

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MOBILE APPS E-COMMERCE PADA PT. JAVA FOOTWEAR SPORTINDO

Dany Yudha Krisna¹, Camelia²

Jurusan Sistem Informasi, STMIK Indonesia^{1, 2, 3}

Jl. Siantar No. 6, Cideng – Gambir, Jakarta 10150

E-mail: dyk3camel@gmail.com¹, camelia@gmail.com²

Abstract

The development of the internet followed by the development of solular communication technology has encouraged the emergence of various mobile-based e-commerce services (mobile commerce) into society. With mobile-based e-commerce technology, it is expected to increase the competitive advantage of PT. Java Footwear Sportindo by seeing the increasingly mobility of the community. With this research, namely designing mobile e-commerce and producing an effective strategy for PT. Java Footwear Sportindo to support the company's ongoing marketing process. The result of this research is that the company is ready to implement m-commerce technology which will increase the company's competitiveness. With this m-commerce (mobile commerce) application, it is able to strengthen relations with agents and attract more consumers.

Keywords : E-commerce design based on mobile apps, FLUTTER, Laravel MYSQL, Blackbox, Prototype Figma

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Sekarang ini didalam era globalisasi internet telah menjadi bagian penting dari kehidupan manusia dan perkembangan internet ini telah mencapai kemajuan yang sangat pesat. Ini dirasakan dengan banyaknya bermunculan aplikasi berbasis Mobile Apps. Internet juga merupakan salah satu sarana yang dapat mempermudah berbagai kegiatan seperti kegiatan berbelanja yang dapat di lakukan melalui media internet atau yang lebih dikenal dengan sebutan E-Commerce. Perkembangan internet yang mengarah pada Mobile E-Commerce yaitu terdiri dari sejumlah besar konsumen dan produsen yang saling berhubungan untuk melakukan transaksi jual beli.

PT. Java Footwear Sportindo adalah sebuah toko yang menjual perlengkapan olahraga bola basket. PT. Java Footwear Sportindo menjual aneka perlengkapan olahraga dan fashion bola basket dari berbagai merek ternama, mulai dari sepatu, kaos kaki, jersey, topi, dan lain-lain. Rudiyanto, CEO PT. Java Footwear

Sportindo menyatakan bahwa pihaknya memang ingin memenuhi kebutuhan para penggemar bola basket di Indonesia yang selama ini kesulitan mencari sepatu basket. Tidak hanya soal kelengkapan barang, PT. Java Footwear Sportindo juga memiliki kelebihan dari segi pelayanan yang ditawarkan kepada konsumen. Para pegawai PT. Java Footwear Sportindo, telah di latih untuk memahami jenis-jenis sepatu basket yang dibutuhkan oleh setiap konsumen.

Setelah saya melakukan survei dan observasi di PT. Java Footwear Sportindo yang berada di Jl. Dr. Muwardi I No.26A, Grogol, Kec. Grogol petamburan, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11450. PT. Java Footwear Sportindo sendiri belum mempunyai sistem penjualan E-commerce berbasis Mobile. Terbatasnya jangkauan pemasaran barang dan kurang efisiensi sistem promosi barang kepada masyarakat menyebabkan tidak tercapainya omset yang maksimal serta pelayanan terhadap pelanggan hanya dapat dilakukan pada saat waktu operasional toko, dan

pembeli harus datang ke toko untuk melakukan transaksi pembelian barang. Perkembangan teknologi internet yang sangat pesat dapat mendukung penerapan sistem E-commerce dalam penjualan produk dan Seiring dengan makin bertambahnya konsumen yang memerlukan pelayanan E-commerce, maka di perlukan suatu aplikasi yang menunjang dalam transaksi seperti pembelian suatu produk secara online, pembaruan stok produk sehingga proses pembelian produk semakin cepat, dan dengan memanfaatkan E-Commerce dapat memberikan informasi toko dan produk-produk yang di jual

Berdasarkan uraian dan permasalahan diatas, maka penulis membuat skripsi dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi E-commerce PT. Java Footwear Sportindo berbasis Mobile Apps android dan iOS, diharapkan nantinya dapat mempermudah para pecinta bola basket mencari sepatu maupun fashion lainnya dan meningkatkan penjualan tanpa harus memikirkan kendala operasional dan waktu kerja. Maka penulis mengambil judul :“

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PT. JAVA FOOTWEAR SPORTINDO BERBASIS MOBILE APPS ANDROID DAN IOS “.

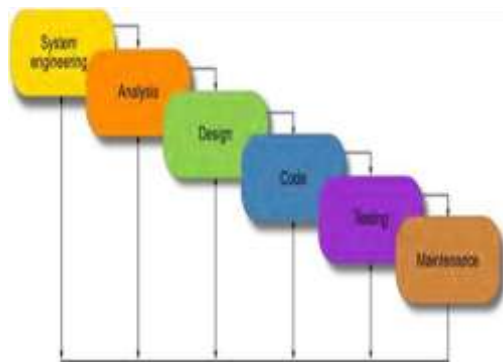
II. METODOLOGI

PENELITIAN

Metodologi yang digunakan dalam penulisan ini diantaranya :

2.1 Metodologi Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode waterfall. Model SDLC air terjun (waterfall) sering juga disebut model sekuensial linier (sequential linear) atau alur hidup klasik (classic life cycle). Model air terjun (waterfall) menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut di mulai analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (support) Berikut adalah gambar modelair terjun (waterfall): (lihat Gambar 1).



Gambar 1 Metode Waterfall

2.2 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan pengumpulan data, adapun metode yang dilakukan antara lain:

1. Metode Survei.

Survei dilakukan untuk mengetahui secara langsung ke pelaku bisnis untuk mengumpulkan data yang akan digunakan sebagai bahan analisa sistem yang akan dikembangkan. Fokus utama dari survei adalah untuk menganalisa gambaran umum sistem yang akan dikembangkan dengan menganalisa kelebihan dan kelemahan dari sistem yang sudah berjalan.

2. Metode Observasi

Metode ini dilakukan untuk mengumpulkan data secara mendetail berupa informasi yang dibutuhkan untuk pengembangan sistem. Pada penelitian ini adalah

informasi mengenai cara kerja proses bisnis serta keuntungan dan kekurangannya.

3. Metode Dokumentasi.

Metode dokumentasi merupakan suatu cara pengumpulan data yang diperoleh dari dokumen-dokumen yang ada atau catatan-catatan yang tersimpan, baik itu berupa catatan transkrip, buku, surat kabar, dan lain sebagainya.

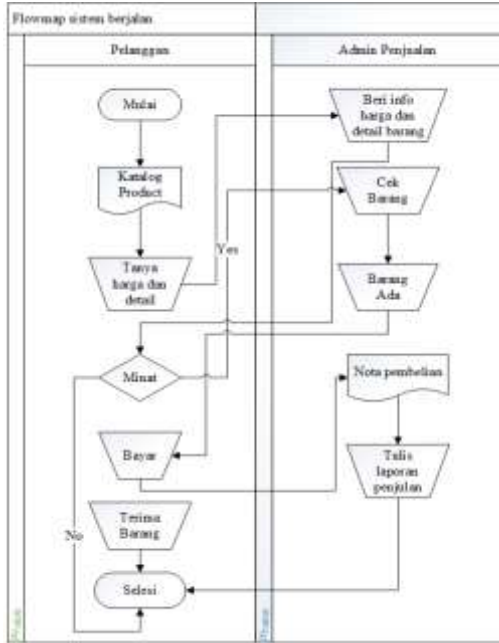
III. Hasil dan Pembahasan

3.1. *Flowmap* Sistem Penjualan Yang Sedang Berjalan

3.1 Proses Pembelian

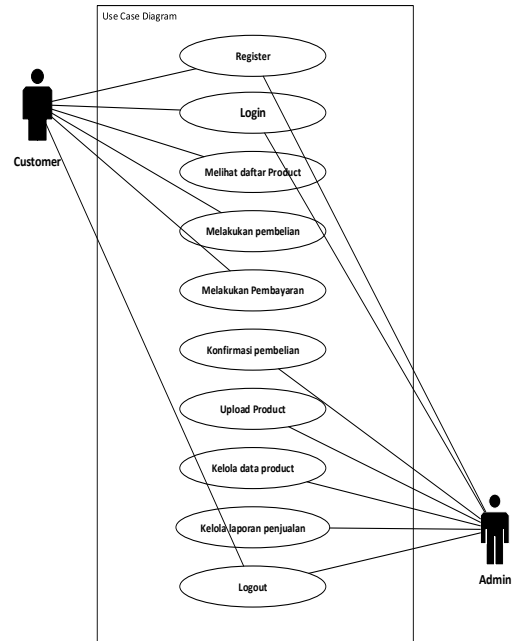
sistem yang sedang berjalan pada PT. Java Footwear Sportindo yang masih manual, Dimulai dari pelanggan masuk ke toko melihat katalog produk, kemudian pelanggan menanyakan harga dan detail barang yang dilihat. Kemudian admin penjualan memberikan harga dan memastikan ketersediaan barang. Bila pelanggan tertarik pelanggan melakukan pembayaran kas maupun melalui kartu debit. Kemudian admin penjualan mencetak nota pembelian dan menambahkan laporan penjualan

menandakan proses barang keluar selesai.



Gambar 2 Flowmap Proses Pembelian Manual

Investama Area BCA Wisma Asia 1 Berbasis Website dapat di lihat pada gambar 3 berikut :



Gambar 3 Use Case Diagram Sistem Informasi E-commerce Berbasis Mobile Apps

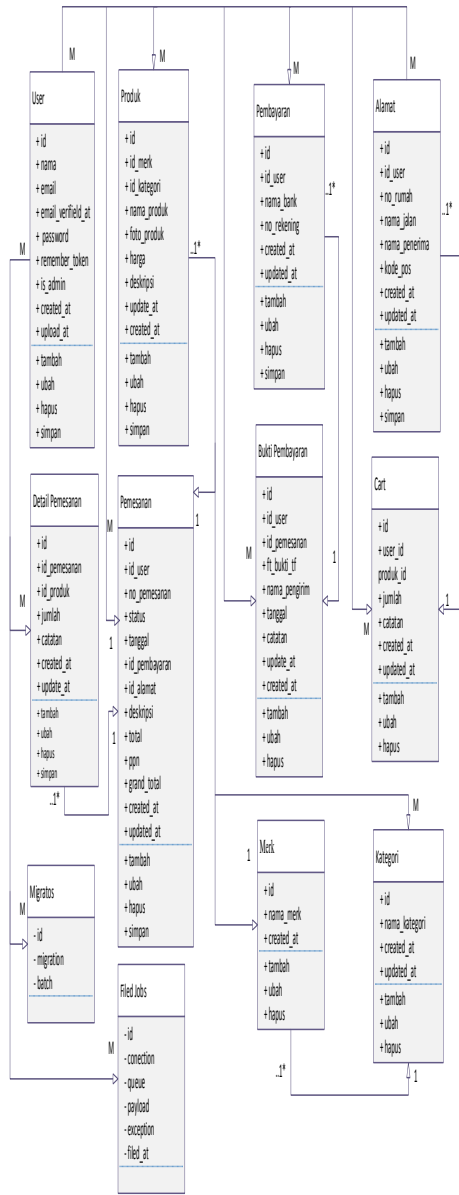
3.2. Use Case Diagram

Use case merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa aja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang dapat menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Use Case Diagram Sistem Informasi Cuti Karyawan PT Dana Purna

3.3 Class Diagram

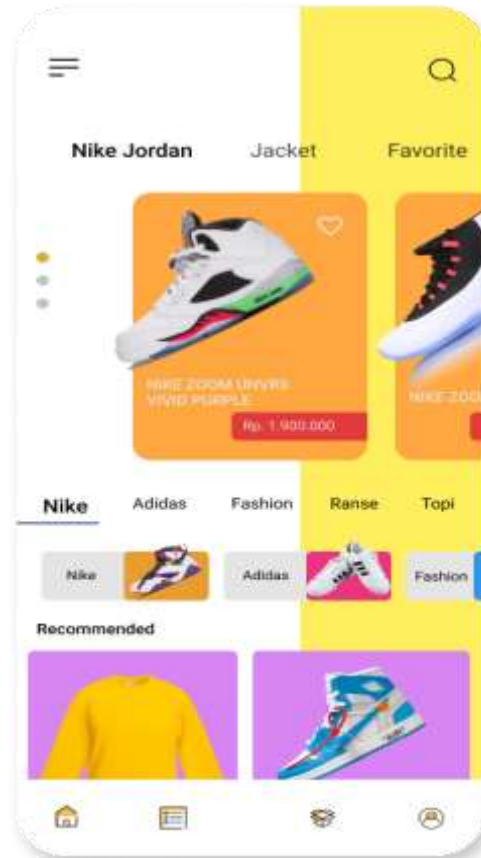
Class diagram adalah diagram statis yang menggambarkan struktur dan deskripsi *class* serta hubungannya antara *class* di dalam sistem untuk mencapai suatu tujuan. *Class diagram* dapat dilihat pada gambar.

(lihat gambar 4)



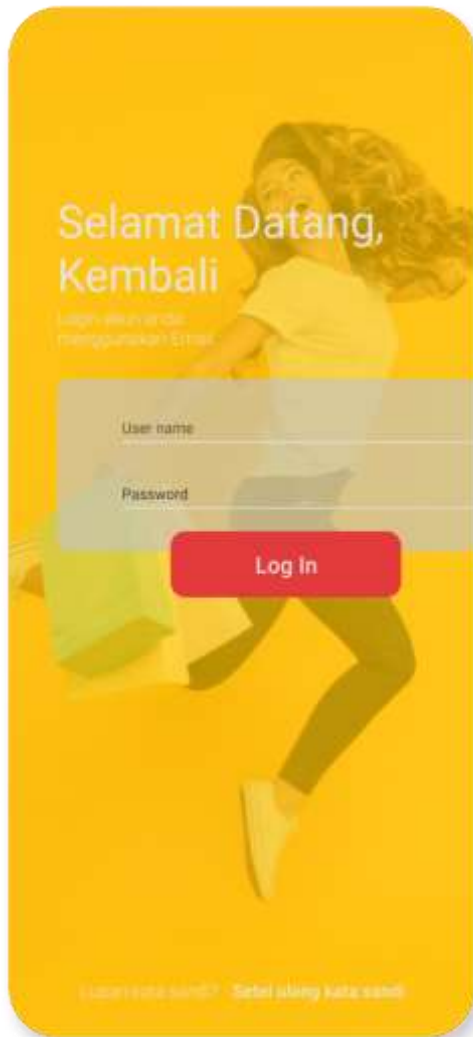
Gambar 4. Class diagram Sistem Penjualan E-commerce

3.4 Rancangan Layar



Gambar 5. Rancangan Layar Halaman Home

Gambar 5 merupakan rancangan layar halaman utama setelah masuk ke sistem informasi, dan melakukan registrasi dan login.



Gambar 6 Rancangan Layar Login

Gambar 6 merupakan rancangan layar untuk masuk ke dalam sistem informasi, dimana pengguna *login* dengan menggunakan *Username* dan *Password*.

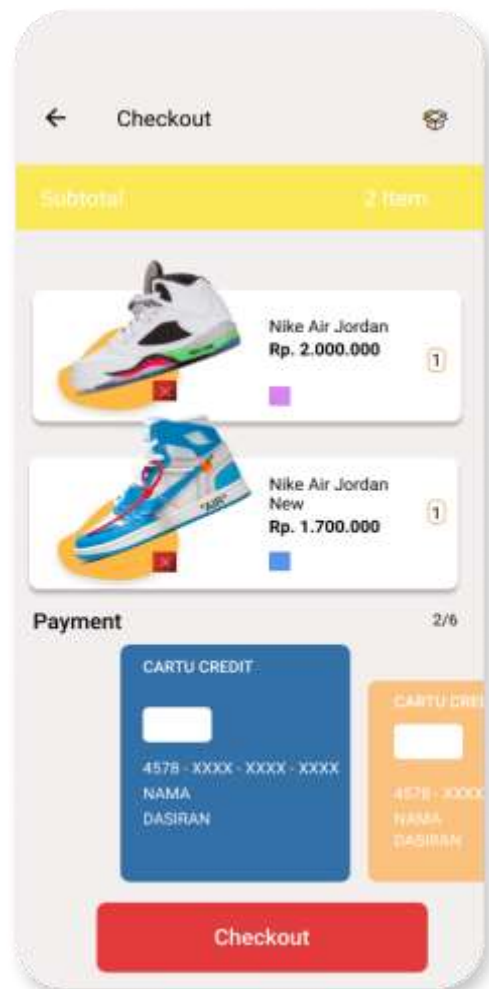
Gambar 7 Rancangan Layar
Dashboard

Gambar 7 merupakan rancangan layar halaman *dashboard* dimana admin dapat mengakses menu sesuai dengan akses dan *role* yang dimilikinya setelah *login* ke dalam sistem.



Gambar 8 Rancangan Layar *upload* produk

Gambar 8 merupakan rancangan layar halaman input produk penjualan.



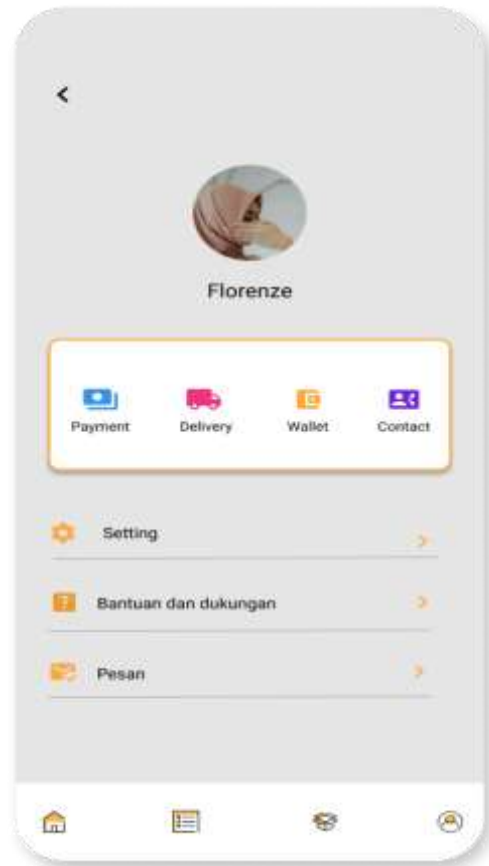
Gambar 9 Rancangan Layar Proses Pembayaran

Gambar 9 merupakan rancangan layar halaman proses pembayaran oleh *customer* setelah melakukan pembelian.



Gambar 10 Rancangan Layar Proses Pembelian produk

Gambar 10 merupakan rancangan layar proses pembelian produk yang dilakukan oleh *customer*.



Gambar 11 Rancangan Layar Data dan Profile Customer

Gambar 11 merupakan rancangan layar data dan profile customer setelah terdaftar menjadi member.

IV. KESIMPULAN

Dari hasil pembahasan dan pengujian sistem Penjualan E-commerce berbasis mobile apps, maka dapat diambil kesimpulan :

1. Aplikasi PT. Java Footwear Sportindo merupakan aplikasi

mobile E-Commerce berbasis android dan iOS yang bisa memberikan informasi produk secara realtime.

2. Dengan adanya aplikasi mobile E-commerce PT. Java Footwear Sportindo bisa melakukan penjualan produknya dengan mudah dan bisa memberikan respon kepada pembeli dengan lebih cepat dan efisien.
3. Aplikasi mobile E-commerce ini diharapkan juga membantu perusahaan dalam peningkatan omsetnya.
4. Dengan adanya aplikasi ini, maka pemilik atau karyawan PT Java Footwear Sportindo dapat menyimpan data barang dan juga data transaksi lebih mudah, sehingga data yang diperoleh lebih akurat jika dibandingkan dengan sistem yang sebelumnya. Pelaporan penjualan juga dapat diperoleh dari aplikasi penjualan

V. DAFTAR PUSTAKA

Adi & Kristin (2015). *Strukturisasi Entity Relationship Diagram dan Data Flow Diagram Berbasis Business Event-Driven*.

Yogyakarta : CV. Andi Offset
Alfeno & Tiana, (2018). *Aplikasi Mobile Commerce (M-Commerce) Berbasis Android Hybrid. CERITA Journal*.

Annisa Paramitha, Firmansyah, (2019). *Pemasaran (Dasar Dan Konsep)*, CV. PENERBIT QIARA MEDIA.

Györödi, C, Gyorodi, R, Pecherle, G, (2015). *A Comparative Study: MongoDB vs. MySQL Energetical sustainability of a local community using air flows View project Convergence of university practical training for integration with success in the labor market View project. June*.

Hutanaen, J. (2015). Konsep Sistem Informasi. In *Jurnal Administrasi Pendidikan UPI* (Vol. 3, Issue 1).

Iiamsyah, Wiryanty, D, & Setiawati, E. (2016). *Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Atas Siklus*.

Indrajani.(2015). In *Database Design*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Jogiyanto. (2015). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*

- Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis.* Andi Offset.
- Kawistara. (2015). In *Pemograman Web.* Bandung: Informatika.
- Kadir, A. (2015). *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi* (Ed2 ed., Issue January).
- M. Halmi Masruri. (2015). Buku Pintar Android. In *PT Elex Media Komputindo* (Vol. 5, Issue 2).
- Muhamad Muslihudin. (2017). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML* (Arie Pramesta (ed.); Vol. 7, Issue 1). CV ANDI OFFSET.
- Mulyadi. (2016). *Sistem Informasi Akuntansi.* Salemba Empat.
- Muslihudin, O. (2016). *Analisis Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML.* In Muhammad (Ed.), *Jurnal Sistem Informasi.* CV.Andi Offest.
- Roger S. Pressman,(2015). *Software Engineering Practitioner's.* Mc Graw Hill Education.
- Rizki Sayaputra, S. A. (2016). *iOS Visual Programming: Panduan Membuat Aplikasi Favorit iOS (iPad dan iPhone) dengan Swift dan XCode* (Vol. 7, Issue 0). MediaKom.
- Romney, Steinbart, P. J. (2015). *Sistem Informasi Akuntansi.* Salemba Empat.
- Rusdiana, Irfan (2016). *Sistem Informasi Manajemen.* CV. Pustaka Setia.
- Suwintana, (2019). *Evaluasi Kesuksesan Pada Portal Buku Online Unusia Menggunakan Metode PIECES.* Jurnal Sistem Informasi.
- Rosa, Muhammad Shalahudin. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek.* Bandung: Informatika.
- Sukamto, Shalahuddin.(2015). *“Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek.”* Bandung: Informatika.