

Analisis E-Commerce Dalam Meningkatkan Penjualan Pakaian Wanita Dan Pria

Andriansyah Putra

Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Royal, Kisaran, Indonesia

Email: andriansyahp088@gmail.com

Abstrak-Industri ritel hanyalah beberapa dari sekian banyak usaha manusia yang menjadi dampak besar dari pesatnya kemajuan teknologi informasi. Segalanya menjadi lebih nyaman dan mudah dengan internet, bahkan e-commerce dan pembelian online. E-commerce adalah teknik pembelian online yang menghilangkan kebutuhan pelanggan untuk melakukan pembelian barang atau jasa secara langsung. Segala jenis pakaian wanita dan pria untuk kebutuhan fashion sehari-hari dijual oleh FIFA Fashion Store. Toko tersebut masih menggunakan teknik kuno dan tidak efektif untuk pemasaran dan penjualan tradisional. dimana konsumen harus mengunjungi toko secara langsung untuk melakukan pembelian. Hal ini sangat kurang efisien. Untuk mengatasi masalah tersebut, penulis berencana mengubah sistem penjualan tradisional menjadi sistem e-commerce dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MYSQL. Pengembangan sistem informasi ini menggunakan Visual Studio Code sebagai alat bantu pembuatan website e-commerce. Tujuannya untuk meningkatkan penjualan di toko FIFA FASHION Kisaran, memudahkan pembeli dalam membeli kebutuhan fashionnya, dan menarik pelanggan baru. Sistem berbasis website e-commerce ini diharapkan dapat memudahkan pelanggan dalam memperoleh informasi dan produk dari FIFA FASHION Kisaran serta meningkatkan efisiensi waktu dan biaya.

Kata Kunci: E-Commerce, Toko Ritel, Website, PHP dan MYSQL

Abstract– The retail industry is just one of many human endeavors that has been greatly impacted by the rapid advances in information technology. Everything has become more convenient and easier with the internet, even e-commerce and online purchasing. E-commerce is an online purchasing technique that eliminates the need for customers to purchase goods or services directly. All types of women's and men's clothing for daily fashion needs are sold by the FIFA Fashion Store. The store still uses outdated and ineffective techniques for traditional marketing and sales. where consumers must visit the store directly to make a purchase. This is very inefficient. To overcome this problem, the author plans to change the traditional sales system into an e-commerce system using the PHP and MYSQL programming languages. This information system development uses Visual Studio Code as a tool to create e-commerce websites. The aim is to increase sales at the FIFA FASHION Kisaran store, make it easier for buyers to purchase their fashion needs, and attract new customers. This e-commerce website-based system is expected to make it easier for customers to obtain information and products from FIFA FASHION Kisaran and increase time and cost efficiency.

Keywords: E-Commerce, Retail Stores, Websites, PHP and MYSQL

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat saat ini, oleh karena itu masyarakat perlu mengenalnya dan mulai menggunakan internet secara terus-menerus [1]. Kemajuan teknologi saat ini membantu tindakan manusia, seperti mencari dan menerima informasi. Selain itu, kemajuan ini telah meningkatkan proses bisnis dalam organisasi dan perusahaan [2]. Arus informasi ini dapat memperlancar prosedur perusahaan, mulai dari tugas teknis hingga administratif, termasuk di sektor toko ritel. Internet membuat segalanya tampak jelas dan mungkin. Belanja *online*, atau pembelian berbasis *web*, merupakan salah satu gaya hidup yang sedang berkembang (*E-Commerce*) [3].

E-commerce adalah teknik belanja *online* yang menghilangkan kebutuhan pelanggan untuk mengunjungi bisnis atau toko secara fisik untuk melakukan pembelian barang atau jasa. [4]. Proses pembelian, penjualan, dan promosi barang dan jasa menggunakan sistem elektronik seperti internet, TV, web, atau jaringan komputer lainnya disebut juga *e-commerce* [5].

FIFA Fashion merupakan perusahaan yang menjual *fashion* item sehari-hari untuk pria, wanita, dan anak-anak, antara lain kemeja, rok, dan celana [6]. Toko dibuka di Jl. HOS Cokroaminoto SIMP. SIBOGAT NO BERIKUTNYA. 172, Kisaran Kota, Kec. Kota Kisaran Barat Kabupaten Asahan dekat dengan TOKO ACER. Saat ini toko FIFA FASHION Kisaran tidak menangani pemasaran produk dengan cara yang unik. Dimana promosi produk masih dilakukan dengan cara kuno, yaitu pelanggan menceritakan kepada calon pembeli lain mengenai bisnis dan ciri khasnya. Selain klien yang harus datang sendiri untuk melakukan pembelian.

Toko FIFA FASHION tetap menjual barangnya melalui proses manual secara offline. dimana pelanggan yang ingin membeli pakaian harus datang langsung ke toko. FIFA FASHION masih menggunakan pembukuan dan kuitansi untuk penjualan pakaian sehingga berdampak pada penurunan penjualan tersebut. Hal ini mengakibatkan informasi yang dikumpulkan dari pelanggan tentang produk di Toko FIFA FASHION Kisaran tidak akurat dan ketinggalan zaman, serta tidak efisiennya waktu yang dihabiskan pelanggan untuk melakukan pembelian langsung di sana [7]. Hal ini dapat menyebabkan penurunan penjualan di Toko FIFA FASHION Kisaran. Serta dapat menurunkan hasil pendapatan, dimana pendapatan tergantung pada penjualan [8].

Penelitian terdahulu mengenai penerapan e-commerce telah dilakukan oleh peneliti lain. Komalasari dkk. dilakukan salah satunya yaitu mengenai integrasi e-commerce ke dalam toko online Rose Songket Palembang. Penelitian

Komalasari dkk. membantu toko dalam mengembangkan strategi dan alat pemasaran yang lebih efektif, Hasil penelitian yang dilakukan secara bertahap dengan pendekatan *waterfall* menunjukkan bahwa terdapat aplikasi penjualan yang memudahkan kemampuan manajemen dalam menangani transaksi penjualan dan membantu konsumen dalam melakukan pemilihan produk [9].

Tujuan penelitian dengan menawarkan platform penjualan online yang mutakhir, cepat, dan mudah digunakan, FIFA Fashion Store berharap dapat meningkatkan aksesibilitas dan kenyamanan pelanggan, memperluas jangkauan pasar, meningkatkan efektivitas operasional, dan memberikan layanan pelanggan yang lebih baik.

Mengingat konteks yang telah dijelaskan, permasalahan ini tidak mungkin dibiarkan berlarut-larut. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk membuat suatu sistem perancangan *e-commerce* yang memanfaatkan jaringan internet dan bahasa pemrograman PHP serta sistem manajemen database MySQL guna meningkatkan omset dan target penjualan toko FIFA FASHION. Oleh karena itu, penulis mengubah judul penelitian menjadi “Analisis *E-Commerce* Dalam Meningkatkan Penjualan Pakaian Wanita dan Pria”. Pengembangan sistem informasi menggunakan *Visual Studio Code* sebagai alat untuk membuat *website e-commerce* [10].

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Usaha Ritel

Bisnis ritel adalah jenis bisnis yang dimana bertujuan untuk menjual produk atau jasa langsung kepada pelanggan akhir untuk digunakan secara mandiri [11]. FIFA Fashion adalah contoh bisnis ritel yang menjual pakaian, rok dan celana sehari-hari untuk laki-laki, dan perempuan [12]. Toko ini terletak di Jl. HOS Cokroaminoto, Kisaran Kota, Kabupaten Asahan. FIFA Fashion berencana menggunakan sistem *e-commerce* menggunakan PHP dan MYSQL untuk meningkatkan efisiensi dan penjualan. Ini akan memberi pelanggan akses ke informasi lebih lanjut [13].

2.2 E-Commerce

Perdagangan online, terkadang dikenal sebagai *e-commerce*, adalah praktik pembelian dan penjualan barang dan jasa menggunakan internet. atau perdagangan *online* [14]. Ini mencakup transaksi online tanpa pertemuan fisik antara pembeli dan penjual, pembayaran elektronik menggunakan kartu kredit, transfer bank, atau metode online lainnya, serta transaksi melalui *platform online* seperti situs *web e-commerce*, *marketplace*, atau aplikasi *mobile* khusus [15]. *E-commerce* memungkinkan bisnis mencapai pasar global dengan lebih mudah tanpa batasan geografis, dan berbagai model bisnis seperti pengecer online, *marketplace*, dan *dropshipping* telah menjadi populer [16]. *E-commerce* mengubah cara bisnis berinteraksi dengan pelanggannya melalui penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, dan hal ini sangat penting bagi perekonomian global modern [17].

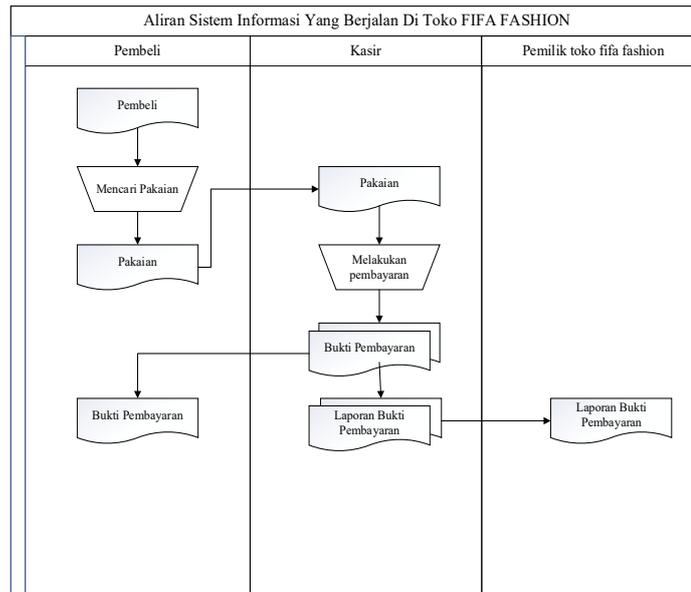
3. PEMBAHASAN DAN HASIL

3.1 Analisis Sistem Berjalan

Alur sistem informasi toko FIFA FASHION saat ini dapat digambarkan sebagai berikut:

- a. Dimulai dengan pelanggan mengunjungi Toko FASHION FIFA
- b. Selanjutnya konsumen mencari gaya busana yang mereka inginkan
- c. Pelanggan menemukan apa yang mereka inginkan dalam fashion
- d. Ketika pelanggan menemukan barang yang diinginkannya, dia akan melanjutkan ke kasir untuk membayar.
- e. Pelanggan membayar fashion ke bagian kasir
- f. Kasir akan memberikan kwitansi atau bukti pembayaran kepada pembeli setelah pembeli membayar barang tersebut
- g. Bukti pembayaran dibuat dua rangkap; satu salinan diserahkan kepada pelanggan, sedangkan salinan lainnya disimpan sebagai titipan di kasir
- h. Pembeli berangkat ke rumah setelah menerima verifikasi pembayaran
- i. Selanjutnya kasir mencatat bukti pembayaran
- j. Laporkan bukti pembayaran dalam rangkap dua; pemilik toko menerima dua salinan dan kasir menyimpan salinan lainnya

Sehubungan dengan Alur Sistem Informasi sebelumnya, gambar berikut ini menjelaskannya.



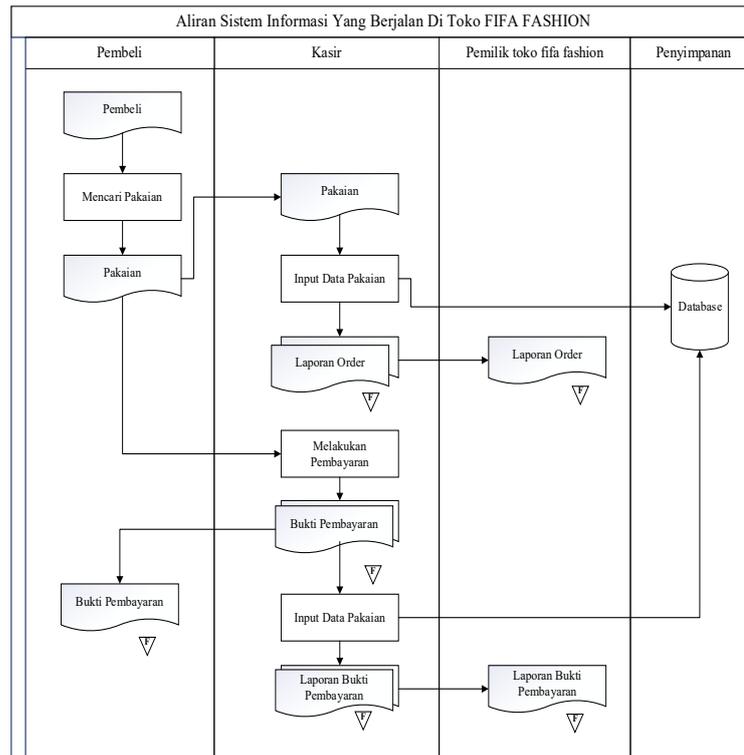
Gambar 1. Analisis Sistem Informasi Lama Toko Fifa Fashion

3.2 Analisis Sistem Yang Di usulkan

Berikut ini dapat digunakan untuk menjelaskan usulan sistem yang akan dikembangkan pada FIFA Fashion Store:

- a. Diawali dengan pelanggan mengunjungi *website* FIFA Fashion Shop
- b. Pelanggan mencari gaya yang ingin mereka lihat
- c. Pelanggan menemukan gaya yang mereka inginkan
- d. Pakaian tersebut akan dimasukkan ke dalam database oleh kasir
- e. Setelah masukan, kasir membuat laporan pesanan. Laporan ini dibuat dalam rangkap dua ; pemilik toko menerima salinan pertama, sedangkan kasir menyimpan salinan kedua
- f. Ketika pelanggan menemukan item pakaian yang diinginkannya, mereka melanjutkan ke kasir untuk membayar
- g. Salinan bukti pembayaran pertama diterima oleh pembeli dari kasir, sedangkan salinan kedua disimpan oleh kasir. Kasir membuat bukti pembayaran atau kwitansi
- h. Kasir menginput bukti pembelian ke dalam database
- i. Laporan bukti pembayaran dimasukkan kemudian dicetak rangkap dua. Salinan pertama diberikan kepada pemilik toko, sedangkan salinan kedua dititipkan pada kasir
- j. Pembeli dapat keluar dari *website* dan menunggu pesanan setelah menerima *verifikasi* pembayaran atau kwitansi.

Gambar berikut menggambarkan alur sistem informasi yang disarankan untuk perancangan sistem ini ;



Gambar 2. Analisis Sistem Informasi yang diusulkan pada Toko Fifa Fashion

3.3 Hasil

Pembeli perlu membuat akun untuk mengakses produk yang ingin mereka beli. Pengguna yang ingin melakukan pembelian pada sistem ini harus menyelesaikan proses registrasi terlebih dahulu karena tanpa akun pembeli tidak dapat melakukan pembelian. Untuk membuat akun, pengguna harus terlebih dahulu masuk ke menu pendaftaran akun dan mengisi formulir dengan nama, jenis kelamin, alamat, kota, kode pos, provinsi, nomor telepon, alamat email, dan kata sandi. Gambar 1 menunjukkan formulir pendaftaran akun.

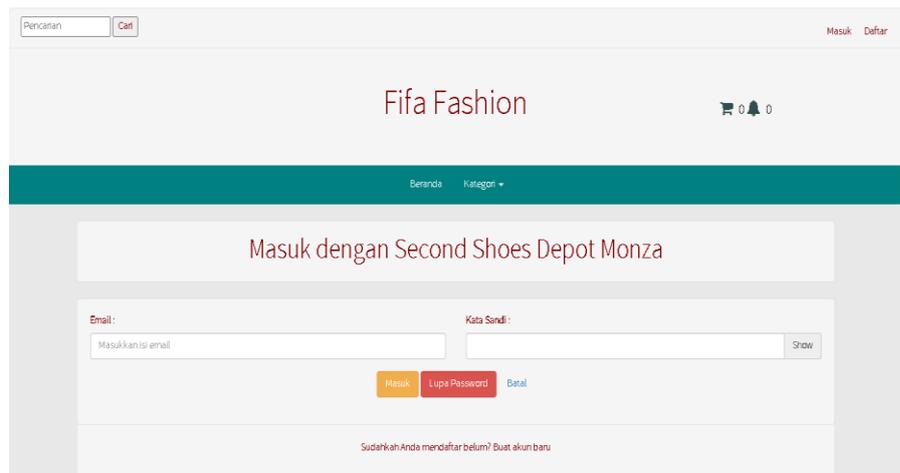


Gambar 3. Halaman Register

Setelah pengguna berhasil mendaftar akun, pengguna akan diarahkan halaman login, disini pengguna dapat masuk sesuai dengan akun yang baru saja mereka buat. Adapun ilustrasi halaman login dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Validasi Pendaftaran



Gambar 5. Halaman Login

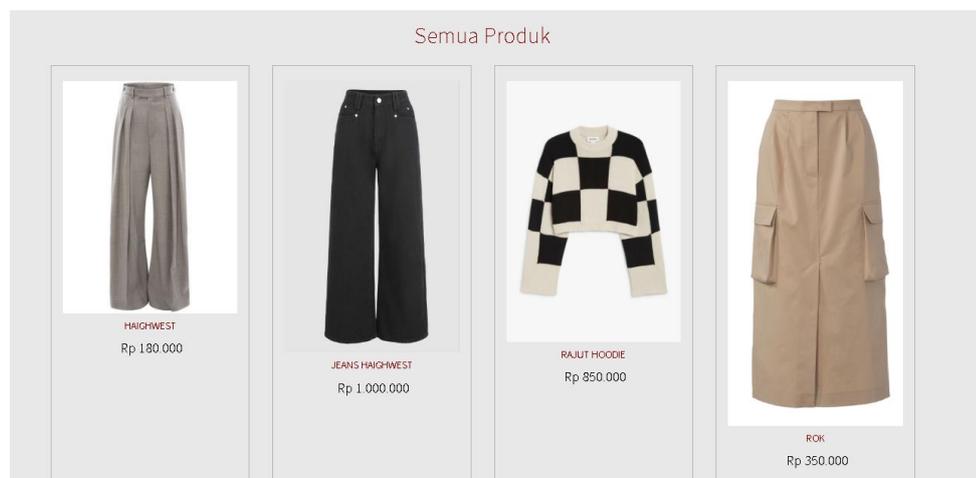
Setelah pengguna lolos untuk masuk ke menu login, selanjutnya pengguna akan diarahkan ke sebuah menu utama yaitu dashboard, di dashboard ini pengguna dapat melihat dan mengetahui profil dari toko FIFA FASHION Kisaran.



Gambar 6. Halaman Beranda



Gambar 7. Halaman Beranda



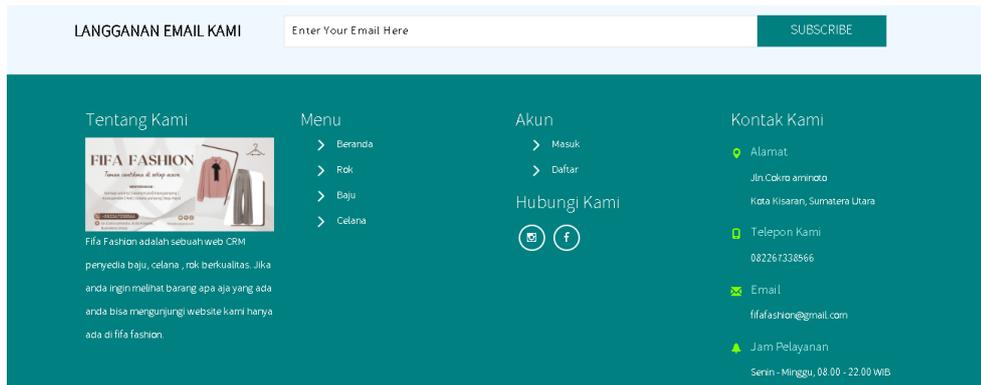
Gambar 8. Halaman Beranda

Setelah halaman beranda di tampilkan , user akan menjumpai menu belanja sekarang , yang dimana fungsi menu belanja sekarang itu adalah menu yang apabila user ingin melakukan pembelian pada toko FIFA FASHION Kisaran. Jika user ingin belanja ,user harus mengklik tombol belanja sekarang.



Gambar 9. Halaman Belanja Sekarang

Setelah user mengklik tombol belanja sekarang , user akan ditampilkan sebuah menu kategori produk, dimana menu ini terdapat beberapa isian , yaitu menu kategori produk misalnya rok, baju, dan celana.



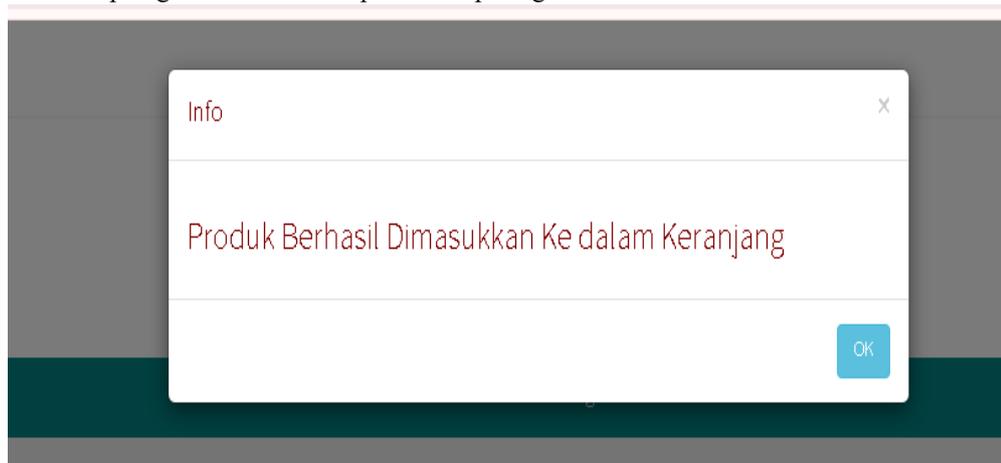
Gambar 10. Halaman Kategori Produk

Setelah login ke dalam menu kategori produk , user dapat menentukan produk apa dimana akan di lakukan pembelian. Adapun gambar ilustrasi produk dapat dilihat di gambar 11



Gambar 11. Halaman Detail Produk

Setelah user melihat detail produk, user dapat memasukan produk yang dibeli ke dalam keranjang untuk dilakukan pengcheckout an. Adapun gambar tersebut dapat dilihat pada gambar 12

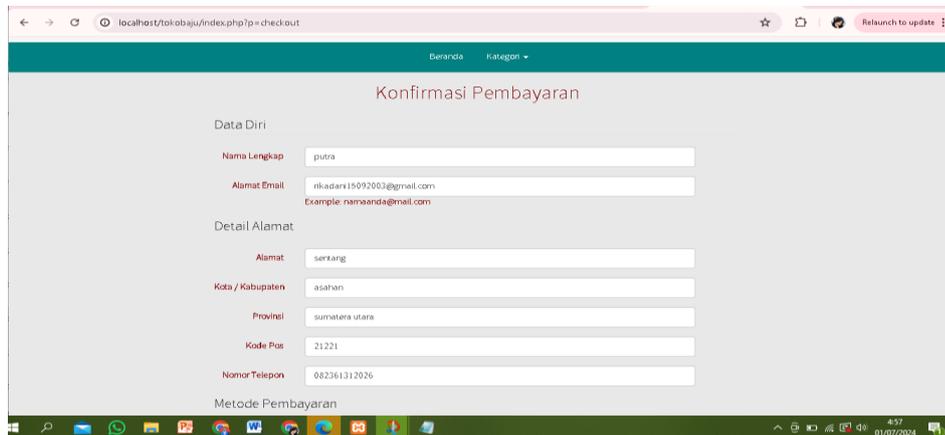


Gambar 12. Keranjang belanja

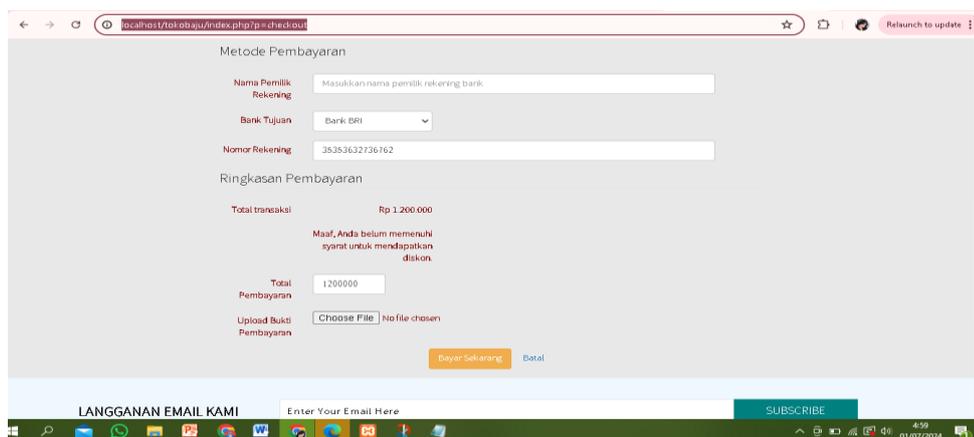


Gambar 13. Keranjang Belanja

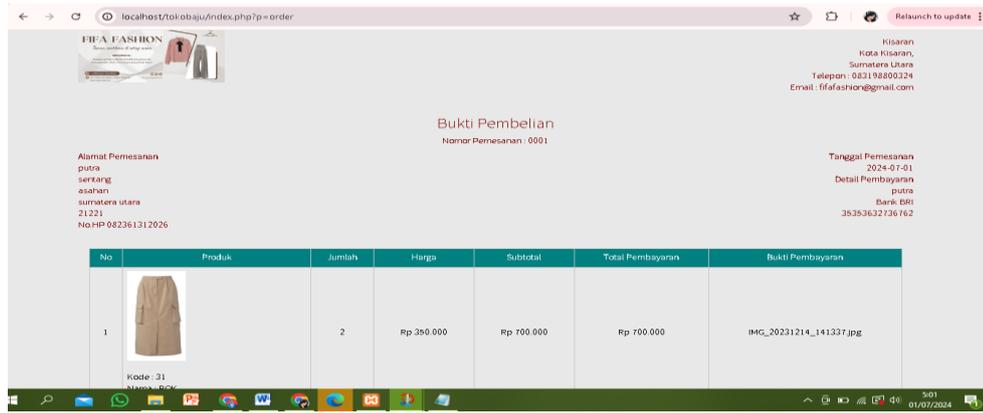
Selanjutnya pelanggan dapat mengklik icon berikutnya, untuk mengisi informasi yang diperlukan dalam pengkonfirmasi pembayaran, seperti data diri, detail barang, metode pembayaran dimana user mengirimkan bukti pembayaran yang dibayarkan via transfer melalui Bank BRI atau Bank BNI, setelah selesai melengkapi semua informasi yang telah tersedia, pelanggan dapat mengklik tombol “Konfirmasi Pembayaran”. Setelah melakukan proses tersebut pelanggan tinggal menunggu pesanan untuk dikonfirmasi oleh pihak FIFA FASHION Kisaran untuk selanjutnya diantar ke alamat pemesanan. Adapun lebih detail nya dapat dilihat pada gambar 14 dan 15.



Gambar 14. Halaman Konfirmasi Pembayaran



Gambar 15. Halaman Konfirmasi Pembayaran



Gambar 16. Halaman Bukti Pemesanan



Gambar 17. Halaman Bukti Pembayaran

4. KESIMPULAN

Dengan adanya sistem ini, toko FIFA FASHION Kisaran yang sebelumnya memasarkan produk secara konvensional kini beralih ke penjualan *E-Commerce*. Sistem ini memudahkan toko untuk mempromosikan, menjual, dan memperluas jangkauan produk mereka, serta memberikan kemudahan bagi pelanggan yang ingin membeli produk tanpa harus datang langsung ke toko.

REFERENCES

- [1] Utomo, A. P., "Rejeki, R. S. A., & Utomo, A. P. (2011). Perancangan dan pengaplikasian sistem penjualan pada 'Distro Smith' Berbasis E-commerce. *Dinamik*, 16(2),” 2011.
- [2] "Rejeki, R. S. A., Utomo, A. P., & Susanti, S. S. (2011). Perancangan dan Pengaplikasian Sistem Penjualan pada 'Distro Smith' Berbasis ECommerce. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK Volume*, 16(1), 150-159.”.
- [3] "Rejeki, R. S. A., & Utomo, A. P. Perancangan dan Pengaplikasian Sistem Penjualan pada 'Distro Smith' Berbasis E-Commerce.”.
- [4] Alfiah, "Alfiah, F., Tarmizi, R., & Junidar, A. A. (2020). Perancangan Sistem E–Commerce Untuk Penjualan Pakaian Pada Toko a&S. *Innovative Creative and Information Technology*, 6(1), 70-81.”.
- [5] Kosasi, "Kosasi, S. (2015, October). Perancangan Sistem E-Commerce Untuk Memperluas Pasar Produk Oleh-Oleh Khas Pontianak. In *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia (SNASTIA)* (pp. 110-119).”.
- [6] "Kosasi, S. Perancangan Sistem E-Commerce Untuk Memperluas Pasar Produk Oleh-Oleh Khas Pontianak.”.
- [7] Sidik, M., "Sidik, M. (2019). Perancangan dan Pengembangan E-commerce dengan Metode Research and Development. *Jurnal Teknik Informatika UNIKA Santo Thomas*, 4(1), 99-107.”.
- [8] "Najwa, N. F., Furqon, M. A., & Kartika, V. (2022). Rancang Bangun Sistem E-Commerce untuk Usaha Penjualan Elektronik. *J. Nas. Teknol. dan Sist. Inf*, 8(1), 34-43.”.
- [9] Komalasari, "Komalasari, D., & Seprina, I. (2018). Penerapan E-Commerce Pada Toko Mawar Songket Palembang Berbasis Web. *Jurnal ilmiah betrik: Besemah Teknologi Informasi dan Komputer*, 9(01), 56-62.,” 2018.

- [10] “Haryanti, S. (2010). Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Untuk Usaha Fashion Studi Kasus Omah Mode Kudus. Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi, 3(1).”
- [11] “Pudjiarti, E., Nurlaela, D., & Sulistyani, W. (2019). Sistem Informasi Penjualan Beras Berbasis Website. Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE), 5(1), 62-74.”
- [12] “Karmawan, I. G. M., Sundjaja, A. M., & Luhukay, D. (2010, June). Analisis dan Perancangan E-commerce PD. Garuda Jaya. In Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI).”
- [13] “Hidayat, R. (2017). Aplikasi Penjualan Jam Tangan Secara Online Studi Kasus: Toko JAMBORESHOP. Jurnal Teknik Komputer Amik BSI, 3(2), 90-96.”
- [14] Hutahaean, J., “Hutahaean, J., Mulyani, N., Azhar, Z., Salsabila, A., & Ananda, D. (2024). PERANAN E-COMMERCE DALAM PENGEMBANGAN BISNIS PADA PKK. JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri), 8(1), 450-459.” 2024.
- [15] “Sitorus, J. H. P., & Sakban, M. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Mandiri 88 Pematangsiantar. Jurnal Bisantara Informatika, 5(2), 13-13.”
- [16] “Permata, P. (2020). Implementasi E-Commerce Dengan Content Management System (Cms) Oscommerce Pada Situs Penjualan (Studi Kasus: Toko Cahaya Komputer). Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak, 1(1), 58-64.”
- [17] “Widiana, S. A., Sintaro, S., Arundaa, R., Alfonsius, E., & Lapihu, D. (2023). Aplikasi Penjualan Baju Berbasis Web (E-Commerce) dengan Formulasi Penyusunan Kode. Journal of Information Technology, Software Engineering and Computer Science, 1(1), 35-43.”
- [18] “Putra, W. A., Fitri, I., & Hidayatullah, D. (2022). Implementasi Waterfall dan Agile dalam Perancangan E-Commerce Alat Musik Berbasis Website. Jurnal JTIC (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi), 6(1), 56-62.”
- [19] “Wijoyo, A., Sanjaya, R., Sauri, S., Rozaky, S., & Afif, M. H. (2023). Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Menggunakan Model Waterfall (Studi Kasus: Mandapal Indonesia). LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan, 1(6), 1399-1405.”
- [20] “Jannah, A., Meuraxa, A. M., & Azzahrah, A. (2023). Web Based E-Commerce System Design at EXO Shop Using The Waterfall Method. Hanif Journal of Information Systems, 1(1), 1-5.”
- [21] “Sriwahyuningsi, I. I., Wiguna, N. S., Santana, R., Ramdani, S., & Saifudin, A. (2023). Perancangan Sistem Aplikasi E-Commerce Pada Toko Sneakers Kota Bogor Menggunakan Metode Waterfall. JRIIN: Jurnal Riset Informatika dan Inovasi, 1(2), 447-454.”