

SISTEM INFORMASI PENJUALAN JERSEY TIM BOLA DAN AKSESORIS BERBASIS WEB PADA AJI SPORT SEMARANG

Fat Setiyadi

*Program Studi Sistem Informasi SI, Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Dian Nuswantoro
Jalan Nakula 1 no. 5-11 Semarang*

Email : fattampan91@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan dunia internet sangat diharapkan untuk masa sekarang ini karena semakin banyak perusahaan swasta, instansi dan institusi pendidikan sangatlah tinggi akan kebutuhannya untuk dijadikan layanan informasi. Dalam penelitian ini akan mencoba membuat Sistem Informasi Penjualan Jersey Tim Bola dan Aksesoris Berbasis Web yang beralamatkan di Toko Aji Sport Semarang. Toko Aji Sport Semarang hanya menggunakan social media dalam memasarkan produknya. Sehingga sebagian besar konsumen/pelanggan berasal dari orang-orang yang masuk ke dalam grup atau social media yang digunakan. Saat ini suatu bidang usaha tentu kurang kompetitif jika tidak memiliki media pemasaran online seperti *website e-commerce*. Keberadaan suatu website akan dapat memperluas jangkauan dalam pemasaran produk-produk yang dijual pada toko ini. Metode yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan perangkat lunak ini adalah metode waterfall. Tujuan dari penelitian tugas akhir ini adalah menghasilkan rancangan sistem informasi penjualan yang dapat mempermudah konsumen untuk melakukan pemesanan di toko Aji Sport Semarang dan sebagai sarana untuk mempromosikan produk agar lebih komunikatif dan informatif, sehingga dapat memperluas area pemasaran dan menambah jumlah konsumen.

Kata Kunci: Sistem Informasi Penjualan, jersey, website, konsumen, e-commerce

1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia mengenal teknologi yang maju dalam memasuki era globalisasi seperti saat ini untuk mempermudah melakukan berbagai kegiatan dalam kehidupan. Seiring perkembangan di bidang teknologi, menuntut perusahaan-perusahaan untuk menggunakan teknologi yang maju sebagai media untuk tetap bertahan dan memenangkan persaingan bisnis yang ketat dan keras. Perusahaan harus memiliki kemampuan untuk beradaptasi terhadap perubahan yang terjadi sehingga akan mampu bersaing dengan para kompetitornya. Saat ini dunia telah mengenal suatu teknologi yang disebut dengan internet. Dengan internet semua orang dapat berkomunikasi dengan orang lain yang berada di berbagai belahan dunia. Melalui internet, setiap orang dapat memperoleh dan menyampaikan berbagai informasi yang dibutuhkan kapan saja dan dimana saja. Kini dengan hadirnya internet, manusia dapat melakukan bisnis lebih mudah.

Electronic commerce (e-commerce) merupakan salah satu metode dalam berbisnis melalui internet. E-commerce dapat menghubungkan penjual dan pembeli yang berbeda tempat dan tidak akan menjadi kendala dalam melakukan transaksi. Calon pembeli dapat

mengetahui info mengenai produk-produk yang dijual seperti harga, warna, model dan sebagainya.

Aji Sport Semarang (Makruf, 2013) adalah sebuah toko yang bergerak dibidang penjualan jersey tim bola dan aksesoris olahraga. Toko ini memiliki pelanggan yang tersebar di dalam kota maupun di luar kota Semarang. Permasalahan yang dihadapi oleh Toko Aji Sport Semarang adalah kurangnya pengelolaan data yang berhubungan dengan penjualan, serta terbatasnya sarana untuk mempromosikan produknya. Toko Aji Sport Semarang hanya menggunakan social media dalam memasarkan produknya. Sehingga sebagian besar konsumen/pelanggan berasal dari orang-orang yang masuk ke dalam grup atau social media yang digunakan. Saat ini suatu bidang usaha tentu kurang kompetitif jika tidak memiliki media pemasaran online seperti *website*. Keberadaan suatu website akan dapat memperluas jangkauan dalam pemasaran produk-produk yang dijual pada toko ini.

Dengan adanya masalah yang dihadapi Aji Sport Semarang maka dibutuhkan kehadiran sebuah website. Hal ini sangat penting karena keberadaan suatu website dapat membantu penyampaian informasi produk secara detail kepada konsumen. Melalui website, siapa pun akan

dapat mengakses informasi yang dibutuhkan kapan saja dan dimana saja, tidak terbatas pada konsumen yang tergabung dalam social media Aji Sport Semarang. Selain itu, suatu website akan menjelaskan bagaimana proses kegiatan yang dilakukan oleh toko seperti cara pemesanan, waktu pemesanan dan waktu yang dibutuhkan untuk mengirimkan pesanan hingga sampai kepada pelanggan yang memesan. Sehingga konsumen/pelanggan akan dan memperkirakan kapan ia harus memesan dan kapan barang akan dikirimkan.

Dari uraian di atas, penulis tertarik untuk mengambil judul “**Sistem Informasi Penjualan Jersey Tim Bola dan Aksesoris Berbasis Web Pada Aji Sport Semarang**”.

2 LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Sistem Informasi Penjualan

Sistem informasi penjualan adalah suatu sistem informasi yang mengorganisasikan serangkaian prosedur dan metode yang dirancang untuk menghasilkan, menganalisa, menyebarkan dan memperoleh informasi guna mendukung pengambilan keputusan.[3]

2.2 E-Commerce

Menurut E. Turban, David K, J. Lee, T. Liang, D. Turban (2012,p38), Perdagangan elektronik (electronic commerce, disingkat EC, atau e-commerce) mencakup proses pembelian, penjualan, transfer, atau pertukaran produk, layanan atau informasi melalui jaringan komputer, termasuk internet. Beberapa orang memandang istilah perdagangan (e-commerce) hanya untuk menjelaskan transaksi yang dapat dilakukan antar mitra bisnis. Jika definisi ini digunakan, beberapa orang menyadari bahwa istilah e-commerce sangat sempit. Sehingga, banyak yang menggunakan istilah e-bussines sebagai istilah penggantinya. Bisnis elektronik (electronic bussines atau e-bussines) mengarah pada definisi EC yang lebih luas, tidak adanya pembelian dan penjualan barang saja. Tetapi juga layanan pelanggan, kolaborasi dengan mitra bisnis. Lainnya memandang e-bussines sebagai “aktivitas selain pembelian dan penjualan” di internet, seperti kolaborasi dan aktivitas intra bisnis.[6]

2.3 Jersey

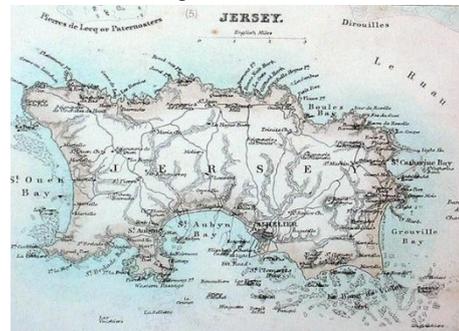
Bagi penggemar fanatik sepakbola dalam maupun luar negeri, seragam sepakbola atau

football jersey adalah[9] salah satu atribut yang wajib dipakai untuk menunjukkan statusnya sebagai suporter suatu tim tertentu.(Thefootballlicious, 2011)



Gambar 2.1 Contoh Jersey

Kaos bola disebut jersey karena kaos bola menggunakan bahan yang bernama jersey. Kain jersey sendiri berasal dari kepulauan Channel, antara Inggris dan Perancis. Pulau Jersey terkenal sebagai penghasil sapi yang memiliki kadar lemak tertinggi. Karena kain jersey sudah terkenal sebagai bahan dari kaos bola maka pulau Jersey ini menjadi semakin terkenal. Bahan jersey ini adalah jenis dari tekstil rajutan yang terbuat dari katun dan campuran sintetis, dan lebih tebal dari spandex serta tidak mudah berbulu. Kain Jersey digemari karena sifat bahannya yang fleksibel, lentur dan mudah menyerap keringat jadi nyaman untuk digunakan berolahraga.[10]



Gambar 2.2 Peta kota Jersey (Vivalog, 2013)

2.4 Aksesoris

Aksesoris merupakan benda pelengkap yang digunakan untuk mendukung penampilan penggunanya. Tidak hanya manusia yang menggunakan aksesoris, binatang bahkan benda mati sekalipun tak luput dengan penggunaan aksesoris.

Dalam aji sport selain jersey banyak sekali aksesoris pendukung yang dijual, seperti kaos kaki, sepatu, tas, dll.

3 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1 analisa sistem

a. Identifikasi masalah

Permasalahan yang ada di toko Aji Sport Semarang berkaitan dengan penjualan produk antara lain :

1. Minimnya media iklan, karena hanya menggunakan social media untuk pemasarannya
2. Terbatasnya pelanggan, pelanggan berasal dari orang-orang yang masuk ke dalam grup social media saja
3. Sistem penjualan yang belum terkomputerisasi dengan baik sehingga memerlukan waktu lama untuk melakukan proses transaksi

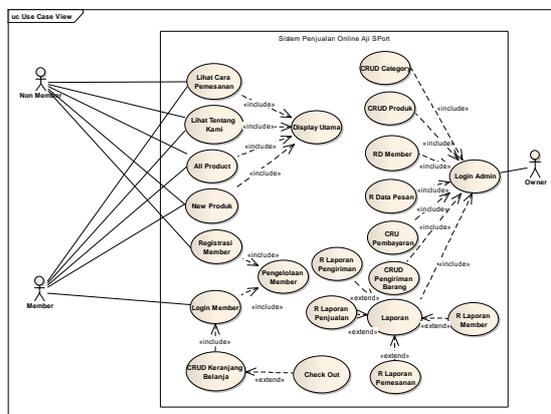
b. Identifikasi kriteria sistem

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, solusi yang ditawarkan untuk mengatasi kelemahan adalah mengembangkan sistem informasi penjualan baru di Toko Aji Sport Semarang sehingga proses penjualan dan pemesanan barang menjadi lebih cepat. Keuntungan dari sistem yang diusulkan adalah dapat mempermudah konsumen untuk melakukan pemesanan di toko Aji Sport Semarang dan sebagai sarana untuk mempromosikan produk agar lebih komunikatif dan informatif, sehingga dapat memperluas area pemasaran dan menambah jumlah konsumen. Untuk dapat menjalankan aplikasi sistem secara lancar, maka syarat akan kebutuhan sistem harus dipenuhi, yaitu :

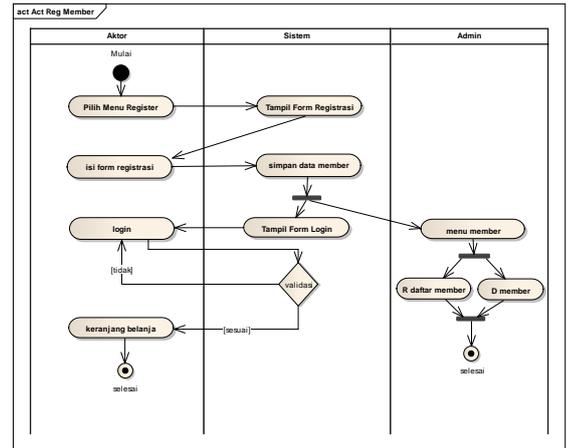
- Kebutuhan perangkat keras
- Kebutuhan perangkat lunak
- Kebutuhan sumber daya manusia

3.2 desain sistem utama

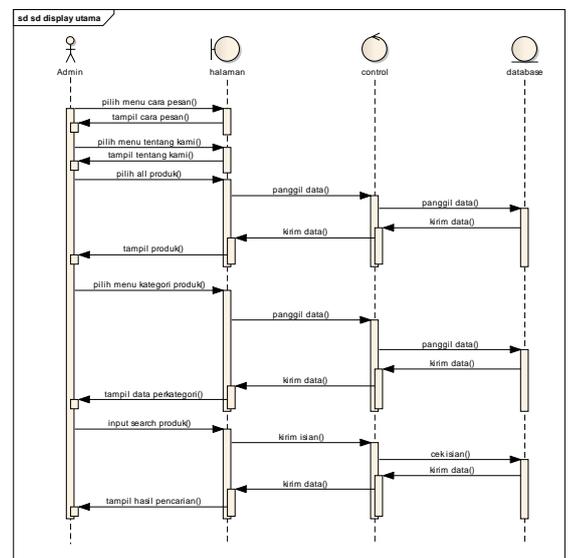
a. Use case sistem utama



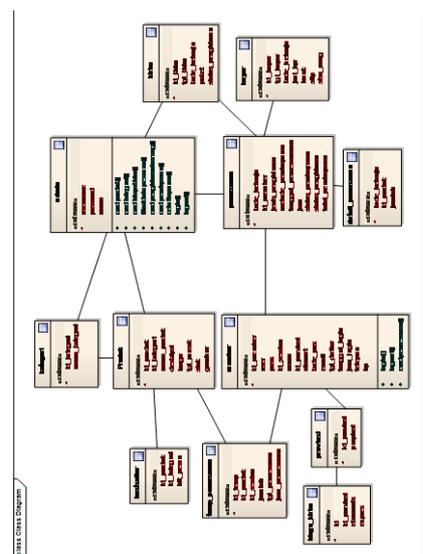
b. Activity Diagram Registrasi Member



c. Sequence Diagram

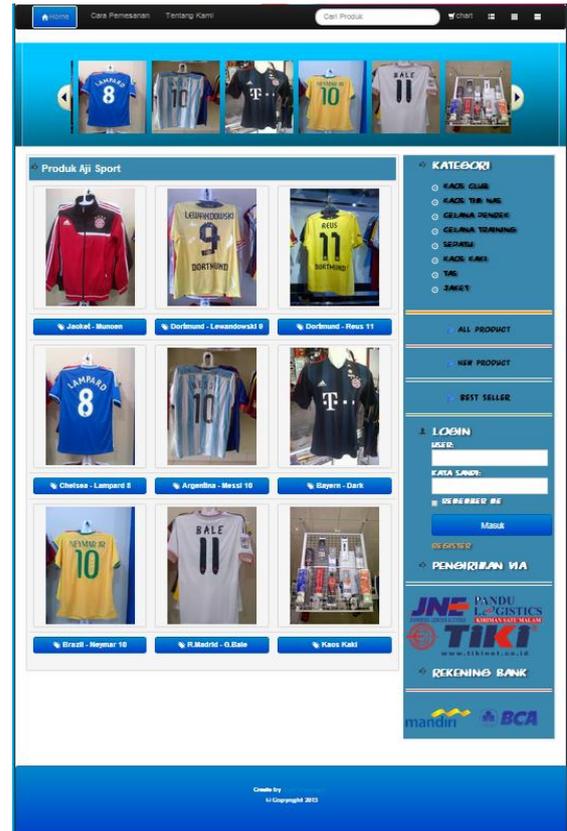
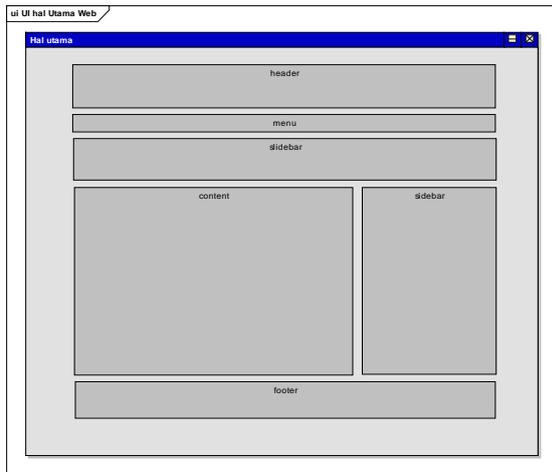


d. Diagram Kelas

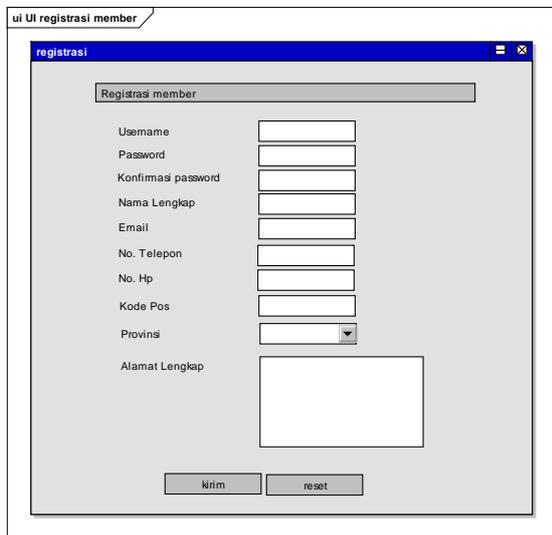


3.3 Perancangan Interface

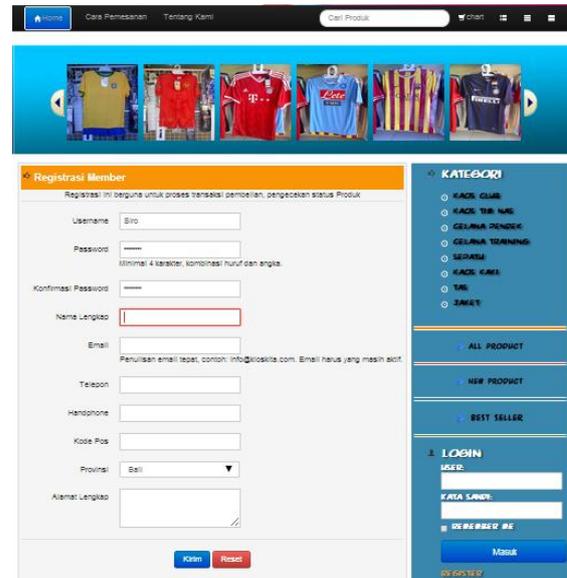
a. Desain Halaman Utama Web



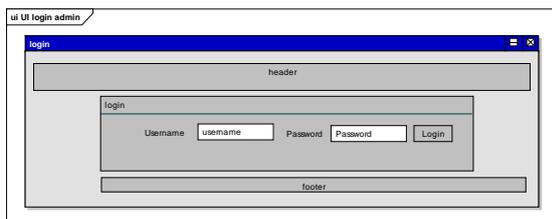
b. Desain Form Registrasi Member



b. Registrasi



c. Desain Form Login Admin



c. Login Admin

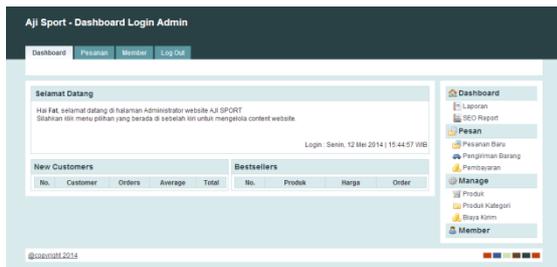


3.4 Implementasi Sistem

Penerapan program dengan hasil sebagai berikut :

a. Display Home

d. Dashboard halaman admin



4 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis, penjelasan Laporan Tugas Akhir telah diuraikan pada bab sebelumnya mengenai “Sistem Informasi Penjualan Jersey Tim Bola dan Aksesoris Berbasis Web Pada Aji Sport Semarang”, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Jersey Tim Bola dan Aksesoris Berbasis Web Pada Aji Sport Semarang merupakan sistem yang digunakan untuk mengelola dan mengolah data secara terpusat guna mendapatkan informasi data pemesanan, pembayaran dan pengiriman maupun laporan pemesanan, laporan pembayaran dan laporan pengiriman dalam periode tertentu secara akurat dan tepat waktu sehingga relevan dengan kebutuhan sistem.
2. Dengan penerapan Sistem Informasi Penjualan Jersey Tim Bola dan Aksesoris Berbasis Web Pada Aji Sport Semarang diharapkan dapat terpantau segala kegiatan yang berhubungan dengan penjualan, sehingga dengan terpantaunya data tersebut segala transaksi penjualan, pembayaran dan pengiriman jersey tim bola yang telah diolah dapat menghasilkan laporan yang diperlukan sewaktu-waktu dengan cepat dan tepat sebagai pertanggung jawaban kepada pimpinan.

5 SARAN

Demi pengembangan Sistem Informasi Penjualan Jersey Tim Bola dan Aksesoris Berbasis Web Pada Aji Sport Semarang, maka berikan saran-saran sebagai berikut:

1. Untuk mengoperasikan Sistem Informasi Penjualan Jersey Tim Bola dan Aksesoris Berbasis Web Pada Aji Sport Semarang harus mengadakan pelatihan khusus kepada bagian yang bertugas di bidang yang berhubungan dengan penjualan barang.
2. Diharapkan adanya langkah-langkah untuk pengembangan aplikasi berdasarkan Sistem

Informasi Penjualan Jersey Tim Bola dan Aksesoris Berbasis Web Pada Aji Sport Semarang yang telah dibuat oleh penulis.

3. Diharapkan Sistem Informasi Penjualan Jersey Tim Bola dan Aksesoris Berbasis Web Pada Aji Sport Semarang ini dapat diterapkan dan bermanfaat meningkatkan kinerja pada Aji Sport Semarang.

6 DAFTAR PUSTAKA

- [1] Fathansyah. (2004). *Basis Data*. Bandung: Informatika.
- [2] H.M, J. (2005). *Perancangan dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- [3] Ladjamuddin, A. B. (2005). *Analisis, Desain Sistem Informasi dan Penjualan*. Yogyakarta: Graha ilmu.
- [4] Makruf, C. (2013, September 15). Aji Sport Semarang. (F. Setiyadi, Pewawancara)
- [5] Nore, V. N. (2013). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan Berbasis Web*. Bandung: Universitas Widyatama.
- [6] T.Liang, D., & Efrain, T. (2005). *Decision Support System and Intelligent System*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [7] Hariyanto, Bambang. (2004). *Rekayasa Sistem Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika Bandung
- [8] wikipedia. (2014, Februari 10). *Layanan Hos Web*. Dipetik Juli 20, 2014, dari id.wikipedia.org:
http://id.wikipedia.org/wiki/Layanan_hos_web
- [9] Thefootballlicious. (2011, Februari 7). *selukbelukjersey*. Dipetik Januari 13, 2014, dari thefootballlicious.com:
<http://thefootballlicious.com/sepakbolanasional/22-selukbelukjersey>
- [10] Vivalog. (2013, Agustus 20). *sudah-tau-kenapa-kaos-bola-disebut-jersey*. Dipetik januari 13, 2014, dari sudahtau.com:
<http://sudahtau.com/2013/08/20/sudah-tau-kenapa-kaos-bola-disebut-jersey/>
- [11] Jannah, Annisaul. (2013). *Sistem Pendukung Keputusan Penerimaan Taruna Baru dengan Menggunakan Metode Promethee di Politeknik Negeri Maritim Indonesia*. Semarang : Universitas Dian Nuswantoro
- [12] Iyan Gustiana. (...). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online pada PT. Ochikawa Headwears Project*. Unikom