

# Sistem Informasi Pemesanan Jasa Produksi Aksesoris Berbasis *Website* pada *Holydust Leather Goods Supply*

Aji Nugroho<sup>1</sup>, Ifani Hariyanti<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Sistem Informasi, Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya  
e-mail: <sup>1</sup>nugrohoaji314@gmail.com, <sup>2</sup>ifani@ars.ac.id

## Abstrak

Seiring perkembangan teknologi dengan internet, banyak masyarakat yang memanfaatkannya untuk kepentingan bisnis perdagangan karena dianggap mudah dan tidak memerlukan banyak biaya untuk membesarkan *brand* produknya serta dapat langsung dilihat dan diakses oleh masyarakat. Tahun 2019 pengguna internet di seluruh dunia berkisar antara 266.911.900 juta penduduk. Sedangkan pengguna di internet di Indonesia diperkirakan sebanyak 25,5 juta pengguna.. HOLYDUST LEATHER GOODS SUPPLY. Perusahaan produksi yang bergerak dibidang aksesoris seperti dompet, masker, *holder* data diri dan aksesoris lainnya yang terbuat dari macam – macam bahan kulit. Permasalahan yang terdapat pada perusahaan tersebut belum memiliki *website* untuk menampilkan informasi mengenai macam – macam bahan, tipe, biaya produksi dan ukuran kepada konsumen. Penelitian ini bertujuan untuk memudahkan pihak produksi dan konsumen serta membantu perusahaan untuk memperoleh hasil keuntungan dari hasil produksi aksesoris. Metode dalam penelitian ini menggunakan mode *prototype*. Kesimpulan Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sistem informasi pemesanan jasa produksi telah sesuai kebutuhan dan dapat diimplementasikan pada perusahaan tersebut dengan berbasis *website*.

**Kata kunci**—Sistem Informasi, Pemesanan, *Website*

## Abstract

Along with the development of technology with the internet, many people use it for trading business interests because it is considered easy and does not require a lot of money to raise its product brand and can be directly seen and accessed by the public. In 2019, internet users worldwide ranged from 266, 911, 900 million people. Meanwhile, internet users in Indonesia are estimated at 25. 5 million users. HOLYDUST LEATHER GOODS SUPPLY. A production company engaged in accessories such as wallets, masks, personal informasi holders and other accessories made of various leather materials. The problem is that the company does not yet have a web to display information about various materials, types, production costs and sizes to consumers. This study aims to facilitate the production and consumers and help companies to obtain profits from the production of accessories. The method in this study uses *prototype* fashion. Conclusion The results of this study indicate that the production service ordering information system has been in accordance with the needs and can be implemented at the company based on the web.

**Keywords**—Information System, Ordering, *Website*

---

**Corresponding Author:**

**Ifani Hariyanti**

Email: ifani@ars.ac.id

---

## 1. PENDAHULUAN

Seiring perkembangan teknologi dengan *internet*, banyak masyarakat yang memanfaatkannya untuk kepentingan bisnis perdagangan karena dianggap mudah dan tidak

memerlukan banyak biaya untuk membesarkan *brand* produknya serta dapat langsung dilihat dan diakses oleh masyarakat [1].

Tahun 2019, populasi manusia yang menggunakan *internet* di Sekitar 266.911.900 juta populasi di Indonesia menggunakan internet, yang sehingga diperkirakan sebanyak 196,7 juta pengguna menggunakan internet [2].

*Website* pada suatu perusahaan berguna sebagai mencari tentang informasi perusahaan tersebut, dari identitas perusahaan, *focus* usaha, jasa atau produk yang diajukan, serta petunjuk lain dari perusahaan tersebut. Selain itu, pada halaman *website* juga diberikan kemudahan yang dapat mempermudah *user* [3]. Manfaat dari *website* adalah memberikan kemudahan untuk menunjang kegiatan sehari-hari mulai dari fasilitas belanja secara *online*, hiburan, *forum* pembelajaran, media informasi, dll [4].

Perkembangan teknologi *website* sangatlah pesat banyak memberikan kemudahan kepada masyarakat contohnya pemesanan dari konvensional sampai berbasis *online*, sehingga calon konsumen tidak perlu mengunjungi tempat secara langsung mereka dapat membeli di layanan *website* atau aplikasi penjualan *online* [5]. Pemesanan ialah perjanjian yang dicoba oleh 2 ataupun lebih antara pemberi dengan pemakai jasa ataupun benda buat penuhi kebutuhannya dalam mengusahakan benda ataupun jasa tersebut sehingga bisa digunakan. Perjanjian pemesanan tersebut berbentuk pemesanan produk, barang, jasa pada periode waktu tertentu [6].

Meningkatnya kebutuhan pemesanan, maka diperlukan sistem informasi pemesanan yang terkomputerisasi, karena dapat meningkatkan kecepatan dari segi pekerjaan sehingga tercapai efisiensi tenaga, biaya dan waktu dalam proses pengolahannya, tanpa harus mengurangi dari segi kualitasnya [7]. Sistem informasi pemesanan merupakan sistem informasi yang dipakai untuk meninjau keluar masuknya barang yang di pesan dan memproses produksi industri dengan fungsi pelaporan dari pesanan yang di rencanakan, di proses dan di produksi [8].

Tempat penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu HOLYDUST LEATHER GOODS SUPPLY. Perusahaan produksi yang bergerak dibidang aksesoris seperti dompet, masker, *holder* data diri dan aksesoris lainnya yang terbuat dari macam – macam bahan kulit. Perusahaan ini juga melayani permintaan/*request* dari konsumen selebihnya dari pihak perusahaan akan memproduksi hasilnya sesuai dengan permintaan/*request* konsumen.

Permasalahan umum yang terdapat pada HOLYDUST LEATHER GOODS SUPPLY adalah perusahaan tersebut belum memiliki *website* untuk menampilkan informasi mengenai macam – macam bahan, tipe, biaya produksi dan ukuran kepada konsumen. Konsumen sering mengunjungi ke tempat produksi untuk mengetahui informasi produksi tersebut. Sistem pemesanan dan pembayaran pada perusahaan tersebut masih menggunakan cara manual, dalam artian masih menggunakan pencatatan buku dan masih menggunakan sistem bayar di tempat (*COD*).

Masalah spesifik terdapat pada bagian desain pihak produksi dengan konsumen. Hasil aksesoris yang selesai di produksi terkadang tidak sesuai dengan permintaan konsumen, sehingga terjadi *misscommunication* antara pihak produksi dengan konsumen. Berkas *mockup design* yang diberikan dari konsumen untuk di produksi sering mengalami *crash* atau *file corrupt* dan tidak cocok dengan aplikasi yang digunakan dari pihak produksi. Hal ini menjadi kendala karena harus memperbaiki atau merubah *mockup design* dari permintaan konsumen sehingga menyebabkan proses produksi aksesoris yang sebelumnya menjadi terlambat.

Berdasarkan yang penulis jelaskan, maka penelitian ini membahas tentang permasalahan pada pemesanan jasa pada produksi aksesoris. Sehingga dirancang sistem informasi untuk memudahkan pihak produksi dan konsumen serta membantu perusahaan untuk memperoleh keuntungan dari hasil produksi aksesoris.

## 2. METODE PENELITIAN

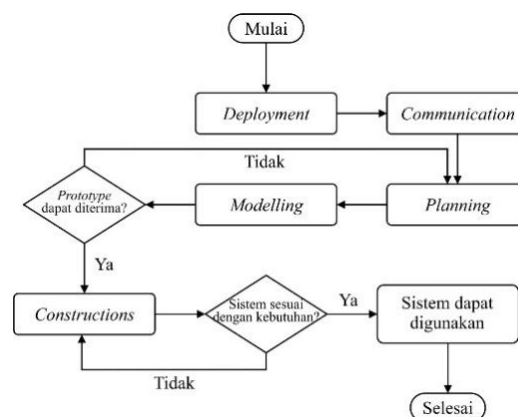
Penulis melakukan penelitian langsung di Kota Garut. Adapun tempat penelitian yang dilakukan yaitu di Kecamatan Garut Kota, Kelurahan Kota Wetan. Objek dari penelitian ini

adalah *Owner* dan *Deputy Owner* dari HOLYDUST LEATHER GOODS SUPPLY. Penelitian ini dilaksanakan mulai dari 3 Mei sampai dengan 23 Juni 2021.

Untuk memperoleh kesimpulan penelitian yang diinginkan, maka metode penelitian memberikan peranan penting dalam suatu penelitian. Metodologi penelitian ialah metode ilmiah dengan mendapatkan data dan mempunyai maksud untuk mendeskripsikan, membuktikan, mengembangkan dan memperkirakan masalah [9].

Penelitian ini menggunakan model *prototype* dalam perancangan sistem informasi bahwa rancangan bisa di aplikasikan dan bisa dipakai untuk lebih memahami *user*. Rancangan yang dipikirkan bisa tertulis dalam bentuk konkret sesuai kebutuhan *user*. Berikut beberapa tahap-tahap dalam metode *prototype*.

1. Tahap *Deployment*
2. Tahap *Communication*
3. Tahap *Planning*
4. Tahap *Modelling*
5. Tahap *Contruction*



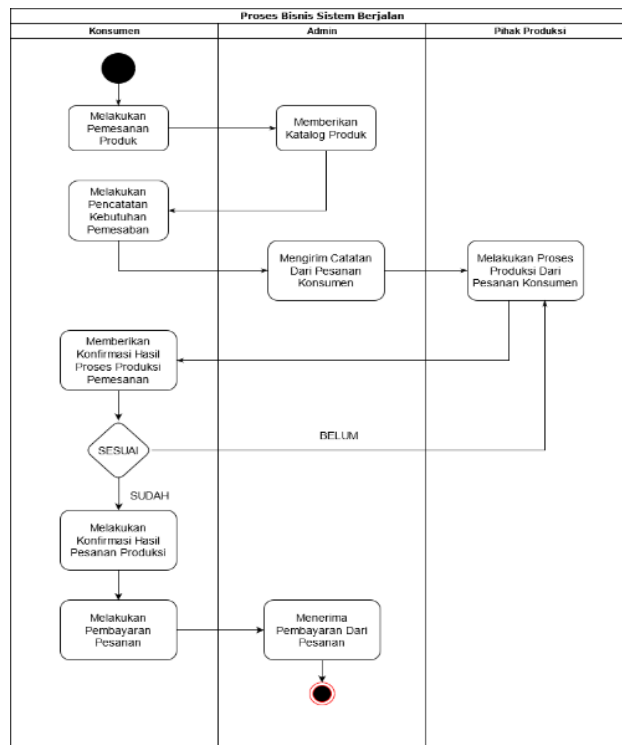
Gambar 1. Diagram Alur Metode *Prototype*

Proses bisnis sistem sangat diperlukan untuk mempermudah pembuatan sistem informasi pemesanan. Berdasarkan pengamatan peneliti mengenai sistem proses bisnis yang sedang berjalan di HOLYDUST LEATHER GOODS SUPPLY masih dalam keadaan manual karena belum tersedia sistem informasi, oleh karena diuraikan sebagai berikut:

- a. Proses Penerimaan Pesanan Produk  
dimulai dari konsumen menghubungi perusahaan atau mengunjungi tempat jasa produksi secara langsung untuk menyampaikan bahwa konsumen ingin memesan produksi aksesoris untuk keperluan konsumen.
- b. Proses Penawaran Katalog Produk  
Proses ini dilakukan oleh perusahaan atau pihak produksi untuk menawarkan beberapa *list* dari produk yang disediakan oleh perusahaan untuk kebutuhan pesanan konsumen sebelum melakukan produksi oleh pihak produksi.
- c. Proses Pencatatan Pesanan Produk  
Selanjutnya setelah kebutuhan pesanan konsumen selesai, maka pihak perusahaan memberikan pesanan produksi kepada pihak produksi untuk diproduksi dari hasil pemesanan.
- d. Proses Konfirmasi Pemesanan Produk  
Setelah pihak produksi selesai melakukan produksi aksesoris, maka menghubungi konsumen apakah sesuai dengan kebutuhan. Jika dinyatakan tidak dibutuhkan maka akan mengubah produksi dan jika dinyatakan benar maka pesanan hasil produksi siap di bayar dan tahap pembayaran.

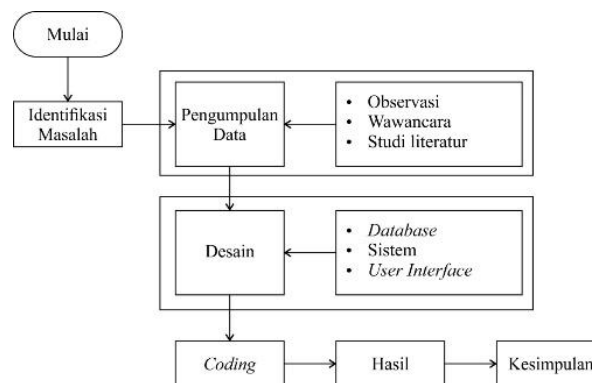
e. Proses Pembayaran Pesanan Produk

Ketika pemesanan selesai diproduksi maka konsumen kembali mengunjungi tempat perusahaan untuk mengambil hasil produksi yang dipesan lalu membayar pesanan kepada *admin* kasir.



Gambar 2. Activity Diagram Pemesanan Produksi

Desain pada penelitian adalah tahap yang akan dilaksanakan untuk memudahkan peneliti sebelum menuju tahapan yang lebih lanjut. Berikut merupakan gambaran laporan ini sebagai berikut:



Gambar 3. Desain Penelitian

Pada tahap ini peneliti menganalisis mengenai permasalahan yang muncul dengan cara melakukan survei, pada survei tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan bahwa sistem pencatatan masih belum memiliki *website* untuk menampilkan informasi mengenai macam – macam bahan, tipe, biaya produksi dan ukuran kepada konsumen sehingga konsumen masih mengunjungi tempat produksi serta sistem pemesanan dan pembayaran pada perusahaan tersebut masih menggunakan cara manual, dalam artian masih menggunakan pencatatan buku dan masih menggunakan sistem bayar di tempat. Berdasarkan masalah yang diidentifikasi diatas, maka penelitian ini membuat sistem informasi berbasis *website* yang

diharapkan mempermudah pemesanan jasa produksi yang ada di HOLYDUST LEATHER GOODS SUPPLY khususnya dibagian pihak produksi dengan konsumen.

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan tahap pengumpulan data yang dilakukan sebelum ke tahap pengembangan sistem informasi. Adapun pengumpulan data yang dilakukan diantaranya :

Meninjau keadaan, objek, atau peristiwa yang diteliti dengan cara melakukan observasi. Observasi menentukan suatu kegiatan itu layak atau tidak. Hasil peninjauan ditulis secara lengkap pada objek pengamatan tersebut [10]. Observasi digunakan dengan perilaku manusia, gejala-gejala alam, proses kerja dan bila responden yang di amati tidak terlalu besar [11].

Jenis observasi yang dilaksanakan yaitu dengan observasi partisipasi aktif, dimana peneliti melakukan observasi lewat pengamatan langsung terhadap penelitian yang diambil, dengan keadaan sistem informasi yang berjalan. Melakukan pemantauan ke lapangan. Peneliti memperhatikan proses pengerjaan produksi dan mengamati sistem informasi pemesanan jasa dan produksi aksesoris serta sistem pencatatan laporan produksi. Observasi pada perusahaan HOLYDUST LEATHER GOODS SUPPLY dilakukan untuk mendapatkan data dan informasi serta mencatat bukti-bukti yang valid dalam laporan ini.

Menurut *Stokkink* (2017), wawancara adalah sistem tanya jawab dengan seseorang yang diperlukan untuk dimintai keterangan atau pendapatnya untuk dimuat dengan memberikan fakta, alasan, atau opini untuk sebuah topik tertentu [12].

Peneliti melakukan wawancara secara langsung tanya jawab dengan pemilik/*owner* HOLYDUST LEATHER GOODS SUPPLY. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan, menentukan informasi yang dibutuhkan dengan penelitian. Mengenal lebih dekat dengan sistem pemesanan dan produksi aksesoris tersebut. Alat-alat yang digunakan dalam wawancara berfungsi sebagai bukti bahwa peneliti telah melakukan wawancara. Berikut alat dilakukan wawancara sebagai berikut:

1. Buku catatan berfungsi untuk mencatat jawaban yang disampaikan oleh narasumber.
2. *Handphone*, digunakan untuk merekam semua percakapan yang ditanyakan peneliti terhadap narasumber.
3. *Laptop*, digunakan untuk merancang alur sistem atau sebagai rancangan sementara dengan narasumber yang akan diusulkan oleh peneliti.

Berdasarkan tahap penelitian yang telah dilaksanakan, serta berdasarkan pengolahan dan analisis data yang diperoleh dari lapangan yaitu mendapatkan hasil dari pengembangan sistem informasi pada HOLYDUST LEATHER GOODS SUPPLY, serta analisis hasil penilaian pengguna terhadap program yang telah peneliti implementasikan.

Jenis data yang dipakai ialah primer data. ditemukan secara langsung dari objek yang diteliti.

Tahap ini adalah tahapan yang dilakukan peneliti untuk menentukan kebutuhan-kebutuhan sistem, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa sistem yang akan dibuat harus dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan berikut:

1. *ACER ASPRIRE 3 AMD Ryzen 3 3250U with Radeon Graphics (4 CPUs), 2.6GHz* kapasitas RAM 4GB
2. *Windows 10 64 bit*
3. *Draw.io* untuk pemodelan diagram sistem
4. *PHP* versi 7.0
5. *Web server* yang digunakan adalah aplikasi *XAMPP control panel*
6. *MySQL* dan *PhpMyadmin* sebagai manajemen basis data
7. *Sublime text* sebagai *text editor*
8. *Mozilla Firefox & Google Chrome* sebagai *web browser*
9. *Corel draw X7* sebagai pembuatan desain tampilan dan *mockup* sistem informasi pemesanan jasa produksi aksesoris

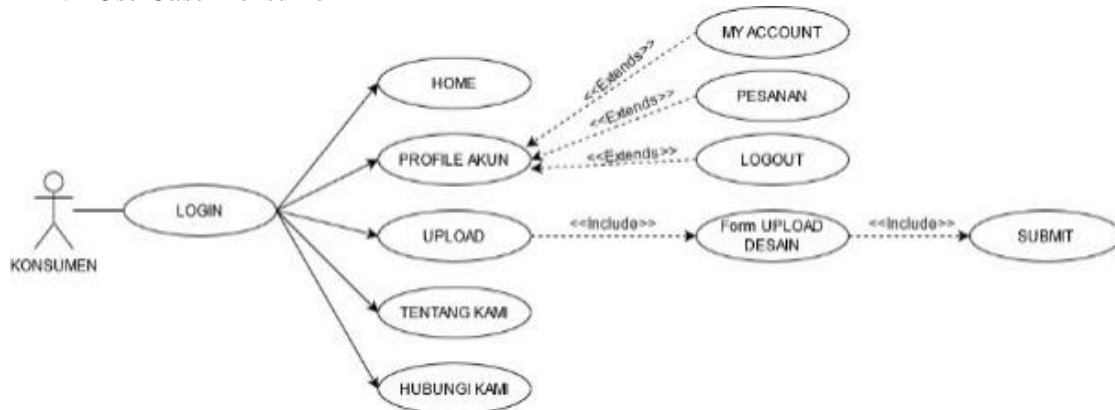
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan pemesanan jasa produksi aksesoris berbasis *website* pada HOLYDUST LEATHER GOODS SUPPLY bertujuan untuk memudahkan dalam pemesanan jasa produksi aksesoris. Berikut ini spesifikasi kebutuhan dari sistem informasi pemesanan jasa produksi aksesoris berbasis *website*:

1. Halaman Konsumen
  - a. Melakukan *login*
  - b. Melakukan *signup*
  - c. Melihat katalog produk
  - d. Melakukan *upload template* desain yang akan di produksi secara *custom*
  - e. Melakukan Pemesanan
2. Halaman Pihak Produksi
  - a. Melakukan *upload template* desain
  - b. Melakukan *upload mockup* desain
  - c. Mengunduh media desain
  - d. Melihat postingan informasi
3. Halaman *Admin*
  - a. Melakukan *input* produk
  - b. Melakukan *update social media*
  - c. Melakukan *update* struktur organisasi
  - d. Melakukan *export* laporan stok

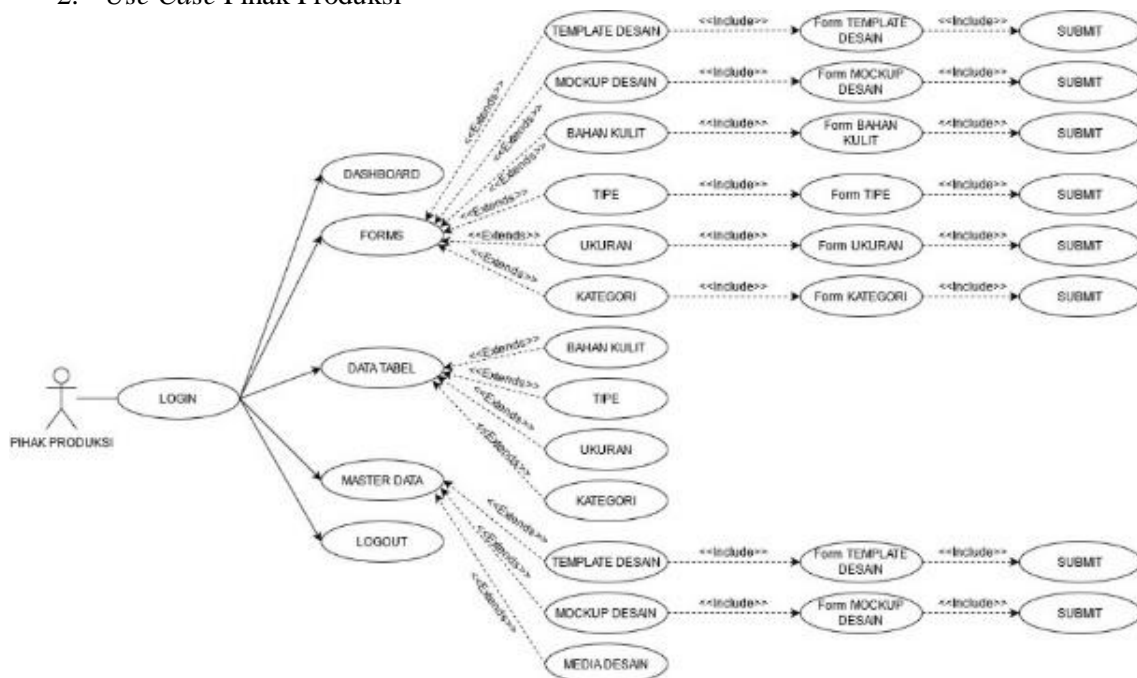
*Use case diagram* menggambarkan satu *actor* atau lebih pada aplikasi yang sudah dirancang. Rancangan perilaku pengguna terhadap oleh sistem *website* ini digambarkan dalam bentuk *use case* sebagai berikut:

#### 1. *Use Case* Konsumen



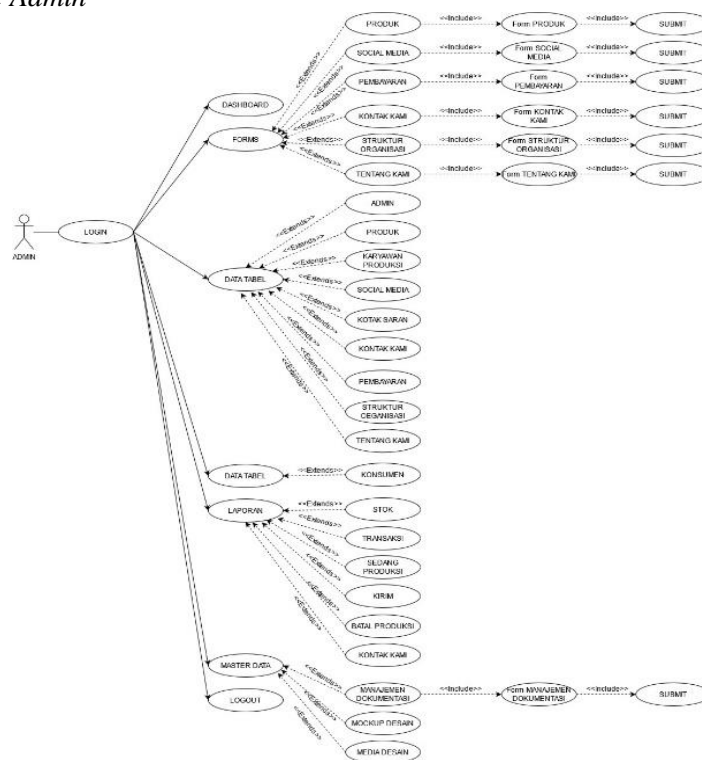
Gambar 4. *Use Case Level* Konsumen

2. Use Case Pihak Produksi



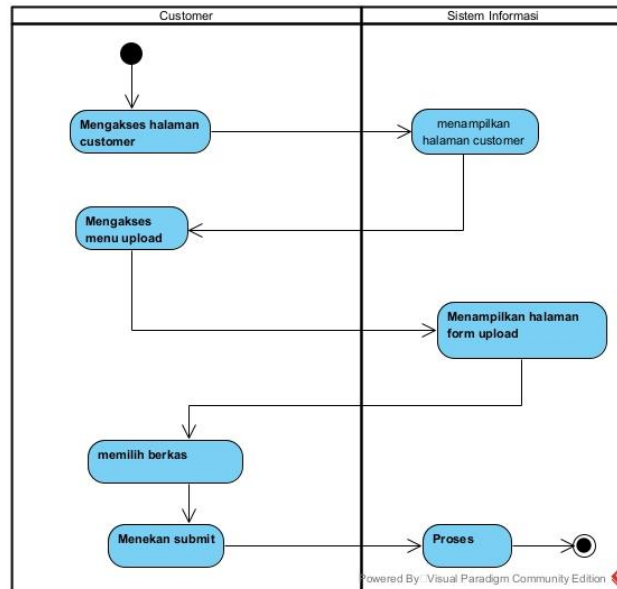
Gambar 5. Use Case Level Pihak Produksi

3. Use Case Admin



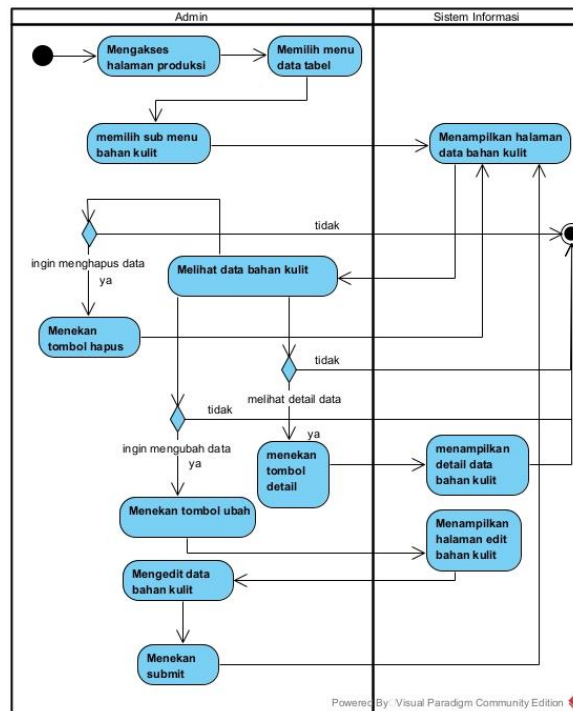
Gambar 6. Use Case Level Admin

Activity diagram menggambarkan aktivitas atau alur aliran kerja dari sebuah sistem berupa proses bisnis sistem usulan yang akan dibangun. Diantaranya sebagai berikut:



Gambar 7. Activity Upload Konsumen

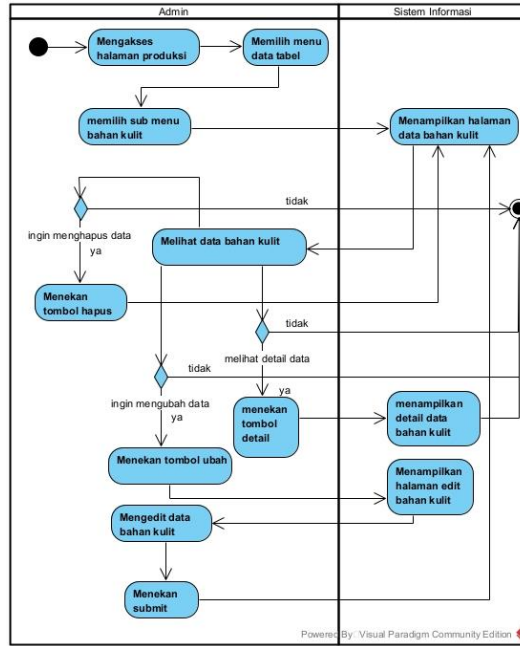
Activity ini menjelaskan alur data bahan kulit yang sudah diinput oleh pihak produksi untuk menampilkan dan bisa dimanipulasi data bahan kulit pada sistem informasi pemesanan jasa produksi.



Gambar 8. Activity Bahan Kulit

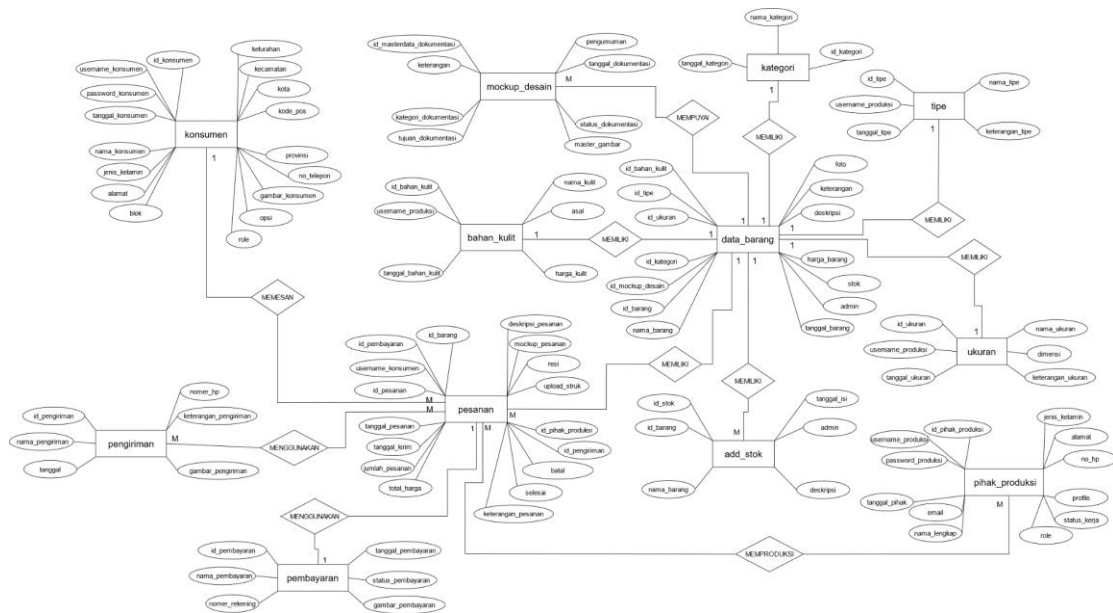
Activity ini menjelaskan alur data kategori produk yang sudah diinput oleh pihak produksi untuk menampilkan dan bisa dimanipulasi data kategori produk pada sistem informasi pemesanan jasa produksi





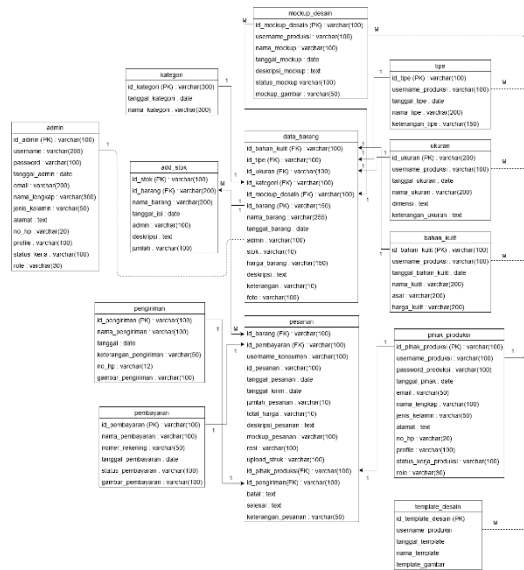
Gambar 9. Activity Kategori

Diagram ini menceritakan relasi diagram tabel-tabel pada proses program HOLYDUST LEATHER GOODS SUPPLY.



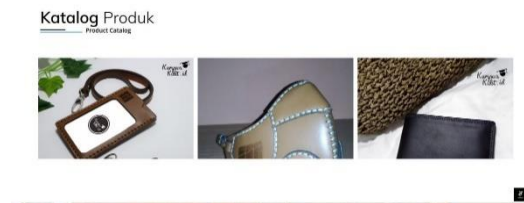
Gambar 10. Rancangan Entity Relationship Diagram

Diagram ini menceritakan relasi diagram tabel-tabel pada proses program HOLYDUST LEATHER GOODS SUPPLY.



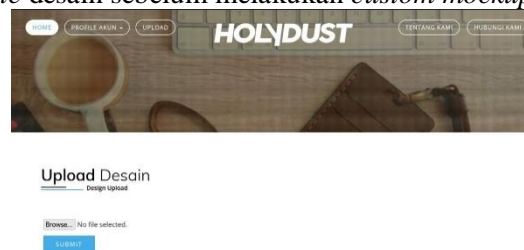
Gambar 11. Rancangan Logical Relationship Structure

Halaman *list* produk yang ditampilkan setelah konsumen melakukan *login* dan sebelum melakukan pemesanan produksi.



Gambar 12. User Interface Katalog Produk

Halaman ini merupakan halaman khusus konsumen untuk menambahkan atau mengupload data *template* desain sebelum melakukan *custom mockup* desain.



Gambar 13. User Interface Upload Desain

Halaman yang penting bagi konsumen karena pada konsumen bisa melakukan desain secara *custom* sebelum melakukan pemesanan produksi.



Gambar 14. User Interface Custom Desain

Tabel 3. Pengujian *Blackbox* pada aplikasi Sistem Informasi Pemesanan Jasa Produksi

| No. | Skenario                              | Hasil    |
|-----|---------------------------------------|----------|
| 1   | Halaman <i>Login</i>                  | Berhasil |
| 2   | Halaman Utama                         | Berhasil |
| 3   | Halaman Katalog Produk                | Berhasil |
| 4   | Halaman <i>Custom</i> Desain          | Berhasil |
| 5   | Halaman Pemesanan                     | Berhasil |
| 6   | Halaman <i>Upload Template</i> Desain | Berhasil |
| 7   | Halaman Pemesanan                     | Berhasil |
| 8   | <i>Logout</i>                         | Berhasil |

#### 4. KESIMPULAN

Penerapan sistem informasi pemesanan jasa produksi aksesoris berbasis *website* pada HOLYDUST LEATHER GOODS SUPPLY dapat menjadi solusi untuk kendala yang penulis temukan pada didalam sistem berjalan yang ada pada bagian di perusahaan tersebut. Sistem informasi pemesanan jasa produksi aksesoris berbasis *website* pada HOLYDUST LEATHER GOODS SUPPLY diharapkan mampu untuk memudahkan pekerjaan. diantaranya sebagai berikut:

1. Sistem informasi pada objek yang diteliti masih manual
2. Sistem informasi tersebut dapat memudahkan konsumen dengan menampilkan informasi mengenai bahan, tipe, biaya produksi.
3. Sistem informasi tersebut dapat memudahkan pihak produksi dan konsumen dengan menggunakan fitur *chat* untuk menghindari *misscommunication*.

Karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya saran untuk penelitian yang akan datang agar penelitian ini lebih baik diantaranya :

1. Mengembangkan aplikasi tersebut disarankan untuk berbasis *mobile android* akibat perkembangan *mobile* yang cepat. Hal ini akan lebih efektif ketika mendesain dimanapun dan mempermudah konsumen dalam melakukan transaksi pemesanan maupun pembayaran.
2. Menambahkan fitur cek ongkir secara otomatis ketika pemesanan agar konsumen langsung mengetahui berapa biaya yang harus dibayar dari pesanan dan ongkir pengiriman.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. Timotius, "Mudah membuat siaran televisi berbasis internet dan peluang finansialnya," in *Mudah membuat siaran televisi berbasis internet dan peluang finansialnya*, Jakarta, PT Elex Media Komputindo, 2017, p. 2.
- [2] APJII, "Kementrian Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia," Dirjen PPI, 09 November 2020. [Online]. Available: [https://www.kominfo.go.id/content/detail/30653/dirjen-ppi-survei-penetrasi-pengguna-internet-di-indonesia-bagian-penting-dari-transformasi-digital/0/berita\\_satker](https://www.kominfo.go.id/content/detail/30653/dirjen-ppi-survei-penetrasi-pengguna-internet-di-indonesia-bagian-penting-dari-transformasi-digital/0/berita_satker). [Accessed 20 March 2021].
- [3] E. Oley, S. R. Sentinuwo and A. A. Sinsuw, "Sistem Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Website (Studi Kasus Taipan Restoran)," *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, vol. VI, no. 159, pp. 159-171, 2017.

- [4] Situseo, "Situseo," Situseo, 02 Februari 2020. [Online]. Available: <https://www.situseo.com/manfaat-website/>. [Accessed 20 March 2021].
- [5] R. Harianto, R. Hayami and M. Unik, "RANCANG BANGUN APLIKASI KATALOG ONLINE DAN SISTEM PEMESANAN PRODUK," *JURNAL FASILKOM*, vol. IX, no. 2, pp. 440-447, 2019.
- [6] A. Susanti and D. W. Prabowo, "E-Commerce Pada Toko My Digital," *Jurnal Online Universitas Darwan Ali*, vol. IV, no. 1, pp. 1-7, 2017.
- [7] Sarwindah, "SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PEMESANAN BUKU PADA TOKO BUKU NURIS," *Jurnal TEKNOSI*, vol. II, no. 2, pp. 77-84, 2017.
- [8] C. Klein, "Order Information System," SAP ERP, 29 March 2020. [Online]. Available: <https://help.sap.com/viewer/698b19fa88b846359bc611f11184c810/6.18.16/en-US/e804b753128eb44ce10000000a174cb4.html>. [Accessed 21 March 2021].
- [9] S. Awabin, "Pengertian Metode Penelitian, Tujuan, Macam, dan Contoh Lengkapnya," deepublish, 11 February 2020. [Online]. Available: <https://penerbitdeepublish.com/pengertian-metode-penelitian/>. [Accessed 20 March 2021].
- [10] R. Dewi, Emidar and Y. Rasyid, "PENGARUHDISCOVERY LEARNING MODEL BERBANTUAN MEDIA OBJEK LANGSUNG TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS TEKS LAPORAN OBSERVASI," *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, vol. VII, no. 1, pp. 169-174, 2018.
- [11] M. Habibi, S. Buwana and B. Suryawardani, "ANALISIS PROMOSI PENJUALAN DAPUR BEBEKBOJONGSOANG BANDUNG TAHUN 2017," *eProceedings of Applied Science*, vol. III, no. 2, pp. 500-506, 2017.
- [12] E. Pratiwi and A. Purba, "KAJIAN DAN ANALISIS RAGAM BAHASA ANAK JALANAN KOMUNITAS "PENGAMEN" DI KAWASAN TIMBANGAN LUBUK PAKAM-DELI SERDANG," *Jurnal Manajemen Bisni (JMB)*, vol. XXXIV, no. 1, pp. 243-252, 2021.