

DESAIN SISTEM INFORMASI PENJUALAN ANEKA JASA BERBASIS E-COMMERCE

(Studi Kasus: Ds. Teguhan Kec. Jiwan Kab. Madiun)

Suluh Langgeng Swasono

*Sistem Informasi, Universitas PGRI Madiun, Jl. Setia Budi NO.85, Kanigoro, Kec, Kartoharjo, Kota Madiun, Jawa Timur 63118
E-mail: Suluhlanggeng.masif@gmail.com*

Abstract— The use of technology during the COVID-19 pandemic is very useful, none other than in service transaction activities. With this technology, it can help service actors and buyers in conducting service transactions. Services in Teguhan Village were previously still classified as manual, In the transaction process which is still classified as manual, the buyer must go to the service center and queue. Based on the results of interviews and observations with service actors and buyers, There are several problems experienced during the Covid-19 pandemic, and the problems experienced include the difficulty of service actors in getting consumers due to the covid-19 pandemic buyers are reluctant to go to the service place because they have to queue In the constraints experienced by the Bersinar UMKM, it can be concluded that in an effort to support the community service business of Teguhan Village, it is necessary media information system in the form of system design. Therefore, the author will design an information system design for offering various services based on E-commerce where service actors can offer a variety of services that offered to consumers and so that consumers can make transactions online to avoid queues.

Keywords—: Design system; E-commerce ; Teguhan Village

I. PENDAHULUAN

Jasa adalah kegiatan tak kasat mata dari satu individu ke individu lain. Pada dasarnya jasa dibuat dan digunakan secara bersamaan, di mana aktivitas antar pemberi layanan dan penerima layanan memberi dampak pada hasil dari sebuah jasa. Dalam definisi lain, jasa adalah aktivitas yang bisa diartikan, yang bersifat tak nyata, yang direncanakan untuk memenuhi kebutuhan pembeli. (Christina RP Sinaga, 2020, 49)

Sektor usaha di bidang jasa menjadi salah satu sektor yang berperan penting dalam perekonomian suatu daerah utamanya dalam penambahan pendapatan daerah, yaitu dengan memberikan kontribusi terhadap pendapatan asli Daerah (PAD) termasuk di Desa Teguhan.

Berdasarkan berita yang dilansir oleh *radarmadiun.co.id* kontribusi sektor usaha bidang jasa terhadap masyarakat Desa Teguhan sangatlah penting bagi kelangsungan hidup masyarakat.

Desa Teguhan merupakan salah satu wilayah yang memiliki potensi usaha jasa yang besar. Desa Teguhan terletak di Kota Madiun. Banyak lahan kosong yang terdapat di Desa Teguhan yang bisa digunakan sebagai lahan usaha, sehingga mayoritas masyarakat Desa Teguhan bermata pencaharian sebagai pelaku usaha jasa.

Sebagian lahan di Desa Teguhan digunakan sebagai tempat usaha seperti tukang cukur, *laundry*, servis hp, servis sepeda motor sehingga pendapatan masyarakat desa teguhan dari usaha jasa sangat berpengaruh bagi kemajuan perekonomian desa.

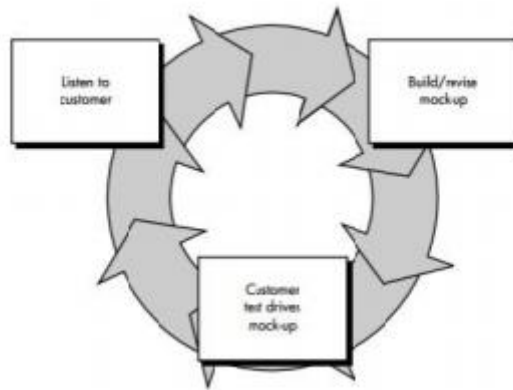
Saat ini pendapatan masyarakat desa teguhan yang dihasilkan dari bisnis jasa sangatlah menurun diakibatkan maraknya pandemi *covid-19* sehingga banyak konsumen yang takut akan datang ke tempat untuk bertransaksi jasa kurangnya pendapatan merupakan masalah besar bagi pelaku jasa sehingga sangat berpengaruh bagi perekonomian Desa Teguhan, Kec.Jiwan, Kab.Madiun.

Dalam upaya mendukung usaha jasa masyarakat Desa Teguhan maka diperlukan media sistem informasi berupa desain sistem. Oleh karena itu penulis akan merancang desain sistem informasi penawaran aneka jasa berbasis *E-commerce*, dimana para pelaku jasa dapat

menawarkan berbagai macam jasa yang ditawarkan kepada kosumen dan sehingga kosumen dapat melakukan transaksi secara *online* untuk menghindari antrian.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian bertempat Desa Teguhan Kecamatan Jiwan Kabupaten Madiun. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah prototyping. Metode *Prototyping* adalah metode pengembangan sistem dimana hasil analisa sistem langsung diterapkan kedalam sebuah model tanpa menunggu seluruh sistem selesai (K. Wijaya, 2019, 54). Tahapan metode pengembangan desain sistem informasi yang diterapkan yaitu metode pengembangan *model prototyping*. Metode *model prototyping* memiliki 3 tahapan. Berikut 3 tahapan prosedur pengembangan *model prototyping* pada desain sistem informasi penjualan jasa :



Gambar 1. Metode *model prototyping* (K. Wijaya, 2019).

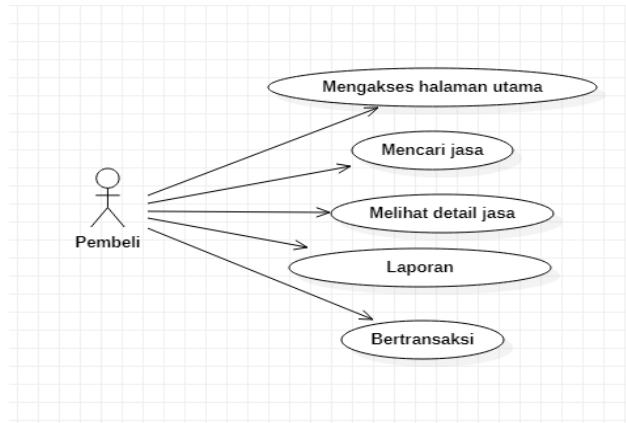
1. Listen To Costumer
Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format dan kebutuhan keseluruhan perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat. melakukan wawancara terhadap ketua UMKM Bersinar maka dapat disimpulkan dari kebutuhan UMKM Bersinar dengan dibangun *website*.
2. *Build Mock Up*
Membangun prototyping dengan membuat perancangan sementara yang berpusat pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat input dan contoh outputnya).
3. Test Mock Up
Evaluasi Pada proses ini *Client* atau *user* akan mengevaluasi *prototype* yang dibuat untuk memperjelas kebutuhan *software* apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian hasil dan pembahasan akan di paparkan mengenai perancangan UML, implementasi sistem.

A. *Use Case Diagram*

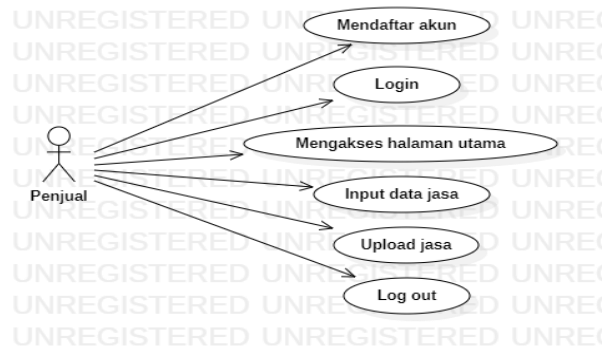
Use case diagram adalah diagram yang dibuat pertama kali pada saat proses pemodelan perangkat lunak berorientasi objek. *Use case diagram* ini mempresentasikan 3 aktor dengan sistem, yaitu admin dan penjual dan pelanggan. Berikut ini *use case* admin, penjual dan pembeli:



Gambar 2. Use Case Diagram Pembeli

Keterangan

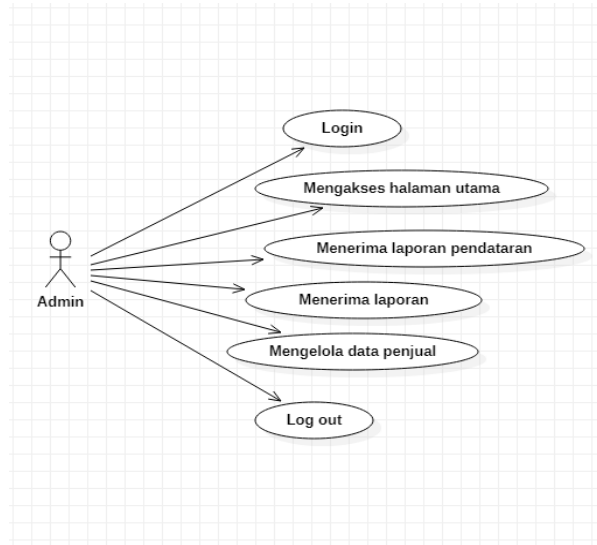
Pada *use case* diagram tersebut menjelaskan bahwasanya aktor tersebut adalah pembeli, pembeli dapat melakukan akses halaman utama, mencari jasa, melihat detail jasa, melihat informasi penjual, dan bertransaksi dengan penjual. Pada sistem ini pembeli tidak perlu melakukan *login* dikarenakan memudahkan pembeli dalam mengakses sistem.



Gambar 3. Use Case Diagram Penjual

Keterangan

Pada *use case* diagram tersebut menjelaskan bahwasanya aktor tersebut adalah penjual, penjual dapat melakukan login, akses halaman utama, input data jasa, upload jasa, dan *log out*. Pada sistem ini penjual perlu melakukan login dikarenakan agar *admin* dan penjual dapat mengetahui identitas dari penjual jasa.



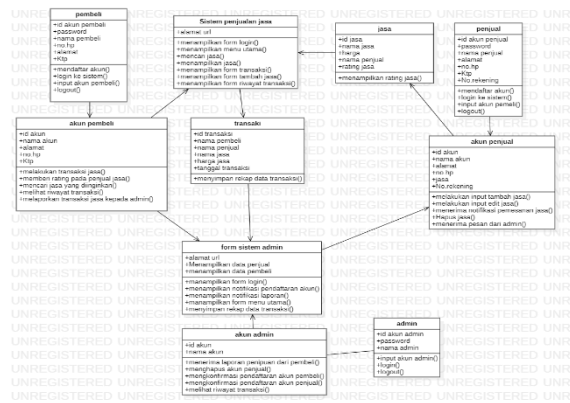
Gambar 4. Use Case Admin

Keterangan

Pada *use case* diagram tersebut menjelaskan bahawasanya aktor tersebut adalah *admin*, *admin* dapat melakukan login, akses halaman utama, menerima laporan transaksi, mengelola data penjual, dan *log out*.

B. Class Diagram

Class Diagram adalah ilustrasi hubungan antara *class* yang dimodelkan didalam sistem *Class Diagram* sangat mirip dengan diagram hubungan entitas (ERD)(Wendi & Ardiansyah, 2018).



Gambar 5. Class Diagram

Keterangan:

Pada *class diagram* sistem penjualan dijelaskan proses yang berjalan antara pembeli dan penjual dalam sistem. Dan sebagaimana data dari proses transaksi dikirimkan ke *admin*.

C. Implementasi

1. Halaman Menu Utama

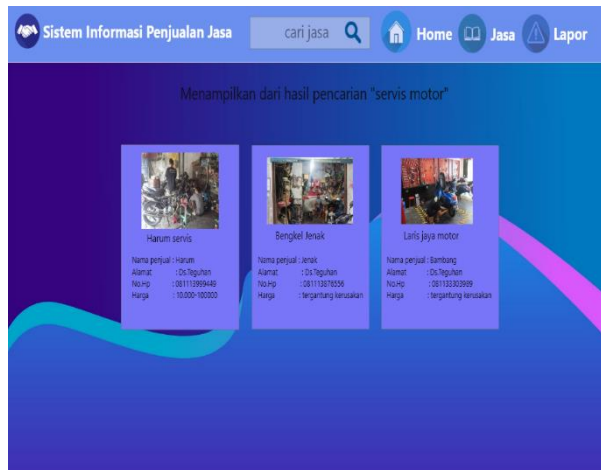
Halaman menu utama berfungsi untuk menampilkan menu yang bisa digunakan oleh pembeli. Desainnya digambarkan seperti berikut :



Gambar 6. Halaman Menu Utama

2. Halaman Hasil Cari Jasa

Halaman hasil cari jasa berfungsi untuk menampilkan jasa yang diinginkan oleh konsumen. Digambarkan sebagai berikut :



Gambar 7. Halaman Hasil Cari Jasa

3. Halaman Detail Jasa


Halaman detail jasa digunakan untuk menampilkan detail jasa yang sudah di *input* oleh penjual. Desainya digambarkan sebagai berikut :



Gambar 8. Halaman Detail Jasa

4. Tampilan Halaman Laporan

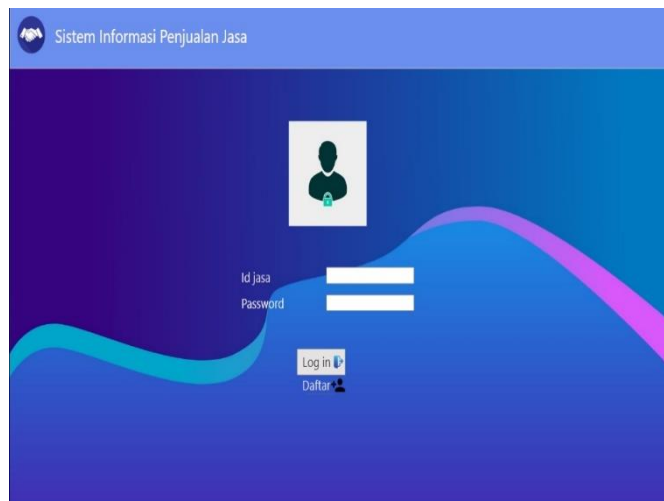
Halaman laporan digunakan untuk mengirimkan laporan jasa pada *admin* jika terjadi sesuatu yang tidak diinginkan oleh pembeli. Desainnya digambarkan sebagai berikut :



Gambar 9. Halaman Laporan Penjual

5. Tampilan Halaman *Login* Penjual

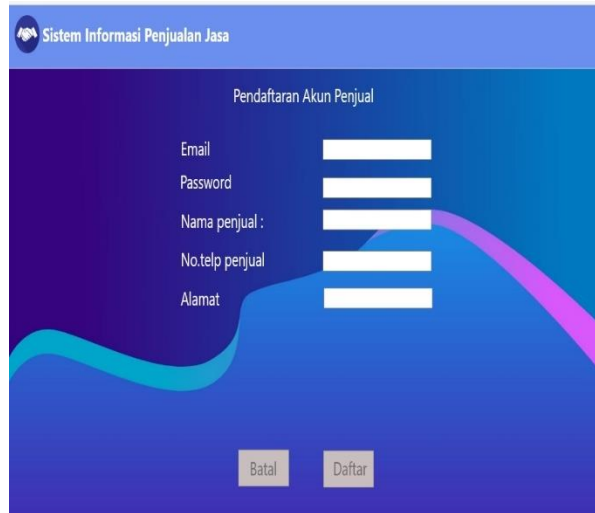
Halaman *login* digunakan untuk menampilkan form *login* dan proses ini harus dilakukan untuk mengakses halaman utama. Desainnya digambarkan sebagai berikut :



Gambar 10. Halaman *Login* Penjual

6. Tampilan Halaman Daftar Akun Penjual

Halaman Daftar akun digunakan penjual untuk mendaftarkan akun. Dan desainnya digambarkan sebagai berikut :



Gambar 11. Halaman Daftar Akun Penjual

7. Halaman Menu Utama Penjual

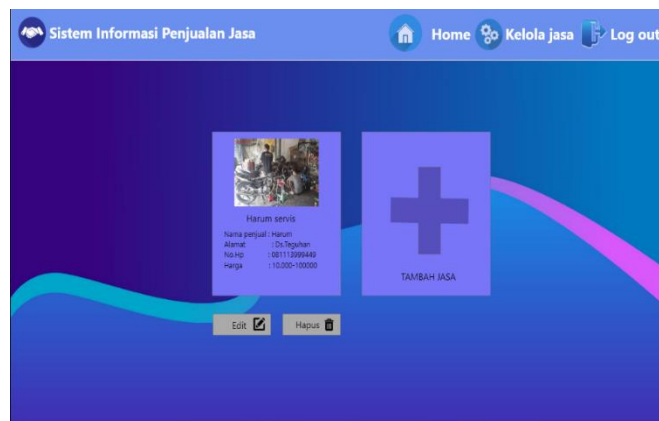
Tampilan menu utama berfungsi untuk menampilkan menu untuk penjual . Desainnya digambarkan sebagai berikut :



Gambar 12. Halaman Menu Utama Penjual

8. Halaman Kelola Data Jasa

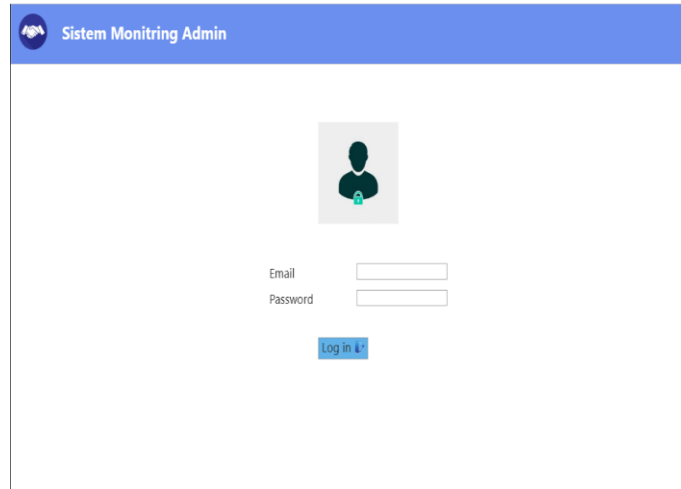
Halaman kelola data jasa berfungsi untuk menampilkan jumlah jasa yang dimiliki penjual dan penjual bisa melakukan tambah jasa dan hapus jasa. Desainnya digambarkan sebagai berikut.



Gambar 13. Halaman Kelola Data Jasa

9. Tampilan Halaman *Login Admin*

Halaman *login admin* adalah tampilan halaman utama untuk dapat terkoneksi dengan halaman utama dari sistem *monitoring admin*. Tampilan desainnya digambarkan sebagai berikut :



Gambar 14. Halaman Login *Admin*

10. Tampilan Halaman Utama *Admin*

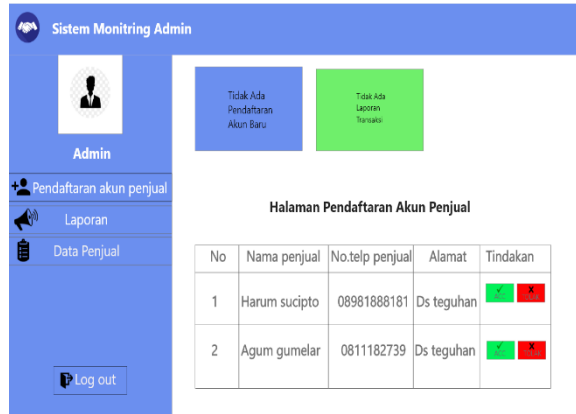
Tampilan menu utama berfungsi untuk menampilkan fungsi antara lain menampilkan laporan pendaftaran akun, menampilkan laporan transaksi dari pembeli, dan data pembeli. Desainnya digambarkan sebagai berikut.



Gambar 15. Halaman Utama *Admin*

11. Halaman Laporan Pendaftaran

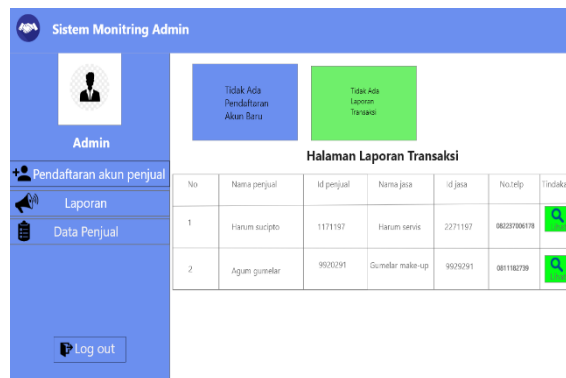
Halaman laporan pendaftaran berfungsi menampilkan data dari penjual yang ingin melakukan pendaftaran akun ke sistem dan pendaftaran akan ditolak maupun diterima oleh *admin* melalui halaman laporan pendaftaran. Desainnya digambarkan sebagai berikut :



Gambar 16. Halaman Laporan Pendaftaran

12. Halaman Lapor Transaksi

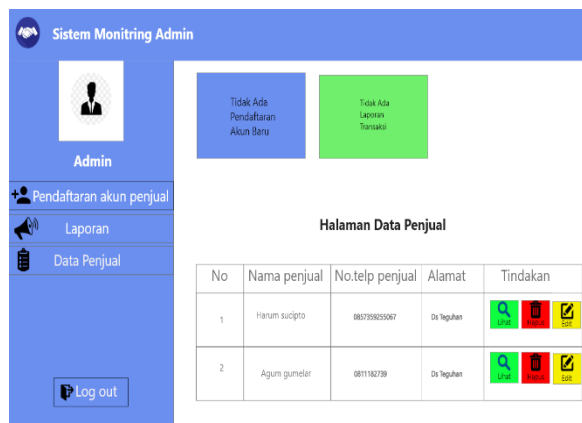
Halaman lapor transaksi berfungsi menampilkan laporan dari pembeli yang melaporkan proses transaksi yang tidak berjalan sesuai keinginan sehingga *admin* bisa menindak lanjuti berupa penghapusan akun maupun penghapusan jasa. Dan desainnya digambarkan sebagai berikut :



Gambar 17. Halaman Laporan Transaksi

13. Halaman Data Penjual

Halaman data penjual berfungsi untuk menampilkan data dari penjual dan sehingga *admin* bisa melakukan pengolahan data. Desainnya digambarkan sebagai berikut :



Gambar 18. Halaman Data Penjual

VI. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan bahwa :

1. Desain sistem informasi penjualan aneka jasa memudahkan penjual jasa untuk mendapatkan konsumen.
2. Desain sistem informasi penjualan aneka jasa memudahkan pembeli dalam menemukan jasa tanpa mengantri.

Desain sistem informasi penjualan aneka jasa mempermudah proses transaksi jasa di masa pandemi *covid-19*.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih penulis ucapkan kepada Ibu Mei Lenawati, S. Kom., M. Kom dan Bapak Saifulloh S. Kom., M. Kom selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan berbagi ilmu dan masukan yang telah diberikan. Rasa terima kasih penulis ucapkan kepada Masyarakat Desa Teguhan yang telah mendukung penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Rifai, A., & Yuniar, Y. P. (2019). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Ujian Pada SMK Indonesia Global Berbasis Web. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 7(1), 1–6. <https://doi.org/10.31294/jki.v7i1.64> *Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(02), 133. <https://doi.org/10.30868/im.v2i02.513>

Sarifudin, S., & Maya, R. (2019). Implementasi Manajemen Pemasaran Jasa Pendidikan Dalam Meningkatkan Kepuasan Pelanggan Di Madrasah Aliyah Terpadu (Mat) Darul Fallah Bogor. *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(02), 133. <https://doi.org/10.30868/im.v2i02.513>

Tambunan, E., Margareth, E., Nainggolan, S., & Si, M. (n.d.). *Pengaruh kualitas pelayanan jasa gadai terhadap kepuasan nasabah pada pt. pegadaian (persero) panglima denai medan*.

T. Wardani, Tri Ulfa (2017). Pengaruh Kulaitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Konsumen Pada Bisnis jasa Transportasi Gojek (Studi Kasus Mahasiswa FEBI UIN Sumatera Utara).

Martadinata, A. T., & Zaliman, I. (2021). *Perancangan dan implementasi sistem informasi e-commerce dengan menggunakan cms, woocommerce dan xendit*.

S., Aprilianto, B., & Hidayat, A. (2020). *Pengaruh Bisnis E-Commerce Dan Pemeriksaan Wajib Pajak Yang Terdaftar Di Kpp Kelapa Gading*). 156–168.

Desty Dwi Pertiwi, R. T. (2020). *Analisis dan desain sistem informasi pengolahan nilai siswa di smk avicena rajeg 1,2*. 29–35.

Maulida Sartika, Fathul Hafid, H. (2019). *Aplikasi Pencatatan Retribusi Toko Dan Parkir Pada Pasar Kandangan Berbasis Web*.

Anjas Fernanda Zai. (2019). *Data Mining Pengelompokan Jamaah Umroh Dengan Menggunakan Metode Clustering Pada Pt. Anugerah Utama Maqbuul Tour & Travel Binjai*.

Hernandhi, D. T. (2018). *Desain Sistem Informasi Pemasaran Berbasis Website Untuk Promosi (Studi Kasus pada Kedai Ayam Geprak & Sambal Bawang Malang*). 55(1), 1–10.

Hairunnisyah Sahidu, Gunawan, Indriaturrahmi, F. A. (2017). *Desain Sistem E-Assessment Pada Pembelajaran Fisika Di Lptk*, 3(2).

Sasmito, G. W. (2017). Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, 2(1), 6–12.

Wijaya, K. (2019). *Rancang Bangun Sistem Informasi Perpustakaan*. 08(50), 53–60.