



SISTEM INFORMASI JASA SOL DAN PENJUALAN SEPATU SECARA ONLINE

¹⁾Alfina Musfiroh, ²⁾Nur Hasanah, ³⁾Nulngafan

^{1,2,3)}Universitas Sains Al-Qur'an

¹⁾ Ppina0427@gmail.com, ²⁾ nurh.unsiq@gmail.com, ³⁾ affan@unsiq.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 29 Januari 2024

Disetujui : 31 Januari 2024

Kata Kunci :

Penjualan, Jasa Servis, Sistem Informasi

ABSTRAK

Usaha sol sepatu merupakan usaha yang melayani jasa servis sepatu seperti alas sepatu yang rusak atau lepas. Meskipun sudah banyak aktivitas jual beli secara online dengan memanfaatkan berbagai platform marketplace akan tetapi, sistem informasi jasa sol dan penjualan sepatu di Desa Sindupaten belum menggunakan sistem secara online. Hal tersebut menyebabkan pelanggan sulit mendapatkan informasi tempat atau lokasi servis sol sepatu yang tepat dan aktifitas jual beli perlu menggunakan metode digital agar dapat diakses secara online. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibuatlah Sistem Informasi Jasa Sol dan Penjualan Sepatu Secara Online. Dengan metode pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Metode pengembangan sistem menggunakan metode air terjun. Dengan adanya sistem ini dapat memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam mencari informasi jasa servis sol serta membeli produk sepatu karena dapat dilakukan secara online dan memudahkan penjual untuk melakukan aktivitas jual beli secara online.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : January 29, 2024

Accepted : January 31, 2024

Keywords:

Selling, Services, Information System

ABSTRACT

A shoe sole business is a business that provides shoe repair services such as damaged or loose shoe soles. Even though there are many online buying and selling activities using various marketplace platforms, the information system for sole and shoe sales services in Sindupaten Village does not yet use an online system. This makes it difficult for customers to get information on the correct place or location for shoe sole service and buying and selling activities need to use digital methods so that they can be accessed online. Based on these problems, an Online Shoe and Sole Services Information System was created with data collection methods using observation, interview, and documentation techniques. The system development method uses the waterfall method. This system can make it easier for customers to search for information on sole service and buy shoe products because it is done online and makes it easier for sellers to carry out buying and selling activities online.

1. PENDAHULUAN

Dunia memasuki era digital pada tahun 1990 hingga tahun 2000 dengan kemunculan internet, mobile data, mobile phones, laptop dan notebook. Hingga saat ini teknologi digital semakin berkembang dan memberi dampak positif bagi masyarakat antara lain yaitu suatu informasi yang dibutuhkan dapat diperoleh dengan mudah dan cepat menggunakan internet. Masyarakat dapat memenuhi kebutuhan sehari-hari dengan menggunakan internet seperti membeli peralatan rumah tangga, makanan, pakaian hingga obat-obatan secara online. Sarana yang digunakan untuk hal-hal tersebut biasanya berupa aplikasi marketplace. Usaha jual beli atau perdagangan yang dilakukan secara online dapat disebut dengan E-commerce.

Menurut Laudon & Laudon (1998) E-commerce adalah suatu proses untuk menjual dan membeli produk-produk secara elektronik oleh konsumen dan dari perusahaan ke perusahaan dengan perantara komputer yaitu memanfaatkan jaringan komputer. Salah satu e-commerce di Indonesia yang populer adalah marketplace seperti Lazada, Toko Pedia, Shoppe dan lain sebagainya. Dengan memanfaatkan fasilitas-fasilitas dan fitur-fitur yang tersedia masyarakat dapat menggunakan e-commerce atau marketplace untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari karena dinilai praktis dan efisien.

Salah satu contoh usaha jasa dan perdagangan yang perlu menggunakan sistem e-commerce adalah usaha sol sepatu perseorangan yang berlokasi di Dusun Klilin, Desa Sindupaten, Kertek, Wonosobo. Masyarakat dusun Klilin mencari penghasilan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari yaitu dengan bekerja sebagai pedagang, petani, karyawan, tukang sol sepatu dan lain sebagainya. Meskipun pada saat ini warga yang bekerja sebagai tukang sol sepatu hanya beberapa saja, akan tetapi dusun Klilin masih dikenal sebagai wilayah pengrajin sol sepatu oleh masyarakat luar.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti sol sepatu adalah tapak sepatu. Usaha sol sepatu yaitu usaha yang melayani jasa servis sepatu seperti alas sepatu yang rusak atau lepas berbahan karet, kulit, kain dan sebagainya. Selain melayani servis sepatu dan sandal,

biasanya tukang sol sepatu juga memproduksi atau membuat sepatu untuk dijual.

Meskipun sudah banyak aktifitas jual beli atau pelayanan secara online dengan memanfaatkan berbagai platform marketplace akan tetapi, sistem informasi jasa servis sol sepatu online masih jarang sekali ditemukan atau bahkan belum ada. Hal tersebut menyebabkan kurangnya pengetahuan informasi toko maupun lokasi servis untuk pelanggan yang ingin memperbaiki sepatu/sandal karena sulit mendapat informasi yang lengkap dan benar.

Oleh karena itu untuk mempermudah penjual dan pelanggan dalam informasi jasa sol maupun aktifitas jual beli sepatu/sandal, penulis membuat “SISTEM INFORMASI JASA SOL DAN PENJUALAN SEPATU SECARA ONLINE”.

2. METODE

Metode pengumpulan data yang digunakan penulis untuk memperoleh data yang dibutuhkan yaitu sebagai berikut : Observasi, Pengumpulan data yang dilakukan peneliti dengan metode observasi yaitu menggunakan cara pengamatan secara langsung terhadap sistem jasa sol dan penjualan sepatu yang sedang berjalan untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Wawancara, Metode wawancara merupakan metode atau teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung antara peneliti dengan yang bersangkutan yaitu pelaku usaha sol dan penjual sepatu. Data yang diperoleh dari metode ini yaitu data primer. Dokumentasi, Pada metode ini pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan cara melihat dan menggunakan laporan-laporan dan catatan yang ada seperti laporan penjualan sepatu untuk melengkapki data dari hasil wawancara dan hasil pengamatan (observasi).

Metode pengembangan sistem : Untuk mengembangkan sistem, penulis menggunakan metode Air Terjun (*Waterfall*) untuk menyusun sistem tersebut karena model dari metode ini sangat sederhana, pada proses pengembangan model dengan fase *one by one* sehingga dapat meminimalis kesalahan. Adapun tahapan-tahapan model *Waterfall* adalah sebagai berikut :

1. Analisis kebutuhan (*Analyzing*)

Pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan perangkat lunak yang dibutuhkan oleh user menggunakan metode wawancara, observasi dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan pelaku usaha sol sepatu dan penjual sepatu.

2. Desain (*Design*)

Setelah melakukan analisis kebutuhan proses selanjutnya yaitu pembuatan desain. Desain yang dibuat oleh peneliti antara lain adalah perancangan sistem menggunakan *use case*, *sequence diagram* dan *activity diagram*, *database*, serta desain tampilan aplikasinya.

3. Pembuatan kode program (*coding*)

Pada tahap ini peneliti membuat kode program dengan bahasa pemrograman PHP & MySQL.

4. Pengujian (*Testing*)

Pada tahap pengujian ini terfokus pada perangkat lunak dari segi logik dan fungsional serta memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal tersebut dilakukan untuk meminimalisir *error* dan memastikan output yang dihasilkan sesuai dengan apa yang diinginkan. Adapun pengujian dilakukan menggunakan metode *black box testing*.

5. Implementasi (*Implementation*)

Setelah tahap pengujian dikatakan lolos uji, maka tahap selanjutnya yaitu implementasi atau penerapan. Pada tahap ini sistem yang sudah *final* atau jadi akan digunakan oleh *user* yaitu Admin, Penjual (pelaku usaha jasa sol dan penjual sepatu) dan *customer*.

6. Pendukung (*support*) atau Pemeliharaan (*Maintenance*)

Kemungkinan perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user seperti adanya kesalahan yang muncul yang tidak terdeteksi saat pengujian aplikasi. Pada tahap ini proses pengembangan diulang mulai dari analisis untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada untuk dikembangkan bukan untuk membuat perangkat lunak yang baru.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan menjelaskan tentang apa saja yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem. Kebutuhan-kebutuhan sistem yang

diusulkan dalam perancangan sistem adalah sebagai berikut.

1) Admin

- a. Login
- b. Admin mengedit profil
- c. Admin menambah/mengedit akun user
- d. Admin menghapus akun user
- e. Admin menambah/mengedit produk
- f. Admin menghapus produk
- g. Admin menambah/mengedit informasi sol
- h. Admin menghapus informasi sol
- i. Admin mengkonfirmasi pesanan
- j. Admin memvalidasi pembayaran
- k. Admin mengubah status pesanan
- l. Logout

2) Penjual

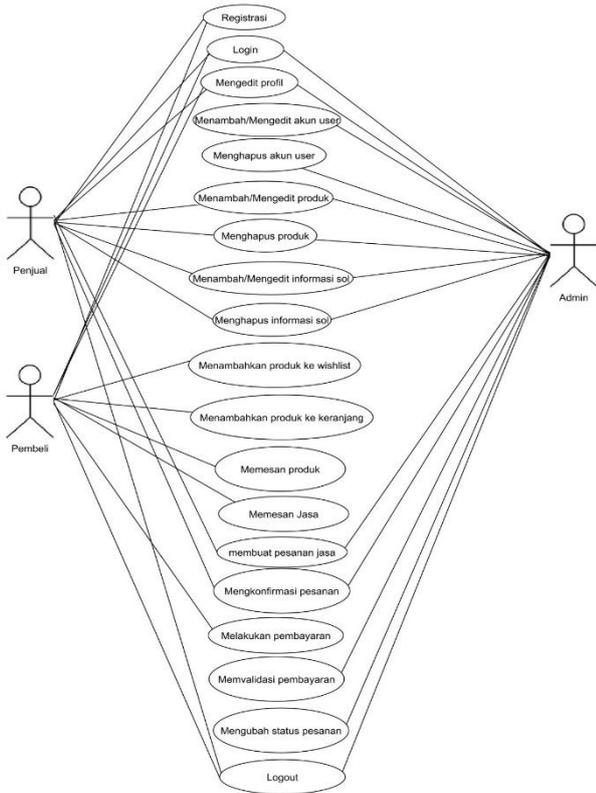
- a. Penjual melakukan registrasi
- b. Login
- c. Penjual mengedit profil
- d. Penjual menambah/mengedit produk
- e. Penjual menghapus produk
- f. Penjual menambah/mengedit informasi sol
- g. Penjual menghapus informasi sol
- h. Penjual mengkonfirmasi pesanan
- i. Logout

3) Pelanggan

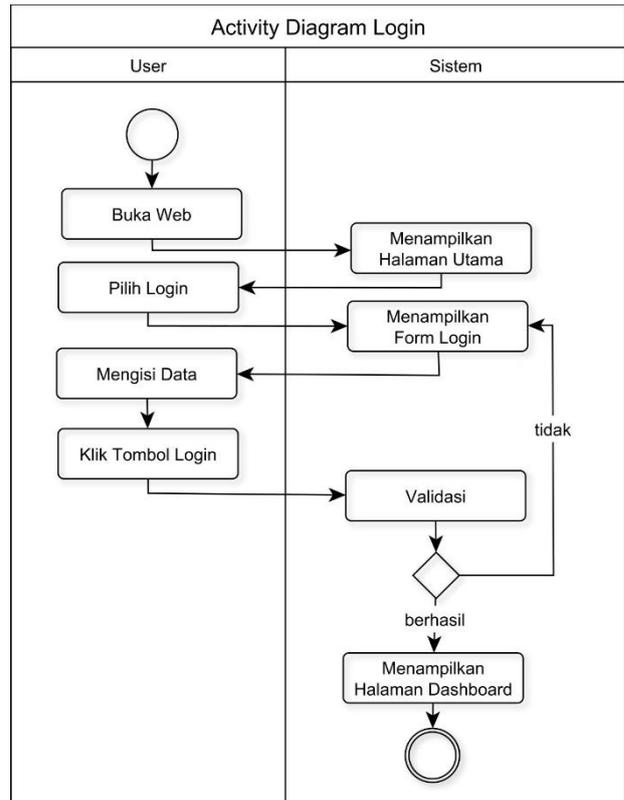
- a. Pelanggan melakukan registrasi
- b. Login
- c. Pelanggan mengedit profil
- d. Pelanggan menambahkan produk ke wishlist
- e. Pelanggan menambahkan produk ke keranjang
- f. Pelanggan memesan produk
- g. Pelanggan melakukan pembayaran
- h. Logout

3.2. UML

3.2.1 Use Case Diagram

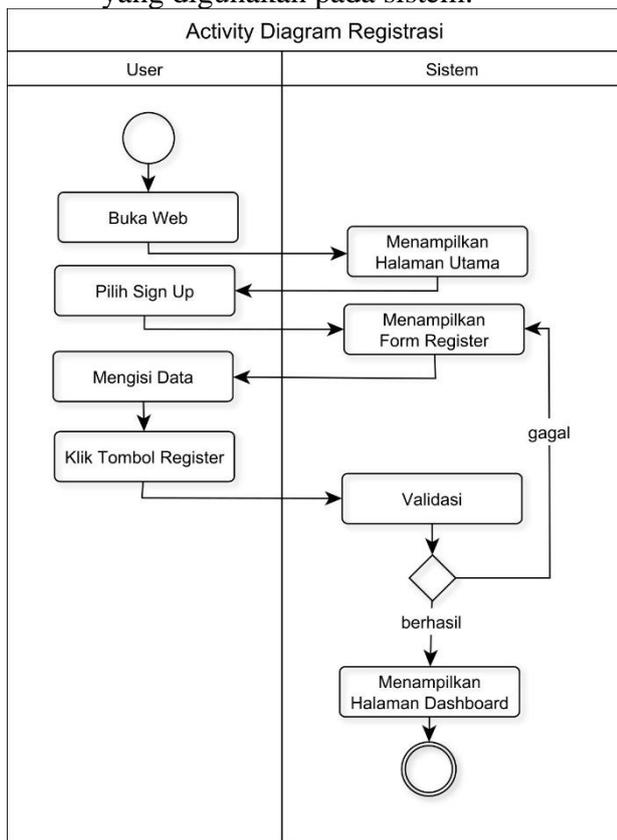


Gambar 1. Use Case Diagram

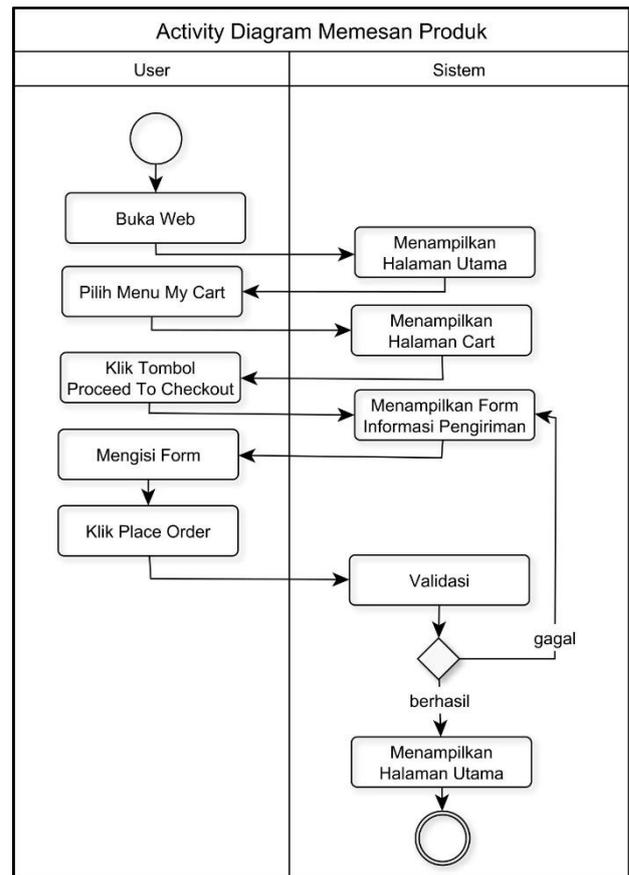


Gambar 3. Activity Diagram Login

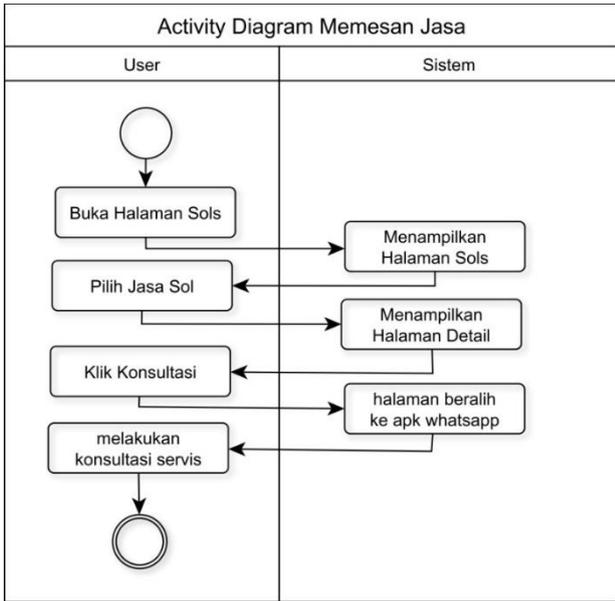
3.2.2 Activity Diagram
 Berikut adalah beberapa activity diagram yang digunakan pada sistem.



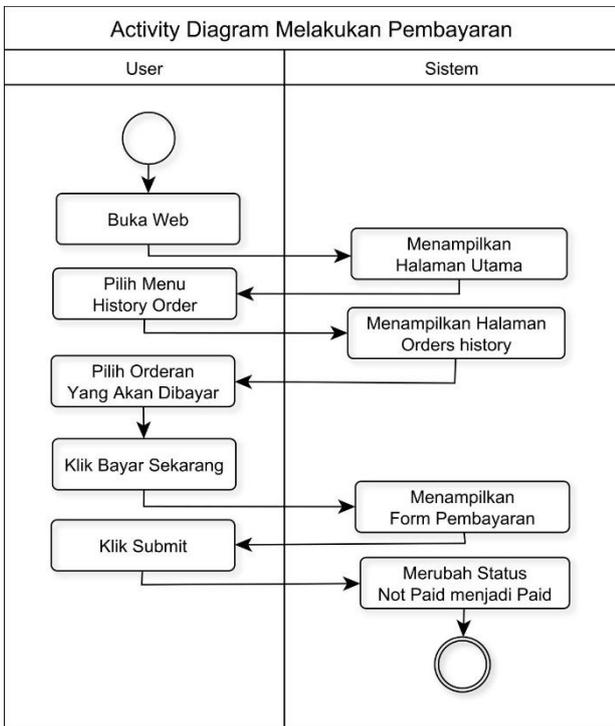
Gambar 2. Activity Diagram Registrasi



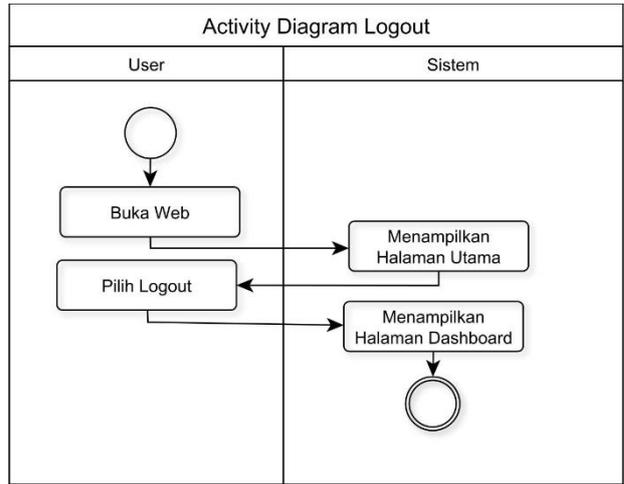
Gambar 4. Activity Diagram Memesan Produk



Gambar 5. Activity Diagram Memesan Jasa

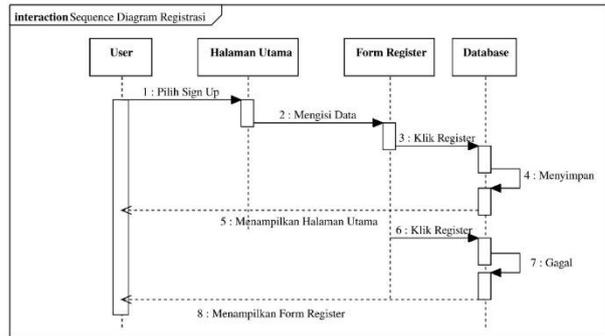


Gambar 6. Activity Diagram Melakukan Pembayaran

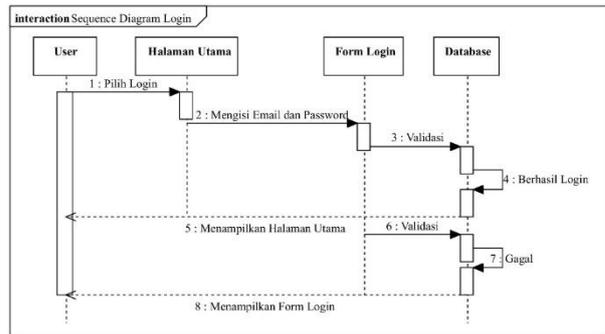


Gambar 7. Activity Diagram Logout

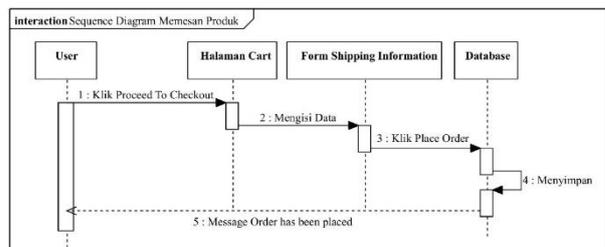
3.2.3 Sequence Diagram



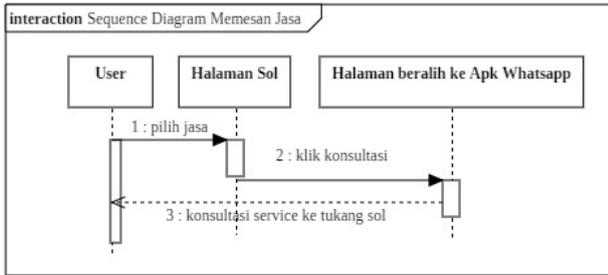
Gambar 8. Sequence Diagram Registrasi



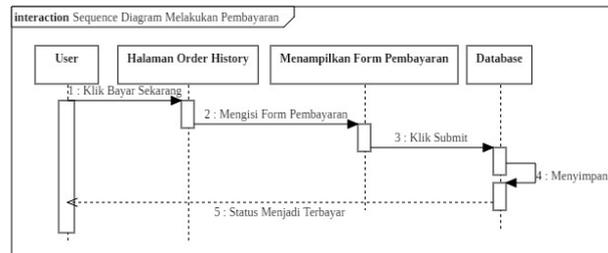
Gambar 9. Sequence Diagram Login



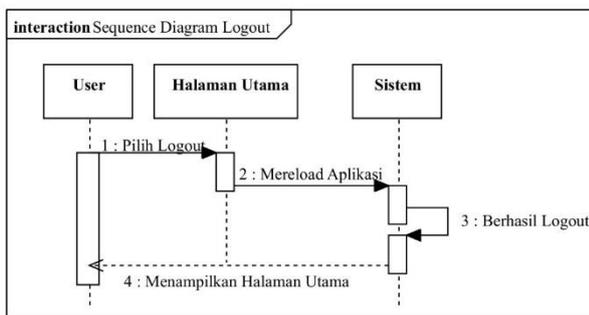
Gambar 10. Sequence Diagram Memesan Produk



Gambar 11. Sequence Diagram Memesan Jasa

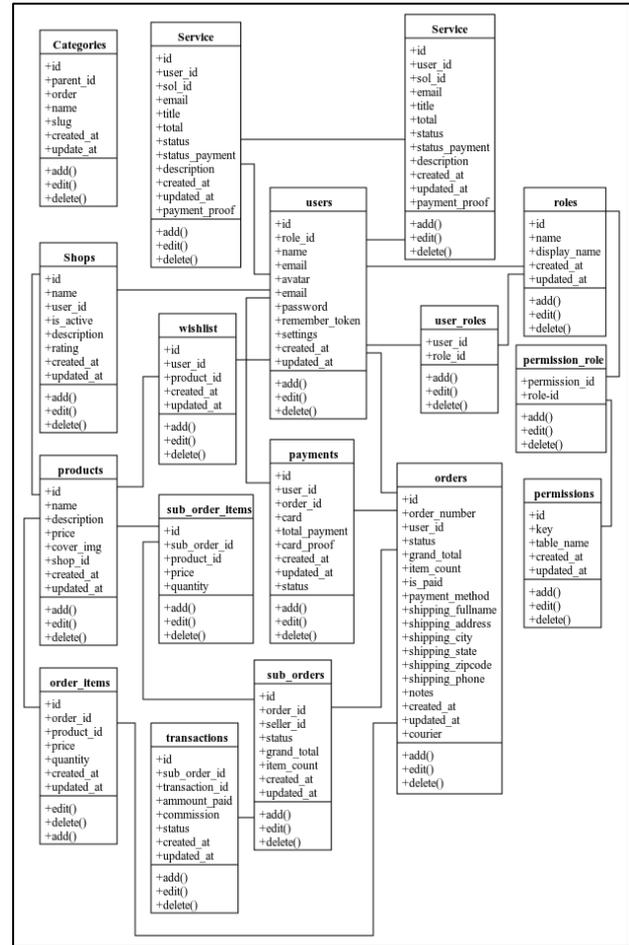


Gambar 12. Sequence Diagram Melakukan Pembayaran



Gambar 13. Sequence Diagram Logout

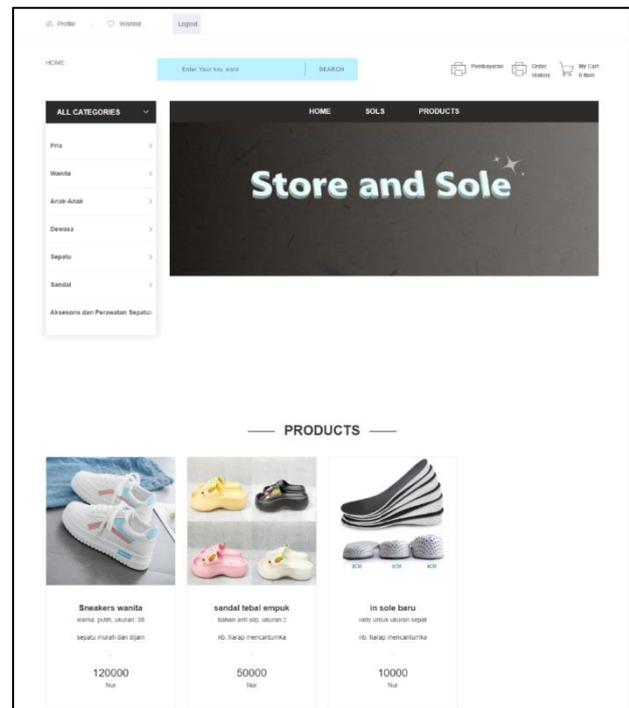
3.2.4 Class Diagram



Gambar 14. Class Diagram

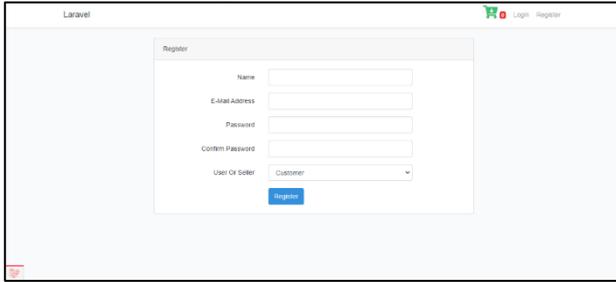
3.3. Implementasi Sistem

1. Halaman Utama



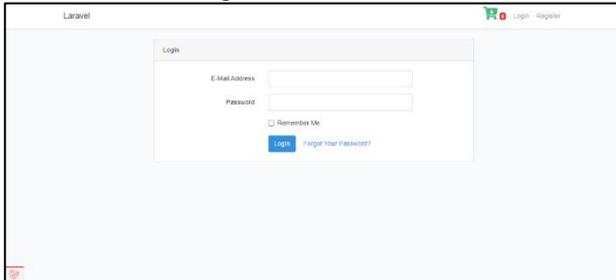
Gambar 15. Tampilan Halaman Utama

2. Halaman Registrasi



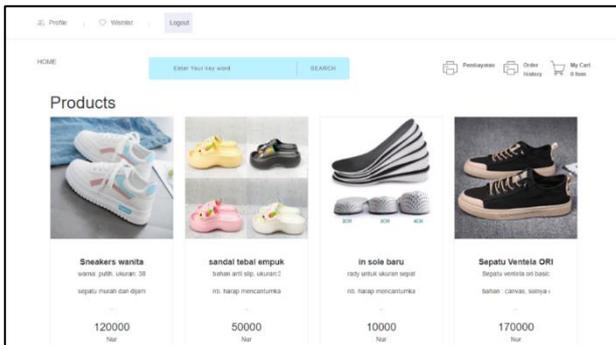
Gambar 16. Tampilan Halaman Registrasi

3. Halaman Login



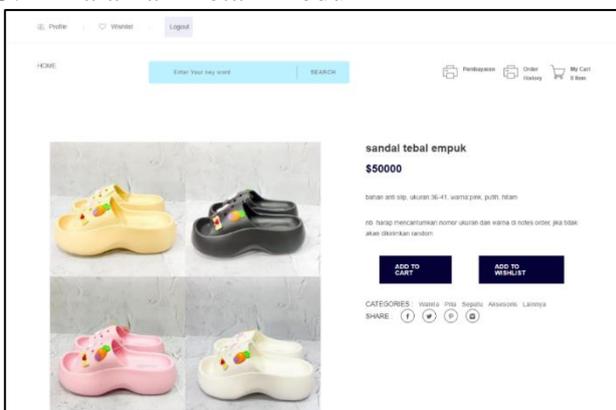
Gambar 17. Tampilan Halaman Login

4. Halaman Produk



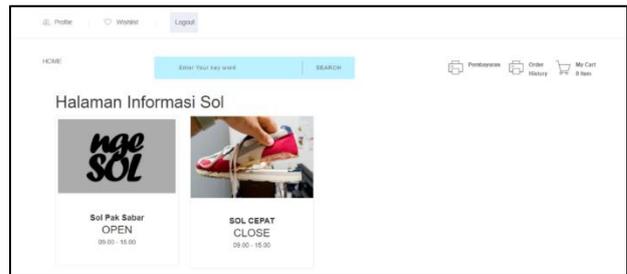
Gambar 18. Tampilan Halaman Produk

5. Halaman Detail Produk



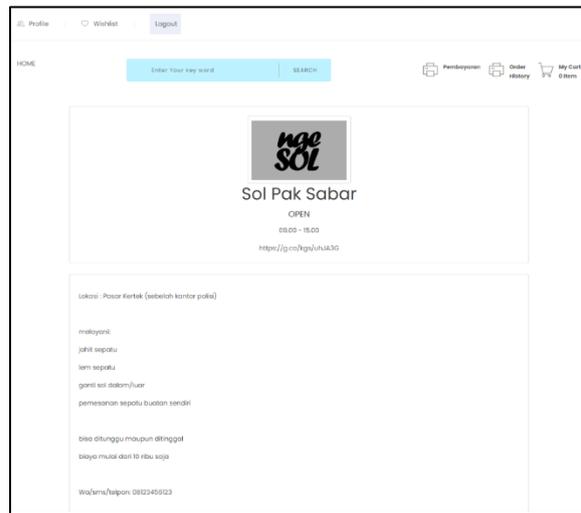
Gambar 19. Tampilan Halaman Detail Produk

6. Halaman Informasi Sol



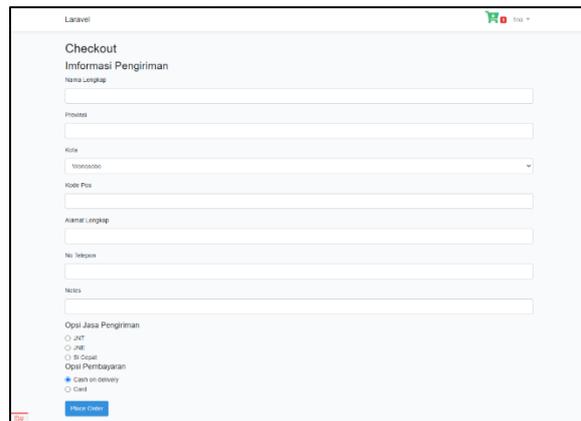
Gambar 20. Tampilan Halaman Informasi Sol

7. Halaman Detail Informasi Sol



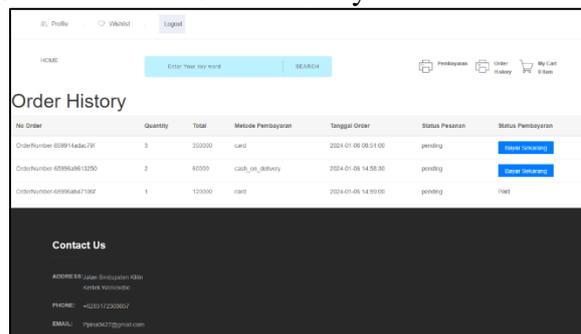
Gambar 21. Tampilan Halaman Detail Informasi Sol

8. Halaman Form Order Produk



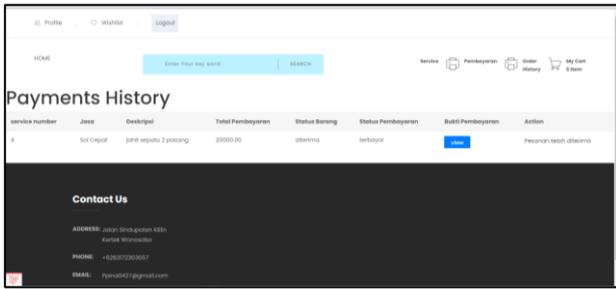
Gambar 22. Tampilan Form Order

9. Halaman Order History



Gambar 23. Tampilan Halaman Riwayat Pesanan

10. Halaman Servis



Gambar 24. Tampilan Halaman Riwayat Payment Servis

3.4. Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan untuk mengetahui bahwa sistem yang dibuat itu sudah sesuai dengan yang diharapkan sehingga sistem dapat mengeluarkan hasil akhir yang sesuai dengan perencanaan

Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode *Black-box Testing*. Hasil dari pengujian menunjukkan bahwa sistem telah berfungsi dengan benar dan siap digunakan.

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan uraian analisis, pembahasan, serta implementasi dan pengujian sistem yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan terhadap program Sistem Informasi Jasa Sol dan Penjualan Sepatu Secara Online Berbasis Website adalah Peneliti berhasil membangun Sistem Informasi Jasa Sol dan Penjualan Sepatu Secara Online untuk mempermudah pelanggan menemukan informasi lokasi jasa servis sol sepatu dan melakukan pembelian sepatu secara online. Mempermudah penjual untuk memberi informasi lokasi jasa servis sol sepatu dan melakukan penjualan secara online.

4.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk perbaikan dan pengembangan sistem. Pertama, disarankan agar dilakukan perawatan rutin terhadap sistem guna memastikan kinerjanya tetap optimal di masa mendatang. Kedua, sebaiknya dilakukan pengembangan pada aplikasi, khususnya pada metode pembayaran dan input total ongkos kirim secara otomatis, agar proses pembayaran

menjadi lebih praktis dan efisien. Terakhir, pengguna sistem disarankan untuk mematuhi segala prosedur yang telah ditetapkan oleh sistem informasi dan platform jual beli ini, sehingga dapat memastikan penggunaan sistem berlangsung sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. A., & Alam, S. N. (2020). E-COMMERCE: Dasar Teori Dalam Bisnis Digital. Yayasan Kita Menulis.
- Anggraeni, E. Y. (2017). Pengantar sistem informasi. Penerbit Andi.
- Fauzi, R. H. (2012). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Taman Pendidikan Al Quran Kecamatan Bantul Menggunakan Gambas. Yogyakarta.
- Haryanti, T. (2022). Pengantar Basis data. Syiah Kuala University Press.
- Hutahaean, J. (2015). Konsep sistem informasi. Deepublish.
- Irmansyah, F. (2003). Pengantar Database. Jakarta: Ilmu Komputer.
- Irmawati, D. (2011). Pemanfaatan *e-commerce* dalam dunia bisnis. Jurnal Ilmiah Orasi Bisnis-ISSN, 2085(1375), 161-171.
- Kadir, Abdul. 2001. Dasar Pemrograman WEB Dinamis Menggunakan PHP. Yogyakarta : Andi.
- Kurniawan, B., & Romzi, M. (2022). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MANAJEMEN PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA. JSIM: Jurnal Sistem Informasi Mahakarya, 5(1), 1-7.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. Jurnal Digit, 10(2), 208-219.
- Muslihudin, Muhammad dan Oktofianto. 2016. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML. Yogyakarta : Andi.

- Pradana, M. (2015). Klasifikasi bisnis *e-commerce* di Indonesia. *Modus*, 27(2), 163-174.
- Rianof, E. M., Adhi, B. P., & Putra, Z. F. F. (2020). Pengembangan Aplikasi *E-Commerce* Pada Toko Optik Menggunakan Android Studio. *Pinter: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 4(2), 15-18.
- Shirvanadi, E., & Idris, M. (2021). Perancangan ulang UI/UX website E-learning menggunakan metode design thinking. *AUTOMATA*, 2 (2)
- Sutabri, T. (2012). Analisis sistem informasi. Penerbit Andi.
- SETIYAD, A., & Harihayati, T. (2015). Penerapan SQLite Pada Aplikasi Pengaturan Waktu Ujian dan Presentasi. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 13(2).
- Tabrani, M. and Aghniya, I.R. (2019) 'Implementasi Metode Waterfall Pada Program Simpan Pinjam Koperasi Subur Jaya Mandiri Subang', *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 14(1), pp. 41–50.
- Widodo, P.P. and Prabowo, H. (2011) 'Menggunakan Uml', *Bandung: Informatika*, 19, pp. 393–403.