

PENERAPAN ANALISA SWOT DALAM RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN TOKO MAINAN ANAK BERBASIS WEB

Lela Nurlaela¹⁾, Usanto S.²⁾, Sutrisno³⁾

¹Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi, ITB Swadharma Jakarta

^{2,3}Prodi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi, ITB Swadharma Jakarta

Correspondence author: Lela Nurlaela, lela@swadharma.ac.id, Jakarta, Indonesia

Abstract

The birth and rapid development of the internet into one of the cheapest communication infrastructures and, a wide acceptance rate. By bringing the advantages of the internet such as 24-hour service, access from all directions at a relatively low cost, and other conveniences. Golfy Toys Store is a toy store that only markets via offline marketing by making banners and other offline marketing tools. The process of selling goods is usually still written in the sales book. This affects the revenue earned. A sales system is needed, namely a system that can help speed up the process of making notes that are already automatic, so they don't need to be written on books. The results with this website-based sales system are to help stores improve store branding and provide added value in business models that will strengthen the competitive value of their business in the future amid intense competition with shops selling similar products.

Keywords: *e-commerce, sales system, online store*

Abstrak

Lahirnya dan pesatnya perkembangan dari internet menjadi salah satu infrastruktur komunikasi yang termurah dan dengan tingkat penerimaan yang luas. Dengan membawa keunggulan internet seperti pelayanan 24 jam, akses dari segala penjuru dengan biaya yang relatif murah dan kemudahan-kemudahan lainnya. Toko Golfy Toys adalah toko mainan yang pada sistem pemasarannya hanya memasarkan via offline dengan membuat spanduk dan alat pemasaran offline lainnya. Proses penjualan barang biasanya masih ditulis pada buku penjualan atau nota saja. Hal ini sangat berpengaruh terhadap revenue yang didapat. Sistem penjualannya pun dibutuhkan yaitu sebuah sistem yang dapat membantu mempercepat proses pembuatan nota sudah otomatis, sehingga tidak perlu ditulis pada buku. Hasilnya dengan sistem penjualan berbasis website ini diharapkan dapat membantu toko meningkatkan branding toko dan memberikan nilai tambah dalam model bisnis yang akan memperkuat nilai kompetitif usahanya dimasa depan ditengah ketatnya persaingan dengan toko – toko yang menjual produk sejenis.

Kata Kunci: perdagangan elektronik, sistem penjualan, toko online

A. PENDAHULUAN

Lahirnya dan pesatnya perkembangan dari internet menjadi salah satu infrastruktur komunikasi yang termurah dan dengan tingkat penerimaan yang luas (Dartono, Usanto, & Irawan, 2021). Internet sebagai fasilitas pendukung dan bahkan sebagai urat nadi kegiatan bisnis menjadi semakin nyata.

Salah satu tren yang menyertai bisnis dalam jaringan internet adalah e-commerce baik business-to-customer maupun business-to business (Fuad, 2010). Dengan membawa keunggulan internet seperti pelayanan 24 jam, akses dari segala penjuru dengan biaya yang relatif murah dan kemudahan-kemudahan lainnya (Suryantoro, Sopian, & Dartono, 2021). Maka tidaklah mengherankan jika sekarang banyak organisasi bisnis yang merambah ke dalam e-commerce.

Toko Golfy Toys adalah toko mainan yang menjual bermacam-macam manian anak-anak. Pada sistem pemasarannya toko ini hanya memasarkan via offline dengan membuat spanduk dan alat pemasaran offline lainnya didepan toko. Disisi lain, pada proses penjualan barang biasanya masih ditulis pada buku penjualan atau nota saja. Hal ini sangat berpengaruh terhadap revenue yang didapat, bagi semua toko hal yang sangat berpengaruh dalam peningkatan revenue dalam toko tersebut adalah pada sistem pemasaran produk dan penjualannya.

Ketika sistem pemasaran dan penjualan toko itu baik, maka secara otomatis akan meningkatkan *revenue* dari toko tersebut dan menjadikan toko tersebut dapat terus bersaing secara kompetitif dari toko – toko lainnya yang menjual produk sejenis.

Penjualan merupakan sebuah proses dari total jumlah yang dibebankan kepada pelanggan atas barang dagangan yang dijual perusahaan, baik meliputi penjualan tunai, maupun penjualan secara kredit (Putra, Sopian, & Ratnasari, 2021).

Sistem penjualan pada toko mainan sangat diperlukan karena demi kenyamanan, kemudahan dan peningkatan pemasaran produk pada toko itu sendiri. Sistem pemasaran dan penjualan yang baik harus lebih mengembangkan fasilitas pelayanan dan pemasarannya agar para konsumen dapat lebih mudah mengakses informasi dan juga dapat langsung membeli dan membayarnya tanpa harus datang langsung ke toko (Nurhayati, Suchayo, & Selawati, 2021). Sistem penjualannya pun dibutuhkan yaitu sebuah sistem yang dapat membantu mempercepat proses pembuatan nota sudah otomatis, sehingga tidak perlu ditulis pada buku.

Analisa yang digunakan dalam penelitian ini adalah Analisa SWOT yang mengidentifikasi dalam berbagai faktor yang secara sistematis untuk merumuskan suatu strategi perusahaan. Analisa SWOT didasarkan pada suatu hubungan atau interaksi diantara unsur-unsur internal yaitu, kekuatan serta kelemahan dan unsur-unsur eksternal yaitu peluang serta ancaman (Dharmalau, Suhandi, & Nurlaela, 2021).

Dengan adanya sistem penjualan berbasis website ini diharapkan dapat membantu toko meningkatkan branding toko dan memberikan nilai tambah dalam model bisnis yang akan memperkuat nilai kompetitif usahanya dimasa depan ditengah ketatnya persaingan dengan toko – toko yang menjual produk sejenis (Suchayo, Yusella, & Syahrial, 2021).

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain: Untuk mendapatkan informasi yang efektif dan efisien dari pengolahan data penjualan (Dharmalau & Hiswara, 2021). Membantu dalam melakukan pengolahan data yang akan berimbas pada peningkatan pertumbuhan bisnis sehingga dapat bersaing secara kompetitif dengan toko – toko lainnya yang menjual produk sejenis.

Mengacu pada penelitian terdahulu yang berjudul” Perancangan E- Commerce Pada

Toko Mainan Bocah Yogyakarta” yang dilakukan oleh Evans Fuad, menghasilkan sebuah E-commerce dengan output berupa laporan penjualan(Fuad, 2010). Penelitian yang lainnya adalah yang dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Barang Berbasis Web Pada Bahtera Indoamplas Gemilang Kota Serang”. Penelitian yang ini menghasilkan laporan penjualan (Noviariska, 2017).

B. METODE PENELITIAN

Metode Penelitian lapangan dapat dianggap juga sebagai pendekatan luas dalam penelitian kualitatif atau sebagai metode pengumpulan data kualitatif. Ide pentingnya adalah bahwa peneliti berangkat ke lapangan untuk mengadakan pengamatan tentang suatu fenomena dalam suatu keadaan alamiah. Peneliti lapangan biasanya membuat catatan lapangan secara ekstensif yang kemudian dibuatkan kodenya dan dianalisis dalam berbagai cara seperti observasi dan wawancara.

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang dialami tidak terlalu besar. Pada penelitian ini adalah mengamati secara langsung terhadap proses pemasaran dan penjualan produk pada toko mainan Golfy Toys.

Pada penelitian ini wawancara dilakukan kepada Pimpinan toko dengan mengajukan beberapa pertanyaan antara lain

1. Bagaimana proses penjualan dan penjualan pada sistem yang berjalan saat ini.
2. Apa saja kendala yang ditemukan pada sistem yang berjalan saat ini.
3. Sistem seperti apa yang dibutuhkan pimpinan toko.
4. Siapa saja yang akan diberikan hak untuk menggunakan Aplikasi ini?

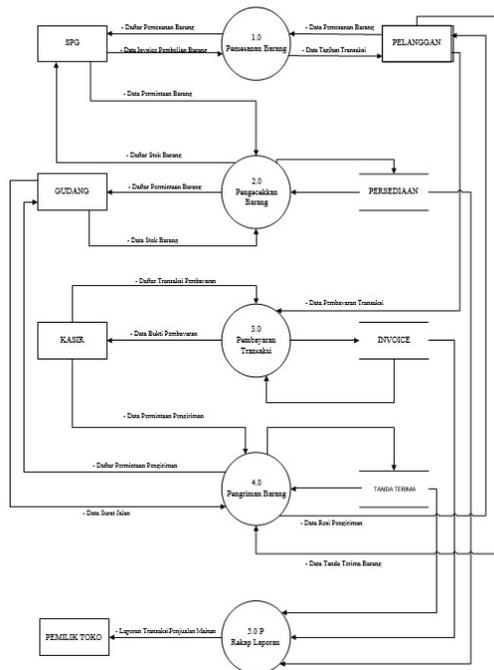
5. Bagaimana output dari laporan yang diharapkan dan kapan laporan perlu disajikan kepada pimpinan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengamatan dan studi lapangan, sistem pemasaran dan penjualan pada Golfy Toys yang berjalan saat ini sudah menggunakan komputer untuk pengolahan datanya tetapi belum adanya aplikasi yang mendukung pemasaran dan otomatisasi pemesanan dan penyajian laporan penjualan kepada pemilik toko. Sehingga proses pemasaran dan penyajian laporan penjualannya belum cukup maksimal. Proses yang terdapat dalam sistem yang berjalan pada saat ini sebagai berikut:

1. Penerimaan Pesanan.
2. Pengecekan Stok mainan
3. Transaksi Pembayaran.
4. Pengiriman Barang.
5. Perekapan Laporan Penjualan Mainan.

Berikut ini digambarkan sistem pengolahan data transaksi penjualan pada perusahaan Golfy Toys menggunakan Data Flow Diagram (DFD) seperti gambar berikut:



Gambar 1. Diagram Level Nol Sistem Berjalan

Permasalahan yang ditemukan dapat diuraikan dengan metode SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, and Threat*) pada toko Golfy Toys dapat dijelaskan seperti sebagai berikut:

Strength

Pemilik toko mempunyai pandangan terbuka terhadap kemajuan teknologi dan SDM toko telah terbiasa dalam melakukan pengolahan data baik menggunakan komputer, laptop, handphone dan lain-lain.

Weaknesses

Komputer yang ada saat ini digunakan untuk laporan penjualan di Microsoft excel dan belum ter database.

Opportunity

Terdapat banyak cara yang dapat dilakukan untuk menjadikan sistem pemasaran dan branding perusahaan lebih baik dari sebelumnya. Banyak sistem yang dapat digunakan untuk membantu toko secara otomatis dalam hal membuat atau merekap laporan penjualan.

Threat

Persaingan kompetitif dengan toko lain yang sejenis di pasaran yang kemudian dapat mengakibatkan toko Golfy Toys tutup jika tidak dapat berinovasi dalam hal pemasaran dan service terhadap pelanggan.

Strategi SO

Dengan SDM toko yang telah terbiasa mengoperasikan komputer di kegiatan sehari-harinya sangat memungkinkan untuk membangun sistem penjualan berbasis web yang dapat meningkatkan branding dan pemasaran toko yang lebih baik dari sebelumnya, serta sistem yang dapat terotomasi dalam merekap laporan penjualan.

Strategi WO

Membangun sistem penjualan berbasis web yang dapat meningkatkan pemasaran, branding, dan melakukan secara otomatis dalam merekap sebuah laporan penjualan.

Strategi ST

Meningkatkan pemasaran dan pelayanan kepada pelanggan melalui sistem berbasis web agar toko Golfy Toys semakin dikenal dan disukai pelanggan dengan inovasi di segi pemasaran maupun segi servicenya.

Strategi WT

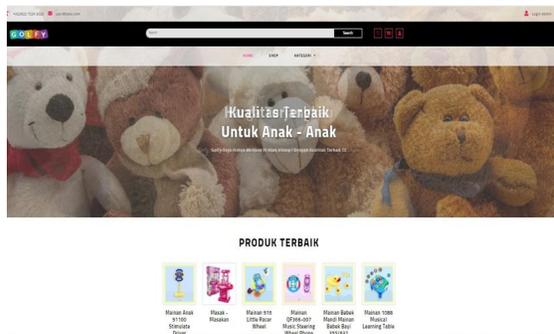
Membangun sebuah sistem penjualan yang lebih baik agar toko dapat terus bersaing secara kompetitif dengan toko sejenis di pasaran.

Analisa Kebutuhan Informasi

Pada sistem yang berjalan dapat dilihat permasalahan yang terjadi pada sistem penjualan toko mainan berjalan yaitu belum adanya branding yang baik untuk melakukan pemasaran dan belum adanya perekapan laporan penjualan secara otomatis yang memudahkan proses penyajian laporan keuangan pada pemilik toko. Berdasarkan kelemahan - kelemahan tersebut, maka diperlukan sesuatu pengembangan sistem informasi pengolahan

Perancangan antar muka sangat penting untuk memenuhi kriteria yang mudah, menarik dan nyaman digunakan oleh pengguna aplikasi. Oleh karena itu dibuatlah rancangan antar muka untuk memudahkan pengguna yang terdiri dari rancangan struktur tampilan dan rancangan layar sistem yang akan dibuat.

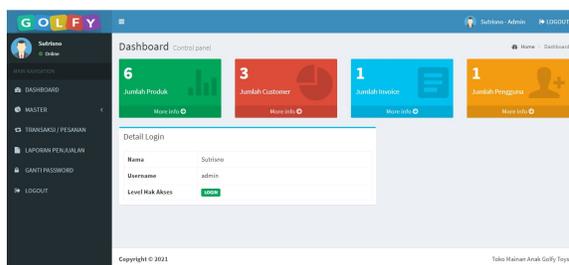
Berikut ini adalah tampilan dari halaman utama dari sistem yang dibuat.



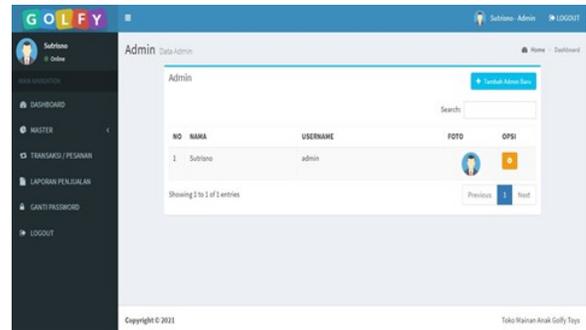
Gambar 5. Halaman utama



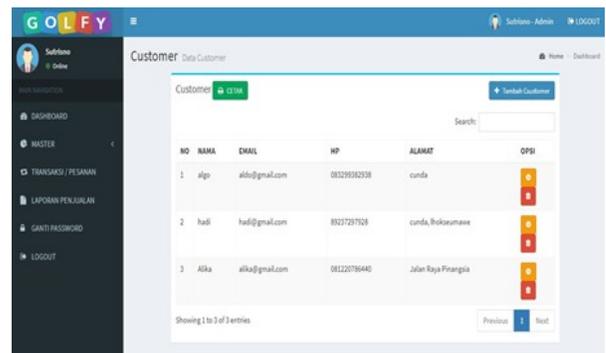
Gambar 6. Detail Produk



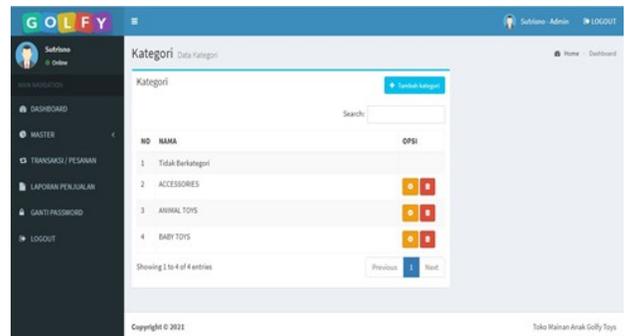
Gambar 7. Halaman Dashboard Admin



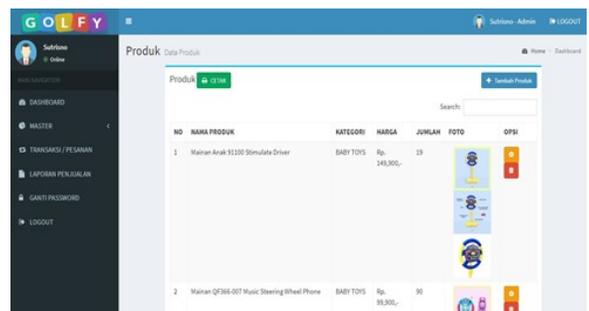
Gambar 8. Master Admin



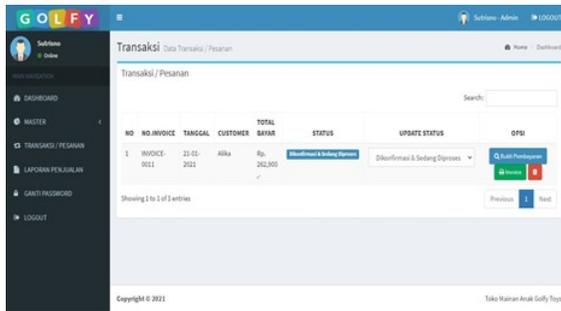
Gambar 9. Halaman Master Customer



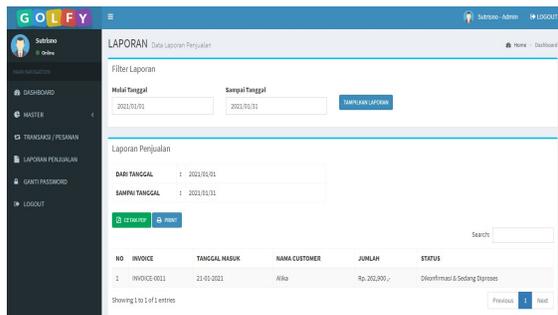
Gambar 10. Halaman Master Kategori



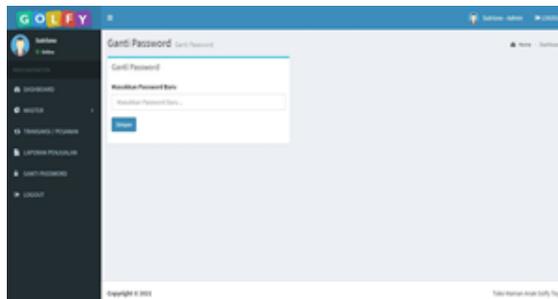
Gambar 11. Halaman Master Produk



Gambar 12. Halaman Transaksi / Pesanan



Gambar 13. Halaman Laporan Penjualan



Gambar 14. Halaman Ganti Password

D. PENUTUP

Setelah menganalisa sistem pengolahan data penjualan mainan anak pada toko Golfy Toys, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Belum ada data penjualan yang terdatabase, penggunaan komputer untuk mengolah data penjualan hanya menggunakan Microsoft excel.

2. Belum adanya sistem yang melakukan proses perekapan dan penyajian laporan penjualan secara otomatis.
3. Proses pelaporan masih kurang baik karena laporan yang dihasilkan masih sering terjadi masalah yaitu terlambat dan ada data penjualan yang tidak tercatat.

Untuk mengatasi permasalahan - permasalahan yang ada. Maka, perlu dibangun rancangan aplikasi sistem pengolahan data penjualan berbasis web pada toko mainan anak Golfy Toys.

Rancangan sistem dari aplikasi pengolahan data penjualan mainan anak pada toko mainan Golfy Toys yang diusulkan adalah sebagai berikut:

1. Rancangan input terdiri dari: Data Admin, Data Customer, Data Kategori, Data Produk, Data Transaksi, Data Invoice, Data Pembayaran, Data Surat Jalan.
 2. Output yang dihasilkan terdiri dari: Daftar Mainan, Daftar Transaksi, Daftar Invoice, Daftar Pembayaran, Data Permintaan Pengiriman, Data Resi Pengiriman.
 3. Rancangan data base berjumlah 6 tabel terdiri dari: Tabel Admin, Tabel Customer, Tabel Kategori, Tabel Produk, Tabel Transaksi, Tabel Invoice.
- Agar aplikasi sistem pengolahan data penjualan mainan anak pada toko mainan Golfy Toys ini dapat berjalan dengan baik, disarankan untuk melakukan hal-hal sebagai berikut:

1. Sistem pengolahan data penjualan berbasis web yang telah dibuat diharapkan untuk dapat diaplikasikan dengan *cut over* sehingga dapat meminimalisir bahkan menyelesaikan masalah – masalah yang sebelumnya sering terjadi.
2. Melakukan evaluasi secara berkala terhadap sistem yang telah dibuat agar aplikasi pengolahan data penjualan mainan anak berbasis web tetap terus sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan teknologi yang ada.

3. Sistem yang telah dibuat, dapat dikembangkan sehingga menjadi sistem yang lebih baik lagi sesuai dengan kebutuhan toko baik dari segi perangkat keras (*Hardware*), perangkat lunak (*Software*), dan pengguna (*Brainware*) yang akan datang

E. DAFTAR PUSTAKA

- Dartono, Usanto, S., & Irawan, D. (2021). Penerapan metode per connection classifier (pcc) pada perancangan load balancing dengan router mikrotik. *Jurnal Elektro Dan Informatika Swadharma(JEIS)*, 1(1).
- Dharmalau, A., & Hiswara, I. (2021). Implementasi Logika Fuzzy Mamdani Pada Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Jumlah Standar Karyawan Toko. *Teknologi Technoscientia*, 13(2), 152–157.
- Dharmalau, A., Suhandi, Y., & Nurlaela, L. (2021). Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Purna Jual Berbasis Customer Relationshi Management. *Jurnal Rekayasa Informasi Swadharma(JRIS)*, 01(01), 1–8.
- Fuad, E. (2010). Perancangan E-commerce pada Toko Online mainan Bocah Yogyakarta. Thesis, (May), 1–29.
- Noviariska. (2017). Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Barang Berbasis Web Pada Bahtera Indoampas Gemilang Kota Serang. *STMIK RAHARJA*.
- Nurhayati, S., Sucahyo, N., & Selawati. (2021). Penerapan Metode Pieces Dalam Pengembangan Sistem E-Commerce Penjualan Produk Komputer. *JRIS: Jurnal Rekayasa Informasi Swadharma*, 1(1), 34–39.
- Putra, D. F. D., Sopian, A., & Ratnasari, D. (2021). Penerapan Metode PIECES Pada Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web PT Vallery. *Jurnal Rekayasa Informasi Swadharma(JRIS)*, 01(02), 7–11.
- Sucahyo, N., Yusella, A., & Syahrial, R. (2021). Pengembangan sistem informasi penjualan sepatu pada toko anugerah jaya. *JRIS : Jurnal Rekayasa Informasi Swadharma*, 1(2).
- Suryantoro, H., Sopian, A., & Dartono. (2021). Penerapan Teknologi Fortigate Dalam Pembangunan Jaringan VPN-IP Berbasis IPSEC. *Jurnal Elektro Dan Informatika Swadharma(JEIS)*, 01(1).