

SISTEM INFORMASI JASA PENJAHIT *ONLINE* BERBASIS *WEBSITE* (*E-TAILOR*)

Randy Yudha Pratama¹⁾, Faradika²⁾, Renita Astri³⁾, Ahmad Kamal⁴⁾

^{1,2,3} Universitas Dharma Andalas/Sistem Infromasi

Jl. Sawahan No. 103 Simpang Haru Padang

⁴ Institut Bisnis dan Teknologi Pelita Indonesia

Jl. Jend. Ahmad Yani No.78-88 Pekanbaru

e-mail: ¹randyyudha05@gmail.com, ²faradika@unidha.ac.id, ³rethakamal@unidha.ac.id

⁴kamalojs17@gmail.com

ABSTRACT

Clothing or clothing has become a basic requirement for all humans, where in the current era the development of clothing models is also fast and very fast. There are many options for getting clothes, one of which is by using a tailor shop. Dedi Tailor is one of the tailor shops for men's and women's clothing designs in the area of Jalan Dokter Soetomo, Padang City, Dedi Tailor uses the ordering method, namely directly to the store by making an appointment beforehand. Therefore a sales information system was created, in this system there is an order data input which will make it easier for the tailor to work from design to sewing the clothes are finished and avoid the difficulties of the tailor in carrying out all the records.

Keywords: *E-Tailor, Sales Information, System Booking Online.*

ABSTRAK

Pakaian atau busana sudah menjadi kebutuhan pokok bagi seluruh manusia, dimana pada era sekarang perkembangan model pakaian juga cepat dan sangat pesat. Banyak pilihan untuk mendapatkan pakaian salah satunya dengan memanfaatkan jasa toko penjahit. *Dedi Tailor* adalah salah satu toko penjahit pakaian serta desain pakaian pria dan wanita di wilayah Jalan Dokter Soetomo Kota Padang, *Dedi Tailor* melakukan dengan metode pemesanan yaitu secara langsung ke toko dengan membuat janji sebelumnya. Oleh karena itu dibuatlah sebuah sistem informasi penjualan, pada sistem ini terdapat input data pesanan yang akan memberikan kemudahan untuk penjahit dalam pengerjaan dari desain hingga jahitan pakaian selesai dan menghindari kesulitan penjahit dalam melakukan seluruh pencatatan.

Kata kunci: *E-Tailor, Sistem Informasi Penjualan, Booking Online.*

1. PENDAHULUAN

Teknologi merupakan kebutuhan yang sangat penting, teknologi adalah berbagai keperluan serta sarana yang bentuknya beraneka macam peralatan atau sistem yang berfungsi untuk memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi manusia. Teknologi tidak terbatas pada benda yang berwujud, melainkan juga benda yang tidak berwujud seperti halnya Sistem Infromasi. sistem informasi merupakan kombinasi teratur

dari orang-orang, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, dan sumber daya yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam suatu organisasi. Selain itu sistem informasi adalah kombinasi atau gabungan dari orang-orang, perangkat lunak (Software), perangkat keras (Hardware), dan sumber daya data yang mampu mengumpulkan, mengelola, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam suatu organisasi

[1]. Internet merupakan salah satu teknologi yang tidak berwujud, internet merupakan sebuah kumpulan jaringan yang memiliki skala global. Bahkan, lebih lanjut Sarwono mengatakan bahwa tidak ada satupun orang yang mampu bertanggung jawab untuk menjalankan internet itu sendiri. Mulanya internet hanya digunakan untuk kebutuhan militer, namun kini internet merambah pada keperluan masyarakat sipil dan juga hiburan. Dengan teknologi internet semua informasi dapat diterima dan disebar dengan mudah dan cepat. Namun dengan kemudahan tersebut masih ada beberapa kegiatan yang masih melakukan penerimaan dan penyebaran informasi secara manual, seperti salah satu toko jahit Dedi Tailor yang berlokasi di jalan Dr. Sutomo kota Padang.

Toko Dedi Tailor ini melakukan penerimaan pesanan dengan metode manual yaitu datang langsung ketoko. Selain itu untuk penyebaran informasi mengenai toko dilakukan dengan cara manual juga, hal ini menyulitkan aktivitas toko pada saat toko tutup. Tinggi nya kebutuhan masyarakat terhadap jasa penjahit menjadikan timbul nya masalah lagi dari kondisi ini. Disamping itu semua, toko ini masih menggunakan penyimpanan data seluruh transaksi secara manual yaitu dengan mencatat kedalam buku, metode seperti ini tentunya memiliki banyak kelemahan seperti daya tahan buku yang lemah, daya tampung yang terbatas dan usia yang pendek. Dalam kondisi tersebut penulis memutuskan untuk membuat suatu aplikasi berbasis *website* dengan tujuan membantu toko penjahit dalam mempermudah seluruh aktivitas usahanya, selain itu dengan adanya *website* ini ditargetkan juga dapat membantu pelanggan dalam melakukan *booking* pesanan jahitnya.

E-tailor mampu menerima *booking* pesanan jahitan secara *online* dan tentunya hal tersebut dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan *booking* dengan adanya *E-tailor* ini. Selain itu, *e-tailor* dapat membantu penjahit dari penerimaan *booking* jahitan hingga diteruskan ke pesanan yang disetujui. Seluruh aktivitas dari *booking*, penyetujuan pesanan, proses pengerjaan hingga pesanan jahitan selesai akan tercatat secara otomatis dan dapat

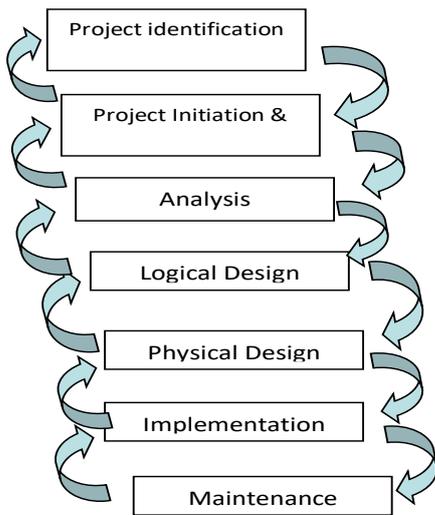
dijadikan sebagai laporan evaluasi disetiap bulannya.

Sedangkan *website* merupakan kumpulan halaman – halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau bergerak, animasi, suara, dan gabungan dari semuanya, baik bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing – masing dihubungkan dengan jaringan–jaringan halaman[2].

2. METODE PENELITIAN

Pengembangan sistem dalam penelitian ini menggunakan model SDLC (*Software Development Life Cycle*). *System Development Life Cycle* (SDLC) adalah proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sebuah sistem. SDLC juga merupakan pola yang diambil untuk mengembangkan sistem perangkat lunak, yang terdiri dari tahap-tahap: rencana (*planning*), analisis (*analysis*), desain (*design*), implementasi (*implementation*), uji coba (*testing*) dan pengelolaan (*maintenance*).

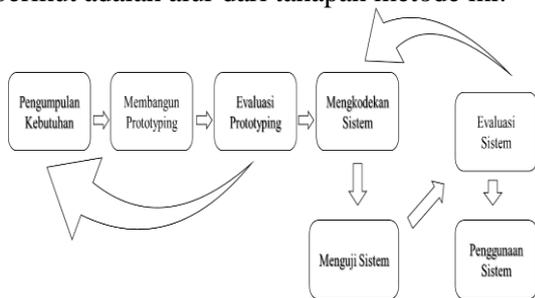
Metodologi pengembangan sistem merupakan proses standar yang digunakan team pengembang untuk menghubungkan semua langkah yang diperlukan untuk menganalisa, merancang, mengimplementasikan dan memelihara Sistem Informasi. Adapun metodologi penelitian yang sampai saat ini masih sesuai untuk menjadi pedoman dalam pengembangan sistem adalah SDLC. *System Development Life Cycle* (SDLC) adalah metodologi yang digunakan untuk mengembangkan, memelihara, dan /atau mengganti Sistem Informasi [3].



Gambar 1. Tahapan SDLC

Analisa bertujuan melakukan penjabaran mengenai sistem yang ada termasuk masalah atau peluang yang ada yang direkomendasi untuk di perbaiki/ diatasi, ditingkatkan, atau mengganti sistem yang ada, uraian mengenai sistem pilihan dan sistem perundangan /pertimbangan untuk sistem yang terpilih. Di sini akan dilakukan studi evaluasi terhadap sistem yang sedang berjalan saat ini. Melalui kegiatan analisis ini akan dihasilkan rekomendasi perbaikan demi tercapainya tujuan penelitian [4].

Setelah didapatkannya data yang diperlukan dalam penelitian ini dilakukan analisa kebutuhan dan penulis memilih metode pengembangan sistem yaitu metode *Prototype*, berikut adalah alur dari tahapan metode ini.



Gambar 2. Tahap-Tahap *Prototype*

Dibuatnya sebuah Prototyping bagi pengembang sistem bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari pengguna sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan model prototype yang dikembangkan, sebab

prototype menggambarkan versi awal dari sistem untuk kelanjutan sistem sesungguhnya yang lebih besar [5].

Prototyping dapat diterapkan pada pengembangan sistem kecil maupun besar dengan harapan agar proses pengembangan dapat berjalan dengan baik, tertata serta dapat selesai tepat waktu. Keterlibatan pengguna secara penuh ketika prototype terbentuk akan menguntungkan seluruh pihak yang terlibat, bagi pimpinan, pengguna sendiri serta pengembang sistem.

Manfaat lainnya dari penggunaan prototyping adalah :

1. Mewujudkan sistem sesungguhnya dalam sebuah replika sistem yang akan berjalan, menampung masukan dari pengguna untuk kesempurnaan sistem.
2. Pengguna akan lebih siap menerima setiap perubahan sistem yang berkembang sesuai dengan berjalannya prototype sampai dengan hasil akhir pengembangan yang akan berjalan nantinya.
3. Prototype dapat ditambah maupun dikurangi sesuai berjalannya proses pengembangan. Kemajuan tahap demi tahap dapat diikuti langsung oleh pengguna.
4. Penghematan sumberdaya dan waktu dalam menghasilkan produk yang lebih baik dan tepat guna bagi pengguna.

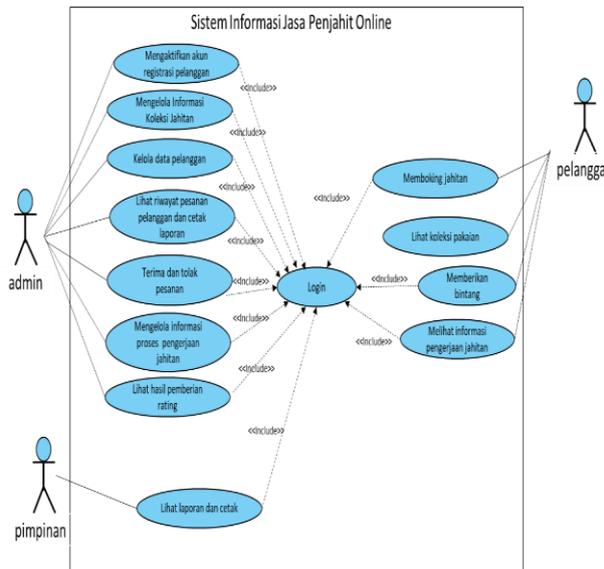
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan Sistem Dengan Menggunakan UML. Perancangan sistem ini dirancang menggunakan alat bantu berupa UML (Unified Modelling Language) agar mempermudah memindahkan konsep sistem yang dirancang kedalam bentuk program, dimana perancangannya digambarkan dalam bentuk diagram-diagram berikut:

3.1 Use Case Diagram

Use Case menggambarkan bagaimana seseorang akan menggunakan atau memanfaatkan sistem, *Use Case Diagram* juga menggambarkan bagaimana proses-proses yang dilakukan oleh aktor

terhadap sistem. Akor adalah seseorang yang berinteraksi dengan sistem.

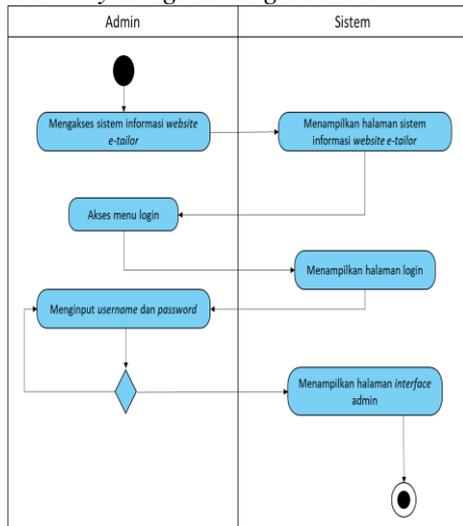


Gambar 3. Use Case Diagram

3.2 Activity Diagram

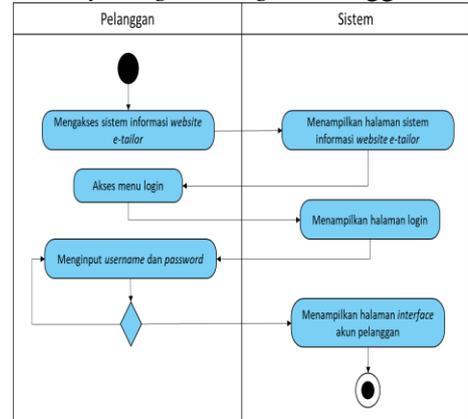
Activity diagram menggambarkan bagaimana aktivitas yang terjadi dalam sistem yang akan dirancang. *Activity diagram* sama seperti halnya flowchart yang menggambarkan proses yang terjadi antara pengguna sistem dengan sistem. *Activity diagram* bisa dibangun berdasarkan *Use Case Diagram*.

1. Activity Diagram Login Admin



Gambar 4. Activity Diagram Login Admin

2. Activity Diagram Login Pelanggan

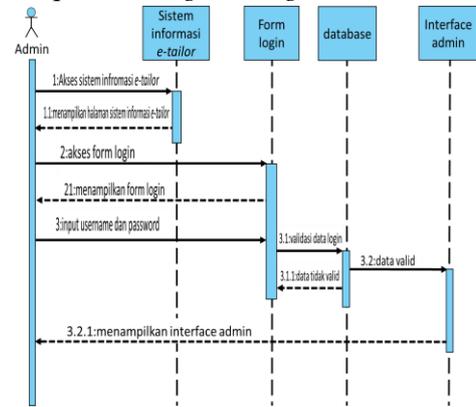


Gambar 5. Activity Diagram Login Pelanggan

3.3 Sequence Diagram

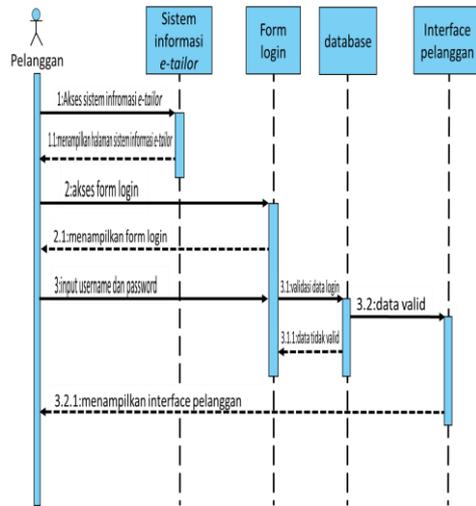
Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan perilaku aktor pada sebuah sistem secara detail menurut waktu. Diagram ini menunjukkan sejumlah objek *messege* (pesan) yang diletakkan diantara objek-objek didalam *use case*.

1. Sequence Diagram Login Admin



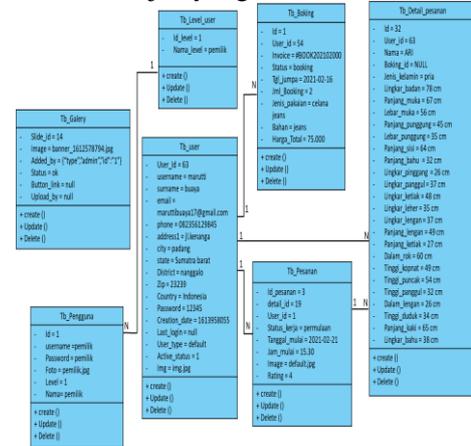
Gambar 6. Sequence Diagram Login Admin

2. Sequence Diagram Login Pelanggan



Gambar 7. Sequence Diagram Login Pelanggan

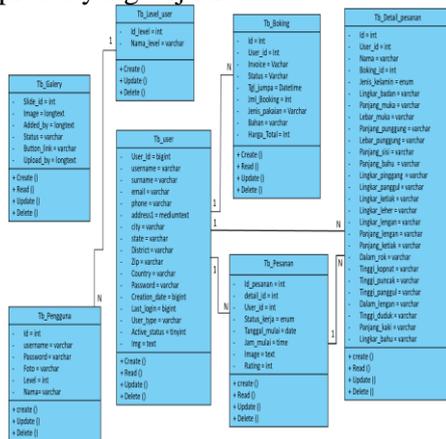
tersebut dapat dijelaskan bahwa pelanggan dan pemilik untuk melakukan penginputan data harus memilih objek yang terkait.



Gambar 9. Object Diagram

3.4 Class Diagram

Class diagram menggambarkan bagaimana struktur dari perancangan sistem. Semua proses yang dilakukan oleh aktor terhadap aplikasi akan didefinisikan dengan menggunakan class diagram. Class diagram menunjukkan bentuk visualisasi dalam pembuatan sistem. Masing-masing class memiliki attribute dan metoda/fungsi sesuai dengan proses yang terjadi.



Gambar 8. Class Diagram

3.5 Object Diagram

Object Diagram adalah penggambaran lalu lintas dokumen yang dibutuhkan sebagai syarat dalam proses data terkait. Pada gambar

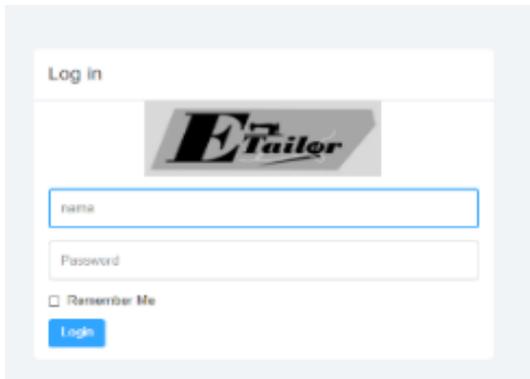
3.7 Perancangan Output

Sistem ini memiliki kemampuan dapat menerima booking pesanan jahitan melalui website e-tailor dengan cara user pelanggan login ke halaman user pelanggan nya dan ia melakukan booking pesanan melalui halaman user tersebut. Lalu admin Dedi tailor yang mengoperasikan halaman user admin akan menerima booking pesanan dari user atau tersebut, user pelanggan bisa memilih berbagai contoh desain pada halaman utama. Untuk pelanggan yang ingin mendapatkan akun user pada website e-tailor pelanggan harus mendaftarkan melalui admin. Pada saat pelanggan mendaftar, pelanggan memasukkan ukuran pakaian, ukuran dapat ditambahkan dan dikurangkan sesuai kebutuhan. Setelah user melakukan pesanan dan pesanan diproses, pelanggan tinggal menunggu pesanan dibuat hingga selesai, dan user pelanggan dapat memantau tahap pengerjaan hingga selesai.

Implementasi sistem bertujuan untuk melihat sistem apakah sistem yang dirancang sudah sesuai dengan apa yang diinginkan atau belum. Setelah dilakukannya implementasi pada rancangan sistem maka kualitas sebuah sistem akan terlihat. Implementasi Prototype sistem informasi jasa penjahit online dilakukan menggunakan bahasa dan lingkungan pemrograman PHP, dengan basis data yang digunakan adalah PHP MySQL Server.

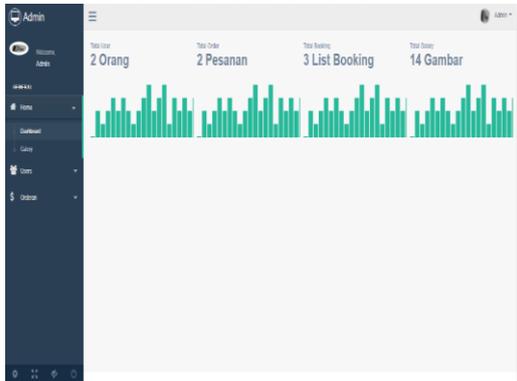
Halaman Admin

a. Login Admin



Gambar 10. Login Admin

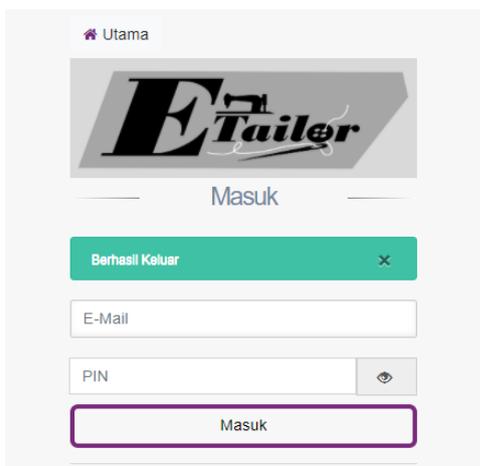
b. Halaman Dashboard Admin



Gambar 11. Halaman Dashboard Admin

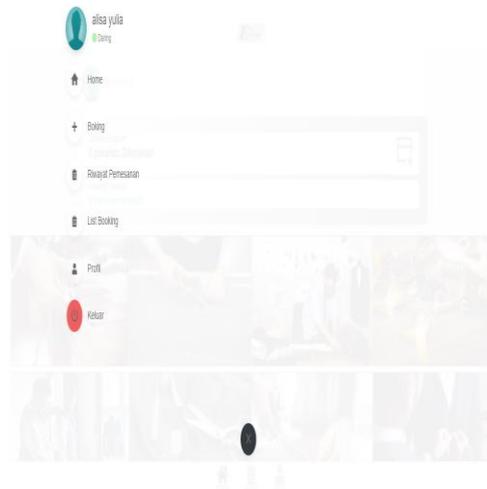
Halaman Akun Pelanggan

a. Login Akun Pelanggan



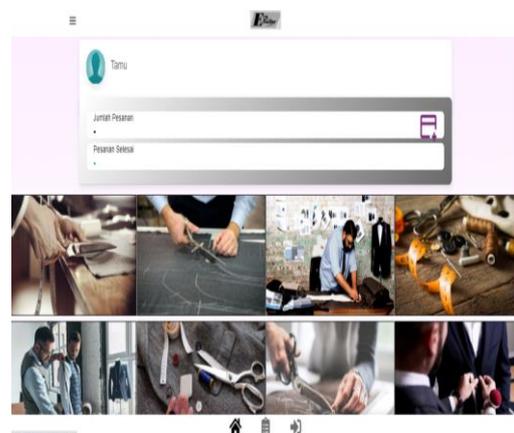
Gambar 12. Login Akun Pelanggan

b. Halaman Utama Akun Pelanggan



Gambar 13. Halaman Utama Akun Pelanggan

Halaman Utama Website



Gambar 14. Halaman Utama Website

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan tentang Sistem Informasi Jasa Penjahit Online (*E-Tailor*) Pada Dedi *Tailor* yang telah penulis uraikan diatas, maka diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya aplikasi yang dibuat diharapkan dapat mempermudah kepala bagian umum dalam mengelola dan mengontrol pesanan jahitan sehingga data-data nantinya

tersimpan dengan baik. Sebelum menggunakan sistem, pengelolaan pesanan jahitan dilakukan secara manual dan tidak teratur dalam penyimpanan data pesanan sehingga menyebabkan data-data pesanan tidak tersruktur dengan baik.

2. Dan dengan adanya sistem baru yang telah di buat ini. Sistem yang dibangun dapat melakukan penerimaan *booking* jahitan secara lebih mudah dan dapat langsung didokumentasikan tanpa takut lupa atau kehilangan catatan.
3. Dengan adanya Sistem Informasi Jasa Penjahit Online ini dapat mempermudah kegiatan bagian Adm sebagai pengelola toko jahit dalam proses pendataan pelanggan, permintaan-permintaan pesanan, pemberitahuan proses pengerjaan dan pelaporan-pelaporan kepada pimpinan.

5. SARAN

Penulis dapat memberikan saran terhadap Sistem Informasi yang telah di buat adalah

1. Website Sistem Informasi Jasa Penjahit Online memang belum sempurna untuk itu dibutuhkan penyempurnaan baik dari segi pengelolaan data pesanan jahitan maupun ketika pembuatan laporan data penjualan.
2. Untuk pengembangan selanjutnya agar bisa di akses secara online Sistem Informasi dan bisa di akses oleh semua User.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Vitriani, FK Putra, AR Rahmad, R Astri, A Kamal, G Ali, R Satria. *The Practicality of VIT (Vocational Interest Test) Model Based on Expert System: JARDCS*. Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems 12. (2020)
- [2] A Kamal, R Astri. *Implementasi Unified Approach Metode Pada Transaksi Penyewaan Freezer Cv.BDR Padang*. Jurnal Teknologi Dan Sistem informasi Bisnis (JTEKSIS) 1 (2019)
- [3] Isnardi. R Astri. *Sistem Infromasi Manajamen Terpadu Tanggap Darurat Bencana Berbasis Website*. JITS Jurnal IPTEKS Terapan ,(2015)
- [4] Y Suherman, R Astri. *Implementasi Sistem Penunjang Keputusan Dalam Upaya Efektifitas Penentuan Daerah Penghasil Penyu Untuk Kegiatan Monitoring Penangkaran Penyu Pada Kawasan Konservasi Perairan (KKP) Kota Pariaman*. JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering. (2017)
- [5] Dwi Purnomo. *Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi*. Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan.(2017)
- [6] A Kamal, P Anggraini, R Astri, *Web Untuk Pengaduan Bagi Korban Kekerasan Terhadap Perempuan dan Anak*, Jurnal Sains dan Informatika: Research of Science and Informatic (2019).
- [7] Faradika, R Astri, Zulfahmi,. *Sistem Informasi Penjadwalan Otomatis Media Sosial Instagram Untuk Mendukung Promosi Program Studi Di Universitas Dharma Andalas*. Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis 2020.