

# **RANCANG BANGUN WEBSITE PENJUALAN ONLINE PADA TOKO FANDHA FASHION DENGAN MENGGUNAKAN ANALISIS SWOT**

**Fasda Faradila**

Program Studi Informatika, Universitas Sahid Surakarta

Jl. Adi Sucipto 154, Jajar, Surakarta, 57144, Telp. (0271) 743493, 743494

Email : [Fasdafara53@gmail.com](mailto:Fasdafara53@gmail.com)

## ***Abstrak***

*The Fandha Fashion store still carries out a manual sales process such as checking the availability of goods or asking workers for availability of goods, recording every sales transaction on the book and the customers must direct come to the store in buying clothes before the sales website is used. The sales website at the Fandha Fashion store was built to facilitate buying and selling as well as marketing transactions with a good computerized system.*

*The aims of this research is to design a Fandha Fashion online shop website in order to buyers are easier to choose models, colors, and sizes more quickly and efficiently. Data collection methods used interviews, literature and observation. The system analysis methods used the SWOT analysis method. This method measured the ability of competitors. The testing method used the black box method.*

*The result of this study are a website with features for customers namely log in or register and shopping cart features. Admins access involves input data categories, stock, account and the owners can see or receive transaction data report recapitulated by the admin. Testing using the black box testing method involves questionnaire to 30 respondents of visitors and buyers. It shows that 15 respondents (50%) state agree, 8 respondents (30%) belongs to quite agree and 7 respondents (20%) consider normal. Thus, a sales website is easy to understand in term of appearance and user friendly.*

**Keywords :** *Fandha Fashion, Online Store, SWOT Analysis*

## **PENDAHULUAN**

### **Latar Belakang Masalah**

Sistem informasi merupakan salah satu hal yang terpenting dalam perusahaan. Dengan adanya sistem informasi, organisasi atau perusahaan dapat menjamin kualitas informasi yang disajikan dan dapat mengambil keputusan berdasarkan informasi tersebut. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, kebutuhan akan informasi yang cepat, tepat dan akurat sangat

diperlukan. Karena itu, keberadaan sistem yang terkomputerisasi yang handal sudah menjadi kebutuhan mutlak bagi perusahaan dalam proses bisnisnya. Selain itu juga, teknologi informasi memiliki keuntungan-keuntungan lain yang mampu meningkatkan efektifitas kerja bagi perusahaan yang terus mengembangkan kinerja dan layanannya.

Fandha fashion merupakan salah satu website yang menyediakan

barang-barang fashion segala umur dari mulai anak-anak sampai dewasa, laki-laki maupun perempuan. Sehingga setiap cakupan kerja yang akan dilakukan pasti akan membutuhkan sistem *stock* barang dalam mengatur sirkulasi barang. Adapun kondisi barang-barang yang saat ini ada di Fandha fashion masih banyak terjadi kesimpangsiuran informasi pada setiap *stock* barang yang mana hampir setiap barang tidak jelasan jumlah stoknya, ini terjadi dikarenakan masih memakai sistem manual, yang membutuhkan pengecekan *stock* barang secara berkala dan terus menerus dan dapat dipastikan itu tidak efisien.

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu sistem informasi *stock* barang yang mampu mengelola dan mengatur barang-barang yang terdapat di Fandha fashion sehingga dapat terkoordinasi dengan baik. Sistem yang diusulkan diharapkan mampu untuk menghitung jumlah setiap barang yang masuk dan keluar secara detail. Untuk itu penulis membuat judul rancang bangun *website olshop* Fandha fashion dengan menggunakan PHP dan MySQL.

### Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : “Bagaimana merancang dan membangun sebuah *website online shop* pada toko Fandha fashion untuk memudahkan pemilik dan konsumen dalam pembelian”

### Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun

*website online shop* Fandha fashion agar memudahkan para pembeli untuk memilih model, warna, dan ukuran dengan sebagainya dengan lebih cepat dan efisien melalui situs internet tanpa dibatasi oleh waktu maupun tempat.

### Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

#### a. Interview (wawancara)

*Interview* (wawancara) merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan wawancara langsung kepada semua pihak yang terkait dengan sistem pendataan barang.

#### b. Metode Literatur

Metode literatur yaitu metode yang digunakan untuk mencari referensi-referensi yang menunjang dalam penyusunan dan pembuatan laporan penelitian baik dari media cetak maupun elektronik.

#### c. Metode Observasi

Metode observasi dilakukan dengan cara mendatangi langsung pihak yang bertanggung jawab atas penjualan untuk mempelajari sistem yang untuk mendapatkan data yang akan digunakan untuk pengembangan Sistem tersebut.

### Metode Analisis Sistem

Metode analisis yang digunakan pada rancang bangun *website penjualan online* adalah metode analisis SWOT. Metode ini menggunakan empat variabel yaitu : *Strength*, *Weaknesses*, *Opportunities*, dan *Threats*. Berikut ini penjelasan singkat dari masing-masing variabel.

#### 1. *Strength* (Kekuatan)

Metode ini menganalisis tentang kekuatan yang ada pada *website* penjualan

#### 2. *Weaknesses* (Kelemahan)

Metode ini menganalisis kelamahan yang biasanya berbentuk masalah-masalah yang dihadapi dibandingkan dengan para pesaing

#### 3. *Opportunities* (Peluang)

Metode ini menganalisis suatu bidang kebutuhan pembeli dimana sebagai penjual dapat memenuhi dan mendapatkan untung

#### 4. *Threats* (Ancaman)

Metode ini menganalisis tantangan akibat kecenderungan atau perkembangan yang kurang menguntungkan yang akan mengurangi jumlah penjualan

### **Landasan Teori**

#### 1. Pengertian Rancang Bangun

Rancang adalah merupakan serangkaian prosedur untuk mendefinisikan hasil analisa dari sebuah sistem ke dalam bahasa pemrograman untuk mendeskripsikan dengan detail bagaimana komponen-komponen sistem diimplementasikan (Pressman, 2010).

Sedangkan pengertian bangun atau pembangunan sistem adalah kegiatan menciptakan sistem baru maupun mengganti atau memperbaiki sistem yang telah ada

baik secara keseluruhan maupun sebagian (Pressman, 2010).

Jadi dapat disimpulkan bahwa rancang bangun adalah merupakan penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen terpisah kedalam suatu satu kesatuan utuh dan berfungsi. Dengan demikian pengertian rancang bangun merupakan kegiatan menerjemahkan hasil analisa ke dalam bentuk paket perangkat lunak kemudian menciptakan sistem tersebut ataupun memperbaiki sistem yang sudah ada.

#### 2. Pengertian *Website*

*Website* menurut Gregorius, (2015:30) atau situs juga dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*). Bersifat statis apabila isi informasi website tetap, jarang berubah, dan isi informasinya searah

hanya dari pemilik website. Bersifat dinamis apabila isi informasi website selalu berubah-ubah, dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna website. Contoh website statis adalah berisi profil perusahaan, sedangkan website dinamis adalah seperti Friendster, Multiply, dll. Dalam sisi pengembangannya, website statis hanya bisa *di-update* oleh pemiliknya saja, sedangkan website dinamis bisa *di-update* oleh pengguna maupun pemilik.

### 3. Pengertian Penjualan

Keberhasilan suatu perusahaan pada umumnya dinilai berhasil dilihat dari kemampuannya dalam memperoleh laba. Dengan laba yang diperoleh, perusahaan akan dapat mengembangkan berbagai kegiatan, meningkatkan jumlah aktiva dan modal serta dapat mengembangkan dan memperluas bidang usahanya.

Untuk mencapai tujuan tersebut, perusahaan mengandalkan kegiatannya dalam bentuk penjualan, semakin besar volume penjualan semakin besar pula laba yang akan diperoleh perusahaan. Perusahaan pada umumnya mempunyai tiga tujuan dalam penjualan yaitu mencapai volume penjualan,

mendapatkan laba tertentu, dan menunjukkan pertumbuhan perusahaan.

Menurut Joel G.Siegel dan Joe K. Shim (2011) yang diterjemahkan oleh Moh. Kurdi, “penjualan adalah penerimaan yang diperoleh dari pengiriman barang dagangan atau dari penyerahan pelayanan dalam bursa sebagai barang pertimbangan. Pertimbangan ini dapat dalam bentuk tunai peralatan kas atau harta lainnya. Pendapatan dapat diperoleh pada saat penjualan, karena terjadi pertukaran, harga jual dapat ditetapkan dan bebannya diketahui”.

Dalam kegiatan ini penjualan akan melibatkan debitur atau disebut juga pembeli serta barang-barang atau jasa yang diberikan dan dibayar oleh debitur tersebut dengan cara tunai ataupun kredit. Penjualan barang dagang oleh sebuah perusahaan dagang biasanya hanya disebut “penjualan” jumlah transaksi yang terjadi biasanya cukup besar dibandingkan jenis transaksi lainnya. Dalam menjual barang dagangannya perusahaan dapat menerapkan tiga metode penjualan yang sering dikenal yaitu penjualan tunai,

penjualan kredit, dan penjualan konsinyasi.

Ciri-ciri penjualan *Force three* :

- a. Push/mendorong/penyebaran.
- b. Ditargetkan kepada pedagang/salesman.
- c. Lebih mengandalkan harga dan distribusi.
- d. Berdampak jangka pendek dan menengah 1-6 bulan.
- e. Berkepentingan menambah jumlah pelanggan terdaftar.
- f. Rasio pelanggan aktif/inti bertambah.
- g. Frekwensi transaksi/repeat order meningkat

#### 4. *Hypertext Preprocessor (PHP)*

*Hypertext Preprocessor (PHP)* menurut Madcoms (2018:271) adalah *server-side web scripting* yaitu bahasa singkat (*script*) yang dikembangkan untuk aplikasi web yang dinamis. PHP memiliki sifat *server-side* yaitu pemrograman dijalankan pada sisi *server*.

Oleh karena itu, klien yang mengakses *web server* dengan menggunakan *web browser* hanya menerima output dari *server* berupa file HTML biasa. Dalam pemakaian, *script* PHP dalam file berekstensi

\*.php dapat disisipkan kedalam file HTML biasa. Dengan menggunakan PHP, dapat dilakukan berbagai manipulasi terhadap halaman web yang statis.

#### 5. MySQL

MySQL menurut Sulhan (2017:218) adalah database yang cepat dan tangguh, sangat cocok jika digabungkan dengan PHP, dengan database kita bisa menyimpan, mencari dan mengklasifikasikan data dengan lebih akurat dan professional.

MySQL menggunakan SQL language ( *Structur Query Language* ) artinya MySQL menggunakan query atau bahasa pemrograman yang sudah standar di dalam dunia database. Kelebihan MySQL diantaranya :

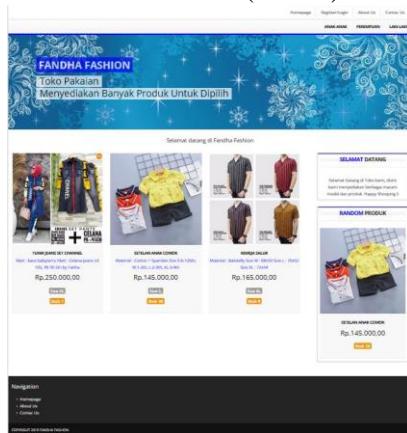
- a. Dari segi performa, MySQL tidak bisa diragukan, pemrosesan database sangat cepat
- b. Open source.
- c. Mudah untuk dipelajari.
- d. Kompabilitas dengan berbagai system operasi dan *web server* yang ada.

#### **Hasil dan Pembahasan**

Implementasi *Website Penjualan Online Fandha fashion* dilakukan

menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan basis data yang digunakan adalah *MySQL* versi 5.6. Implementasi sistem merupakan suatu lingkungan perangkat keras dan perangkat lunak dimana sistem dikembangkan dan akan di implementasikan. Implementasi program Website Penjualan *Online* sebagai berikut :

#### 1. Halaman Utama (*Home*)



Gambar 4.11. Halaman Utama (*Home*)

Tampilan depan website *Online shop* Fandha fashion memiliki tampilan yang sederhana, hal ini dipilih agar lebih cepat dalam *loading website*. Ketika pertama kali membuka website pelanggan langsung dapat melihat barang – barang terbaru yang telah ditambahkan oleh pengelola atau admin yang bersangkutan. setiap ada stok barang baru admin akan menambahkan berupa foto – foto dari barang – barang tersebut ke dalam *database* website dan secara otomatis akan langsung tampil pada halaman beranda website. Tujuannya agar pelanggan selalu mendapatkan *update* terbaru dari *fashion* yang ada. Di halaman beranda website juga menyediakan informasi yang berkaitan dengan barang – barang

yang dijual pada *Online shop* Fandha fashion.

#### 2. Halaman *Login*

Gambar 4.12. Tampilan *Login*

Halaman *login* ini berguna untuk membatasi akses kedalam sistem website *Online shop* Fandha fashion. Dengan kata lain, hanya *administrator* yang dapat mengakses halaman tersebut.

#### 3. Halaman Dashboard Admin



Gambar 4.13. Tampilan Halaman Dashboard Admin

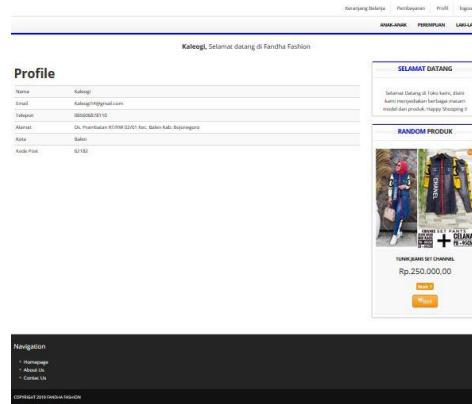
Halaman ini digunakan untuk mengakses seluruh menu perintah yang ada pada website *Online shop* Fandha fashion.

#### 4. Halaman Registrasi Customer

Gambar 4.14. Tampilan *Register Cutomer*

Halaman ini merupakan gambaran dari menu untuk *registrasi* pada website *Online shop* Fandha fashion.

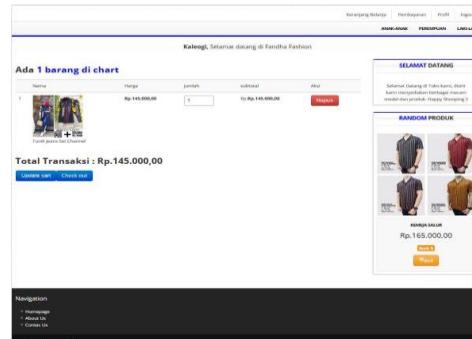
## 5. Halaman Profil Customer



Gambar 4.15. Halaman Profil Customer

Halaman ini menampilkan profil customer yang sudah melakukan registrasi dan login kedalam website *Online shop* Fandha fashion.

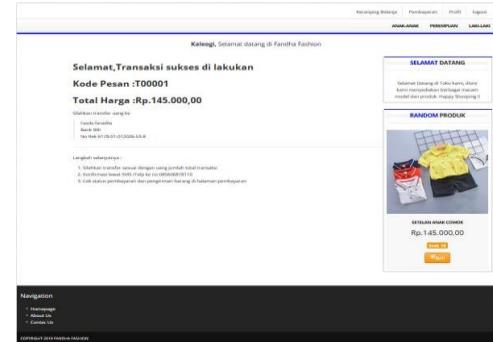
## 6. Halaman keranjang Belanja Customer



Gambar 4.16. Halaman Keranjang Belanja Customer

Halaman keranjang belanja *customer*, digunakan untuk menyimpan barang-barang yang akan dibeli oleh *customer* dari *Online shop* Fandha fashion.

## 7. Halaman Transaksi atau Check Out Barang.



Gambar 4.17. Halaman Transaksi atau Check Out Barang

Halaman ini menampilkan tahap terakhir pelanggan atau customer dari *Online shop* Fandha fashion ketika ingin membeli barang yaitu transaksi pemesanan dan pembayaran, kemudian barang akan dikirim setelah melakukan pembayaran.

## 8. Halaman Laporan Transaksi

LAPORAN DATA TRANSAKSI FANDHA FASHION						
No	Nama CS	Kode Bayar	Tanggal	Jumlah Transaksi	Pembayaran	Tgl Aktif
1	Kaleogi	T00001	2020-06-10 22:56:30	Rp.145.000,00	Transfer	2020-06-10 22:56:30
2	Rusna aya A	T00002	2020-06-10 23:11:52	Rp.250.000,00	Batas bayar	2020-06-10 23:11:52
3	MU HSINING	T00003	2020-06-21 19:32:38	Rp.250.000,00	Transfer	2020-06-21 19:32:38
<b>Total</b>						<b>Rp.445.000,00</b>

Gambar 4.18. Tampilan Laporan Transaksi Keseluruhan



Gambar 4.19. Tampilan Filter Laporan Transaksi Pertanggal

LAPORAN DATA TRANSAKSI FANDHA FASHION						
No	Nama CS	Kode Bayar	Tanggal	Jumlah Transaksi	Pembayaran	Tgl Aktif
1	Kaleogi	T00001	2020-06-10 22:56:30	Rp.145.000,00	Transfer Jasa	2020-06-10 22:56:30
2	Rusna aya A	T00002	2020-06-10 23:11:52	Rp.250.000,00	Batas bayar	2020-06-10 23:11:52
<b>Total</b>						<b>Rp.395.000,00</b>

Gambar 4.20. Tampilan Hasil Filter Laporan Transaksi Pertanggal

Halaman ini menampilkan laporan *online shop* Fandha fashion.

## Pengujian Sistem

Pengujian sistem merupakan hal yang sangat penting, bertujuan untuk menemukan kesalahan – kesalahan atau kekurangan – kekurangan pada perangkat lunak yang sudah dibuat. Pengujian bermaksud untuk mengetahui perangkat lunak yang dibuat sudah memenuhi kriteria yang sesuai dengan tujuan perancangan perangkat lunak tersebut sudah sesuai harapan atau belum. Pengujian perangkat lunak ini menggunakan pengujian *black box*. Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak.

Beberapa pernyataan yang diujikan sebagai berikut:

1. Apakah anda setuju bahwa tampilan *website* cukup menarik dan mudah dipahami (*user friendly*) ?

Tabel 4.8 Hasil pengujian kuesioner soal nomor 1.

Pertanyaan	N o.	Keter angan	Responde n	Prese ntase (%)
1	A	Sanga t Setuju	5	16.6 %
	B	Setuju	10	33.4 %
	C	Cukup Setuju	10	33.4 %
	D	Biasa Saja	5	16.6 %
	E	Tidak Setuju	0	0
	F	Sanga t Tidak Setuju	0	0
Jumlah			30	100%

Berdasarkan hasil prosentase diatas maka dapat disimpulkan

sebanyak 5 atau 16,6% menyatakan sangat setuju, 10 atau 33,3% menyatakan setuju, dan 10 atau 33,3% menyatakan cukup setuju 4 atau 16,6% menyatakan Biasa saja bahwa tampilan *website* cukup menarik dan mudah untuk dipahami.

2. Apakah anda setuju bahwa informasi barang yang diberikan oleh *website* ini sesuai dengan informasi yang anda butuhkan?

Tabel 4.9 Hasil pengujian kuesioner soal nomor 2.

Pertanyaan	N o.	Keter angan	Responde n	Prese ntase (%)
2	A	Sanga t Setuju	8	26.6 %
	B	Setuju	13	43,4 %
	C	Cukup Setuju	9	30%
	D	Biasa Saja	0	0
	E	Tidak Setuju	0	0
	F	Sanga t Tidak Setuju	0	0
Jumlah			30	100%

Berdasarkan hasil prosentase diatas maka dapat disimpulkan sebanyak 8 orang atau 26,6% menyatakan sangat setuju, 13 orang atau 43,4% menyatakan setuju, dan 9 orang atau 30% menyatakan cukup setuju bahwa informasi yang diberikan sesuai dengan informasi yang dibutuhkan pelanggan.

3. Apakah anda setuju dengan adanya aplikasi *website* ini dapat memudahkan pengguna dalam melakukan pembelian?

Tabel 4.10 Hasil pengujian kuesioner soal nomor 3

Pertanyaan	No	Keterangan	Responden	Presentase (%)
3	A	Sangat Setuju	5	16.6 %
	B	Setuju	15	50%
	C	Cukup Setuju	7	23,4 %
	D	Biasa Saja	3	10%
	E	Tidak Setuju	0	0
	F	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		30	100%	

Berdasarkan hasil prosentase diatas maka dapat disimpulkan sebanyak 5 atau 16,6% menyatakan sangat setuju, 15 orang atau 50 % menyatakan setuju, 7 atau 23,4%, menyatakan cukup setuju dan 3 orang atau 10 % menyatakan biasa saja bahwa adanya *website* ini memudahkan pengguna dalam melakukan pembelian.

### Kesimpulan

*Website* penjualan *online* didesain sederhana agar mempermudah penggunaan, penyajian informasi dan menu-menu yang mudah dipahami oleh pengguna. Pada *website* ini terdapat 2 user yaitu : admin, *customer*. Admin bertugas untuk menginput data, mengupdate data, dan menghapus data kedalam sistem. Customer mempunyai hak akses dalam pemilihan barang, pemesanan serta pembelian barang. Selain itu,

customer juga mendapat informasi terhadap barang yang akan dibeli.

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode Black Box Testing yang dituangkan ke dalam bentuk kuisioner kepada 30 responden pengunjung dan pembeli, hasil kesimpulan yang diperoleh bahwa *Website* penjualan yang dirancang bangun telah sesuai yang diharapkan. Dari hasil kuisioner yang menyatakan setuju adalah 15 responden yang memiliki hasil prosentase 50%, yang menyatakan cukup setuju adalah 8 responden dengan hasil prosentase 30% dan yang menyatakan biasa saja adalah 7 responden dengan hasil prosentase 20%.

### Saran

*Website* penjualan *online* pada toko Fandha fashion dinilai memiliki efektif dan efisien waktu dalam menyajikan informasi penjualan. Namun masih perlu diadakan pengembangan lebih lanjut dalam fitur, tampilan agar *website* lebih sempurna.

Tampilannya masih banyak kekurangan, untuk pengembangan lebih lanjut bias didesain lebih menarik lagi agar pengguna bias cepat memahami dan bias lebih menarik untuk pengguna.

Tidak hanya proses penjualan tetapi proses pembelian bahan baku kepada supplier, sehingga proses keluar masuk stock dapat lebih tercatat dengan akurat, karena proses pemasukan dan pengeluaran barang dapat dilakukan secara otomatis.

Proses pembayaran seharusnya dapat dilakukan secara *online* juga misalnya pembayaran menggunakan *Paypal*, sehingga untuk konfirmasi

pembayaran dapat diakses lebih cepat.

Dalam website ini hanya tersedia 1 laporan saja, belum tersedia laporan yang lain misalnya laporan untuk menghitung laba rugi sehingga diharapkan untuk kedepannya memudahkan toko Fandha fashion melakukan perencanaan.

### **Daftar pustaka**

Aditya Kurniawan, 2014, *Aplikasi penjualan pada butik Sally Lovely Berbasis web menggunakan Program PHP*, Universitas Widyatama, Bandung.

Gerry Adidama Pratama, 2014, *Analisis dan perancangan sistem informasi penjualan toko online Syaqilla butik*, Amikom, Yogyakarta.

Gregorius, 2015, *Membuat website Interaktif Dengan CGI/Per*, Elex Media Koputindo, Jakarta.

Joel G. Siegel dan Joe K. Shim diterjemahkan Moh Kurdi, 2011, *Kamus Istilah Akuntansi*, Elex Media Komputindo, Jakarta.

Madcoms, 2018, *Pemrograman PHP dan MySQL Untuk Pemula*, Andi, Yogyakarta.

Mohamad Beny Iskak, 2016, *Analisis dan Perancangan sistem pemesanan online pada sebastian Cakes Shop*, Bima Nusantara University, Jakarta Barat.

Presman, 2010, *Pengertian Rancang Bangun Sistem*, Informatika, Bandung.

Rangkuti, Freddy, 2014, *Analisis SWOT : Teknik Membedah Kasus Bisnis*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.

Sulhan, 2017, *Pengembangan Aplikasi Berbasis Web dengan PHP dan ASP*, Gava media, Yogyakarta.