

Perancangan Media Penjualan Produk Pada Toko Tina Tailor Berbasis *Mobile Web*

Larasati Lugi Aryaningsih^a Sari Setyaning Tyas, M.Ti^b Rudy Cahyadi, MT^c

^cPoliteknik Negeri Media Kreatif

INFORMASI ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi: 04 November 2021
Revisi Akhir: 10 Desember 2021
Diterbitkan Online: 15 Desember 2021

KATA KUNCI

E-Commerce, Tina Tailor, Mobile Website

KORESPONDENSI

Email : larasatilugi@gmail.com

ABSTRACT

Salah satu aktivitas yang menggunakan media internet dalam mengembangkan penjualannya yaitu dengan *e-commerce*, sama halnya dengan bisnis online. Lain halnya dengan Tina Tailor, belum mengoptimalkan penjualannya secara online dan media informasi pada Tina Tailor masih menggunakan perantara via *WhatsApp*. Solusi yang diberikan untuk permasalahan pada toko Tina Tailor yaitu menambah media penjualan dengan sistem digitalisasi berbasis *mobile website* menggunakan *WordPress* dengan plugin *WooCommerce*. Metode perancangan sistem menggunakan *Entity Relationship Diagram (ERD)* dan *Unified Modeling Language (UML)*. Pengujian *mobile web* menggunakan metode *black box* untuk uji fungsional dan sebaran kuesioner untuk *usability test*. Hasil pengujian fungsionalitas memperlihatkan data masukan dengan hasil yang diinginkan telah selaras. Hasil pengujian kompatibilitas menunjukkan hasil kecepatan yang baik. Hasil pengujian *usability mobile web* Tina Tailor mencapai 92.36% menunjukkan bahwa *mobile web* Tina Tailor sangat layak digunakan oleh pengguna sebagai media penjualan.

DOI: 10.46961/jommit.v5i2

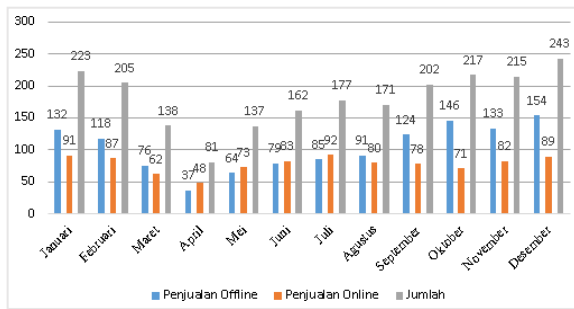
1. PENDAHULUAN

Kemajuan dalam bidang teknologi, informasi dan komunikasi membuat kehidupan berubah dan meningkat pesat. Hampir di setiap sektor telah terkoneksi dengan internet. Jumlah masyarakat yang menggunakan internet di Indonesia, berdasarkan riset *We Are Social*[1], telah mencapai 175,4 juta pengguna. Sebenarnya, pengguna internet *mobile* jauh lebih banyak nyaris dua kali lipatnya. Sekarang dicatatkan masyarakat Indonesia yang memakai koneksi internet pada perangkat *mobile*, semacam *smartphone* ataupun tablet, mencapai 338,2 juta pengguna.

Salah satu aktivitas yang dilakukan dengan menggunakan media internet dalam mengembangkan penjualannya yaitu dengan *e-commerce*, adalah sejenis *marketplace* tempat dimana transaksi bisnis online terjadi. Semakin maraknya penggunaan *smartphone*, calon pembeli ataupun konsumen bisa menemui laman penjual, mencari produk, membandingkan, berinteraksi dan memesan secara online. Pemakaian *e-commerce* lebih banyak

memberi keuntungan apabila dibandingkan dengan cara membeli yang konvensional[2].

Tina Tailor merupakan sebuah usaha yang menjual jasa jahit pakaian. Selain jasa jahit pakaian, Tina Tailor menjual produk pakaian. Media penjualan yang dilakukan oleh Tina Tailor pada awalnya sebatas offline dan masih bersifat konvensional hanya dengan memberikan informasi produk dari mulut ke mulut, dan konsumen mendatangi langsung toko. Pada layanan custom pakaian, berdasarkan keterangan dari pengunjung toko mengungkapkan bahwa kurangnya media informasi untuk penjadwalan dikarenakan pada saat pengunjung datang ke toko untuk custom pakaian, pemilik sering kali tidak berada di tempat. Setelah Tina Tailor mengeluarkan produk pakaian sehingga mulai merambah media penjualan online melalui media sosial Instagram. Pemilik toko Tina Tailor menggunakan media sosial instagram untuk menaikkan volume penjualan. Berikut tabel penjualan yang dimiliki oleh toko Tina Tailor dengan menggunakan instagram dan metode offline pada tahun 2020.



Gambar 1. Data Penjualan

Gambar diatas menunjukkan bahwa penjualan toko Tina Tailor mengalami peningkatan walaupun sempat ada penurunan volume penjualan yang signifikan pada bulan april dikarenakan adanya dampak peraturan terkait Covid-19. Jumlah penjualan tersebut dibagi berdasarkan penjualan online menggunakan instagram dan penjualan offline. Gambar diatas menunjukkan bahwa penjualan online belum dapat mempengaruhi penjualan jika di bandingkan dengan penjualan offline. Dalam hal ini, penjualan online melalui instagram tidak berjalan seperti yang diharapkan oleh pemilik toko Tina Tailor. Jika total penjualan dihitung terlepas dari metode penjualan yang digunakan, penjualan toko Tina Tailor rata-rata meningkat dari waktu ke waktu.

Penjualan online melalui Instagram mengambil peran dalam perwujudan kegiatan penjualan, tetapi akun instagram yang digunakan semata-mata hanya untuk memberi informasi tentang produk, sehingga sedikit yang melanjutkan sampai ketahap pembelian produk. Selain itu untuk mengetahui informasi stok produk yang tersedia, konsumen masih perlu menghubungi penjual melalui perantara via WhatsApp. Hal tersebut menjadi penghambat pelayanan dan informasi yang diterima oleh konsumen. Dengan demikian, toko Tina Tailor memiliki kekurangan dalam mengoptimalkan penjualan produk secara online dan juga kurangnya media informasi untuk layanan custom pakaiaan, sehingga proses penjualan yang dilakukan belum optimal.

Penulis memberikan solusi yaitu dengan membantu Tina Tailor menambah media penjualan dengan sistem digitalisasi sehingga terciptanya *mobile website* yang dapat diakses oleh pelanggan dengan mudah melalui *smartphone* yang terhubung dengan internet yang dapat diakses tanpa adanya batasan waktu. Penulis mengupayakan dengan pembuatan *mobile website* dapat memberikan hasil yang dapat membantu usaha Tina Tailor untuk menciptakan dan mendapatkan keuntungan dengan menyediakan wadah bagi produk dan layanan yang tersedia.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penjualan

Kegiatan penjualan akan menjadi lengkap apabila terdapat pembelian, buat membentuk suatu transaksi terjadi. Aktivitas penjualan akan terjadi apabila ada pembeli dan terjadinya suatu transaksi, yang dapat diakhiri melalui proses pembayaran[3].

2.2. E-Commerce

E-commerce kependekan dari *electronic commerce* atau perdagangan elektronik adalah penyebaran, pembelian,

penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui internet atau jaringan komputer. Seluruh komponen yang terdapat pada perdagangan diterapkan ke dalam *e-commerce*, misalnya cara pembayaran, layanan produk dan promosi. Menggunakan *e-commerce* adalah kebutuhan penting bagi sebuah bisnis supaya bisa bersaing secara global[4].

2.3. Key Point E-Commerce

Banyak pelanggan berbelanja online demi kenyamanan. Sebagai pemilik bisnis, harus membuat segalanya lebih mudah bagi pembeli. Untuk mempengaruhi pembeli dan melakukan penjualan, situs e-commerce yang dibuat harus mudah digunakan dan menerapkan beberapa point. Berikut adalah hal yang perlu dipertimbangkan Ketika mengembangkan atau merestrukturisasi situs e-commerce yaitu *User Friendly, Shopping Cart and Checkout Process, Mobile Compatibility, Call to Action (CTA), Images and Descriptions, In Stock, Customer Support, Security and Privacy*.

2.4. Mobile Website

Mobile website merupakan situs yang didesain spesifik buat perangkat selular yang didesain memakai standard yang sama dengan *website* pada *desktop*. Beberapa aspek yang wajib diperhatikan pada perancangan *mobile website* yaitu keterbatasan fisik, mencakup bentuk fisik yang mini dan inputan terbatas. Selain itu keterbatasan teknis, mencakup taraf keamanan yang terbatas, faktor device yang bervariasi, input yang bervariasi misalnya *layer sentuh, numeric keypad, qwerty keypad*, dan akses data yang bervariasi[5].

2.5. Mobile Website Development

Mobile website pada dasarnya sama dengan situs *web* biasa, satu-satunya pengecualian adalah ukurannya disesuaikan, biasanya menggunakan desain responsif untuk menyesuaikan tata letak agar sesuai dengan ukuran layar yang lebih kecil dari perangkat seluler yang sedang dilihat. Dilansir dari halaman *website Developer Mozilla*[6] terdapat beberapa teknik utama yang diperlukan untuk merancang situs web yang berfungsi dengan baik di perangkat seluler yaitu *designing for mobile devices* dan *cross browser compatibility*.

2.6. ERD

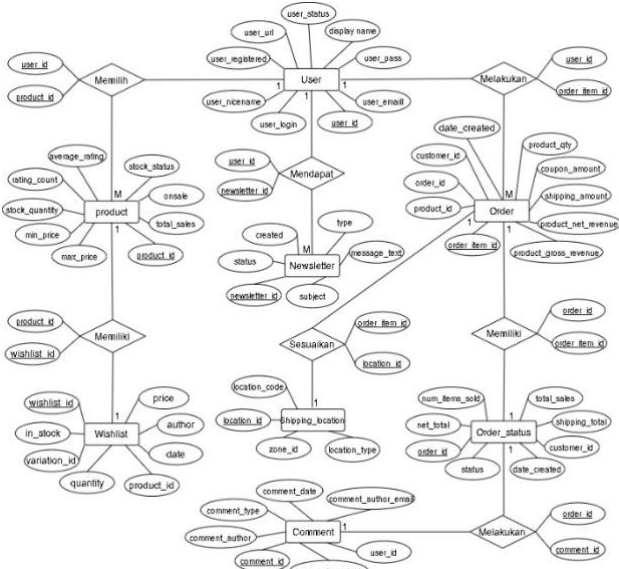
Entity Relationship Diagram (ERD) adalah suatu cara untuk menjelaskan kepada para pemakai tentang dokumentasi yang digunakan untuk menyajikan relasi, dan tentang hubungan antar data secara *logic*.

2.7. UML

UML (Unified Modeling Language) adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik atau gambar untuk memvisualisasi, menspesifikasikan, membangun, dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan software berbasis *Object-Oriented*. UML sendiri juga memberikan standar penulisan sebuah sistem blue print, yang meliputi konsep bisnis proses, penulisan kelas-kelas dalam bahasa program yang spesifik, skema database, dan komponen-komponen yang diperlukan dalam sistem software[7]

3. KONSEP PERANCANGAN

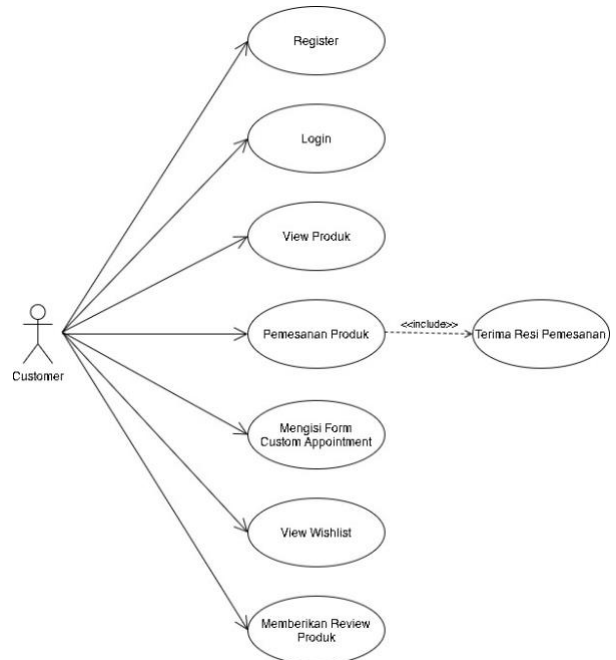
Penulis menggunakan UML dan ERD yang akan digunakan untuk memaparkan mengenai alur sistem yang akan dibuat pada karya ini.



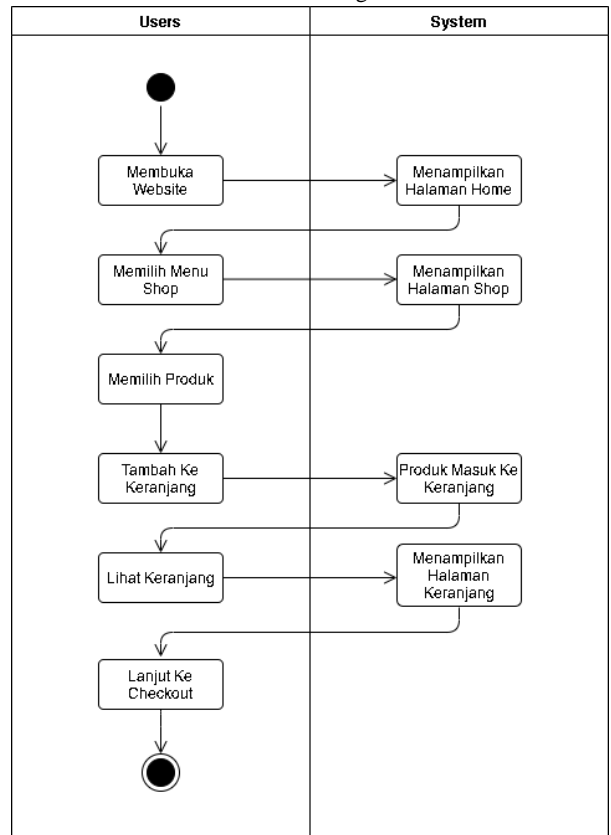
Gambar 2. ERD



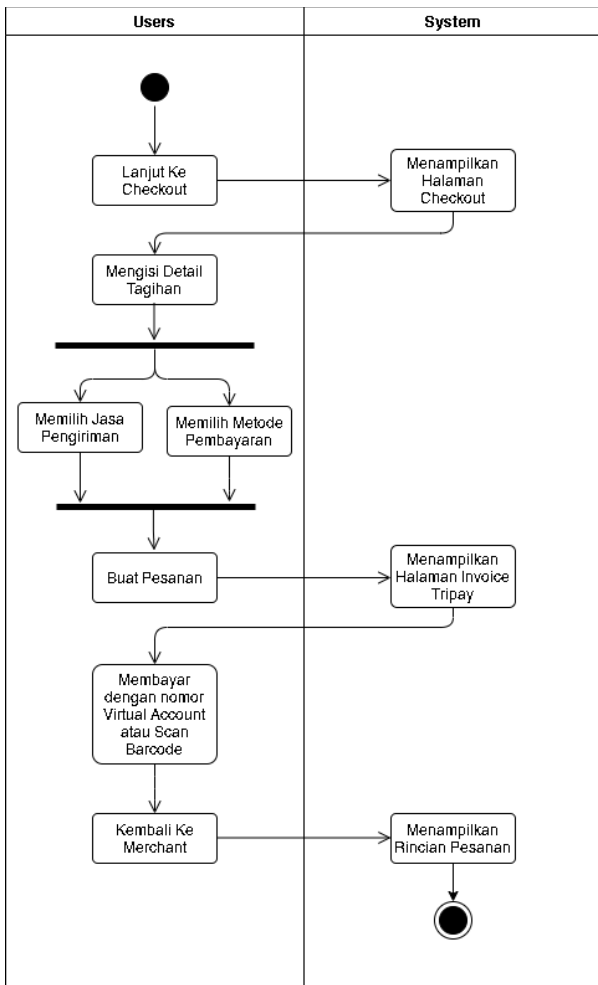
Gambar 3. Use Case Diagram Admin



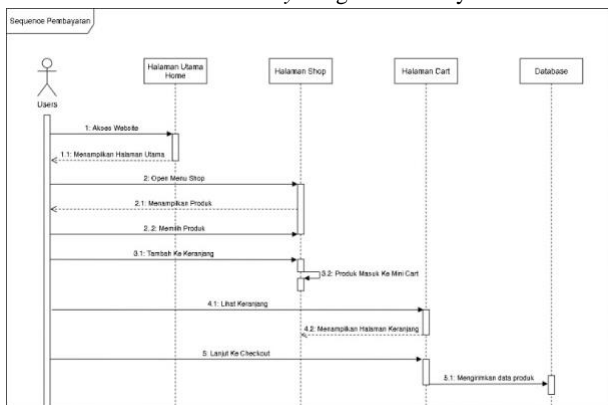
Gambar 4. Use Case Diagram Customer



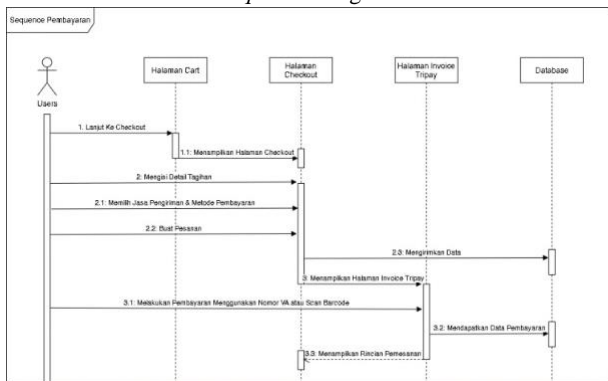
Gambar 5. Activity Diagram Pemesanan



Gambar 6. Activity Diagram Pembayaran



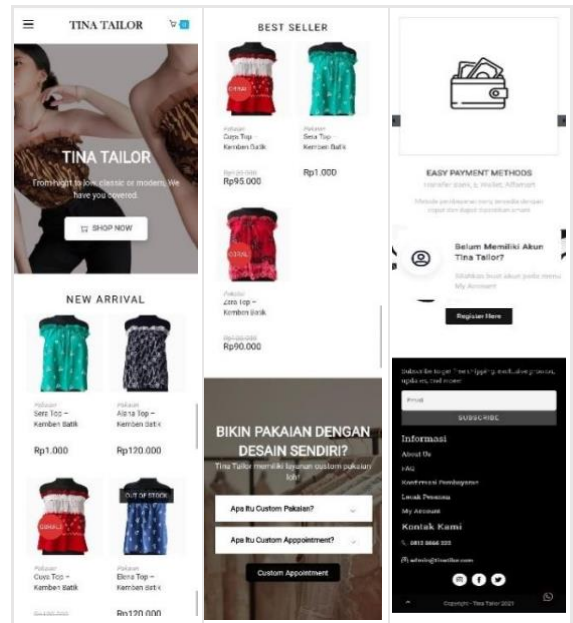
Gambar 7. Sequence Diagram Pemesanan



Gambar 8. Sequence Diagram Pembayaran

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Tampilan Mobile Website Tina Tailor



Gambar 9. Tampilan Halaman Utama

4.2. Pengujian Sistem

Pengujian dilakukan dengan menguji setiap proses dan kemungkinan kesalahan yang terjadi untuk setiap proses. Adapun pengujian sistem yang dilakukan, yaitu uji fungsi website, uji kompatibilitas, dan uji kebergunaan website.

Tabel 1. Hasil Function Test

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil	
			Passed	Fail
Menu shop dipilih	Akan tampil halaman shop berisi foto-foto produk, user memilih produk, data akan masuk kedalam keranjang	Tampil halaman shop berisi foto-foto produk, user memilih produk data yang dipilih masuk ke dalam keranjang	✓	
Icon mini cart dipilih	Akan tampil produk yang dipilih, button lihat keranjang dan pembayaran	Tampil produk yang dipilih, button lihat keranjang dan pembayaran	✓	
Button lihat keranjang dipilih	Akan tampil halaman keranjang dan detail produk	Tampil halaman keranjang dan detail produk	✓	

Tabel 2. Hasil Comptable Test

Proses Pengujian	Perangkat Smartphone			
	Vivo V15	Xiaomi Poco F2	Iphone 7	Iphone 11
Network	Wi-Fi	Wi-Fi	Wi-Fi	4G
Browser Load	Chrome	Chrome	Safari	Safari
Durasi sampai ke halaman utama	4.1 detik	3.6 detik	4.4 detik	3.8 detik
Menu Shop	3.5 detik	2.9 detik	4 detik	3.4 detik
Menu Custom	3.1 detik	2 detik	3.4 detik	3.7 detik
Menu My Account	2.04 detik	1.9 detik	2.6 detik	2.4 detik
Menu Konfirmasi Pembayaran	4.05 detik	3.2 detik	4.1 detik	3.6 detik
Menu Wishlist	3.8 detik	3.3 detik	3.9 detik	4.01 detik
Menu Lacak Pesanan	3.6 detik	3.2 detik	3.4 detik	4.3 detik
Menu Contact	4.1 detik	2.7 detik	3.3 detik	3.8 detik
Menu About	3.9 detik	3.4 detik	4.5 detik	4.2 detik
Mesin Pencarian	3.3 detik	2.4 detik	2.9 detik	3.5 detik
Melihat Produk	2.6 detik	2 detik	2.3 detik	3 detik
Mini Cart	0.81 detik	0.48 detik	0.73 detik	0.62 detik
Luas Layar	Baik	Baik	Baik	Baik
Kejernihan Gambar	Baik	Baik	Baik	Baik
Kelengkapan Tampilan	Baik	Baik	Baik	Baik

Tabel 3. Hasil Usability Test

Hasil Pengujian Aspek Learnability			
Kode	Pernyataan	Total Skor	Skor Max
P1	Saya mampu dengan mudah mengerti alur dari navigasi yang ada pada mobile web Tina Tailor	137	150
P2	Saya mampu dengan mudah memahami menu-menu yang tersedia pada mobile web Tina Tailor	134	150
P3	Saya mampu dengan mudah memahami tulisan teks yang digunakan secara jelas pada mobile web Tina Tailor	143	150
P4	Saya mampu dengan mudah memahami simbol, ikon, dan gambar yang ada pada mobile web Tina Tailor	137	150
P5	Saya mampu dengan mudah menemukan tombol search	135	150

	pada mobile web Tina Tailor		
P6	Saya mampu dengan mudah mengakses informasi produk yang ditawarkan pada mobile web TinaTailor	141	150
Hasil Pengujian Aspek Efficiency			
P7	Saya mampu dengan mudah memahami tampilan website secara cepat pada mobile web Tina Tailor	140	150
P8	Saya mampu dengan mudah mengakses menu-menu yang tersedia secara cepat pada mobile web Tina Tailor	141	150
P9	Saya mampu dengan mudah memperoleh informasi produk secara cepat pada mobile web Tina Tailor	140	150
P10	Saya mampu dengan mudah memperoleh hasil pencarian produk secara cepat pada mobile web Tina Tailor	137	150
P11	Saya mampu dengan mudah melakukan transaksi pembayaran secara cepat pada mobile web TinaTailor	136	150
Hasil Pengujian Aspek Memorability			
P12	Saya mampu dengan mudah mengingat arah navigasi pada mobile web TinaTailor	128	150
P13	Saya mampu dengan mudah mengingat menu-menu yang tersedia pada mobile web Tina Tailor	139	150
P14	Saya mampu dengan mudah mengingat tampilan dari halaman yang tersedia pada mobile web Tina Tailor	143	150
Hasil Pengujian Aspek Errors			
P15	Saya tidak menemukan menu yang error pada mobile web Tina Tailor	144	150
P16	Saya tidak menemukan error saat melakukan transaksi pembayaran pada mobile web Tina Tailor	137	150
P17	Saya tidak menemukan saat menu diklik tidak memberikan respon pada mobile web Tina Tailor	144	150
Hasil Pengujian Aspek Satisfaction			
P18	Saya merasa nyaman dalam mengoperasikan mobile web Tina Tailor	140	150
P19	Saya merasa nyaman dengan tampilan, paduan warna dan tata letak konten secara keseluruhan pada mobile web Tina Tailor	142	150

P20	Saya akan mengunjungi kembali mobile web Tina Tailor	133	150
Total Skor		2771	3000

Hasil pengujian usability mobile web Tina Tailor mencapai 92.36% menunjukkan bahwa mobile web Tina Tailor sangat layak digunakan oleh pengguna sebagai media penjualan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Melalui pemaparan yang sudah dijabarkan dalam sejumlah bab sebelumnya, bisa disimpulkan bahwasanya tujuan penelitian telah tercapai yakni membuat media penjualan produk berbasis mobile website untuk mengoptimalkan penjualan secara online dan meniadakan perantara pada toko Tina Tailor. Hal ini dibuktikan oleh melalui beberapa pengujian yaitu *functional testing* menggunakan metode pengujian *blackbox*, *compatible testing* dengan metode manual menggunakan beberapa *device*, dan *usability testing* didapat dari hasil kuesioner ke user target. Hasil pengujian fungsionalitas memperlihatkan data masukan dengan hasil yang diinginkan telah selaras. Hasil pengujian kompatibilitas menunjukkan hasil kecepatan yang baik. Sedangkan pengujian kebergunaan berdasarkan *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *error*, *satisfaction* menunjukkan persentase 92,36% yang menyatakan bahwa mobile website dinamis Tina Tailor sudah layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Kemp, "Digital 2020: Global Digital Overview," <https://Wearesocial.Com/Blog/2020/01/Digital-2020-3-8-Billion-People-Use-Social-Media>, 2020.
- [2] M. D. S. Ananda and I. Novita, "Sistem Informasi Penjualan Batik Berbasis Website Pada Toko Kencana Ayu," *Idealis*, pp. 28–32, 2015, [Online]. Available: <http://jom.fti.budiluhur.ac.id/index.php/IDEALIS/article/view/2727/1106>.
- [3] A. Mutiarasari, "IMPLEMENTASI BISNIS ONLINE SYARIAH MELALUI E-COMMERCE DALAM MENINGKATKAN PENJUALAN DI YUKSHIJAB PASURUAN," *Ayan*, vol. 8, no. 5, p. 55, 2019.
- [4] R. M. A. Wardani and A. Meyliana, "Perancangan Website Sebagai Media Penjualan Online Kain Shibori," *Speed - Sentra Penelit. Eng. dan Edukasi*, vol. 10, no. 4, pp. 104–110, 2018, [Online]. Available: <http://speed.web.id/ejournal/index.php/speed/article/view/405/398>.
- [5] B. Usmanto, R. Immawan, Fauzi, K. P. Sari, and M. I. Mahdi, "Implementasi Web Mobile Sebagai Mediainformasi Pemberdayaan Masyarakat Di Desa Pirngadi," *J. Keteknikan dan Sains*, vol. 1, no. 1, pp. 32–40, 2018, [Online]. Available: <http://journal.unhas.ac.id/index.php/juteks/article/view/4296>. "Mobile Web Development." 2016.
- [6] A. Mubarak, "Rancang Bangun Aplikasi Web Sekolah Menggunakan Uml (Unified Modeling Language) Dan Bahasa Pemrograman Php (Php Hypertext Preprocessor)

Berorientasi Objek," *JIKO (Jurnal Inform. dan Komputer)*, vol. 2, no. 1, pp. 19–25, 2019, doi: 10.33387/jiko.v2i1.1052.

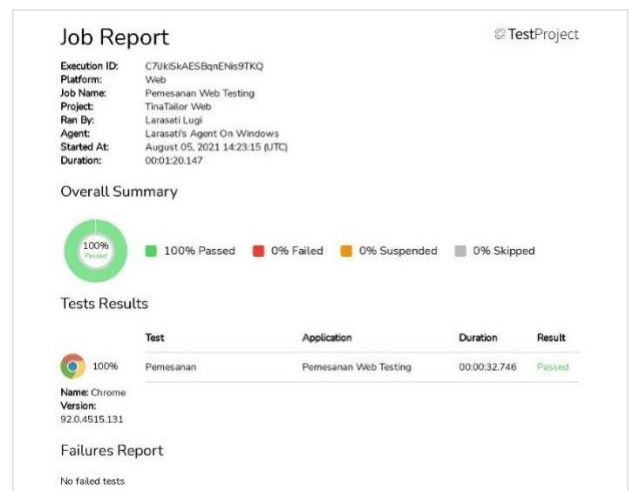
BIODATA PENULIS



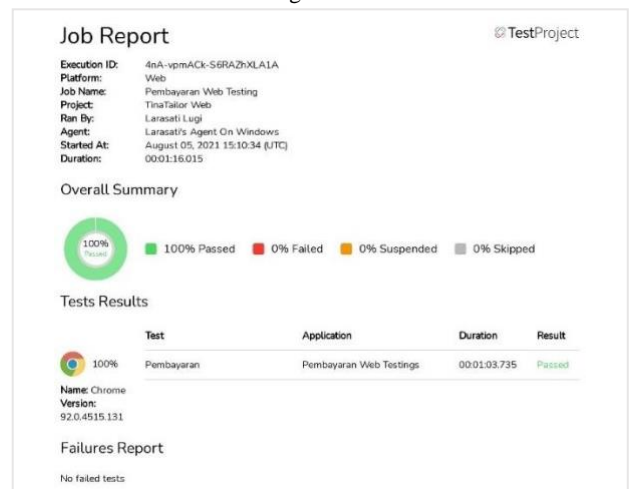
Larasati Lugi Aryaningsih

Lahir di Jakarta, 17 Juni 2000. Meraih gelar Ahli Madya Desain (A.Md., Ds.) di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, Program Studi Konsentrasi Multimedia tahun 2021.

LAMPIRAN



Testing Pemesanan



Testing Pembayaran

