adalah gagasan bahwa konsumen tidak akan membeli cukup banyak produk perusahaan kecuali jika perusahaan tersebut melakukan usaha penjualan dan promosi dalam skala besar. Dalam kenyataannya penjualan mempunyai dua sistem yang biasa diterapkan oleh suatu perusahaan dagang yaitu penjualan yang dilakukan dengan cara tunai dan penjualan yang dilakukan menggunakan cara kredit atau sering disebut cara angsuran (Zaliluddin & Rohmat, 2018).

Penjualan adalah suatu usaha yang terpadu untuk mengembangkan rencanarencana strategis yang diarahkan pada usaha pemuasan kebutuhan dan keinginan pembeli, guna mendapatkan penjualan yang menghasilkan laba (Rara Sri Artati Rejeki, Agus Prasetyo Utomo, 2011).

f. *Unified Modelling Language (UML)*

*Unified Modelling Language (UML)* merupakan *tools* perancangan sistem berbasis objek secara gradis untuk menspesifikasikan, memvisualisasikan, membangun dan mendokumentasikan seluruh artifak perangkat lunak. Penggunaan model ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagian-bagian yang termasuk dalam lingkup sistem yang dibahas dan bagaimana hubungan antara sistem dengan subsistem maupun sistem lain diluarnya (Ginting, 2013).

g. *Database MySQL*

MySQL adalah *multiuser database* yang menggunakan bahasa *Structured Query Language (SQL)*. MySQL dalam operasi *client server* melibatkan server daemon. MySQL diisi server dan berbagai macam program serta *Library* yang berjalan di sisi client. MySQL mampu menangani data yang cukup besar. Dalam konteks bahasa SQL, pada umumnya informasi

tersimpan dalam tabel-tabel yang secara logika merupakan struktur dua dimensi yang terdiri atas baris-baris data yang berada dalam satu/lebih kolom. Baris pada tabel disebut sebagai instance dari data, sedangkan kolom tersebut sebagai atribut/field. Keseluruhan tabel dihimpun dalam satu kesatuan yang disebut *database* (Adhyatma, 2012).

## 2. Metode Pengembangan

Dalam pengembangan aplikasi ini menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan model proses waterfall. Semua tahapan pengembangan hanya diadopsi menggunakan beberapa tahapan, adalah sebagai berikut (Pressman, 2015):

### a. Rekayasa Sistem

Kegiatan untuk melakukan pengumpulan kebutuhan mengenai data maupun informasi yang dibutuhkan oleh pengguna berdasarkan observasi dan wawancara pihak terkait serta studi kepustakaan untuk kebutuhan pengembangan. Dalam mendapatkan kebutuhan tersebut ada beberapa kegiatan yang dilakukan penulis diantaranya, yakni Studi Lapangan (*Field Reserch*) dan Studi Pustaka

### b. Analisa Kebutuhan

Analisis merupakan proses kegiatan utama dalam pengembangan perangkat untuk menspesifikasi kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan. Analisa kebutuhan adalah proses untuk melakukan analisis atas informasi kebutuhan yang didapat pada kegiatan sebelumnya untuk mengetahui kebutuhan sistem yang tepat diperlukan oleh perusahaan. Kebutuhan tersebut berupa kebutuhan utama dan pendukung dalam pengembangan sistem informasi.

### c. Perancangan Sistem

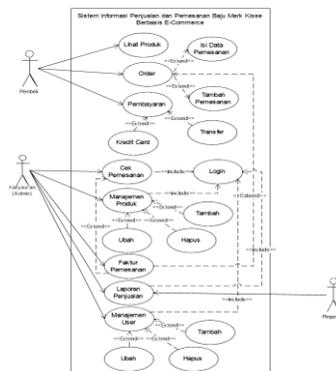
Tahap perancangan adalah tahap menterjemahkan kebutuhan sistem yang sudah dibuat pada tahap analisis. Desain prosesnya berupa

representasi *software* dalam bentuk model diagram berupa model diagram dengan pendekatan perancangan berbasis objek oriented. Berikut uraian diagram yang dibuat penulis dalam pengembangan aplikasi e-commerce penjualan dan pemesanan baju merk Kisse , adalah:

a. Perancangan Proses

1) Use Case Diagram

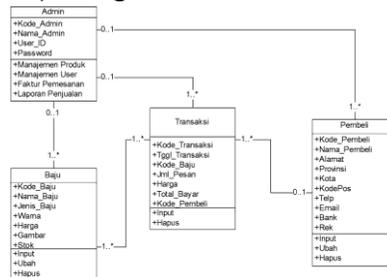
Adapun rancangan *use case diagram* aplikasi e-commerce penjualan dan pemesanan baju merk Kisse seperti gambar 1 di bawah ini adalah:



**Gambar 1.** Use Case Diagram

2) Class Diagram

Adapun rancangan *class diagram* aplikasi e-commerce penjualan dan pemesanan baju merk Kisse seperti gambar 2 di bawah ini adalah:



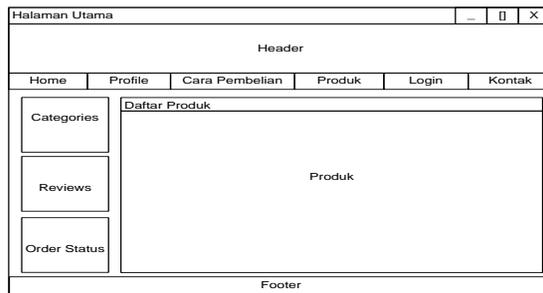
**Gambar 2.** Class Diagram

b. Perancangan Antar Muka

Berikut rancangan antarmuka dari aplikasi e-commerce penjualan dan pemesanan baju merk Kisse adalah:

### 1) Rancangan Antarmuka Home

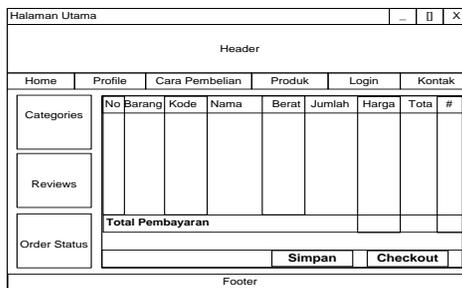
Berikut rancangan antarmuka halaman home dari aplikasi e-commerce penjualan dan pemesanan baju merk Kisse seperti gambar 3 adalah:



**Gambar 3.** Rancangan Antarmuka Home

### 2) Rancangan Antarmuka Pemesanan

Berikut gambar rancangan antarmuka halaman pemesanan dari aplikasi e-commerce penjualan dan pemesanan baju merk Kisse seperti gambar 3.4 adalah :



**Gambar 4.** Rancangan Antarmuka Pemesanan

## C. Temuan dan Pembahasan

Adapun tampilan-tampilan hasil pengembangan aplikasi e-commerce penjualan dan pemesanan baju merk Kisse adalah:

### 1. Tampilan Halaman Home

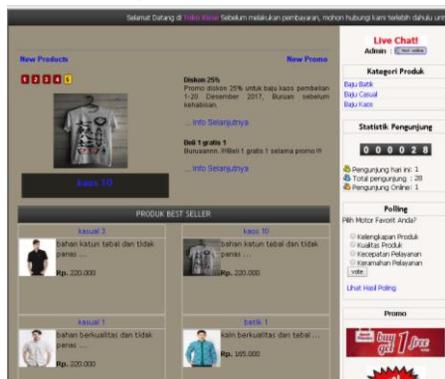
Tampilan halaman beranda merupakan halaman utama dalam aplikasi Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan Baju Merk Kisse Pada Toko Kisse Berbasis E-Commerce yang muncul pada saat user masuk ke sistem. Pada halaman ini juga menampilkan produk-produk merk kisse terbaru yang dijual Pada Toko Kisse. Berikut tampilan dari halaman *home* dari aplikasi tersebut adalah:



**Gambar 5.** Tampilan Halaman Home

## 2. Tampilan Halaman Produk

Tampilan halaman pemesanan merupakan menu yang berfungsi untuk menampilkan halaman yang menampilkan informasi tentang produk baju merk kisse yang dijual pada Toko Kisse dan bisa langsung melakukan pemesanan lewat halaman tersebut. Berikut tampilan dari halaman produk dari aplikasi tersebut adalah:



**Gambar 6.** Tampilan Halaman Produk

## D. Simpulan

Aplikasi e-commerce Penjualan dan Pemesanan Baju Merk Kisse Pada Toko Kisse merupakan aplikasi yang membantu konsumen lokal maupun luar daerah dalam pemesanan. Aplikasi e-commerce dilengkapi dengan fasilitas layanan konsumen untuk mengetahui produk, pemesanan, keranjang belanja dan transaksi. Layanan perusahaan dalam aplikasi tersebut berupa layanan pesanan, jumlah stok, dan pengelolaan data penjualan. Dengan adanya aplikasi tersebut akan memberikan kenyamanan untuk seluruh pihak yang terkait serta meningkatkan keefisienan dan keefektifan dalam mengolah data dan membantu perusahaan dalam memasarkan barangnya.

## **Ucapan Terima Kasih**

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan anugerah-Nya sehingga penelitian ini bisa terselesaikan yang berjudul "Rekayasa E-Commerce Penjualan dan Pemesanan Baju Merk Kisse Pada Toko Kisse". Dalam penyusunan laporan penelitian ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik berupa bantuan moril dan materil.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan di dalam penyusunan laporan ini, maka penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk menyempurnakan penelitian ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi penulis maupun bagi rekan-rekan mahasiswa.

## **Daftar Pustaka**

- Adhyatma, M. T. (2012). *SISTEM INFORMASI PEMESANAN ONLINE BERBASIS WEB PADA DAVID STUDIO PALANGKA RAYA*. [http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi\\_07.11.1537.pdf](http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_07.11.1537.pdf)
- Falaq, M. M. (2014). *Rancang Bangun Sistem E-Commerce Cake and Bakery Pada CV. A-Rusdak* [Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah]. [http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/28958/1/MUH\\_MUDRIKUL\\_FALAQ-FST](http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/28958/1/MUH_MUDRIKUL_FALAQ-FST)
- Ginting, E. (2013). *Aplikasi Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Menggunakan Joomla Pada Mutiara Fashion* [Universitas Widyatama]. <https://repository.widyatama.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123>

- 456789/2195/1108004.pdf?sequence=1
- Muhammad Muslihudin dan Oktafianto. (2016). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML*. ANDI.
- Patma, T. S., Maskan, M., & Utaminingsih, A. (2018). Sistem Informasi Manajemen: Guna Mendukung Keputusan. In *UPT Percetakan dan Penerbitan Polinema*. Polinema. [https://books.google.co.id/books?id=aSJyDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=sistem+informasi+manajemen&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwjFpPGS8lbsAhVN6XMBHeJIDMsQ6AEwAXoECAYQAg#v=onepage&q=sistem informasi manajemen&f=false](https://books.google.co.id/books?id=aSJyDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=sistem+informasi+manajemen&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwjFpPGS8lbsAhVN6XMBHeJIDMsQ6AEwAXoECAYQAg#v=onepage&q=sistem%20informasi%20manajemen&f=false)
- Pressman, R. S. (2015). *Software Quality Engineering: A Practitioner's Approach Fifth Edition*. In *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. McGraw-Hill Higher Education. <http://gen.lib.rus.ec/book/index.php?md5=E1368B6CA046D3F456124359804C640F>
- Rara Sri Artati Rejeki, Agus Prasetyo Utomo, dan S. S. S. (2011). *Perancangan dan Pengaplikasian Sistem Penjualan pada "Distro Smith" Berbasis ECommerce*. <https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/fti1/article/view/463/321>
- Sembiring, J. O., & Sorang Pakpahan. (2017). Sistem Informasi Pemesanan Dan Penjualan Barang pada Pintera Kreatif Berbasis Web. *MEANS (Media Informasi Analisa Dan Sistem)*. <https://media.neliti.com/media/publications/282450-sistem-informasi-pemesanan-dan-penjualan-6d838a2a.pdf>
- Sutedjo, B., & Oetomo, D. (2015). *Pengaruh Web dalam Komunikasi Pemasaran untuk Meningkatkan Perhatian dan Ketertarikan Konsumen*. Online. <https://ti.ukdw.ac.id/ojs/index.php/eksis/article/view/438/207>
- Sutopo, P., Cahyadi, D., & Arifin, Z. (2016). Sistem Informasi Eksekutif Sebaran Penjualan Kendaraan Bermotor Roda 2 di Kalimantan Timur Berbasis Web. *Informatika Mulawarman : Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*. <https://doi.org/10.30872/jim.v11i1.199>
- Zaliluddin, D., & Rohmat, R. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web (Studi Kasus Pada Newbiestore). *Infotech Journal*, 4(1), 236615. <https://media.neliti.com/media/publications/236615-perancangan-sistem-informasi-penjualan-b-1f26bf41.pdf>