

JURNAL ARMADA INFORMATIKA

STMIK Methodist Binjai
jurnal.stmikmethodistbinjai.ac.id/jai

Sistem Informasi

PERANCANGAN WEBSITE LAUNDRY DAN PENJUALAN CAT SEPATU PADA SAVEMYSHOE

Adelia Rahmadina Samudra¹, Erlanie Sufarnap², Hita³

^{1,2,3} Fakultas Informatika, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Mikroskil, Medan, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Diterima Redaksi: 11 November 2023
 Revisi Akhir: 11 November 2023
 Diterbitkan Online: 1 Desember 2023

KATA KUNCI

Perancangan *Website Laundry*; Penjualan Cat Sepatu; *Rafid Application Development*

KORESPONDENSI

Phone: +62 819-6027-726
 E-mail: hita@mikroskil.ac.id

A B S T R A K

Savemyshoe merupakan organisasi yang bergerak dalam bidang jasa *laundry* sepatu dan penjualan produk cat sepatu. Dalam proses pemesanan jasa layanan antar dan jemput sepatu, pelanggan harus terlebih dahulu menghubungi admin melalui *chatting* Whatsapp atau Instagram dan dalam proses penjualan cat sepatu pelanggan harus datang langsung ke toko. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, maka penulis melakukan inovasi dengan merancang sistem informasi pemesanan produk dan jasa berbasis web. Web merupakan salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke Internet. Dalam perancangan situs web ini penulis menggunakan metodologi yang mengacu pada pendekatan *Rapid Application Development (RAD)*. *Website* ini dibuat untuk kebutuhan pengguna (pelanggan dan admin). Pemodelan situs web ini menggunakan UML berupa *use case diagram* untuk menggambarkan kebutuhan fungsional. Adapun hasil dari *website* ini mampu membantu pelanggan dalam melakukan pemesanan jasa atau produk secara cepat, membantu pelanggan dalam mendapatkan informasi mengenai jasa atau produk serta membantu pihak Savemyshoe dalam hal promosi dan penjualan produk.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah semakin canggih dan maju. Persaingan antar organisasi/perusahaan menjadi sangat ketat karena dimana setiap organisasi cenderung telah menerapkan teknologi untuk mendukung kinerja operasional seperti penggunaan internet. Internet dapat digunakan dalam mencari data/informasi sehingga mempermudah aliran informasi dan komunikasi yang dibutuhkan oleh masyarakat umum. Organisasi dapat memanfaatkan internet dengan membangun sebuah web yang dapat dijadikan sarana untuk melakukan pemesanan jasa atau produk.

Savemyshoe merupakan organisasi yang bergerak di bidang jasa *laundry* sepatu yang memproduksi dan menjual produk cat sepatu yang berlokasi di Jalan Sei Batang Hari No.83B Medan. Savemyshoe berdiri pada tahun 2015, adapun perawatan *laundry* yang ditawarkan kepada pelanggan, yaitu *deep cleaning* (mencuci keseluruhan sepatu, *unyellowing* (memutihkan sol sepatu yang sudah menguning), *repaint/recolors* (mengembalikan/mengubah warna sepatu). Savemyshoe menerima layanan antar dan jemput sepatu khusus kota Medan. Savemyshoe juga menjual produk cat untuk perawatan – perawatan sepatu yang sudah pudar. Produk cat sepatu digunakan untuk sepatu berbahan canvas, suede dan nubuck, tersedia ukuran 110ml dan 320ml dengan 12 varian warna yang tersedia.

Dalam melakukan proses pemesanan jasa layanan antar dan jemput sepatu terdapat sedikit kendala yaitu, jika pelanggan ingin melakukan pemesanan jasa layanan antar dan jemput sepatu maka pelanggan harus terlebih dahulu menghubungi admin melalui *chatting* Whatsapp atau Instagram, sehingga membuat proses pemesanan jasa menjadi lama. Hal ini dikarenakan admin tidak setiap saat mengecek notifikasi dan setiap hari banyak chat yang masuk sehingga *chat – chat* tersebut selalu menumpuk membuat pemilik/admin kewalahan untuk membalas setiap *chat*.

Adapun kendala dalam proses penjualan produk, yaitu transaksi penjualan hanya dapat dilakukan saat jam operasional toko karena terbatasnya jam kerja karyawan. Selain itu penjualan produk yang masih terbatas hanya di sekitar kota Medan saja dan belum menjangkau pangsa pasar yang berada di luar kota Medan. Tidak adanya informasi terbaru mengenai stok produk yang tersedia, untuk membeli dan mendapatkan informasi mengenai stok yang tersedia pelanggan harus langsung datang ke toko, sehingga hal ini tentu menyulitkan karena membuat pelanggan mengeluarkan biaya dan membutuhkan waktu untuk mengunjungi toko.

TINJAUAN PUSTAKA

Sistem Informasi

Pengertian sistem informasi menurut bahasa adalah 2 kata yang terdiri dari kata sistem yang memiliki arti kumpulan orang atau beberapa orang yang bekerja sama secara terstruktur untuk mencapai tujuan tertentu sedangkan informasi adalah data yang diolah supaya menjadi berguna bagi orang dan membantu untuk pengambilan keputusan[1]. Sistem informasi merupakan suatu kumpulan elemen yang saling berhubungan satu sama lain yang membentuk satu kesatuan di dalam suatu organisasi, yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan. Sistem informasi dibutuhkan suatu organisasi untuk mengintegrasikan data, memproses dan menyimpan serta mendistribusikan informasi[2].

Dengan kata lain sistem informasi merupakan kesatuan elemen yang saling berinteraksi secara sistematis dan teratur untuk menciptakan aliran informasi yang akan mendukung pembuatan keputusan dan melakukan kontrol terhadap suatu proses. Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut blok bangunan (*building block*), yang terdiri dari blok masukan, blok model, blok keluaran, blok teknologi[3], blok basis data, dan blok kendali[4][5].

E-commerce

E-commerce / perdagangan elektronik adalah sebuah transaksi bisnis yang berlangsung dalam sebuah jaringan elektronik, seperti internet. Hal tersebut dapat dilakukan menggunakan komputer dengan menyambungkan ke internet dan mempunyai cara membayar produk barang/jasa yang dibeli, dapat berkontribusi pada *e-commerce*. *E-commerce* merupakan pemakaian sebuah jejaring hubungan dan juga komputer alam untuk konsumen lainnya, atau bisa dinamakan orang yang telah memasarkan produk ataupun produk jasa ke satu sama lain[6].

Website

Halaman *website* sendiri menjadi patokan ukuran yang diinginkan oleh pengunjung halaman pada saat sedang mengunjungi *website*. Para pengguna menghendaki sebuah halaman *website* yang mempunyai mutu tinggi apabila para pengguna ingin berbelanja *online*. Adapun karakteristik kualitas *website* adalah (1) kecepatan dalam pengunduhan, (2) isinya mudah dibaca/dipahami[7], (3) Tata letak desain yang konsisten, (4) Inovatif dan mencari inovasi, (5) lebih mudah untuk diaplikasikan/digunakan[8].

Rapid Application Development (RAD)

Rapid Application Development (RAD) adalah sebuah model proses perkembangan perangkat lunak sekuensial linier yang menekankan siklus perkembangan yang sangat pendek (kira-kira 60 sampai 90 hari). Model RAD ini merupakan sebuah adaptasi “kecepatan tinggi” dari model sekuensial linier di mana perkembangan cepat dicapai dengan menggunakan pendekatan konstruksi berbasis komponen[2]. RAD adalah suatu pendekatan berorientasi objek terhadap pengembangan sistem yang mencakup suatu metode pengembangan serta perangkat-perangkat lunak. RAD bertujuan mempersingkat waktu yang biasanya diperlukan dalam siklus hidup pengembangan sistem tradisional antara perancangan dan penerapan suatu sistem informasi. Pada akhirnya, RAD sama-sama berusaha memenuhi syarat-syarat bisnis yang berubah secara cepat[9].

Terdapat 3 tahapan dalam model RAD yaitu:

1. Rencana Kebutuhan (*Requirement Planning*): Pengguna dan analis melakukan pertemuan untuk mengidentifikasi tujuan dari sistem dan kebutuhan informasi untuk mencapai tujuan. Tahapan ini merupakan tahapan terpenting karena adanya keterlibatan dari kedua belah pihak.
2. Proses Desain Sistem (*Design System*): Pada tahap ini keaktifan pengguna yang terlibat menentukan tercapainya tujuan karena dalam proses ini dilakukan proses desain dan perbaikan-perbaikan apabila masih terdapat ketidaksesuaian desain antara pengguna dan analis[10]. Seorang pengguna dapat langsung memberikan komentar apabila terdapat ketidaksesuaian pada desain, merancang sistem dengan mengacu pada dokumentasi kebutuhan

pengguna yang dibuat pada tahap sebelumnya. Keluaran dari tahapan ini adalah spesifikasi perangkat lunak yang meliputi organisasi sistem secara umum, struktur data dan yang lain.

3. Implementasi (*Implementation*): Tahapan ini adalah tahapan *programmer* mengembangkan desain program yang telah disetujui oleh pengguna dan analis. Sebelum diaplikasikan pada suatu organisasi terlebih dahulu dilakukan proses pengujian terhadap program tersebut apakah ada kesalahan atau tidak. Pada tahap ini pengguna biasa memberikan tanggapan akan sistem yang sudah dibuat serta mendapat persetujuan mengenai sistem tersebut.

METODOLOGI

Metodologi pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah RAD (*Rapid Application Development*), berikut tahapan - tahapannya:

1. Perencanaan Kebutuhan Sistem (*Requirement planning*). Tahap ini merupakan tahapan pertama dari siklus pendekatan RAD. Di mana penulis perlu melakukan analisis terhadap apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna situs. Kemudian menggambarkan kebutuhan fungsional dengan menggunakan *Use Case Diagram*.
2. Rancangan Pengguna (*User Design*). Pada tahap ini dilakukan perancangan terhadap proses yang akan terjadi dalam sistem dan perancangan *interface* (tatap muka). Penulis membuat *prototype* sementara berdasarkan kebutuhan sistem yang telah ditentukan sebelumnya menggunakan Adobe XD Creative Cloud. Selain itu, penulis juga merancang basis data yang digunakan sebagai tempat penyimpanan data pada sistem usulan, yang meliputi struktur tabel dan relasi antar tabelnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kebutuhan Fungsional

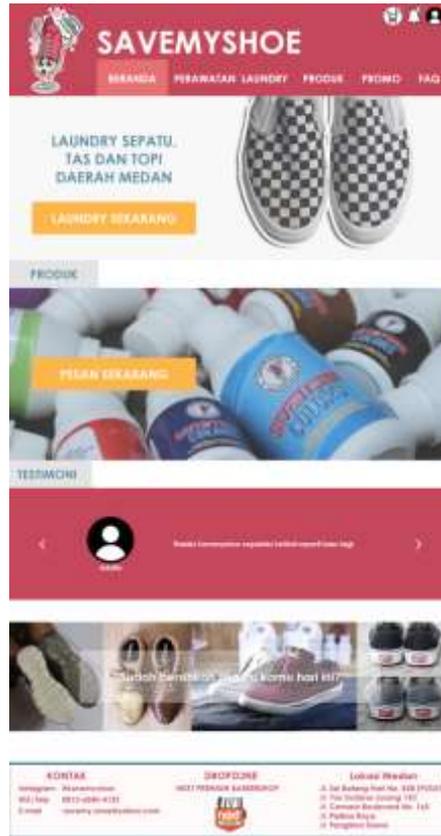
Analisis kebutuhan fungsional pada sistem yang akan dikembangkan yaitu dengan menggunakan *use case diagram* yang sesuai dengan kebutuhan – kebutuhan pada Savemysshoe. Berikut ini sistem yang akan disediakan pada Savemysshoe yang digambarkan dengan diagram *use case*.



Gambar 1 Use Case Diagram Situs Web Savemysshoe

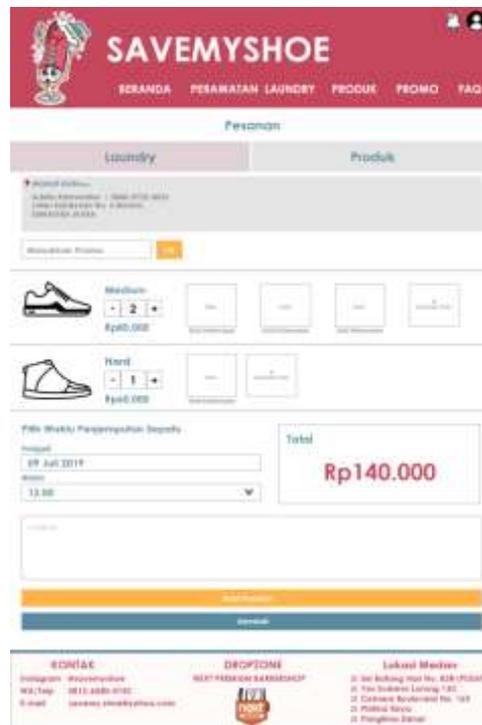
Rancangan User Interface

1. Halaman Beranda Pada Pelanggan



Gambar 2 Beranda

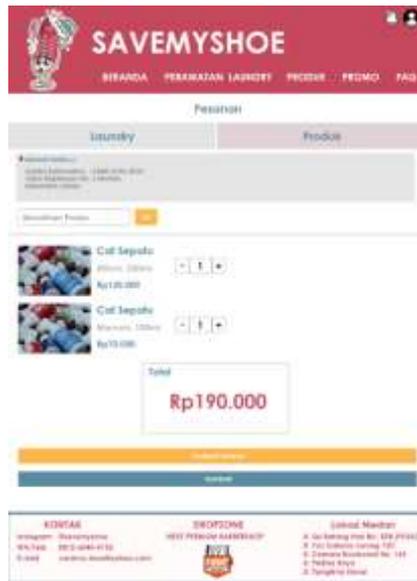
2. Halaman Pesanan Jasa Pada Pelanggan



Gambar 3 Pemesanan Jasa

Keterangan : Halaman ini merupakan halaman pesanan jasa, pelanggan dapat menambah, mengurangi dan mengisi catatan.

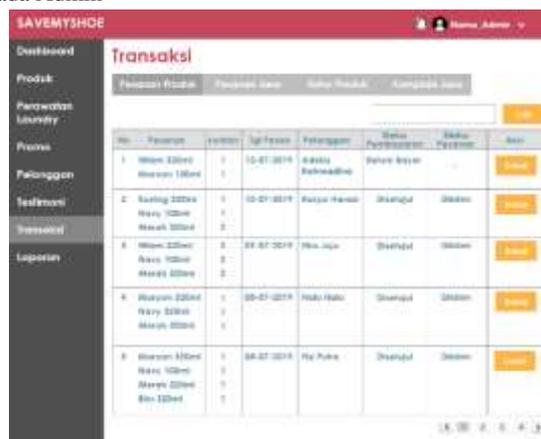
3. Halaman Pesanan Produk Pada Pelanggan



Gambar 4 Pesanan Produk

Keterangan : Halaman ini merupakan halaman pesanan produk, pelanggan dapat menambah dan mengurangi pesanan sesuai yang diinginkan. Jika ingin melanjutkan pesanan, pelanggan mengklik tombol periksa pesanan.

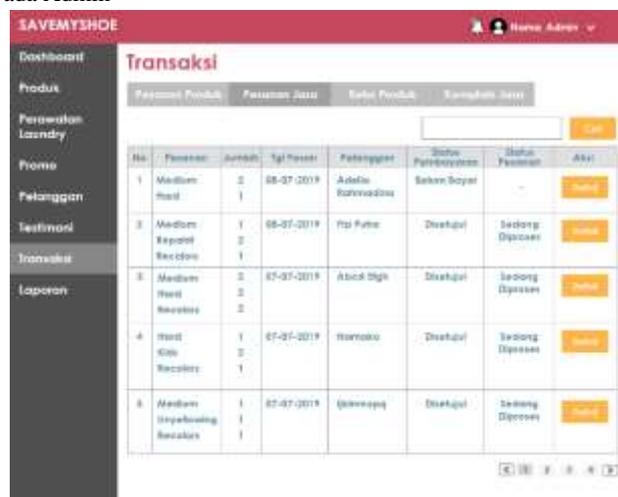
4. Halaman Daftar Pesanan Produk Pada Admin



Gambar 5 Daftar Pesanan Produk

Keterangan : Halaman ini merupakan tampilan daftar pesanan produk yang akan diproses oleh admin.

5. Halaman Daftar Pesanan Jasa Pada Admin



Gambar 6. Daftar Pesanan Jasa

Keterangan : Halaman ini merupakan tampilan daftar pesanan jasa yang akan diproses oleh admin.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya aplikasi berbasis web ini, maka akan memberi kemudahan bagi pelanggan untuk melakukan pemesanan jasa tanpa harus menghubungi admin melalui chat whatsapp atau instagram.
2. Dengan adanya aplikasi berbasis web ini, maka akan memberi kemudahan bagi pelanggan untuk melakukan pemesanan produk tanpa harus datang langsung ke toko Savemyshoe.
3. Terdapat fitur status pesanan yang akan memudahkan pelanggan dalam melihat pesanan mulai dari pesanan yang sedang diproses sampai pesanan selesai.
4. Terdapat fitur retur produk untuk pelanggan yang berfungsi untuk proses pengembalian atau penukaran produk yang tidak sesuai dengan pesanan.

Berdasarkan hasil dari penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan, adapun saran yang dapat diberikan adalah:

1. Rancangan yang telah dibuat dapat dikembangkan secara nyata menjadi sebuah web yang mampu melakukan proses transaksi pemesanan jasa/produk.
2. Menambahkan fitur *tracking* pengiriman agar pelanggan dapat memantau proses pengiriman produk.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. S. Tata Sutabri, "Design of A Web-Based Social Network Information System," *Int. J. Artif. Intell. Res.*, vol. 6, no. 1, pp. 310–316, 2023.
- [2] A. Alnahs and T. S. Alasi, "Sistem Informasi Pemasaran Rumah Dengan Metode Rapid Application Development Pada CV. Global Karya Group," *J. Armada Inform.*, vol. 6, no. 1, 2022.
- [3] A. R. SAMUDRA, "ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI LAUNDRY DAN PENJUALAN CAT SEPATU BERBASIS WEB PADA SAVEMYSHOE," Universitas Mikroskil, 2019.
- [4] A. Satria, F. Ramadhani, and I. P. Sari, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) Sekolah Menengah Kejuruan Telkom 2 Medan Menggunakan Codeigniter," *Wahana J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 23–31, 2023.
- [5] R. Raudhah and T. S. Alasi, "Student department model formulation with decision support system using smart method," in *AIP Conference Proceedings*, 2023.
- [6] S. M. N. Sipayung *et al.*, "Implementasi Dan Pengembangan E-Bisnis Era Revolusi Industri 4.0," in *Prosiding Seminar Nasional Sains dan Teknologi Terapan*, 2022.
- [7] T. S. Alasi and P. Fitriani, "e-Planning Menerapkan Algoritma Boyer Moore untuk Penyesuaian Usulan Berdasarkan Tupoksi Organisasi Perangkat Daerah," in *SINTAKS (Seminar Nasional Teknologi Informasi Komputer dan Sains 2019)*, 2019, pp. 128–137.
- [8] S. Santoso, I. A. Sitanggang, and G. Melisa, "Perancangan Perancangan Website E-Commerce Ineed. Id," *J. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 1, pp. 19–23, 2022.
- [9] F. Rosa and others, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kosmetik Berbasis Web," *Instink Inov. Pendidikan, Teknol. Inf. dan Komput.*, vol. 2, no. 2, pp. 71–78, 2023.
- [10] T. S. Alasi *et al.*, *Pemrograman Terstruktur dengan Bahasa Pemrograman Pascal*. Media Sains Indonesia, 2023.