

DESAIN WEBSITE PENJUALAN PERLENGKAPAN SEPAK BOLA DAN FUTSAL (STUDI KASUS: ONE SPORT FOOTBALL DISTRO)

Agung Sitanggang¹⁾, Rin Rin Meilani Salim²⁾, Ferawaty³⁾

^{1,2,3)}Program Studi Sistem Informasi STMIK Mikroskil Medan

Jl. Thamrin No.140 Medan 20212 Medan Telp (061)-4573767

e-mail : ¹⁾agungfreerun@gmail.com, ²⁾rinrin.meilani@mikroskil.ac.id, ³⁾ferawaty@mikroskil.ac.id

Abstrak

One sport football distro merupakan toko yang menyediakan perlengkapan sepak bola dan futsal serta aksesoris sepakbola. Penjualan dari One Sport Football Distro masih bersifat konvensional dimana pemilik menunggu datangnya pelanggan serta pemasaran penjualan yang terbatas. Pemilik toko ingin meningkatkan penjualan dan area pemasarannya. Website adalah media yang tepat untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Website ini dirancang sebagai gambaran untuk meyakinkan pemilik toko dimana penjualan dan pemasaran dapat ditingkatkan. Penelitian ini menggunakan metodologi Siklus Hidup Pengembangan Sistem sampai tahap keempat. Rancangan website ini memiliki fitur untuk pemesanan, pembayaran, pengiriman, pembatalan, pengembalian, dan penilaian atas produk yang dipesan.

Kata Kunci: website penjualan, desain website, siklus hidup pengembangan sistem

1. PENDAHULUAN

Perkembangan pengetahuan teknologi semakin pesat dan terus mengalami perubahan dari waktu ke waktu semua itu terjadi berkat pengetahuan-pengetahuan yang dimiliki oleh manusia dan menjadikan teknologi informasi sangat mempengaruhi segala bidang kegiatan manusia termasuk kegiatan bisnis. Teknologi informasi sangat mendukung dalam menyebarkan informasi baik dari segi penyebaran melalui media cetak maupun elektronik untuk seluruh lapisan masyarakat, termasuk dalam transaksi jual beli barang dan jasa. Semenjak teknologi seperti internet berkembang pesat kegiatan jual beli tidak hanya melalui toko saja tetapi juga melalui perantara toko *online* yaitu menggunakan *website* sebagai media promosi dan penjualan.

One Sport Football Distro sendiri merupakan toko perlengkapan olahraga yang menyediakan perlengkapan sepakbola dan futsal, penjualannya sendiri sudah berkembang di Medan. *One Sport Football Distro* sendiri masih melakukan penjualan secara konvensional dimana pembeli melihat dan memilih barang secara langsung di toko atau melakukan pemesanan via *Whatsapp*.

Disini pemilik mengalami kesulitan dalam mengumpulkan data penjualan serta *One Sport Football Distro* tidak memiliki media *online* dalam memasarkan barangnya sehingga barang hanya dikenal disekitar Medan saja, serta tidak ada peningkatan penjualan dari waktu ke waktu sehingga diperlukan media khusus seperti *website* untuk memperluas jangkauan pemasaran dan penjualannya. Berdasarkan hal tersebut, maka rancangan website ini akan memberikan gambaran kepada toko *One Sport Football Distro* sebagai solusi dalam meningkatkan usahanya.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Siklus Hidup Pengembangan Sistem

Siklus Hidup Pengembangan Sistem (SHPS) atau biasa disebut dengan *System Development Life Cycle* (SDLC) merupakan pendekatan melalui beberapa tahap untuk menganalisis dan merancang sistem yang dimana sistem tersebut telah dikembangkan dengan sangat baik melalui penggunaan siklus kegiatan penganalisis dan pemakai secara spesifik. Proses dari Siklus Hidup Pengembangan Sistem terdiri dari 7 tahapan sebagai berikut (Kendall, 2010):



Gambar 1. Siklus Hidup Pengembangan Sistem

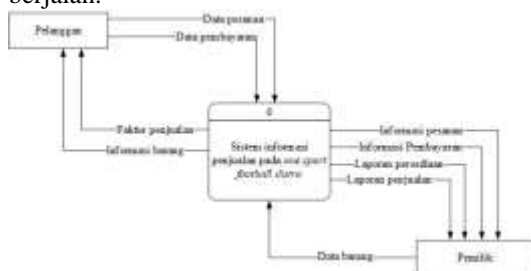
2.2 Web

Web pada awalnya adalah ruang informasi dalam Internet, dengan menggunakan teknologi *hyperteks*, pemakai dituntun untuk menemukan informasi dengan mengikuti *link* yang disediakan dalam dokumen *web* yang ditampilkan dalam *browser web*. Kini Internet identik dengan *web*, karena kepopuleran *web* sebagai standar *interface* pada layanan-layanan yang ada di Internet, dari awalnya sebagai penyedia informasi, kini digunakan juga untuk komunikasi dari *e-mail* sampai dengan *chatting*, sampai dengan melakukan transaksi bisnis (*commerce*). (Betha Sidik dan Husni I. Pohan, 2010).

3. METODOLOGI PENELITIAN

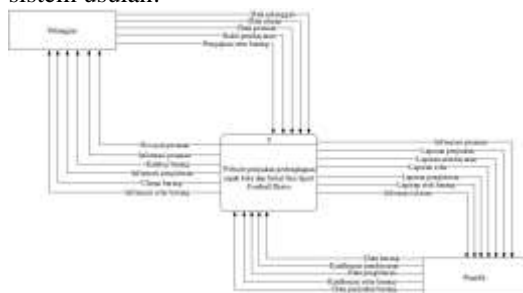
Metodologi penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Siklus hidup pengembangan sistem dengan beberapa tahapan sebagai berikut (Kendall, 2010):

1. Mengidentifikasi masalah, peluang dan tujuan. Di tahap pertama ini, penganalisis mengidentifikasi masalah, peluang dan tujuan-tujuan yang hendak dicapai. Dimana toko *One Sport Football Distro* dapat memanfaatkan website untuk memperluas jangkauan pemasaran dan meningkatkan penjualannya.
2. Menentukan syarat-syarat informasi. Berikut ini adalah gambaran DFD sistem berjalan:



Gambar 2. Diagram Konteks Sistem Berjalan

3. Menganalisis kebutuhan sistem. Tahapan berikutnya adalah menganalisis kebutuhan sistem, perangkat dan teknik-teknik tertentu yang dimana akan membantu penganalisis dalam menentukan kebutuhannya. Analisis kebutuhan digambarkan dalam DFD sistem usulan:



Gambar 3. Diagram Konteks Sistem Usulan

Berikut ini hak akses dan fitur-fitur yang disediakan website:

- a. Pemilik : mengelola data pesanan, mengelola barang, mengkonfirmasi pembayaran, mengelola pengiriman, mengelola retur, laporan penjualan, laporan pembayaran, laporan retur, laporan pengiriman, laporan stok barang, dan melihat ulasan.
- b. Pelanggan : mengelola profil, memberikan ulasan, melakukan pesanan, meng-upload bukti pembayaran, mengajukan retur barang, melihat riwayat pesanan, melihat katalog barang, dan melihat status pesanan.

4. Merancang sistem yang direkomendasikan. Pada tahapan rancangan sistem yang direkomendasikan, informasi-informasi yang telah terkumpul pada tahapan sebelumnya merupakan informasi yang dibutuhkan untuk merancang sistem informasi. Rancangan input dan output dibuat menggunakan Adobe XD.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pengunjung

Berikut ini adalah hasil rancangan website penjualan yang dapat dikunjungi oleh pengunjung:

1. Halaman beranda pada pengunjung. Gambar 4 dibawah ini merupakan halaman



depan dari tampilan *website* yang dilihat oleh *user*

Gambar 4. Halaman beranda pada pengunjung

2. Halaman Katalog jersey. Gambar 5 dibawah ini merupakan gambar halaman katalog jersey yang akan memudahkan pelanggan untuk memilih produk yang dimiliki oleh toko



Gambar 5. Halaman Katalog Jersey

- Halaman Katalog Perlengkapan
Gambar 6 dibawah ini merupakan gambar halaman katalog yang dapat membantu pelanggan untuk memilih barang yang diinginkan pelanggan.



Gambar 6. Halaman Katalog Perlengkapan

- Halaman Katalog Brand
Gambar 7 dibawah ini merupakan gambar tentang brand yang dimiliki oleh toko



Gambar 7. Halaman Katalog Brand

- Tampilan Login
Gambar 8 dibawah ini merupakan tampilan yang akan dilihat oleh user pada saat ingin melakukan login



Gambar 8. Halaman Login

- Halaman Registrasi
Gambar 9 dibawah ini merupakan tampilan registrasi yang akan dilihat oleh user pada saat melakukan pendaftaran



Gambar 9. Halaman Registrasi

4.2 Pelanggan

Berikut ini adalah hasil rancangan website penjualan yang dapat dikunjungi oleh pelanggan:

- Halaman Beranda pada pelanggan
Gambar 10 dibawah ini merupakan halaman beranda pada pelanggan



Gambar 10. Halaman Beranda Pelanggan an

2. Halaman profil dan ganti password



Gambar 11. Halaman Profil



Gambar 12. Halaman Ganti Password

3. Halaman Detail barang dan ulasan

Gambar 13 dibawah ini akan menampilkan detail barang yang akan dilihat oleh pelanggan dan juga ulasan yang diberikan pada produk tersebut



Gambar 13. Halaman Detail Barang dan Ulasan

4. Halaman Keranjang Belanja

Pada gambar 14 dibawah ini, pelanggan dapat melihat apa saja yang telah dibeli oleh pelanggan itu sendiri

Gambar dibawah ini merupakan halaman yang akan dilihat oleh pelanggan saat



Gambar 14. Halaman Keranjang Belanja

5. Halaman Checkout Pesanan

Gambar 15 ini merupakan halaman checkout pesanan setelah pelanggan melakukan pembelian



Gambar 15. Halaman Checkout Pesanan

6. Halaman Pembayaran

Pada gambar 16 merupakan tampilan yang akan dilihat user saat akan melakukan pembayaran.



Gambar 16. Halaman Pembayaran

7. Halaman Konfirmasi Pembayaran

Gambar 17 merupakan halaman yang akan dilihat oleh pelanggan saat pelanggan akan melakukan konfirmasi pembayaran



Gambar 17. Halaman konfirmasi Pembayaran

8. Halaman Status Pesanan Menunggu Konfirmasi

Gambar 18 dibawah ini merupakan halaman status yang akan dilihat oleh pelanggan setelah melakukan konfirmasi pembayaran



Gambar 18. Halaman Status Pesanan Menunggu Konfirmasi

9. Halaman Status Pesan Dikirim

Gambar 19 dibawah ini merupakan halaman yang akan dilihat oleh pelanggan pada saat barang pembelian pelanggan telah dikirim



Gambar 19. Halaman Status Pesan Dikirim

10. Halaman Status Pesanan Selesai

Gambar 20 merupakan halaman yang akan dilihat oleh pelanggan saat barang pembelian telah diterima oleh pelanggan



11. Halaman Beri Ulasan

Gambar 21 merupakan tampilan yang akan dilihat oleh pelanggan saat melakukan pemberian komentar dan bintang terhadap barang yang telah dibeli



Gambar 21. Halaman Beri Ulasan

12. Halaman Pengajuan Retur

Gambar 22 merupakan halaman yang akan dilihat oleh pelanggan saat melakukan pengajuan retur atas barang yang telah dibeli



Gambar 22. Halaman Pengajuan Retur

13. Halaman retur diterima

Gambar 23 merupakan tampilan yang akan dilihat oleh pelanggan supaya pelanggan dapat mengetahui status atas barang yang telah diretur.



Gambar 23. Halaman Retur diterima

14. Halaman Riwayat Pemesanan

Gambar 24 merupakan tampilan atas riwayat pemesanan pelanggan



Gambar 24. Halaman Riwayat Pemesanan

4.3 Admin

1. Halaman Daftar Barang Pada Admin

Gambar 25 dibawah ini merupakan tampilan daftar barang yang terdapat pada admin.



Gambar 25. Daftar Barang pada Admin

2. Halaman Tambah Barang

Gambar 26 merupakan tampilan pada saat akan melakukan penambahan barang di admin



Gambar 26. Halaman Tambah Barang

3. Halaman Detail Barang

Gambar 27 merupakan tampilan detail barang yang dapat ditambahkan melalui admin



Gambar 27. Halaman Detail Barang

5. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari rancangan *website* penjualan pada *One Sport Football Distro* adalah pemilik mendapat gambaran jika *website* ini dikembangkan dan diimplementasikan di toko maka pemilik akan terbantu dalam hal:

1. Pemilik dapat dengan mudah melakukan pemasaran barang.
2. Pemilik mudah memantau pengelolaan pemesanan dan laporan pada toko *One Sport Football Distro*.
3. Pelanggan dapat dengan mudah melakukan pemesanan dan melihat informasi seputar toko.

DAFTAR PUSTAKA

- Sidik, B. dan H. I. Pohan, 2010, *Pemrograman Web dengan HTML*, Penerbit Informatika, Bandung.
- Kendall, K. E. dan J. E. Kendall, 2010, *Analisis dan Perancangan Sistem*, Alih Bahasa Oleh Thamir Abdul Hafedh Al-Hamdany, Jilid 1, Edisi Ke-5, Penerbit Indeks, Jakarta.
- Kendall, K. E. dan J. E. Kendall, 2010, *Analisis dan Perancangan Sistem*, Alih Bahasa Oleh Thamir Abdul Hafedh Al-Hamdany, Jilid 2, Edisi Kelima, Penerbit Indeks, Jakarta.