

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang pesat terutama dalam hal internet membuat semakin banyak perusahaan yang berlomba-lomba untuk mengembangkan usahanya. Kingdom Sports merupakan sebuah perusahaan dagang yang bergerak di bidang penjualan dan supplier jersey bola di Kota Semarang masih menggunakan sistem yang konvensional dalam hal pendataan, pemasaran dan promosinya. Sehingga masih belum optimal dalam meningkatkan penjualan dan pemasarannya. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk meneliti penyebab dari permasalahan – permasalahan yang ada pada Kingdom Sports dan juga mencari alternatif cara untuk dapat meningkatkannya menjadi web E-Commerce. Dengan menggunakan metode *Waterfall Process Model* maka seluruh detail sistem yang sudah berjalan dan sistem yang akan diusulkan akan dapat disusun dan di implementasikan untuk mengoptimalkan promosi dan penjualan produk yang sudah ada pada Toko Jersey Kingdom Sports. Pendekatan atau metode *Waterfall Process* ini merupakan model pengembangan sistem yang sistematis dan sekuensial dimulai pada tingkat dan kemajuan sistem diseluruh tahapan seperti analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan. Model ini melingkupi aktifitas – aktifitas seperti rekayasa dan pemodelan sistem informasi, analisis kebutuhan, desain, *coding*, pemeliharaan, dan pengujian. Setiap phase pada Waterfall dilakukan secara berurutan namun kurang dalam iterasi pada setiap level. Dalam pengembangan Sistem Informasi berbasis web, Waterfall memiliki kemampuan untuk kembali pada proses sebelumnya apabila terjadi kesalahan dalam tahapan pembuatan. Dimana Sistem Informasi berbasis web selalu berkembang baik teknologi ataupun lingkungannya.

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang begitu pesat seperti saat ini informasi semakin dibutuhkan semua kalangan, baik di sekolah, di kalangan masyarakat, maupun instansi pemerintahan. Diiringi dengan perkembangan komputer yang tidak kalah pesatnya, sehingga perusahaan, instansi, badan usaha perorangan tidak bisa jauh dari kemajuan teknologi tersebut untuk meningkatkan usahanya terutama pada bidang bisnis yang dijalankan. Usaha-usaha tersebut membutuhkan pelayanan yang cepat dan tepat, sehingga kebutuhan akan informasi terasa disaat usaha-usaha pengolahan perusahaan dihadapkan pada situasi yang penuh persaingan dan serba cepat untuk memutuskan suatu kebijaksanaan, agar usahanya tetap mampu berjalan. Teknologi yang disertai perkembangan internet saling mendukung satu sama lain sehingga melahirkan konsep teknologi berbasis internet yang perkembangannya semakin luas dan semakin banyak diterapkan dalam bisnis perusahaan di berbagai bidang.

Toko Kingdom Sports adalah toko yang bergerak dibidang penjualan pakaian Bola, terutama untuk produk Jersey Bola (Jersey, Jacket, T-shirt, dan sebagainya). Dibuatnya penjualan secara online tersebut

dikarenakan supaya produk-produk dari toko tersebut bisa lebih cepat dikembangkan dan dikenal oleh masyarakat dari berbagai macam pelosok daerah. Pada saat ini Kingdom Sports masih menggunakan sistem yang konvensional dalam hal pendataan, pemasaran dan promosinya. Sehingga masih belum optimal dalam meningkatkan penjualan dan pemasarannya. Calon pembeli dapat menghemat waktu dan biaya karena tidak perlu datang ke toko atau tempat transaksi sehingga dari tempat duduk mereka dapat mengambil keputusan dengan cepat.

Maka dengan menggunakan metode SDLC penulis mengembangkan sistem lama ke sistem yang baru. Dengan adanya sistem yang baru dengan metode SDLC penulis ingin memudahkan konsumen untuk melakukan transaksi yang diperlukan sewaktu-waktu tanpa memerlukan banyak waktu. Sistem penjualan yang selama ini itu digunakan dengan cara kerjasama untuk memasarkan barang. Oleh karena itu dirancang suatu sistem penjualan secara online dengan menggunakan media internet dengan tujuan untuk meminimalkan waktu proses penjualan dengan tujuan dapat meningkatkan volume penjualan sehingga pendapatan toko dapat meningkat.

Sehubungan dengan itu maka penulis mencoba membahas hal tersebut dalam laporan Tugas Akhir dengan judul “**E-COMMERCE PADA TOKO JERSEY KINGDOM SPORTS DI SEMARANG**”

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut : Bagaimana perancangan e-commerce pada Toko Jersey Kingdom Sports di Semarang menggunakan SDLC dan mysql. Sehingga dapat menghasilkan informasi penjualan yang cepat, tepat dan akurat.

1.3. Batasan Masalah

Untuk menganalisis masalah dalam penelitian ini, maka perlu dibuat suatu batasan masalah agar persoalan yang dihadapi lebih terarah dan dapat dicari pemecahan masalah yang optimal. Maka ruang lingkup pembahasan akan terbatas pada masalah:

1. Sistem ini dibuat hanya ditujukan untuk kepentingan pihak Toko Jersey Kingdom Sports
2. Input data terdiri atas :
 - a. Data customer, data supplier, data barang, data jenis barang dan data merk barang.

- b. Tabel login, tabel barang, tabel jenis barang, tabel merk barang, tabel supplier, tabel customer, tabel penjualan, tabel detail penjualan, tabel pembelian, tabel detail pembelian.

3. Cara Pembayaran dan Pengiriman (*payment and delivery*)

Cara Pembayaran

(demi kenyamanan Anda, mohon untuk tidak melakukan pembayaran sebelum mendapat konfirmasi total order & ongkos kirim via SMS/BB dari toko Jersey Kingdom Sports)

4. Laporan yang dihasilkan :

- a. Laporan Pembelian, Laporan penjualan, laporan penjualan perperiode, dan laporan penjualan per - konsumen.
- b. Laporan penjualan, laporan penjualan perperiode, dan laporan penjualan per konsumen.
- c. Laporan barang
- d. Laporan Konsumen.

Adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian adalah :

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang dilakukan penelitian ini adalah Untuk membuat perancangan sistem

informasi penjualan online pada Toko Jersey Kingdom Sports. Dan dengan adanya sistem informasi yang baru dapat membantu Toko Kingdom Sports dalam meningkatkan pemasaran dan penjualan.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Kingdom Sports

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Sarana publikasi untuk memperkenalkan produk yang dijualnya
2. Memberikan informasi yang lebih baik bagi konsumen
3. Meningkatkan dan memperluas transaksi dan penjualan produk toko
4. Memberikan kemudahan kepada para pelanggan dalam memperoleh informasi, melakukan transaksi atau pemesanan secara online

1.5.2 Bagi Akademik

Hasil Laporan Tugas Akhir ini diharapkan dapat berguna bagi Universitas Dian Nuswantoro Semarang sebagai bahan informasi, referensi, dan kerangka acuan dalam memahami permasalahan yang sama.

1.5.3 Bagi Penulis

1. Untuk Memenuhi syarat Tugas Akhir Strata Satu (S-1) dan untuk membandingkan ilmu yang telah diperoleh selama belajar di Universitas Dian Nuswantoro dengan realita yang ada.
2. Menambah ilmu pengetahuan dan wawasan pembaca di dalam bidang ilmu komputer, khususnya dalam pembangunan sistem sebuah sistem informasi sebagai acuan apabila menghadapi permasalahan yang sama.

2.1. Landasan Teori

2.2 Konsep Dasar E-Commerce

2.2.1 Pengertian E-Commerce

E-commerce adalah kegiatan-kegiatan bisnis yang menyangkut konsumen (consumers), manufaktur (manufactures), service providers dan pedagang perantara (intermediaries) dengan menggunakan jaringan-jaringan komputer (komputer networks) yaitu internet.

Definisi lain menurut:

1. Julian Ding dalam bukunya *E-commerce: Law & Practice* Mengemukakan bahwa e-commerce sebagai suatu konsep yang tidak dapat didefinisikan. E-commerce memiliki arti yang berbeda bagi orang yang berbeda.[1]
2. Onno W. Purbo dan Aang Wahyudi yang mengutip pendapatnya David Baum menyebutkan bahwa: “*e-commerce is a dynamic set of technologies, applications, and business processes that link enterprises, consumers, and communities through electronic transaction and the electronic exchange of goods, services, and information*”. Bahwa e-commerce merupakan suatu set dinamis teknologi, aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen

dan komunitas melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan dan informasi yang dilakukan secara elektronik.[2]

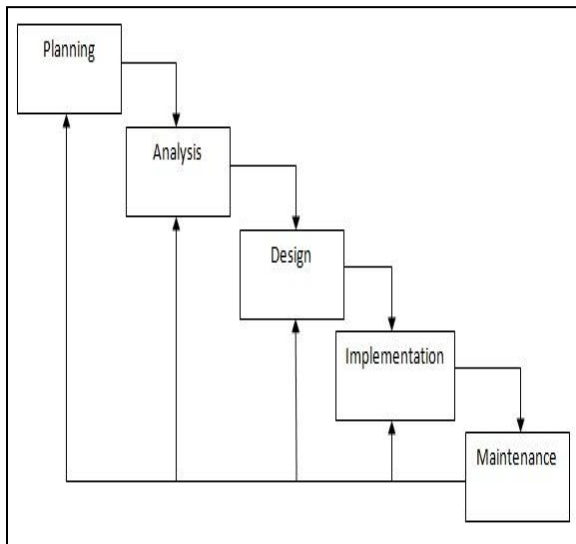
2.3. Pengertian SDLC

Pengertian *System Development life Cycle (SDLC)*

Menurut Jogiyanto (2005) pendekatan metodologi perencanaan sistem dibagi dua, yaitu metodologi perencanaan terstruktur dan metodologi perencanaan secara obyektif. Metodologi perencanaan sistem terstruktur mengadopsi tahapan *Software Development Life Cycle (SDLC)* yang menyediakan atau menawarkan cara atau alat untuk pengembangan sistem terstruktur, proses ini untuk menghasilkan informasi perangkat lunak (*software*) yang terorganisasi menggunakan teknik atau notasi yang telah ditentukan, biasanya dipresentasikan sebagai suatu rangkaian tahap (siklus hidup atau kerangka kerja) dengan teknik-teknik dan notasi diasosiasikan pada masing-masing tahap.

Model Waterfall Disebut juga siklus klasik (1970-an) dan sekarang ini lebih

dikenal dengan sekuensial linier. Membutuhkan pendekatan sistematis dan sekuensial dalam pengembangan software. Menurut Jogiyanto (2005) tahapan - tahapan metode pengembangan sistem dalam suatu model waterfall yaitu berupa perencanaan sistem (*planning*), analisis sistem (*analysis*), desain sistem (*design*), implementasi sistem (*implementation*), perawatan sistem (*maintenance*).



3.1. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

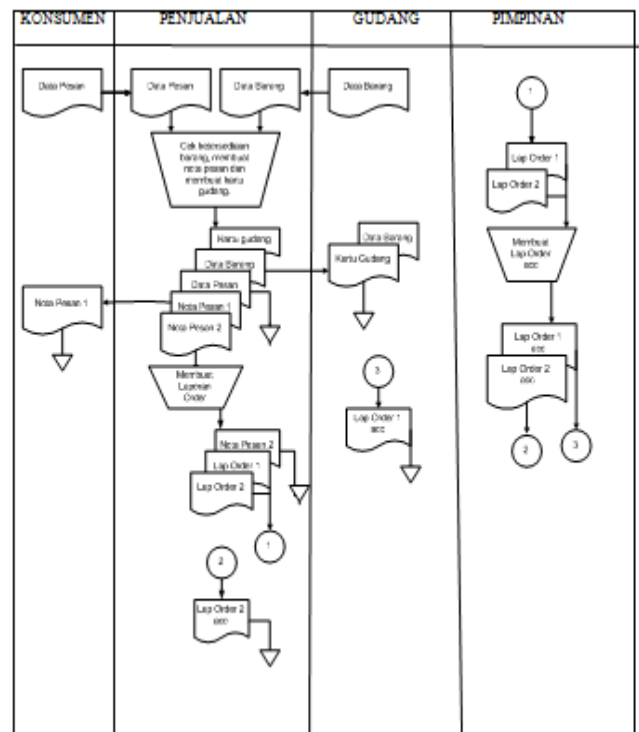
Metode pendekatan sistem dimulai dengan melakukan identifikasi terhadap sejumlah kebutuhan-kebutuhan, untuk menghasilkan suatu operasi dari sistem yang tidak efektif. Sedangkan metode pengembangan sistem terdiri dari sederetan kegiatan yang dapat dikelompokkan menjadi beberapa tahapan,

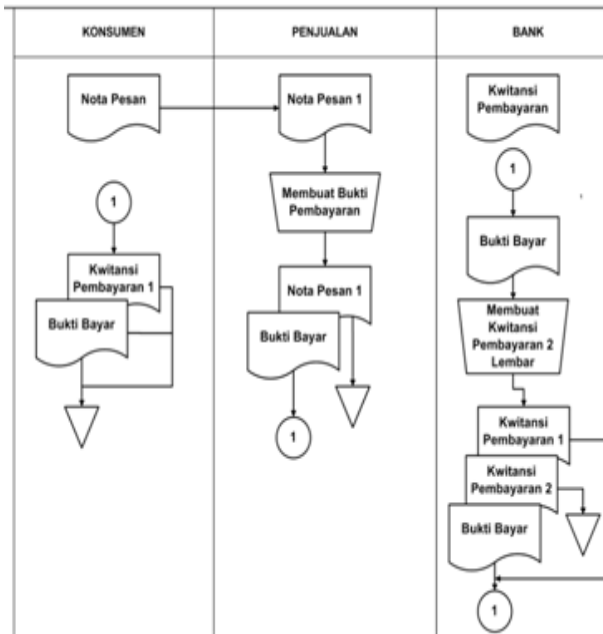
yang membantu kita dalam pengembangan sistem.

Metode pendekatan dan pengembangan sistem menggambarkan tahapan-tahapan dalam proses penelitian guna memecahkan masalah penelitian dari awal perencanaan hingga tercapainya tujuan penelitian dan pengembangan sistem.

4.1. Perancangan Sistem

4.1.1 Flow Of Document





5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pengamatan yang dilakukan di Toko Jersey Kingdom Sports Semarang terhadap sistem yang berjalan, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Kendala yang dihadapi Kingdom Sports yaitu kesulitan dalam pemasaran terhadap produk – produk yang telah dihasilkan oleh perusahaan. Oleh karena itu, perlu diadakan pengembangan sistem untuk meningkatkan pemasaran Kingdom Sports dengan cara membangun website. Website tersebut nantinya menampilkan katalog produk per kategori dan transaksi penjualan secara online.
2. Informasi yang dihasilkan dari sistem penjualan yang baru adalah sebagai berikut :

- a. Informasi barang, digunakan untuk promosi pada para konsumen.
- b. Informasi konsumen, berguna untuk mengetahui data-data tentang konsumen.
- c. Informasi penjualan, digunakan untuk mengetahui barang-barang apa saja yang sering dibeli oleh konsumen.

5.2 Saran

Dari hasil survey serta penelitian yang telah penulis laksanakan pada Kingdom Sports, maka dapat diberikan saran-saran untuk membantu perusahaan dalam meningkatkan efisiensi dan efektifitas perusahaan di masa yang akan datang :

1. Penggunaan komputer sebagai alat bantu untuk mengolah E-Commerce sudah selayaknya diterapkan.
2. Penggunaan tenaga ahli yang terampil akan menjadikan sistem

tersebut dapat digunakan dengan maksimal. Tenaga ahli dapat diperoleh dari luar perusahaan atau melalui training dari karyawan yang ada.

3. Pemakaian website dalam perusahaan sudah waktunya diterapkan untuk lebih mengenalkan hasil produksi dan mempermudah proses transaksi pemesanan.

Demikianlah

kesimpulan dan saran yang dapat penulis sampaikan semoga dapat menjadi pertimbangan dan membantu Kingdom Sports di dalam mengembangkan usahanya.

