

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI WEBSITE SEPATU HANDMADE PADA TOKO PRICHILLASHOES

Darex Susanto¹, Prima Rahayu²

^{1,2}Program Studi Sistem Informasi, Universitas Nurdin Hamzah

E-mail: ¹rexsamoy@gmail.com, ²primarahayu23@gmail.com

Abstract - *Web-based handmade shoe sales are made to make it easier for people to find information about the latest handmade shoe products and those who want to have shoes with unique designs. This study uses research methods such as observation, interviews, literature study. As for the system development method using the System Development Lyfe Cycle (SDLC). Based on the results of the research, the design of this information system can make it easier for buyers to introduce information about the latest handmade shoe products and make it easier to process sales transaction data and be able to overcome problems if an error occurs in ordering a product.*

Keywords : *Handmade Shoes, Information System, Web Of Sale.*

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan zaman telah membuat promosi yang dilakukan perusahaan mengalami pergeseran, di mana banyak perusahaan yang beralih dari promosi melalui media cetak dan elektronik beralih ke promosi melalui internet yang salah satunya adalah media sosial. Belanja *online* pertama kali ditemukan oleh Michael Aldrich, pada tahun 1979, hingga pada akhirnya berkembang pesat sampai sekarang (Thangavel, 2022). Belanja *online* adalah sebuah teknologi yang berkaitan dengan jual-beli suatu produk atau jasa, melalui sebuah sistem elektronik seperti internet atau jaringan komputer lainnya. Belanja *online* merupakan salah satu kemudahan dalam gaya hidup masyarakat modern yang bisa dicapai melalui internet. Perusahaan/distributor maupun konsumen merasa sangat diuntungkan dengan belanja *online*. Bagi perusahaan/distributor akan mempermudah dalam melakukan pemasaran terhadap produk yang ingin diperjualbelikan, mempermudah biaya operasional perusahaan.

Sedangkan keuntungan bagi konsumen dapat mempermudah mereka dalam memenuhi kebutuhan, seperti membeli produk yang sulit diwilayahnya, memesan barang yang sesuai dengan keinginannya, lebih fleksibel karena dapat bertransaksi dimanapun konsumen berada, dan banyak keuntungan lainnya. Belanja secara *online* telah menjadi alternatif cara melakukan pembelian barang ataupun jasa bagi *shopper* cara pembelian barang ataupun jasa, penjualan secara *online* telah berkembang baik dari segi pelayanan, efektifitas, keamanan, dan juga popularitas (Laohapensang O, 2009).

Hadirnya penelitian tentang bagaimana merancang sebuah *website* sepatu yang dikhususkan untuk menjual produk sepatu buatan sendiri sesuai dengan pesanan konsumen menjadi salah satu tantangan sendiri untuk dibuat secara tersistem penjualannya, sehingga hasil produk buatan tangan dapat diketahui lebih luas lagi.

Seiring dengan meningkatnya pengguna *website* dalam beberapa tahun terakhir, banyak perusahaan yang memanfaatkannya untuk promosi secara *online*. *Website* adalah suatu kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi teks, video, data, gambar diam ataupun bergerak, data animasi, suara, maupun gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun yang dinamis yang di mana membentuk rangkaian bangunan yang saling berkaitan dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan halaman atau hyperlink.

Berdasarkan penelitian dan permasalahan diatas penulis mencoba meneliti dengan merancang sebuah *website* yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Website Sepatu Handmade Pada Toko Prichillashoes”.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan di atas dalam penelitian ini adalah “Bagaimana merancang sebuah sistem informasi Website Sepatu Handmade Pada Toko Prichillashoes?”.

1.3. Batasan Masalah

Terdapat batasan masalah di dalam penelitian ini yaitu: Rancangan Sistem Informasi tersebut dapat diakses oleh admin, pemilik dan juga konsumen.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dengan dilaksanakannya penelitian tersebut ialah Agar mempermudah pihak toko sepatu Handmade Prichillashoes memberikan Informasi model Sepatu buatan tangan

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Perancangan Sistem Informasi

Menurut Mahdiana D (2016), menyatakan bahwa Perancangan sistem adalah merancang sistem secara rinci berdasarkan hasil analisa sistem yang ada, sehingga menghasilkan model sitem baru yang di usulkan.

Menurut Sugianto S. (2019) menyatakan bahwa Perancangan sistem adalah suatu kegiatan membuat desain teknis berdasarkan kegiatan pada waktu proses analis. Perancangan disini dimaksudkan suatu proses pemahaman dan perancangan suatu sistem informasi berbasis komputer

Berdasarkan uraian di atas perancangan sistem merupakan merancang sistem secara rinci berdasarkan hasil analisa sistem yang ada dan membuat desain teknis berdasarkan kegiatan pada waktu proses analis

2.2. Sistem

Menurut Bodnar dan Hoowood (dalam buku Muslihudin dan Oktafianto, 2016) "Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berkaitan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu".

Menurut Kadir (2014:6) menyatakan bahwa pada dasarnya sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan. Sebagai gambaran, jika dalam sebuah sistem terdapat elemen yang tidak memberikan manfaat dalam mencapai tujuan yang sama, maka elemen tersebut dapat dipastikan bukanlah bagian dari sistem.

Berdasarkan pada uraian di atas sistem merupakan sistem merupakan suatu kesatuan yang terdiri dari komponen atau elemen yang di hubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energi untuk mencapai suatu tujuan.

2.3. Informasi

Menurut Sutabri (2012:22) menyatakan bahwa Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan.

Menurut Davis (1999) (dalam Kadir, 2014:45) menyatakan bahwa Pengenalan Sistem Informasi yang diterjemahkan oleh Abdul Kadir, mendefinisikan "Informasi sebagai data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut.

Menurut Darmawan dan Fauzi (2015:2) menyatakan bahwa informasi merupakan hasil dari pengolahan data, akan tetapi tidak semua hasil dari pengolahan tersebut bias menjadi informasi, hasil pengolahan data yang tidak memberikan makna atau arti serta tidak bermanfaat bagi seseorang bukanlah merupakan informasi bagi orang tersebut. Dari uraian tentang informasi ini ada 3 (*tiga*) hal penting yang harus diperhatikan, yaitu:

1. Informasi merupakan hasil pengolahan data.
2. Memberikan makna atau arti.
3. Berguna atau bermanfaat dalam meningkatkan kepastian.

Menurut Maria dan Efendi (2021) "Informasi adalah hasil dari data yang telah melalui proses pengolahan data sehingga menjadi sesuatu yang memiliki makna dan nilai yang berguna bagi pemakainya dalam pengambilan sebuah keputusan". Berdasarkan pada uraian diatas tentang Informasi merupakan suatu penerangan, keterangan, pemberitahuan, kabar berita. Informasi keterangan atau bahan nyata yang dapat di jadikan bahan kajian analisis atau kesimpulan.

2.4. Sistem Informasi

Menurut Audon & Laudon (2014:5) menyatakan bahwa Sistem Informasi adalah sekumpulan komponen yang saling berhubungan, mengumpulkan atau mendapatkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk menunjang pengambilan keputusan dan pengawasan dalam suatu organisasi.

Menurut Leitch (2011:11) menyatakan bahwa Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam sebuah organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Dari definisi-definisi diatas dapat disimpulkan sistem informasi adalah kumpulan elemen yang saling berhubungan satu sama lain yang membentuk suatu kesatuan untuk mengintegrasikan data, memproses dan menyimpan serta mendistribusikan informasi.

2.5. Web

Menurut Abdullah (2016), "Web dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk

data digital baik berupa *text*, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi *internet*".

Menurut Rikiti, M. Z. A (2022), "*Website* atau sering disebut situs merupakan kumpulan halaman *web* yang dijalankan dari suatu alamat *web domain*".

Menurut Bekti (2015:35), dalam Priyanto, M. T., Samad, A., & Hadad, S. H. (2019) "*Website* merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing halaman".

Berdasarkan uraian diatas *Website* adalah suatu pemrograman komputer yang berbentuk halaman informasi yang berisi gambar, teks, suara, video, animasi dan berguna bagi yang mengakses halaman tersebut.

2.6. Sepatu Handmade

Menurut Ibnu dwi Lesmono (2018:56) menyatakan bahwa sepatu adalah suatu jenis alas kaki (*footwear*) yang biasanya terdiri bagian-bagian sol, hak, kap, tali, dan lidah. Menurut Udiana dkk (2017) Handmade adalah sesuatu yang di buat oleh seseorang individu bukan dari suatu produk yang di buat secara masal.

Berdasarkan uraian diatas sepatu handmade adalah kerajinan tangan yang buat oleh manusia.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini di laksanakan dengan menggunakan pendekatan yang dilakukan hanya membahas suatu masalah tentu untuk di amati dan di analisis secara cermat. Penelitian ini terfokus pada satu objek tertentu dan terbatas dengan mempelajarinya sebagai suatu masalah, sehingga penelitiannya tidak dapat di generalisasikan, artinya hanya berlaku pada kasus yang di analisis saja.

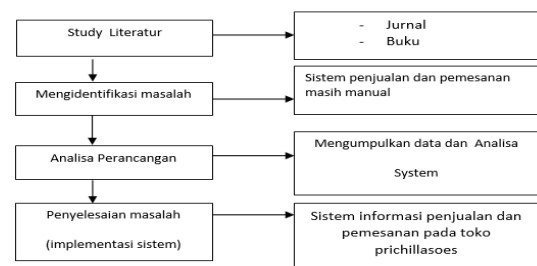
Menurut Hasibuan (2007:14) bahwa metode deskriptif merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ilmu komputer dan teknologi. Maka dapat disimpulkan bahwa metode deskriptif metode yang digunakan untuk meneliti suatu objek yang berhubungan dengan ilmu komputer dan teknologi dengan detail dengan kesimpulan pada media yang di teliti.

Berdasarkan uraian diatas penulis menyimpulkan bahwa analisa deskriptif adalah mengumpulkan data berdasarkan faktor-faktor yang menjadi pendukung terhadap objek penelitian.

3.2. Kerangka Kerja Penelitian

Sub bab ini menjelaskan kerangka kerja untuk melakukan penelitian, atau suatu kerangka berfikir menyusun gagasan, yang beraturan, berarah dan berkonteks, yang patut (*relevan*) dengan maksud dan tujuan. Kerangka kerja penelitian menggambarkan tahapan-tahapan atau langkah kerja dalam proses penelitian guna memecahkan masalah penelitian dari awal perencanaan hingga tercapainya tujuan penelitian dan pengembangan sistem.

Kerangka kerja yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Kerja Penelitian

3.3. Kebutuhan Sistem

Yaitu Pemilihan kebutuhan sistem yang harus diwujudkan dalam perangkat lunak, yang meliputi kebutuhan input, proses, output, antarmuka yang dikembangkan, perangkat lunak, dan perangkat keras yang digunakan sebagai berikut :

3.3.1. Kebutuhan Input

1. Data Admin
Merupakan data yang mencakup *username* dan *password* admin.
2. Data Member
Merupakan data seseorang yang sering melakukan transaksi dari Toko Prichillashoes.
3. Data produk
Merupakan data barang dari Toko Prichillashoes.
4. Data Manajemen *User*
Merupakan kemampuan *user* dalam mengelolah sebuah sistem operasi seperti adminstator bisa melakukan apa saja.
5. Data penjualan
Merupakan Informasi penjualan yang didapat selama di toko prichillashoes.
6. Data pemesanan
Merupakan informasi mengenai pemesanan konsumen.

3.3.2. Kebutuhan Proses

1. Proses olah data admin
Proses ini berfungsi untuk mengolah data admin.
2. Proses olah data penjualan
Proses ini berfungsi untuk mengolah data penjualan perusahaan.
3. Proses olah data pemesanan
Proses ini berfungsi untuk mengolah data pemesanan yang ada.

3.3.3. Kebutuhan Output

1. Laporan data penjualan
Berupa laporan penjualan masing-masing.
2. Laporan data pemesanan
Berisi tentang informasi laporan data pemesanan pada Toko Prichillashoes.

3.3.4. Kebutuhan Antarmuka

Antarmuka yang diinginkan pada Sistem Informasi Penjualan dan pemesanan sepatu handmade pada Toko Prichillashoes yang peneliti rancang yaitu :

1. Aplikasi yang dibangun harus bisa menampilkan dan menyimpan ke database MySQL.
2. Halaman Login admin nantinya akan masuk ke halaman admin.
3. Halaman Menu Utama, didalamnya berisi menu dan sub-sub menu.
4. Sistem ini juga mencakup Halaman data beranda, kategori, cara belanja, FAQs, hubungi kami, login.

3.4. Perancangan Aplikasi Program

3.4.1. Perancangan Input

Masukan (*input*) merupakan awal di mulainya suatu proses sistem, dimana data mentah di masukan untuk di olah menjadi informasi yang lebih berguna. Perancangan input yaitu pembuatan dari pengguna sistem. Antarmuka untuk input data ini harus memberikan kejelasan kepada *user* baik bentuk maupun masukan-masukan yang harus diisi. Perancangan yang terdapat dalam sistem informasi akademik ini adalah sebagai berikut :

1. Form Login

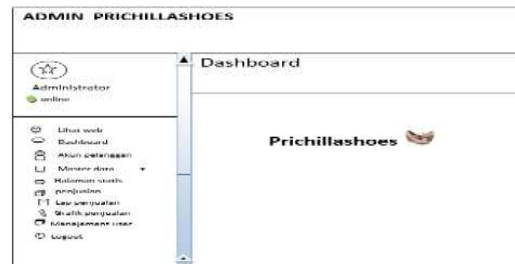
Form login di gunakan pada saat *software running* user harus menginputkan nama user dan password yang telah diberikan oleh administrator, disini yang boleh mengakses *software* adalah *user* yang sudah terdaftar, jika belum terdaftar dan tidak mengetahui *password*, maka form *login* akan memberikan

peringatan bahwa *password* tidak benar atau salah.


 The image shows a login form titled "SEPATU HAND MADE". It contains two input fields: "Username" and "Password". Below these fields is a checkbox labeled "Remember me". At the bottom of the form is a green button labeled "Login".

Gambar 2. Perancangan Form Login

2. Form Menu Utama Admin


 The image shows the main menu for "ADMIN PRICHILLASHOES". It features a sidebar menu on the left with options like "Edit user", "Dashboard", "Admin pengaturan", "Manajemen data", "Manajemen kategori", "Manajemen produk", "Manajemen user", and "Logout". The main content area is titled "Dashboard" and displays "Prichillashoes" with a logo.

Gambar 3. Form Menu Utama Admin

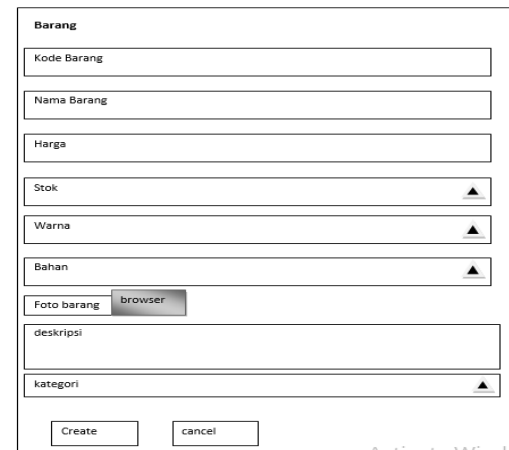
3. Form Input Data Member

Form Input Data Member berfungsi untuk menginputkan data pelanggan atau member baik langganan maupun yang baru.


 The image shows a form titled "DAFTAR MEMBER". It includes input fields for "Nama Lengkap", "Username", "Password", "Email", "No. Telp", "Provinsi", "Kota/Kabupaten", and "Alamat Detail". There is a "Register Member" button at the bottom.

Gambar 4. Perancangan Form Input Data Member

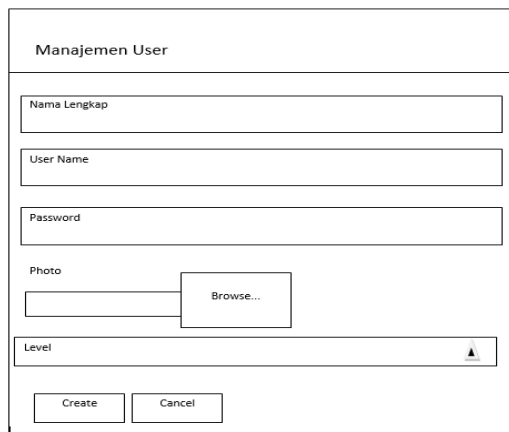
4. Form Input Data Produk


 The image shows a form titled "Barang". It includes input fields for "Kode Barang", "Nama Barang", "Harga", "Stok", "Warna", "Bahan", "Foto barang" (with a "browser" button), "deskripsi", and "kategori". There are "Create" and "cancel" buttons at the bottom.

Gambar 5. Form Input Data Barang

5. Form Input Manajemen User

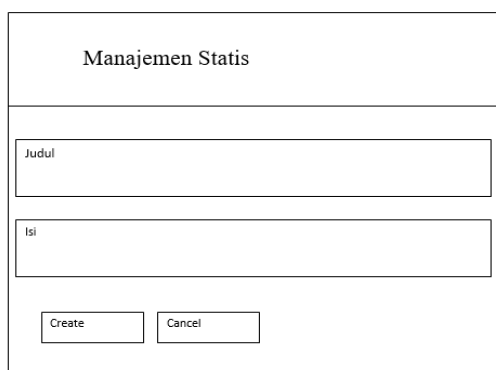
Form Input Data Manajemen berfungsi untuk menginputkan data admin.


 A web form titled "Manajemen User". It contains several input fields: "Nama Lengkap", "User Name", "Password", and "Photo" (with a "Browse..." button). There is also a "Level" dropdown menu. At the bottom, there are "Create" and "Cancel" buttons.

Gambar 6. Form Manajemen User

6. Form Input Manajemen Statik

Form Input Data Manajemen Statik berfungsi untuk menginputkan data cara belanja untuk member.

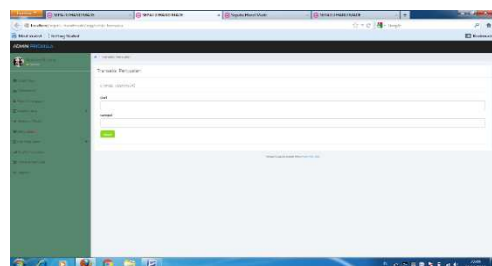

 A web form titled "Manajemen Statis". It contains two input fields: "Judul" and "Isi". At the bottom, there are "Create" and "Cancel" buttons.

Gambar 7. Manajemen Statis

7. Laporan Keluaran

a. Laporan Penjualan

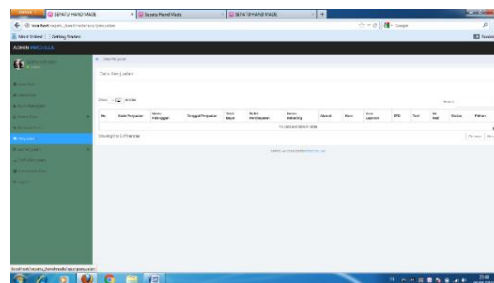
Yang berisikan tentang data transaksi penjualan yang untuk di cetak.


 A screenshot of a web application showing a "Laporan Penjualan" (Sales Report) page. It displays a table with columns for "No", "Tanggal", "Nama", "Jumlah", and "Total". The table contains several rows of data.

Gambar 8. Laporan Data Transaksi Penjualan

b. Form Penjualan

Yang berisi tentang data penjualan atau laporan penjualan.


 A screenshot of a web application showing a "Laporan Penjualan" (Sales Report) page. It displays a table with columns for "No", "Tanggal", "Nama", "Jumlah", and "Total". The table contains several rows of data.

Gambar 9. Laporan Penjualan

IV. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

1. Dapat mempermudah dalam penyebaran informasi mengenai produk-produk terbaru dari toko sepatu handmade dengan mudah karena dapat di akses melalui jaringan internet.
2. Dalam melakukan kegiatan pengolahan data transaksi mulai dari memasukan data menyimpan data, merubah data, menghapus data, mengupdate data serta pemesanan dapat meminimalisir kesalahan sehingga menjadi lebih efektif dan efeiensi

4.2. Saran

Dari uraian yang telahdikemukakan, maka saran yang di berikan penulis tentang perkembangan dan pengolahan data penjualan dan pemesanan sepatu handmade pada toko prichillashoes sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dapat diterapkan dan digunakan secara berkelanjutan dengan mengembangkan sesuai dengan teknologi yang berkembang di dunia IT.
2. Untuk tampilan sistem informasi penjualan diterapkan dapat di buat lebih menarik lagi dengan penambahan *design-design* yang menarik.
3. Mampu meningkatkan pelayanan secara maksimal kepada para *customer* agar dapat menjalin hubungan dan kerjasama yang baik.

DAFTAR REFERENSI

- Audon, Kenneth C & Laudon, Jane P. (2014). *Sistem Informasi Manajemen: Mengelola Perusahaan Digital (Edisi 13)*. Jakarta: Salemba Empat.
- Abdullah, D., Jayaraman, K., & Kamal, S. B. M. (2016). A conceptual model of interactive hotel website: The role of perceived website interactivity and customer perceived value toward website revisit intention. *Procedia economics and finance*, 37, 170-175.

- Bekti, Humaira'Bintu. (2015). *Mahir Membuat Website dengan Adobe Dreamweaver CS6, CSS, dan JQuery*. Yogyakarta:ANDI.
- Darmawan, D., & Fauzi, K. N. (2015). *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Hasibuan, Malayu S.P. (2007). *Manajemen Sumber Daya Manusia Perusahaan*. Bandung, PT. Bumi Aksa.
- Jogiyanto. (2014). *Analisis & Desain*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Kadir, A 2014. *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Laohapensang, O. (2009). Factors influencing internet shopping behaviour: a survey of consumers in Thailand. *Journal of fashion marketing and management: An international journal*, 13(4), 501-513.
- Leitch, R.A., Davis, K.R. (2011). *Accounting Information Systems: Theory and Practices*, Prentice Hall, New Jersey.
- Lesmono ID. (2018). Rancang Bangun Sitem Informasi Penjualan Sepatu Berbasis Website Dengan Metode Waterfall Purwokerto. *JURNAL SWABUMI*, Vol.6 No.1 Maret 2018, pp. 55-62
- Mahdiana, D. (2016). Analisa dan Rancangan Sistem Informasi Pengadaan Barang Dengan Metodologi Berorientasi Obyek: Studi Kasus PT. Liga Indonesia. *Telematika Mkom*, 3(2), 36-43.
- Maria, S., & Efendi, J. (2021). Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Di Kantor Desa Ranah Baru Berbasis Web. *Jurnal Intra Tech*, 5(2), 79-90.
- Muslihudin, M. (2016). *Analisis dan perancangan Sistem Informasi menggunakan model Terstruktur dan UML*. Penerbit Andi.
- Priyanto, M. T., Samad, A., & Hadad, S. H. (2019). Sistem Informasi Kependudukan Pada Kantor Lurah Sangaji Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah ILKOMINFO-Ilmu Komputer & Informatika*, 2(2), 60
- Rikiti, M. Z. A., Kusmayanto, E., & Kurniawati, R. (2022). Design And Development of Help Patient Data Management Information System at Sinergi Atap Negeri Foundation Web-Based Using Codeigniter. *Journal of Applied Engineering and Technological Science (JAETS)*, 3(2), 235-245.
- Sugianto, S. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pelaporan Kinerja Penelitian dan Pengabdian Dosen pada STMIK IBBI. *Jurnal Ilmiah Core IT: Community Research Information Technology*, 7(2).
- Sutabri, T. (2012). *Analisis sistem informasi*. Penerbit Andi.
- Thangavel, P., Pathak, P., & Chandra, B. (2022). Consumer decision-making style of gen Z: A generational cohort analysis. *Global Business Review*, 23(3), 710-728.

IDENTITAS PENULIS

Nama : Darex Susanto
 NIDN/NIK : 1022108201
 TTL : Jambi, 22 Oktober 1982
 Pend. Terakhir : S3 Doktor Kependidikan
 Bidang Keahlian : Komputer

Nama : Prima Rahayu
 TTL : Jambi, 10 April 2000
 Pend. Terakhir : S1 Ilmu Komputer
 Bidang Keahlian : Ilmu Komputer