

IMPLEMENTASI SISTEM PENJUALAN TOKO DITHA'S KITCHEN DALAM BERBASIS WEB E-COMMERCE

Bayu Chandra Utomo^{1*}, Lauw Li Hin²

^{1,2}Fakultas Teknologi Informasi, Sistem Informasi, Universitas Budi Luhur, Jakarta Selatan, Indonesia

Email: ^{1*} bayuchandra129@gmail.com, ² lihin@budiluhur.ac.id
(* : corresponding author)

Abstrak- Perkembangan teknologi saat ini memberikan peluang besar bagi Ditha's Kitchen, sebuah UMKM yang berdiri sejak 2006, untuk meningkatkan sistem penjualan dan pemasaran daring guna meningkatkan prospek bisnis di era digital. Menawarkan hidangan khas Italia dan Indonesia seperti lasagna, macaroni schottel, dan rendang, Ditha's Kitchen saat ini masih menggunakan metode penjualan konvensional yang mengharuskan pelanggan datang langsung ke toko untuk melakukan pesanan. Namun, pendekatan ini menghambat pertumbuhan pendapatan karena keterbatasan dalam promosi dan kesadaran pelanggan. Selain itu, ketiadaan informasi stok produk secara real-time mengakibatkan ketidaksesuaian pesanan dan ketergantungan pada pencatatan manual. Untuk mengatasi tantangan ini, Ditha's Kitchen bermaksud memanfaatkan teknologi informasi modern dengan beralih ke penjualan kuliner daring yang lebih efisien. Dengan mengadopsi platform e-commerce, usaha ini bertujuan untuk menyederhanakan transaksi pelanggan, memastikan akurasi dan pencatatan yang tepat waktu, serta mempercepat pelaporan penjualan. Berdasarkan langkah-langkah bisnis yang diambil oleh penulis dalam mengumpulkan data, langkah-langkah tersebut digunakan untuk mengembangkan strategi bisnis dalam bentuk e-commerce. Penulis menggunakan PHP dan database MySQL yang dikelola oleh PHPMyAdmin. Metode penelitian yang diadopsi oleh penulis dalam pengembangan strategi bisnis ini melibatkan pendekatan survei online dan analisis data. Tujuan akhir dari penelitian ini adalah mengembangkan sebuah model sistem e-commerce yang inovatif dan responsif terhadap kebutuhan pelanggan. Model sistem ini dirancang untuk memberikan pengalaman berbelanja yang lebih baik, efisien, dan memuaskan.

Kata Kunci: Sistem e-commerce, catering, Toko Ditha's Kitchen

IMPLEMENTATION OF DITHA'S KITCHEN STORE SALES SYSTEM IN WEB-BASED E-COMMERCE

Abstract- The current technological advancements provide significant opportunities for Ditha's Kitchen, a micro, small, and medium enterprise (MSME) that has been established since 2006, to enhance its online sales and marketing system in order to improve business prospects in the digital era. Offering distinctive Italian and Indonesian dishes such as lasagna, macaroni schottel, and rendang, Ditha's Kitchen currently employs conventional sales methods that require customers to visit the store in person to place orders. However, this approach hampers revenue growth due to limitations in promotion and customer awareness. Additionally, the absence of real-time product stock information results in order discrepancies and a reliance on manual recording. To overcome these challenges, Ditha's Kitchen intends to leverage modern information technology by transitioning to a more efficient online culinary sales approach. By adopting an e-commerce platform, this endeavor aims to streamline customer transactions, ensure accuracy and timely recording, and expedite sales reporting. Based on the business steps taken by the author in gathering data, these steps are utilized to develop an e-commerce business strategy. The author employs PHP and a MySQL database managed by PHPMyAdmin. The research methodology adopted by the author for this business strategy development involves online surveys and data analysis. The ultimate goal of this research is to create an innovative and responsive e-commerce system model that caters to customer needs. This system model is designed to provide a better, more efficient, and satisfying shopping experience..

Keywords: Information system for e-Commerce, Catering, and Ditha's Kitchen Store

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini sangat ingin dimanfaatkan dan dicoba oleh toko Ditha's Kitchen dalam sistem penjualan dan pemasaran untuk memperoleh peruntungan dalam bisnis *online*, Karena memiliki dampak yang positif dalam berbisnis *online* di era digital saat ini. Toko Ditha's Kitchen merupakan toko umkm yang

sudah berdiri sejak tahun 2006 yang menjual berbagai macam jenis kuliner makanan utama khas Italia dan makanan utama khas Indonesia seperti lasagna, macaroni schottel, dan juga rendang. Proses penjualan pada toko Ditha's Kitchen masih menggunakan proses jual secara konvensional seperti pelanggan masih datang ke toko untuk memesan produk. Karena itu sistem penjualan toko atau yang disebut konvensional sulit meningkatkan omset penjualan, karena promosi produk hanya melalui media Instagram sehingga pelanggan sulit mengetahui produk yang sedang promo, belum ada informasi ketersediaan stok produk, sehingga pelanggan sulit mengetahui stok produk yang tersedia dan order pesanan masih dicatat pada nota, sehingga pesanan sering tidak sesuai pada yang dipesan pelanggan. Oleh karena itu toko Ditha's Kitchen mencoba memanfaatkan era digitalisasi saat ini dengan membangun sistem informasi penjualan toko online [1], dalam upaya ini Activity diagram dapat menggambarkan proses transisi ini [2], untuk mempertimbangkan kekurangan dan kelebihan pada saat penerapan *e-commerce* [3] toko Ditha's Kitchen menerapkan *Business Model Canvas* untuk membantu merancang strategi yang kokoh dalam menjalankan bisnis online [4], agar memanfaatkan penjualan lebih maksimal dan efisien dalam memanfaatkan *e-commerce*. Dalam merespon tantangan yang dihadapi oleh toko Ditha's Kitchen menjalankan bisnis online, analisis sebab-akibat atau pendekatan *fishbone* dapat membantu mengidentifikasi faktor-faktor utama yang mempengaruhi keberhasilan transisi ini [5]. Berdasarkan analisis tersebut, kerangka pemikiran yang terintegrasi muncul [6]. Dalam konteks penggunaan sistem penjualan online, *use case diagram* akan menggambarkan interaksi antara aktor (pelanggan, toko Ditha's Kitchen) dengan sistem [7]. Aktor-aktor ini berpartisipasi dalam use case yang melibatkan aktivitas seperti mencari produk, melakukan pembelian, melihat promosi, dan mengelola pesanan.

Dengan hadirnya toko berbasis *e-commerce* ini, transaksi pelanggan dalam melakukan pembelian secara online dapat lebih dipermudah dan efisien [8] dan mengoptimalkan *website* dengan strategi SEO (*Search Engine Optimization*) selalu berada di halaman terdepan [9]. Selain itu, penggunaan basis data dalam mengelola informasi pelanggan dan pesanan sangatlah penting [10], karena proses transaksi diinginkan dapat tercatat dengan baik, serta dimaksudkan untuk memastikan bahwa proses pembuatan laporan penjualan tidak memerlukan waktu yang lebih lama setelah sistem implementasi.

2. METODE PENELITIAN

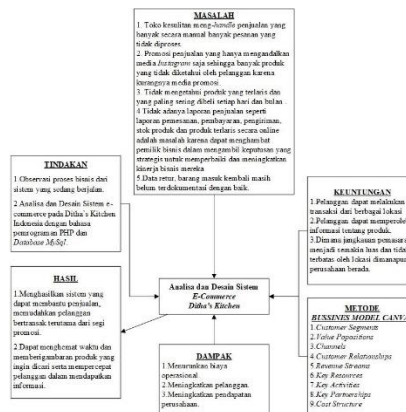
2.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian ini, pengumpulan data dilakukan melalui empat metode, yaitu:

- a. Wawancara
Metode ini dilaksanakan di lapangan dengan penulis mengajukan pertanyaan yang terkait dengan proses pembuatan sistem *e-commerce*. Dari hasil wawancara, penulis juga memperoleh dokumen yang mendukung pembuatan sistem *e-commerce* pada Ditha's Kitchen.
- b. Observasi
Pengamatan dilakukan dengan mengumpulkan data melalui observasi lingkungan kerja dan aktivitas yang dapat dipelajari, sehingga penulis memperoleh data yang diperlukan untuk mengetahui hal-hal yang terkait dengan proses pembuatan sistem *e-commerce* pada Ditha's Kitchen.
- c. Analisa Dokumen
Analisa dokumen merupakan cara untuk mengumpulkan data kemudian dipahami bagaimana dan untuk apa saja dokumen - dokumen digunakan dalam sistem informasi. Untuk itu analisa dokumen dapat membantu dalam perancangan sistem selanjutnya.

2.2 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran, merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Dalam kerangka pemikiran ini penulis akan mencoba menjelaskan masalah pokok penelitian. Penjelasan yang disusun akan menggabungkan antara teori dengan masalah yang diangkat dalam penelitian ini seperti Gambar 1 :



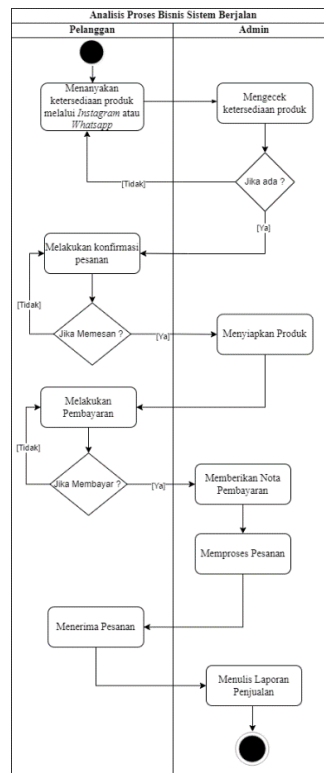
Gambar 1. Metode Penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai analisis, hasil implementasi, serta pengujian dari topik penelitian. Sebelumnya, akan disusun pula metodologi penelitian yang akan digunakan. Bagian ini juga akan menyajikan penjelasan melalui teks naratif, serta didukung dengan gambar, tabel, dan elemen visual lainnya.

3.1. Analisis Proses Sistem Berjalan

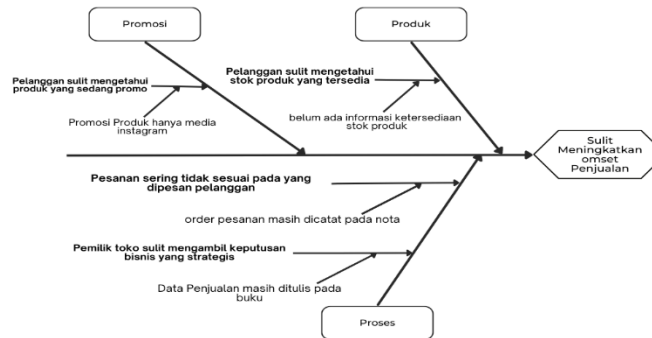
Activity Diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktifitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Tindakan kondisional dilukis dengan cabang (*Branch*) dan penyatuan (*Merge*). Analisis proses bisnis ini melibatkan interaksi antara pelanggan dan admin, yang dimulai dari pertanyaan pelanggan tentang ketersediaan produk melalui *whatsapp*, lalu admin mengecek ketersediaan, jika produk tersedia pelanggan melakukan konfirmasi pesanan, lalu admin menyiapkan produk, pelanggan melakukan pembayaran, admin memberikan nota pembayaran dan memproses pesanan, pelanggan menerima pesanan dan admin menulis laporan penjualan, terlihat seperti Gambar 2 :



Gambar 2. Analisa Proses Sistem Berjalan

3.2. Analisa Masalah

Fishbone diagram merupakan bagian kecil dari ad metode untuk memperbaiki kualitas. Berdasarkan definisi masalah yang terjadi di ditha's kitchen, maka berikut ini adalah analisa masalah menggunakan pendekatan *Fishbone* Diagram dan solusi bisnis SI/TI atau identifikasi kebutuhan sistem usulan yang harus dibuat. Sulitnya pelanggan untuk mengetahui produk yang dijual karena kurangnya media informasi yang menyebabkan omset penjualan menjadi tidak optimal. Selain itu, adanya keterbatasan tempat dan waktu yang mengharuskan pelanggan datang ke toko untuk membeli produk, yang menyebabkan proses pembelian menjadi kurang fleksibel, terlihat seperti Gambar 3 :



Gambar 3. *Fishbone* Diagram

3.3. Business Model Canvas (BMC)

Business Model Canvas (BMC) salah satu alat strategi yang digunakan untuk mendeskripsikan sebuah model bisnis dan menggambarkan dasar pemikiran tentang bagaimana organisasi menciptakan, memberikan, dan menangkap nilai. Data yang diperoleh dari hasil observasi mengenai *Business Model Canvas* dari Ditha's Kitchen. data tersebut mengenai *Customer Segments*, *Value Proposition*, *Channel*, *Customer Relationship*, *Revenue Streams*, *Key Resources*, *Key Activities*, *Key Partnership*, dan *Cost Structure*, Gambar 4 :

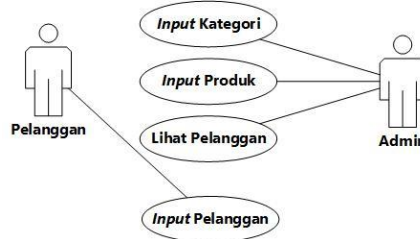


Gambar 4. *Business Model Canvas*

3.4. Use Case Diagram

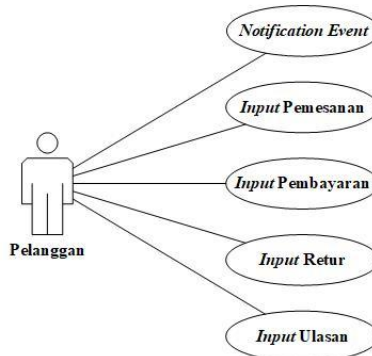
Use Case merupakan gambar fungsional atau urutan interaksi yang saling berkaitan antara sistem dan aktor. *Use case* bekerja dengan cara mendeskripsikan sebuah sistem dengan sebuah cerita bagaimana sistem itu di pakai. Sebuah *use case* menggambarkan sebuah interaksi antara pengguna (*actor*) dengan sistem yang ada.

1. Use Case Diagram Master



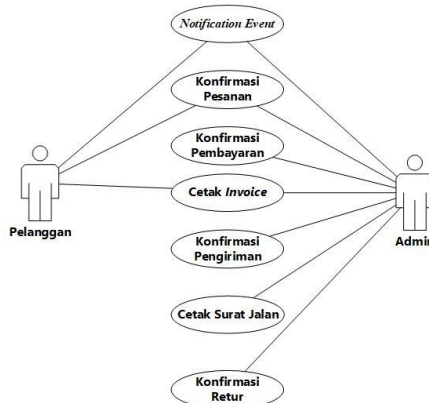
Gambar 5. Use Case Diagram Master

2. Use Case Diagram Transaksi



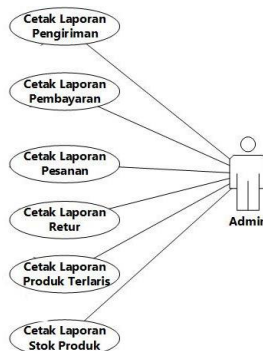
Gambar 6. Use Case Diagram Transaksi

3. Use Case Diagram Konfirmasi Transaksi



Gambar 7. Use Case Diagram Konfirmasi Transaksi

4. Use Case Diagram Laporan



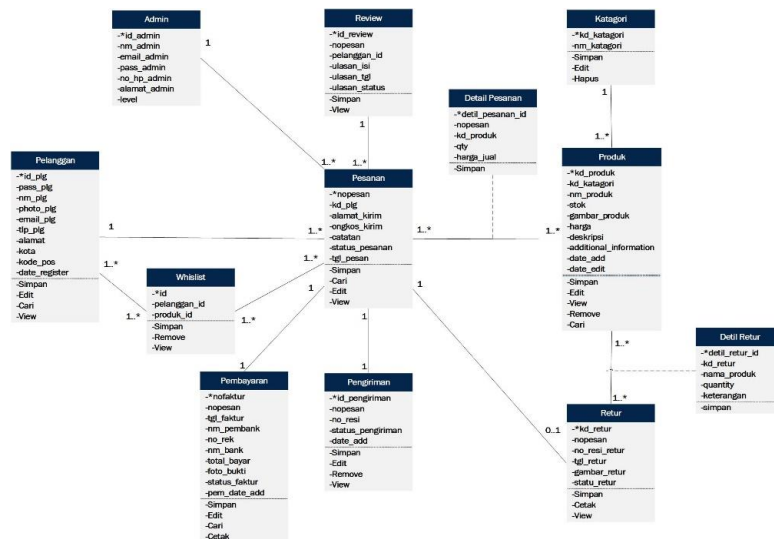
Gambar 8. Use Case Diagram Laporan

3.5. Database

Basis data adalah kumpulan data yang disimpan secara sistematis di dalam komputer dan dapat diolah atau dimanipulasi menggunakan perangkat lunak (program aplikasi) untuk menghasilkan informasi

3.5.1 Class Diagram

Class diagram adalah salah satu jenis diagram pada UML yang digunakan untuk menampilkan kelas-kelas maupun paket-paket yang ada pada suatu sistem yang nantinya akan digunakan. *Class Diagram* Diagram ini menjelaskan hubungan antar kelas dan menjelaskan detail setiap lapisan dalam model desain suatu sistem. Aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem juga ditunjukkan pada *class diagram*, pada *class diagram* ini terdapat 12 (dua belas) entitas yang saling terkait yaitu pesanan, detail pesanan, produk, pelanggan, *whislist* pembayaran, pengiriman, retur, detail retur, kategori produk, *review* dan admin seperti yang di tunjukan pada Gambar 9 :



Gambar 9. Class Diagram

3.5.2 Spesifikasi Basis Data

spesifikasi basis data merupakan uraian terinci tentang tipe-tipe (table atau file), Pemilihan tipe data tergantung akan kebutuhan struktur data. *Storage size* adalah ukuran atau kapasitas dari ruang penyimpanan komputer atau perangkat lainnya. Biasanya, istilah ini digunakan untuk mengukur berapa banyak data atau informasi yang dapat disimpan dalam perangkat tersebut.

Nama Tabel : Pesanan
 Isi : Data Pesanan
 Organisasi File : *Index Sequential*
 Media : *Harddisk*
 Primary Key : *Id_pesanan*
 Foreign Key : *Kd_plg*
 Panjang Record : 589 byte
 Jumlah Record : 1800 Record

No	Nama Field	Type	Panjang	Storage Size	Keterangan
1	nopesan	<i>varchar</i>	20	21 byte	Kode Pesanan
2	kd_plg	<i>integer</i>	11	4 byte	Kode Pelanggan
3	ekspedisi	<i>varchar</i>	25	26 byte	Ekspedisi
4	alamat_kirim	<i>varchar</i>	250	251 byte	Alamat Kirim
5	ongkos_kirim	<i>integer</i>	11	4 byte	Ongkos Kirim
6	catatan	<i>varchar</i>	250	251 byte	Catatan

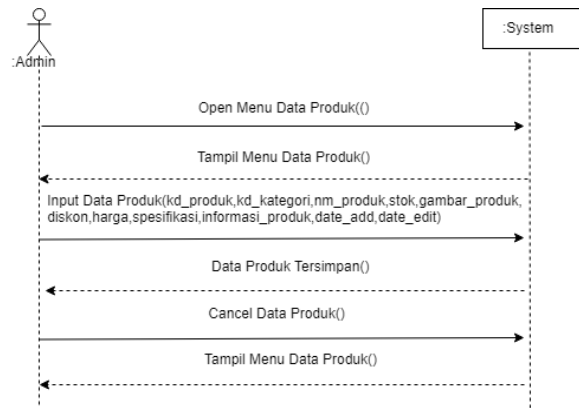
7	status_pesanan	<i>Tinyint</i>			8 byte	Status
8	tgl_pesanan	<i>Datetime</i>			8 byte	Tanggal Pesanan

Tabel 1. Struktur Tabel Pesanan

3.6. Sequence Diagram

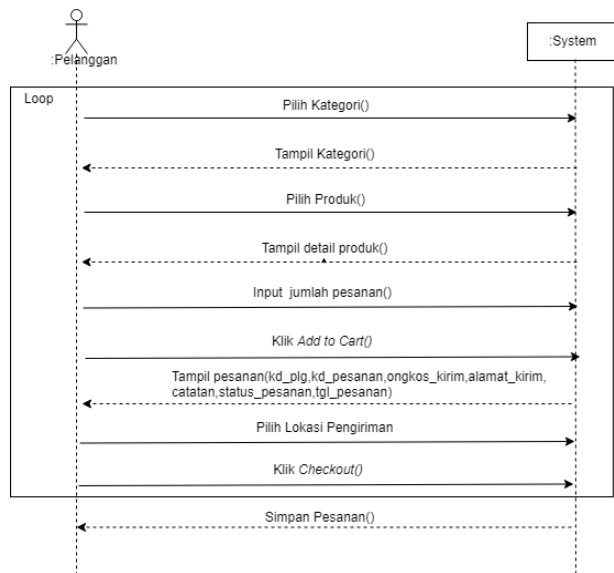
Sequence diagram mewakili interaksi terperinci antara aktor dan sistem atau antara objek yang berkolaborasi dalam blok waktu tertentu.

3.6.1 Sequence Diagram Produk



Gambar 10. Sequence Diagram Data Produk

3.6.1 Sequence Diagram Pemesanan



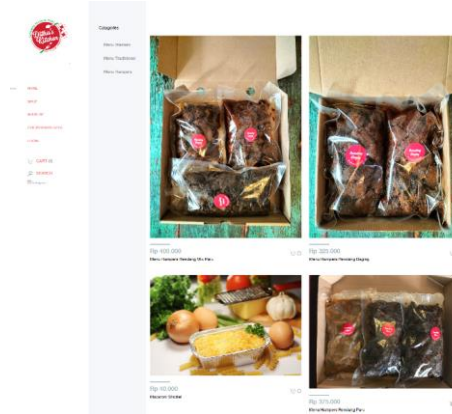
Gambar 11. Sequence Diagram Data Pemesanan

3.7. Tampilan Layar

Pada bagian ini, akan dijelaskan mengenai tampilan layar yang digunakan dalam sistem *E-Commerce*. Tampilan layar ini dirancang dengan tujuan utama untuk memberikan pengalaman pengguna yang optimal saat berinteraksi dengan *platform*. Di bawah ini, akan menjelaskan beberapa strategi SEO untuk kedua *platform* tersebut :

3.7.1 Tampilan Layar Produk

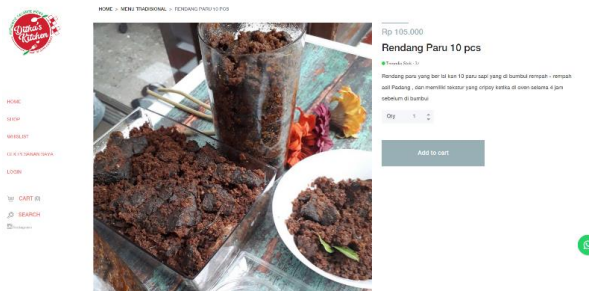
Menyajikan daftar lengkap produk beserta foto, nama dan harga produk untuk membantu pengguna menemukan produk yang diinginkan, seperti terlihat pada Gambar 12 :



Gambar 12. Tampilan Layar Produk

3.7.2 Tampilan Layar Produk

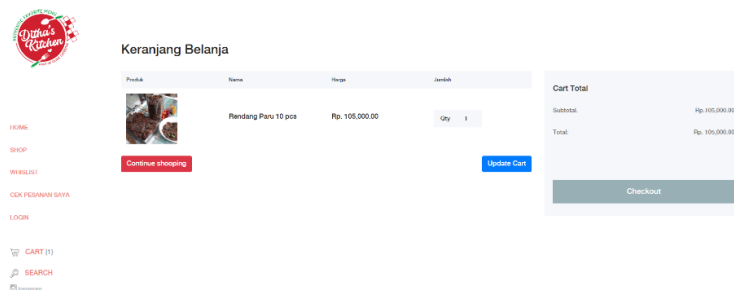
Halaman terperinci untuk setiap produk, termasuk deskripsi, gambar, harga, ulasan, dan opsi pembelian, seperti terlihat pada Gambar 13 :



Gambar 13. Tampilan Layar Detail Produk

3.7.3 Tampilan Layar Keranjang Belanja

Halaman terperinci untuk melihat dan mengelola produk yang telah dipilih sebelum proses pembayaran, seperti terlihat pada Gambar 14 :



Gambar 14. Tampilan Layar Keranjang Belanja

4. KESIMPULAN

Dari pembahasan yang sudah diuraikan, maka penulis membuat kesimpulan yang diperoleh dari tahapan-tahapan dan analisa sebagai berikut :

- a. Salah satu *strategi e-commerce* adalah untuk meningkatkan nilai penjualan, tanpa batasan waktu dan tempat pelanggan bisa membeli dan bertransaksi.
- b. Dengan adanya *e-commerce* mendukung jangkauan pasar yang lebih luas tanpa keterbatasan lokasi.
- c. Penyimpanan data akan lebih aman dan terdokumentasi dengan baik.
- d. Memudahkan pencarian data dengan adanya sistem yang sudah terkomputerisasi sehingga mengurangi lambatnya proses penjualan.
- e. Pelanggan akan mendapatkan informasi terkait *Ditha's Kitchen* dengan cepat dan tepat melalui *web e-commerce* yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja , tanpa harus datang langsung dan tanpa adanya keterbatasan waktu.
- f.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam penyusunan tugas akhir ini, terutama kepada:

1. Bapak Dr. Ir. Wendi Usino, M. Sc, MM selaku Rektor Universitas Budi Luhur.
2. Bapak Dr. Deni Mahdiana, S.Kom, MM, M.Kom selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur.
3. Bapak Bima Cahya Putra, S.Kom, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur.
4. Bapak Lauw Li Hin, S.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan arahan dan motivasi kepada penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Firman Yudianto, M. A, Perancangan Sistem Informasi Penjualan Toko Online Galeri Nada Berbasis Website. Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer, 2541-1332, 2022.
- [2] Munawar, Pengertian Activity Diagram , Analisis Perancangan Sistem, Informatika Bandung, Bandung, 2115-5412, 2018.
- [3] Prawiro, Pengertian Komponen E-Commerce : Pahami Arti, Jenis, dan Kelebihan e-commerce. Journal of Management & Business, 2598-8301, 2021.
- [4] E.Elliyana dan Sudrajat, Pengertian *Busniess Model Canvas*, Buku Ajar Kewirausahaan. Ahlimedia book, 1765-3456 2020.
- [5] Septiandhanu, A, Pengertian *Fishbone*. Jurnal Managemen, 1978-2571, 2018.
- [6] Sugiyono, Pengertian kerangka pemikiran, Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D. Bandung: ALFABETA, 2019-2982, 2019.
- [7] Lubis, H., & Susilo, D, Meningkatkan Desain Berbasis Pengguna melalui Pemodelan Use Case. Jurnal Interaksi Manusia-Komputer Internasional, 37(8), 712-725, 2021.
- [8] Majchrzak-Lepczyk, Pengertian E-Commerce. 2035(26), 139–149, 2021. https://doi.org/10.1007/978-3-319-91668-2_12
- [9] Adani, Pengertian Search Engine Optimization. 2020 [Online]. Available: <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/pengertian-seo/>
- [10] Salamadian, Pengertian Database. 2018, [online] Available: <https://salamadian.com/pengertian-basis-data-database/>