

## APLIKASI PENJUALAN PAKAIAN SECARA ONLINE (Studi Kasus: Tauko Medan)

Didik Aryato<sup>1</sup>, Feriani A. Tarigan<sup>2</sup>  
Program Studi Teknik Informatika<sup>1</sup>, Program Studi Sistem Informasi<sup>2</sup>  
STMIK TIME Medan<sup>1,2</sup>

Jln. Merbabu No 32 AA-BB Medan<sup>1,2</sup>  
Telp. 061-4561932<sup>1,2</sup>

Email : didikaryanto@stmik-time.ac.id<sup>1</sup>, Email : ferianiaastuti@stmik-time.ac.id<sup>2</sup>

### Abstrak

Tauko Medan adalah sebuah clothing yang bergerak di bidang produksi pakaian yang desain-desainnya berbau Medan. sehingga toko medan memiliki banyak pelanggan dari kalangan anak muda medan. Dengan adanya sebuah website akan sangat membantu Tauko Medan untuk menambah lebih banyak pelanggan. Website e-commerce sangat cocok untuk diimplementasikan pada Toko Medan.

Kata Kunci : E-Commerce, Online

### 1. Pendahuluan

Tauko Medan merupakan salah satu clothing pakaian di kota medan yang bergerak di bidang produksi pakaian, seperti : pembuatan kaos, kemeja, sweater, jaket, dan lainnya. Namun, dengan sistem yang berjalan sekarang, masih banyak masalah yang terjadi baik di pihak vendor maupun di pihak konsumen terutama yang berada di luar kota Medan. Pihak vendor selama ini belum memiliki media khusus untuk mempromosikan produk - produknya dan pencatatan laporan transaksi penjualan masih dilakukan manual hanya dengan menggunakan tanda bukti transaksi yang ada. Dan konsumen masih harus langsung datang ke toko apabila ingin mendapatkan informasi produk dan ingin memesan produk sesuai dengan desain yang diinginkan, serta konsumen harus menghubungi vendor via sms/telepon jika ingin mengetahui perkembangan produksi atas pesannya.

Berdasarkan pada permasalahan - permasalahan di atas, maka diperlukan sebuah aplikasi penjualan online yang menyediakan fasilitas - fasilitas seperti : katalog produk yang berisi gambar dan informasi produk, upload desain yang dapat menjadi sarana bagi konsumen untuk mengirimkan desain pakaian yang ingin mereka pesan, dan tracking yang berfungsi agar konsumen dapat melacak perkembangan proses produksi dari pesannya, serta dapat membuat laporan transaksi penjualan per bulan. Sehingga aplikasi ini

diharapkan akan dapat membantu pihak vendor untuk mempromosikan produknya dan membuat laporan transaksi penjualan per bulan. Juga dapat membantu pihak konsumen yang ingin mendapatkan informasi, dan memesan produk tanpa harus datang langsung ke toko, serta mengetahui perkembangan produksi dari pesannya tanpa harus menghubungi vendor via sms/telepon.

### 2. Landasan Teori

Pada zaman sekarang ini teknologi semakin canggih, apalagi sekarang ini akses internet semakin mudah dan murah. Kebanyakan orang sekarang berbelanja keperluan sehari-hari secara on-line melalui internet atau dengan kata lain E-commerce. Dengan E-commerce kehidupan yang semakin sibuk akan terbantu karena semakin praktis dan efisien waktu yang digunakan.

E-commerce merupakan sebuah sarana untuk melakukan transaksi keuangan secara online. Sarana ini berkembang pesat sejak awal penggunaannya di tahun 1970an. Saat itu e-commerce hanya berkisar pada dokumen komersial seperti order pembelian atau invoice secara elektronik. Kini e-commerce telah mencakup transaksi kartu kredit, enterprise resource planning, dan lain sebagainya.

E-commerce pada dasarnya merupakan suatu kontak transaksi perdagangan antara penjual dan pembeli dengan teknologi Internet. Jadi, sebagian proses dikomunikasikan dengan Internet (Ustandiyanto,2002,p11).

E-commerce menggambarkan proses membeli dan menjual lewat media digital (Turban,2004,p3).

Berdasarkan jenisnya E-commerce dapat dibagi menjadi :

1. *Business to business* (B2B), yaitu kegiatan bisnis yang terjadi antar perusahaan atau produsen;
2. *Business to consumer* (B2C), yang terjadi pada pelelangan, perusahaan penjual jasa dan perusahaan retail online;
3. *Consumer to Business* (C2B), yaitu

- kegiatan bisnis yang terjadi di antara konsumen dan produsen;
4. *Government to Business* (G2B), yaitu kegiatan bisnis yang terjadi di antara pemerintah dan pengusaha;
  5. *Government to Consumer* (G2C), yaitu kegiatan bisnis yang terjadi di antara pemerintah dan konsumen.

E-commerce secara umum dapat dibagi menjadi 3 kategori yaitu (Whiteley, 2000, p4):

1. **Electronic markets**  
Electronic markets merupakan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk menampilkan berbagai penawaran yang tersedia dalam segmen pasar, sehingga pembeli dapat membandingkan harga (dan atribut lainnya) dari berbagai penawaran yang ada dan membuat keputusan. Contoh umum dari electronic markets ialah sistem pemesanan tiket pesawat terbang.
2. **EDI (Electronic Data Interchange)**  
EDI menyediakan sistem standar untuk pengkodean transaksi perdagangan sehingga mereka dapat dikomunikasikan secara langsung dari satu sistem komputer ke sistem komputer lainnya tanpa membutuhkan perintah tertulis, tagihan, penundaan dan kesalahan dalam penanganan media kertas. EDI digunakan oleh organisasi yang memakai transaksi biasa dalam jumlah besar. Salah satu sektor dimana EDI digunakan secara ekstensif adalah pertukaran di dalam supermarket yang menggunakan EDI untuk bertransaksi dengan supplier mereka.
3. **Internet commerce**  
Teknologi komunikasi dan informasi juga dapat digunakan untuk periklanan dan membuat satu kali penjualan dalam daerah produk dan jasa yang besar. E-commerce jenis ini dilambangkan dengan pemakaian Internet secara komersial. Internet dapat digunakan untuk pembelian buku yang dapat dikirimkan melalui pos atau pemesanan tiket yang dapat dilakukan oleh klien kapan saja mereka inginkan. Hal ini dapat ditandai dengan Internet bukan sebagai satu-satunya teknologi yang digunakan untuk pelayanan jenis ini dan ini bukan satu-satunya kegunaan Internet dalam e-commerce.

Keuntungan e-commerce tersebut adalah sebagai berikut :

1. Bagi Konsumen : harga lebih murah, belanja cukup pada satu tempat.

2. Bagi Pengelola bisnis : efisiensi, tanpa kesalahan, tepat waktu
3. Bagi Manajemen : peningkatan pendapatan, loyalitas pelanggan.

Kerugian dari e-commerce adalah sebagai berikut :

1. Persoalan yang tidak biasa diselesaikan seperti nama domain, copyright, pajak dan biaya-biaya lainnya.
2. Kurangnya peraturan dari pemerintah nasional maupun internasional dan standar industri.
3. Banyak pembeli dan penjual yang menunggu e-commerce itu stabil sebelum mereka ikut berpartisipasi.
4. Persepsi bahwa e-commerce itu mahal dan tidak terjamin keamanannya.

### **Website**

Website merupakan kumpulan halaman web yang saling terhubung dan file -filenya saling terkait. Web terdiri dari page atau halaman, dan kumpulan halaman

yang dinamakan homepage. Homepage berada pada posisi teratas, dengan halaman -halaman terkait berada di bawahnya. Biasanya setiap halaman di bawah homepage disebut child page, yang berisi hyperlink ke halaman lain dalam web. (Gregorius,2000, h:30).

Website awalnya merupakan suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep hyperlink, yang memudahkan surfer atau pengguna internet melakukan penelusuran informasi di internet. Informasi yang disajikan dengan web menggunakan konsep multimedia, informasi dapat disajikan dengan menggunakan banyak media, seperti teks, gambar, animasi, suara, atau film.

### **3. Analisa Dan Hasil**

e-Commerce merupakan prosedur berdagang atau mekanisme jual-beli di internet dimana pembeli dan penjual dipertemukan di dunia maya. e-Commerce juga dapat didefinisikan sebagai suatu cara berbelanja atau berdagang secara online atau direct selling yang memanfaatkan fasilitas Internet dimana terdapat website yang dapat menyediakan layanan “get and deliver“

#### **3.1 Analisa Basis Data Pada Sistem**

Basis data digunakan untuk memahami, meluruskan dan menyelesaikan masalah sesuai dengan fakta-fakta yang ada.

Rancangan program Aplikasi Penjualan Pakaian Secara Online menggunakan database (basis data)

sebagai tempat penyimpanan data. Table database yang dirancang adalah :

Tabel 4.1 Struktur Tabel Userlevel

No	Nama Kolom	Tipe Data	Deskripsi
1	id	Int(8)	Primary Key,kode Userlevel
2	levelname	Varchar(16)	Level user

Tabel 4.2 Struktur Tabel Useraccount

No	Nama Kolom	Tipe Data	Deskripsi
1	id	Int(8)	Primary Key,kode Useraccount
2	Id_level	Int(8)	Foreign Key, Kode Userlevel
3	email	Varchar(40)	Email user
4	Password	Varchar(100)	Password member
5	nama	Varchar(40)	Nama lengkap member
6	status	Varchar(15)	Status

Tabel 4.3 Struktur Tabel Order

No	Nama Kolom	Tipe Data	Deskripsi
1	id	Int(8)	Primary Key,kode Pemesanan
2	id_member	Int(8)	Foreign Key, Kode Member
3	id_barang	Int(8)	Foreign Key, Kode Barang
4	no_order	Varchar(15)	Nomor pemesanan
5	harga_produksi	Double	Harga produksi barang
6	harga_jual	Double	Harga jual barang
7	alamat_kirim	Varchar(255)	Alamat tujuan pengiriman
8	ongkir	Double	Ongkos kirim
9	total	Double	Total bayar
10	status_pesanan	Varchar(20)	Status pemesanan

Tabel 4.4 Struktur Tabel Member

No	Nama Kolom	Tipe Data	Deskripsi
1	id	Int(8)	Primary Key,kode
2	id_account	Int(8)	Foreign Key, Kode useraccount
3	alamat	Varchar(255)	Alamat member
4	no_telp	Varchar(15)	Nomor telepon
5	gender	Varchar(1)	Jenis kelamin
6	tgl_daftar	Datetime	Tanggal daftar

Tabel 4.5 Struktur Tabel Kategori

No	Nama Kolom	Tipe Data	Deskripsi
1	id	Int(8)	Primary Key,kode Kategori
2	namakategori	Varchar(20)	Namakategori

Tabel 4.6 Struktur Tabel Pembayaran

No	Nama Kolom	Tipe Data	Deskripsi
1	id	Int(8)	Primary Key,kode Pembayaran
2	id_order	Varchar(15)	Foreign Key, Kode pemesanan
3	jumlah_bayar	Double	Jumlah bayar
4	sisa_bayar	Double	Sisa pembayaran
5	pembayaran_ken	Varchar(1)	Jenis pembayaran
6	metode	Varchar(15)	Metode pengiriman
7	bank	Varchar(15)	Nama bank
8	pengirim	Varchar(50)	Nama pengirim
9	keterangan	Varchar(20)	No record / no jurnal
10	status_bayar	Varchar(15)	Status pembayaran
11	tgl_bayar	Date	Tanggal bayar

Tabel 4.7 Struktur Tabel Galeri

No	Nama Kolom	Tipe Data	Deskripsi
1	id	Int(8)	Primary Key,kode Pembyaran
2	id_kategori	Int(8)	Foreign Key, Kode Kategori
3	bahan	Varchar(20)	Bahan dasar barang
4	gambar	Varchar(25)	Gambar barang
5	gthumb	Varchar(25)	Gambar thumbnail barang

Tabel 4.8 Struktur Tabel Detil Produk

No	Nama Kolom	Tipe Data	Deskripsi
1	id	Int(8)	Primary Key,kode Pembyaran
2	namadetail	Varchar(20)	Nama detail produk

Tabel 4.9 Struktur Tabel Barang

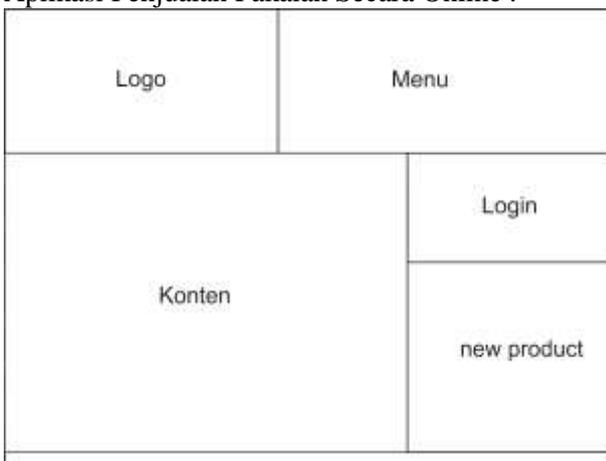
No	Nama Kolom	Tipe Data	Deskripsi
1	id	Int(8)	Primary Key,kode Barang
2	id_detail	Int(8)	Foreign Key, Kode

3	id_kategori	Int(8)	<i>Foreign Key, Kode</i>
4	bahan	Varchar(25)	Bahan dasar barang
5	desain	Varchar(25)	Desain barang
6	jumlah	Int(6)	Jumlah barang yang
7	ss	Int(5)	Ukuran SS
8	s	Int(5)	Ukuran S
9	m	Int(5)	Ukuran M
10	l	Int(5)	Ukuran L
11	xl	Int(5)	Ukuran XL
12	xxl	Int(5)	Ukuran XXL
13	status_produksi	Varchar(15)	Status produksi barang
14	no_resi	Varchar(25)	No resi pengiriman

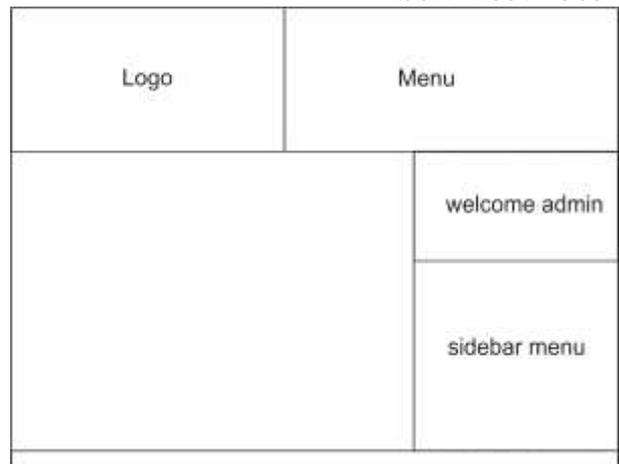
### 3.2 Analisa Desain User Interface Sistem

User interface adalah cara program dan user berkomunikasi. Istilah user interface atau interface kadang-kadang digunakan sebagai pengganti istilah HCI (Human Computer Interaction). HCI (Human Computer Interface) adalah semua aspek dari interaksi pengguna dan computer, tidak hanya hardware. Semuanya yang terlihat dilayar, membaca dalam dokumentasi dan dimanipulasi dengan keyboard (atau mouse) merupakan bagian dari user interface.

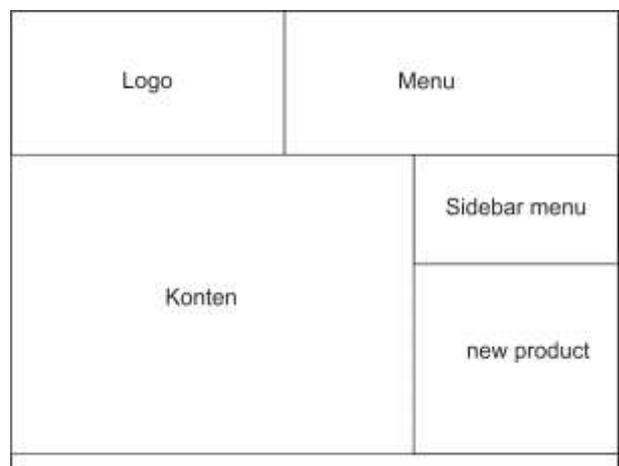
Sistem yang dibangun memiliki beberapa menu, yaitu home, gallery, how to order dan contact us. Berikut ini adalah design user interface dari Aplikasi Penjualan Pakaian Secara Online :



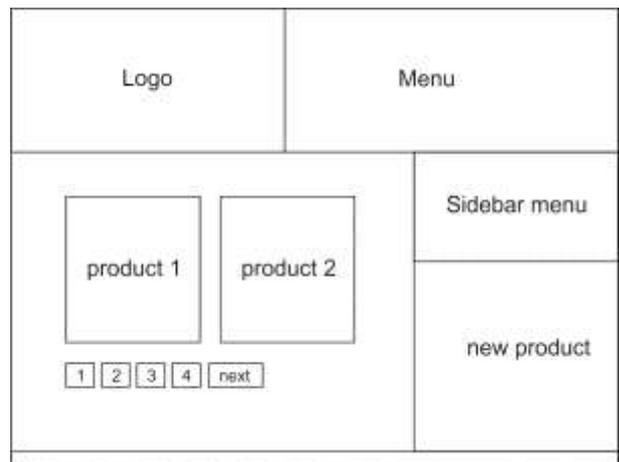
Gambar 3.1 Design Halaman Home



Gambar 3.2 Design Halaman Admin



Gambar 3.3 Design Halaman Member



Gambar 3.4 Design Halaman Gallery

### 3.3. Analisa Explanation Facilities Sistem

Explanation facilities atau fasilitas penjelasan merupakan komponen tambahan yang dibuat agar

pemakai dapat memanfaatkan sistem dengan benar.

**4. Hasil**

Berikut ini tampilan user interface dari Aplikasi Penjualan Pakaian Secara Online (Studi Kasus: Touko Medan).

Berikut ini merupakan tampilan Halaman Home :



Gambar 4.1 Tampilan Home

Pada halaman home berisikan beberapa menu, diantara home, gallery, how to order, rules dan contact.



Gambar 4.2 Tampilan Gallery

Halaman Gallery berisikan gambar dari produk, ditampilkan dua buah gambar disetiap page, untuk pindah ke page selanjutnya bisa dengan menekan klik nomor selanjutnya atau menekan tombol next.

Pada halaman Gallery juga terdapat sidebar menu untuk kategori, kategori untuk

produk dibagi menjadi 4 bagian yaitu : kaos, jaket, polo shirt dan Kartigan



Gambar 4.3 Tampilan Form Pemesanan

Form Pemesanan diperuntukkan bagi member yang ingin memesan produk, sebelum memesan sebuah produk harus dipastikan menjadi member dari website ini terlebih dahulu.



Gambar 4.4 Tampilan Halaman Admin

Halaman Admin diperuntukkan bagi admin untuk mengontrol keseluruhan isi website, pada halama admin ini terdapat sidebar menu diantaranya : list user, list gallery, kategori, list pemesanan, list pembayaran, list produksi, laporan penjualan.

**5. Kesimpulan**

Aplikasi yang telah dibuat dapat mempromosikan produk-produk dari touko medan secara online melalui internet sebagai media publikasi.

Aplikasi ini juga dapat membantu Touko Medan untuk membuat laporan transaksi penjualan per bulan.

Costumer (user) dapat dengan mudah bisa mendesign sendiri pakaian yang ingin dipesan serta dapat melacak perkembangan proses produksi dari pesannya,

#### Daftar Pustaka

- [1] Hendraputra, Ade, dkk. 2009. Aplikasi E-commerce. Bandung. Politeknik Telkom.
- [2] Komputer, Wahana. 2006. Seri Panduan Praktis: Pengolahan Database dengan MySQL. Yogyakarta. ANDI.
- [3] Madcoms. 2009. Aplikasi Program PHP & MySQL Untuk Membuat Website Interaktif. Yogyakarta. ANDI
- [4] Object Management Group. 2011. Business Process Modeling and Notation (BPMN). Needham: OMG.
- [5] Pressman, Roger S. (2007). Waterfall Process Model. (Online). Tersedia: <http://tonyjustinus.wordpress.com/2007/11/11/waterfall-process-model/> [5 April 2011]
- [6] Rosa A. S dan Shalahuddin M. (2008). Analisis dan Desain Sistem Informasi. Bandung: Politeknik Telkom.
- [7] Sidik, Betha, Husni Iskandar Pohan. 2010. Pemrograman Web dengan HTML. Bandung. Informatika Bandung.
- [8] Simarmata, Janner, Paryudi Iman. 2006. Basis Data. Yogyakarta. ANDI.
- [9] Suryatiningsih, Muhammad Wardani. 2008.