

DESAIN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PRODUK MEBEL BERBASIS WEBSITE DI PERUSAHAAN JEPARADEAS

Dian Hardi Putra¹, Aris Tri Jaka H.²

^{1,2} Program Studi Informatika, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas PGRI
Semarang

Gedung B Lantai 3, Kampus 1 Jl. Sidodadi Timur 24, Semarang

E-mail : dianhputra40@gmail.com¹

Abstrak

Jeparadeas merupakan perusahaan yang bergerak Dalam keahlian tertentu dalam membuat produk, sehingga mereka ahli dalam bidangnya masing-masing. Ada yang khusus membuat pigura, gebyok, meja, kursi dan lainnya. Pengalaman tersebut menghasilkan produsen pengolah kayu yang awet dan dikerjakan dengan baik. Para pengrajin terampil yang telah tergabung dalam Jeparadeas mampu menciptakan produk yang beragam yang berpusat pada kayu. Lokasi Jeparadeas berada di Jeparadeas Berlokasi di Jl. Sidodadi Desa Tahunan Rt 1 Rw 6, Kec. Tahunan Kab. Jepara. Sistem dalam penjualan produk mebel pada perusahaan Jeparadaes menggunakan Teknologi internet mempunyai efek yang sangat besar pada perdagangan atau bisnis. Hanya dari rumah atau ruang kantor, calon pembeli dapat melihat produk-produk pada layar komputer, mengakses informasinya, memesan dan membayar dengan pilihan yang tersedia. 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. Transaksi secara online dapat menghubungkan antara penjual dan calon pembeli secara langsung tanpa dibatasi oleh suatu ruang dan waktu. Itu berarti transaksi penjualan secara online mempunyai calon pembeli yang potensial dari seluruh dunia. Selain itu perkembangan perusahaan terasa dinilai agak lambat. Oleh karena itu dirancang suatu sistem penjualan secara online. Dalam proses desain Sistem yang dibuat ini menggunakan UML (Unified Modeling Language) seperti use case diagram, activity diagram dan sequence diagram.

Kata kunci : Desain, Sistem , Jeparadeas, Website, Meubel

I. PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 merupakan wabah penyakit yang disebabkan oleh *Coronavirus* yang menginfeksi saluran pernafasan. Wabah ini telah menjangkit hampir di seluruh belahan dunia. Dalam waktu setengah tahun wabah ini menyebabkan 1 juta lebih orang meninggal dunia dan perekonomian dunia merosot. Wabah ini juga mengharuskan kita untuk menjaga jarak, menjauhi kerumunan dan selalu menjaga kebersihan [1]. Dalam dunia suatu usaha mebel, Dengan menggunakan sebuah website penjualan, produk yang di jual dapat di lihat dengan mudah, dimana pun, dan kapan pun dengan bantuan computer dan jaringan internet sering digunakan oleh banyak orang sehingga bisa menjadi salah satu penyebab penularan virus. Maka dari itu dibutuhkan suatu terobosan agar calon *customer* tetap bisa membeli mebel meskipun dari jauh [2]. Aplikasi Jeparadeas merupakan salah satu *website* yang berupa sistem pemesanan untuk konsumen yang membeli mebel. Fitur yang terdapat pada sistem tersebut adalah *payment*, produk yang disukai dapat disimpan dan keranjang produk. Target pengguna dari sistem ini merupakan sistem operasi untuk memper mudah masyarakat untuk memesan barang hanya melakukan pemesanan melalui media web di rumah. Sistem ini menggunakan teknologi Rest

API yang nantinya dapat digunakan untuk pengembangan dalam berbagai *platform* seperti android atau IOS. Dengan menggunakan Rest API data dapat dibuat melalui satu *server* saja tanpa perlu membuat *server* lagi sehingga terjadinya redudansi data dapat dicegah. Sehingga menggunakan satu data *rest API* maka data dapat terintegrasi ke seluruh *platform* sehingga masyarakat dapat mengakses diberbagai *platform* tapi dengan data yang sama.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Tools yang digunakan untuk perancangan sistem adalah menggunakan UML (*Unfied Modeling Language*). UML merupakan salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefisikan *requirement*, membuat analisis dan desain serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. UML memiliki tiga tahapan yang digunakan untuk merancang sebuah sistem yaitu *use case diagram*, *activity diagram* dan *sequence diagram*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisa Kebutuhan Sistem

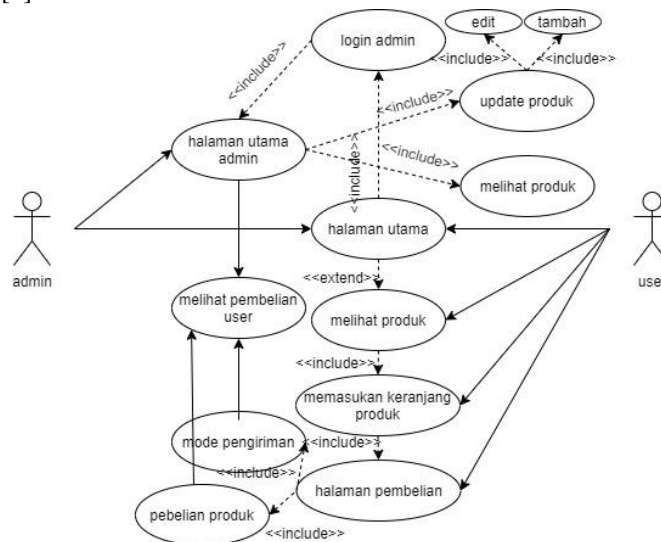
Tahapan awal sebelum membuat sistem infomasi adalah menganalisis dan mendefinisikan kebutuhan. Berikut kebutuhan fungsional suatu Sistem penjualan mebel melalui website di perusahaan Jeparadeas yaitu:

1. Admin dapat mengelola dashboard.
2. Admin dapat menambah, mengedit serta menghapus data produk.
3. Admin dapat melihat user yang sudah menjadi member.
4. Admin dapat menambah serta menghapus menu kategori.
5. Admin dapat melihat pesanan dari customer.
6. Konsumen dapat melihat produk yang ditampilkan atau ditawarkan di website.

B. Desain Sistem

a. Use Case Diagram

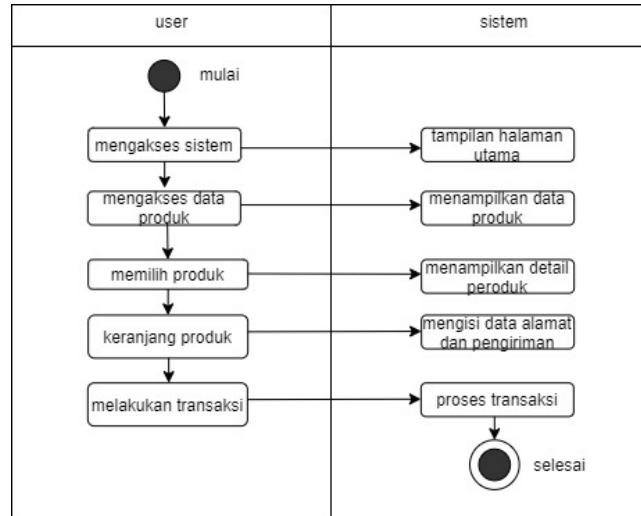
Use case adalah rangkaian atau uraian sekelompok yang saling terkait dan membentuk sistem secara teratur yang dilakukan atau diawasi oleh sebuah aktor. Use case digunakan untuk membentuk tingkah laku benda dalam sebuah model serta direalisasikan oleh sebuah *collaboration* [6].



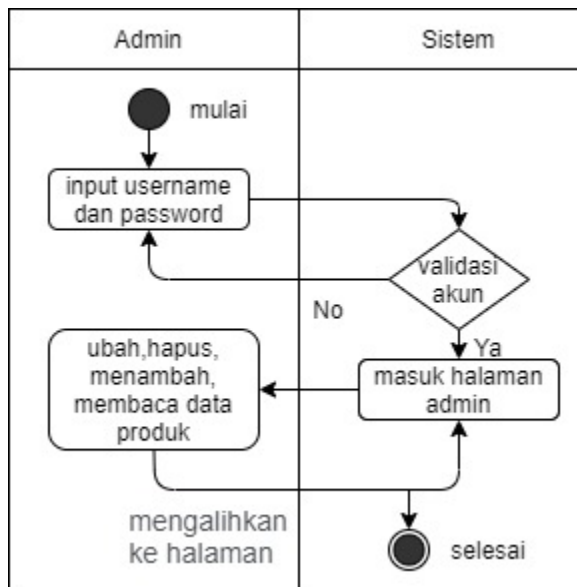
Gambar 1 Use Case Diagram

b. Activity Diagram

Activity diagram merupakan sebuah diagram aliran kendali antara satu aktifitas ke aktifitas lain, alur dari suatu rangkaian kerja suatu sistem yang menampilkan aktivitas atau proses tindakan antara user dengan sistem [6].



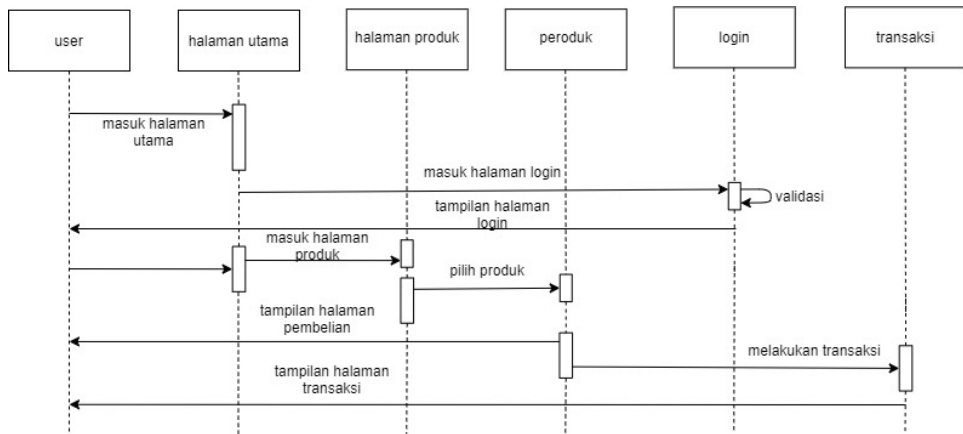
Gambar 2 Activity Diagram User



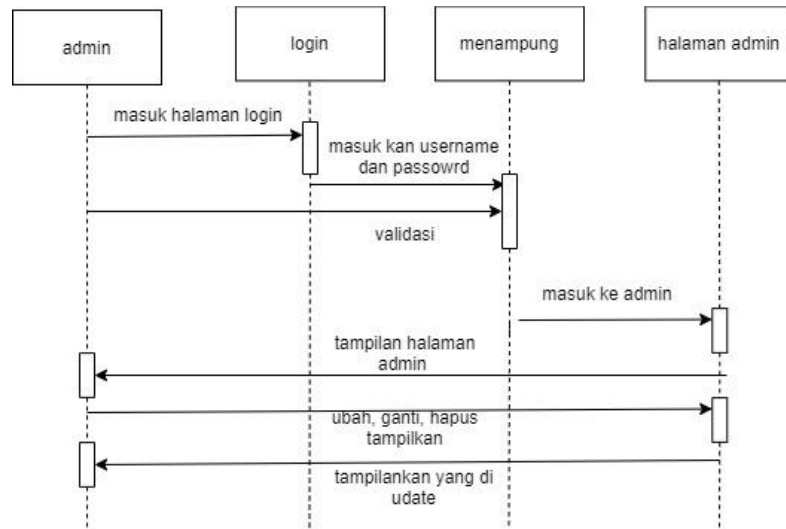
Gambar 3 Activity Diagram Admin

c. Sequence Diagram

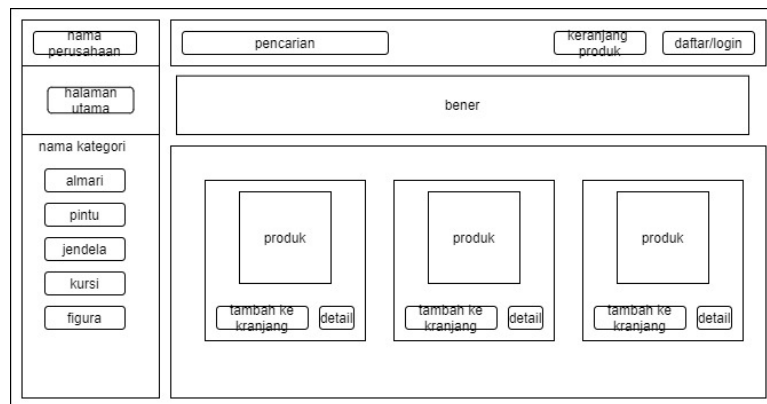
Sequence Diagram menggambarkan pandangan dari objek sendiri pada use case. Gambaran sequence dicocokkan dengan jumlah pendefinisian pada use case [6].



Gambar 4 Sequence Diagram User



Gambar 5 Sequence Diagram Admin

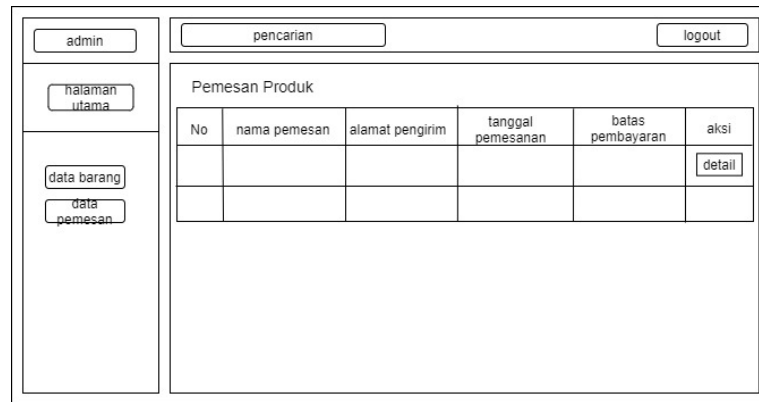


Gambar 6 Desain Halaman Utama

Gambar 7 Desain Halaman Keranjang

Gambar 8 Desain Halaman *Input Data User*

Gambar 9 Desain Halaman Edit Produk Admin



Gambar 10 Desain Halaman Pemesanan *User*

IV. KESIMPULAN

Setelah melalui beberapa tahapan yang sudah dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Desain Sistem pemesanan produk berbasis web ini akan memudahkan *user* untuk mendapatkan informasi secara lengkap dan cepat, mulai dari informasi tentang nama dan gambar produk yang tersedia hingga transaksi metode pengiriman dan pembayaran.
2. Desain ini dirancang untuk meminimalisir kesalahan data dan kesalahan penghitungan keuangan hasil transaksi terhadap konsumen dapat diminimalisir.
3. Desain ini dibuat dengan Sistem *Multi User* yang digunakan dimana lebih dari satu *user* menggunakan secara bersama satu atau lebih perangkat keras, piranti lunak dan data atau informasi dari admin dan prosedur melalui masing - masing komputer atau *workstation*.
- 4.

V. REFRENSI

- [1] R. H. Syah, "Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran," *SALAM J. Sos. dan Budaya Syar-i*, vol. 7, no. 5, 2020, doi: 10.15408/sjsbs.v7i5.15314.
- [2] Siti Nur Azizah dan Muhfiatun. *Pengembangan Ekonomi Kreatif Berbasis Kearifan Lokal Pandanus Handicraft dalam Menghadapi Pasar Modern Perspektif Ekonomi Syariah (Study Case di Pandanus Nusa Sambisari Yogyakarta)*. Aplikasia : Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama Volume 17, Nomor 2, 2017.
- [3] G. W. Sasmito, "Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal," *J. Inform. Pengemb. IT*, vol. 2, no. 1, pp. 6–12, 2017.
- [4] H. Antonio and N. Safriadi, "Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Informatika (SI-ADIF)," vol. 4, no. 2, pp. 12–15, 2012.
- [5] M. Mansur, R. Yani, and K. Kasmawi, "Desain Sistem Aplikasi Les Privat Menggunakan Pendekatan Extreme Programming," *Digit. Zo. J. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 11, no. 1, pp.

- 30–42, 2020, doi: 10.31849/digitalzone.v11i1.3862.
- [6] P. Sulistyorini, "Pemodelan Visual dengan MenggunakanUMLdan Rational Rose," *Teknologi Informasi DINAMIK*, vol. 14, pp. 23-29, 2009.
- [7] ATJ Harjanta, BA Herlambang, "Rancang Bangun Game Edukasi Pemilihan Gubernur Jateng Berbasis Android Dengan Model ADDIE", *Jurnal Transformatika* 16 (1), 91-97.