

RANCANG BANGUN SISTEM PENJUALAN ONLINE KERAJINAN KAIN JUMPUTAN KHAS PALEMBANG

DESIGNING ONLINE SALES CRAFTS “KAIN JUMPUTAN PALEMBANG”

¹Vivi Sahfitri

Fakultas Vokasi , Universitas Bina Darma

email :vivi_sahfitri@binadarma.ac.id

Abstract. Palembang is the capital city of South Sumatra Province. Palembang has Cultural diversity and customs. Various uniqueness owned by Palembang has been widely known in various regions in Indonesia. One of the trademarks that Palembang has in addition to the well-known Songket Cloth is Kain Jumputan. The uniqueness of the motive and the way of making make this jumputan cloth enough public interest to be made various models of clothing. Various Kinds of Materials and Motifs jumputan cloth usually in own production by home industry by using the manual, that is painted or grass. Currently the cloth jumputan not so well known as well as songket cloth that is well known both in the country and abroad. In order to fabric the typical Palembang jumpsuit handicraft can be more widely known both in Indonesia and abroad, it needs to be innovated in the sales system. One alternative to reaching the broad market is to use Online sales media. With Online Sales Media People can get information and can place orders quickly without having to go directly to the craft center of the Jumputan. The results of this study is an online sales information system that can meet the demand for goods and information needed by customers about the Jumputan Palembang.

Keywords: Online sales system, Jumputan, Home Industry

Abstrak. Palembang adalah Ibu Kota dari Provinsi Sumatera Selatan. Palembang memiliki keanekaragaman Budaya dan adat istiadat. Berbagai kekhasan yang dimiliki Palembang sudah banyak dikenal di berbagai wilayah di Indonesia. Salah satu Ciri khas yang dimiliki Palembang selain Kain songket yang sudah begitu terkenal adalah Kain Jumputan. Keunikan motif dan cara pembuatan membuat kain jumputan ini cukup diminati masyarakat untuk dijadikan berbagai model pakaian. Berbagai Jenis Bahan dan Motif kain jumputan biasanya di produksi sendiri oleh Industri rumahan (home industri) dengan menggunakan cara manual, yaitu dilukis atau dijumpit. Saat ini kain jumputan belum begitu dikenal seperti halnya kain songket yang sudah dikenal baik didalam negeri maupun di Luar Negeri. Agar Kain kerajinan kain jumputan khas Palembang dapat lebih dikenal secara luas baik di Indonesia maupun di mancanegara, perlu dilakukan inovasi dalam sistem penjualan. Salah satu alternatif untuk menjangkau pasar secara luas adalah dengan menggunakan media penjualan Online. Dengan Media Penjualan Online Masyarakat dapat memperoleh informasi dan dapat melakukan pemesanan dengan cepat tanpa harus mendatangi langsung pusat kerajinan Kain Jumputan tersebut. Hasil dari penelitian ini adalah sistem informasi penjualan online yang bisa memenuhi permintaan barang dan informasi yang dibutuhkan oleh pelanggan tentang kain Jumputan Khas Palembang tersebut.

Kata Kunci: Sistem Penjualan online, kain Jumputan, Home Industri

1. Pendahuluan

Perkembangan Teknologi Informasi membawa perubahan di berbagai bidang kehidupan. Kemudahan-kemudahan yang diberikan oleh keberadaan Teknologi Informasi memberikan bebrbagai dampak dalam kehidupan manusia, salah satunya adalah di bidang Perekonomian terutama bidang penjualan barang. Persaingan di bidang ekonomi terutama dalam bisnis menuntut produsen atau perusahaan untuk mampu berinovasi dalam memperluas pasar bisnis mereka. Dalam memenangkan persaingan bisnis, banyak perusahaan berupaya untuk menghasilkan produk terbaik tidak hanya meningkatkan kualitas produknya tetapi juga disertai dengan pemberian jasa pelayanan yang dapat meningkatkan kepuasan pelanggan (Pardede, 2011).

Persaingan bisnis yang terjadi saat ini dan dengan semakin meningkatnya kompetitor, membuat produsen atau perusahaan harus berupaya terus mengembangkan diri dengan berbagai inovasi dan strategi yang dapat memberikan peningkatan bagi bisnisnya. Kepuasan pelanggan merupakan kunci utama dalam suatu bisnis. Loyalitas pelanggan muncul karena adanya tingkat kepuasan yang terpenuhi dan diperoleh dari pelayanan dari perusahaan. Pelanggan tidak dikecewakan baik dari kualitas produk/jasa maupun dari kemudahan dalam pembelian produk/jasa dari perusahaan.

Strategi yang tepat dapat membantu perusahaan dalam mengembangkan bisnis mereka. Dengan cara tersebut pelanggan merasa puas dengan pelayanan yang diberikan oleh perusahaan dan dengan terpenuhinya pesanan dengan tepat waktu akan meningkatkan penjualan dan peningkatan produksi yang berdampak positif terhadap perusahaan itu sendiri. Agar terpenuhinya permintaan, perusahaan harus mencari cara agar pelanggan bisa memesan barang dengan cara yang mudah dan cepat, dengan cara tersebut tingkat kepuasan pelanggan akan meningkat dan pemenuhan permintaan pelanggan akan terpenuhi. Salah satu strategi penjualan adalah Sistem Informasi Penjualan. Sistem Informasi Penjualan adalah suatu sistem terdiri dari kumpulan orang, peralatan dan prosedur yang digunakan memadukan antara pekerjaan mesin (komputer) dan manusia yang menyajikan keakuratan dari sebuah informasi bagi para pemakai dalam membuat keputusan untuk memecahkan masalah di dalam perusahaan. Menurut Kotler (2005) menyebutkan bahwa dalam sistem penjualan, hal terpenting adalah pengelolaan pemenuhan Pesanan (*Order Fulfillment Management*. Manajemen pemenuhan pesanan terletak pada jantung dari proses industri dan mengintegrasikan beberapa subsistem perusahaan ke dalam sebuah fungsi tunggal secara keseluruhan. Boucher & Yalgin (2006) mengemukakan bahwa beberapa Subsistem kunci yang ditunjukkan pada gambar antara lain meliputi: 1) *order Entry*, 2) *Production Control*, 3) *Purchasing* dan 4) *Inventory, or material management and shipping*.

Sebuah Sistem Informasi terutama pada Sistem Informasi Penjualan, harus memenuhi kriteria berikut. 1) Kecepatan, hal ini berhubungan dengan waktu untuk fungsi-fungsi yang terlibat dalam proses untuk berkomunikasi satu sama lain, 2) Akurasi, berhubungan dengan perhitungan akurat dari bahan yang terlibat dalam proses yang diperlukan untuk menyelesaikan pesanan, 3) Koordinasi, kriteria ini berfungsi untuk menghindari waktu yang terbuang dengan mengkoordinasi pekerjaan untuk pemanfaatan sumber daya yang lebih efisien, 4) Proses peningkatan kinerja. Kriteria ini berfungsi untuk mempertahankan kronologi dan sejarah peristiwa yang dapat dipelajari untuk meningkatkan kinerja di masa mendatang, 5) Mendukung pengambilan keputusan, sistem manajemen database dapat menghasilkan laporan tepat waktu dan *user-friendly* yang dapat digunakan dalam pengambilan keputusan manajemen (Boucher & Yalgin, 2006).

Dalam aliran data yang berhubungan dengan proses penjualan, bagian terpenting adalah proses pemenuhan pesanan. Proses pemenuhan pesanan berperan pada kepuasan yang diperoleh oleh pelanggan dalam proses penjualan yang berlangsung. Dokumentasi yang terdapat di dalam sebuah proses pemenuhan pesanan antara lain *customer inquiry* (permintaan pelanggan), *Quotation* (kuota produk beserta list produk dan harga), *sales order* (Order untuk penjualan), *picking document*, *packing list*, *customer invoice* dan *customer payment* (Magal & Word, 2009).

Kain Jumputan merupakan kain khas Palembang yang memiliki keunikan baik dari motif dan cara pembuatannya. Berbagai jenis dan motif kain jumputan cukup banyak diminati oleh masyarakat terutama masyarakat lokal kota Palembang. Namun semakin banyaknya pengrajin kain jumputan menyebabkan persaingan bisnis di usaha yang sama semakin meningkat. Pengusaha yang menjadi produsen kain jumputan dan memiliki pengrajin lokal sebagai pegawainya harus mampu mengembangkan strategi baru untuk meningkatkan usaha mereka agar memiliki lebih banyak pelanggan untuk mempertahankan usaha mereka. Untuk itu perlu dilakukan inovasi dalam melakukan penjualan kerajinan kain jumputan tersebut. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi saat ini yang semakin maju, yaitu dengan sistem penjualan online. Selain dapat meningkatkan pendapatan melalui pasar yang lebih luas, sistem penjualan online dapat juga memperkenalkan secara luas kain jumputan yang merupakan kerajinan khas Palembang selain Kain songket yang sudah dikenal terlebih dahulu.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif. Menurut Sugiyono (2005), metode deskriptif adalah suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas. Sedangkan Syah (2010) menyatakan bahwa Penelitian deskriptif adalah bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia. Fenomena ini biasa berupa aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan fenomena yang lainnya.

Penelitian deskriptif tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu, melainkan lebih pada menggambarkan apa adanya suatu gejala, variabel, atau keadaan. Walaupun terdapat hipotesis dalam penelitian deskriptif, bukan dimaksudkan untuk diuji melainkan bagaimana berusaha menemukan sesuatu yang berarti sebagai alternatif dalam mengatasi masalah penelitian melalui prosedur penelitian.

Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode Pengembangan Perangkat Lunak yang digunakan adalah metode *web Engineering*, yaitu metode yang menggambarkan suatu proses yang digunakan untuk menciptakan suatu sistem aplikasi berbasis web yang berkualitas tinggi (Pressman, 2001). Metode yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak ini dalam membangun dan merancang *website* adalah metode *web engineering*. *Web engineering* adalah suatu proses yang digunakan untuk menciptakan suatu sistem aplikasi berbasis *web* yang berkualitas tinggi. Berikut langkah-langkah penelitian berdasarkan metode *web engineering* yang digunakan: 1) *Formulation* (perumusan masalah), merupakan tujuan dari aplikasi berbasis web serta menentukan bahasan sistem. Memungkinkan pelanggan dan pengembang untuk mendirikan suatu set tujuan umum dan sasaran untuk

membangun dan juga mengidentifikasi web itu sendiri, 2) *Planning* (perencanaan), kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah membuat rencana sebagai pedoman untuk membangun perangkat lunak (*sistem*) yang telah direncanakan. Mulai dari biaya, Sumber daya yang dibutuhkan, jadwal dan waktu pelaksanaan serta risiko yang mungkin timbul, 3) *Analysis* (analisis). Tahap analisis adalah tahap mengumpulkan kebutuhan teknis untuk sistem berbasis *web* mengidentifikasi isi yang akan dihasilkan dan akan ditampilkan pada sistem berbasis *web*. Tahapan-tahapan dari tahap analisis adalah Analisis Isi Informasi, Analisis Interaksi, Analisis fungsional dan Analisis Konfigurasi, 4) *Design* (Perancangan), adalah tahap untuk merancang, menghasilkan, dan memperoleh semua teks, grafik, audio, video yang akan disatukan dalam aplikasi *web*. Tahapan-tahapan dari tahapan perancangan adalah: *Architectural Design* (Perancangan Arsitektur), *Navigation Design* (Perancangan Navigasi), dan *Interface Design* (perancangan antarmuka), 5) *Testing* (Pengujian), Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap program. Kegiatan ini dilakukan untuk mewujudkan desain menjadi *website* dan menguji aplikasi berbasis *web* yang telah dibuat.

Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam penelitian untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan adalah dengan cara: 1) Studi Pustaka, merupakan suatu cara pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku, makalah ataupun referensi lain yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas, 2) Observasi, teknik pengamatan atau observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis kejadian-kejadian, perilaku, obyek-obyek yang dilihat dan hal-hal lainnya (Sarwono, 2006). Teknik observasi yang digunakan pada penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data dengan cara pengamatan langsung terhadap sistem penjualan yang sudah ada pada usaha pengrajin kain jumputan, 3) Wawancara, adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara si penanya dengan si penjawab atau responden. Teknik wawancara yang digunakan pada penelitian ini bertujuan untuk pengumpulan data dengan cara wawancara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan usaha pengrajin Kain Jumputan terutama tentang penjualan yang saat ini dilakukan.

3. Hasil dan Pembahasan

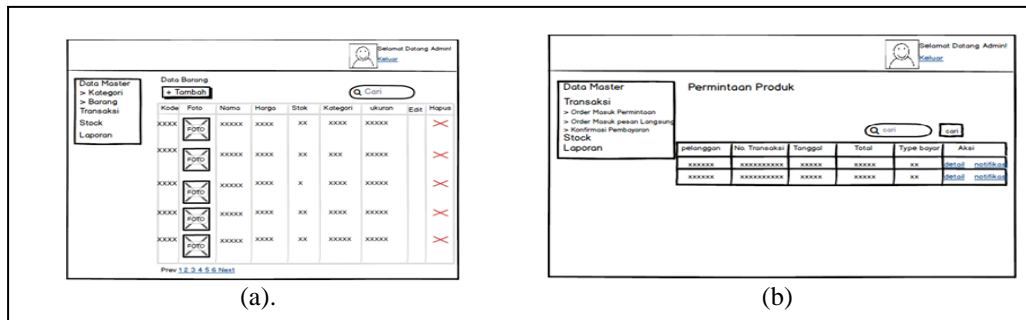
Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan adalah untuk merancang, menghasilkan dan memperoleh semua teks, audio, grafik yang akan disatukan ke dalam aplikasi *web*.

1. Use Case Diagram

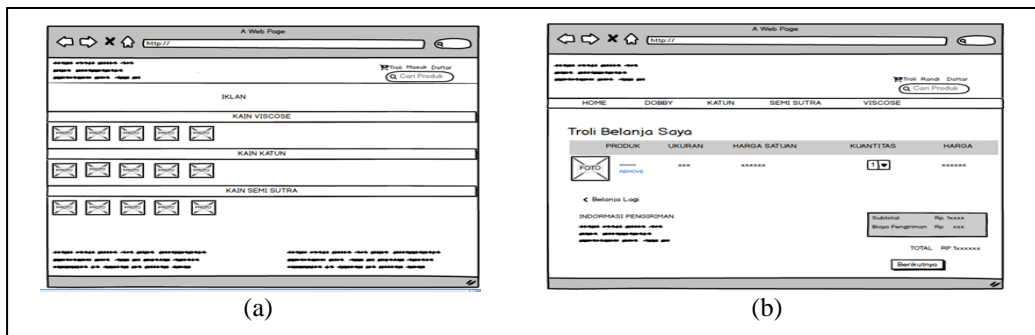
Diagram *use case* digunakan untuk memperlihatkan hubungan-hubungan yang terjadi antara aktor-aktor dengan *use case-use case* yang ada dalam sistem administrasi baru, sehingga calon pengguna sistem/perangkat lunak mendapatkan pemahaman tentang sistem yang akan dibangun. *Use case diagram* pada penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.

a. Rancangan Menu admin



Gambar 3. (a). Rancangan Data Barang, (b). Rancangan Permintaan Produk

b. Rancangan Menu Pelanggan



Gambar 4. (a). Rancangan Menu Pelanggan, (b). Rancangan Trolis Belanja

Tampilan Sistem

Tampilan sistem merupakan tahap implementasi dari rancangan (*desain*) yang sudah dilakukan pada tahap sebelumnya. Hasil tampilan sistem yang dibuat untuk Sistem Penjualan *online* kain jumputan Palembang dapat dilihat berikut ini.

1. Tampilan Menu Utama (*Home*)

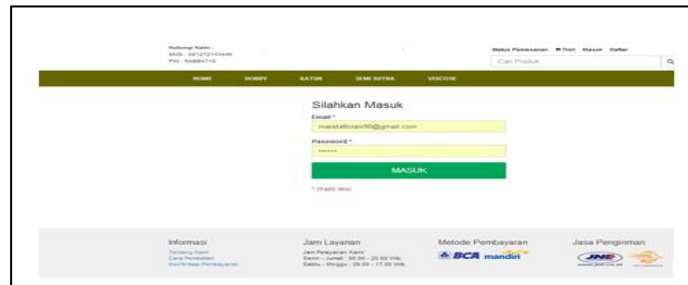
Halaman ini merupakan halaman pertama yang menampilkan jenis-jenis produk, Ketika foto diklik maka muncul tampilan rincian dari jenis produk dan keterangan jenis produk dan harga, dan pelanggan dapat langsung melakukan pembelian dengan mengklik beli maka produk akan masuk ke keranjang belanja.



Gambar 5. Tampilan Menu Utama

2. Tampilan Login Pelanggan

Halaman Login pelanggan merupakan halaman Login dengan memasukkan *email* dan *password*, bila pelanggan belum memiliki email dan password pelanggan bisa melakukan pendaftaran terlebih dahulu, agar pelanggan bisa melakukan pemesanan barang pelanggan harus login terlebih dahulu.



Gambar 6. Tampilan Login Pelanggan

3. Tampilan Katagori Produk

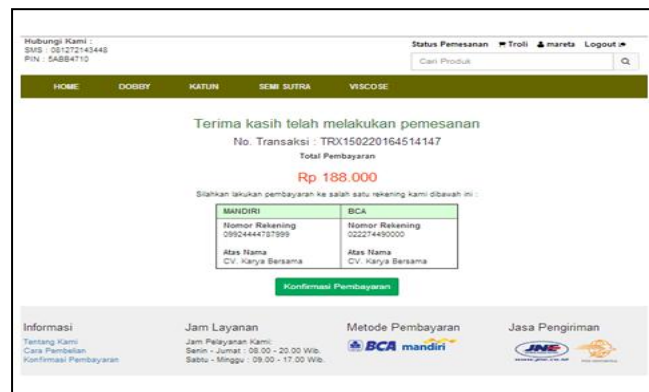
Halaman kategori produk merupakan halaman yang menampilkan jenis-jenis produk beserta harga dan ukuran bahan dari produk, dan disini pelanggan bisa memilih produk apa yang di inginkan dan juga memilih produk berdasarkan jenis bahannya.



Gambar 7. Tampilan Kategori Produk

4. Tampilan Informasi Pembayaran

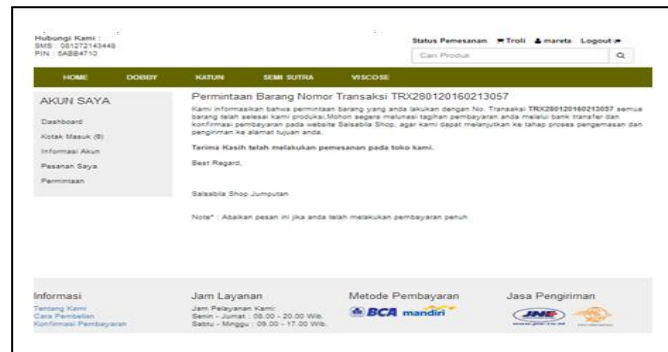
Halaman Informasi Pembayaran merupakan informasi nomor rekening agar pelanggan dapat melakukan transaksi atau mentransfer uang sesuai dengan total biayanya.



Gambar 8. Tampilan Informasi Pembayaran

5. Tampilan Notifikasi Pembayaran

Halaman ini merupakan notifikasi dari admin ke pelanggan, ketika barang yang dipesan telah *ready* maka admin akan memberikan pesan kepada pelanggan untuk melakukan pelunasan barang.



Gambar 9. Tampilan Notifikasi Pembayaran

4. Kesimpulan

Penelitian menghasilkan sistem penjualan *online* kerajinan kain jumputan Palembang yang dapat membantu usaha pengrajin kain jumputan dalam memperluas penjualan produk usaha para pengrajin tersebut. Selain itu adanya sistem penjualan *online* dapat membantu memperkenalkan kerajinan kain khas Jumputan Palembang dalam jangkauan yang lebih luas agar dapat dikenal lebih luas di masyarakat. Dengan adanya sistem penjualan *online* yang dibangun dapat membantu pemilik usaha agar lebih mudah untuk melakukan pendataan permintaan pesanan barang dan memberikan informasi tentang ketersediaan barang sehingga dapat memberikan kepuasan pelayanan terhadap pelanggan.

Daftar Pustaka

- Boucher, O.T and Yalgin, A. 2006. Design of *Industrial Information System*. Inggris: Academic Press.
- Kotler P. 2005. *Manajemen pemasaran di Indonesia*. Edisi 1. Jakarta: Salemba.
- Magal, S.R and Word, J. 2009. *Essentials if Business processes and information*.
- Pardede, J. 2011. "Implementasi hibernate pada aplikasi penentuan Kualitas Jasa dengan Metode Quality Fanction Deployment". Konferensi Nasional Teknologi dan aplikasinya (p.CI).Palembang: Fakultas Ilmu Komputer Unsri.
- Pressman, R.S. 2001. *Software Engineering : a practitioner's approach*, McGraw-Hill, New York, 68.
- Sugiyono, 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta.
- Syah, Hidayat. 2010. *Pengantar Umum Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Verivikatif*. Pekanbaru: Suska Press.
- Sarwono, Jonathan 2006, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.