

Perancangan Sistem Online Dropshipping Menggunakan Media Sosial Untuk Produk Sepatu

Frans Teulu Emanuel^{*1}, Windy Agasia²

^{1,2}Jurusan Teknik Informatika; STMIK Pontianak. Jl. Merdeka No.372 Pontianak, 0561-735555

Email: ^{*1}pompaslow@gmail.com, ²windyagasia@stmikpontianak.ac.id

Abstrak

Penulis melakukan penelitian untuk memberikan suatu sistem online yang baik, yang dapat memudahkan dalam melakukan pembelian sepatu online. Saat ini pembelian sepatu masih melakukan layanan secara konvensional yaitu pelanggan datang ke toko untuk melihat dan memilih sepatu. Pada penelitian ini, penulis menggunakan bentuk penelitian studi kasus, sedangkan metode Penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan Research and Development. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara kepada konsumen, studi dokumentasi dan akses internet. Model perancangan perangkat lunak yang digunakan adalah model Rapid Application Development yang terdiri dari Requirement Planning, Disign dan Implementation. Untuk memodelkan sistem dari mulai memodelkan informasi sistem untuk perusahaan hingga sistem online, Penulis menggunakan UML (Unifield Modeling Language). Perangkat lunak menggunakan bahasa pemrograman PHP, dengan database MySQL. Hasil perancangan ini menghasilkan sebuah system online Berbasis Client Server dengan menyediakan informasi yang efektif seperti fitur pencarian data barang, keran penjumlahkan harga, isi masukan yang disimpan dalam database sesuai dengan id konsumen, order history, dan interaksi dinamis dengan para visitors.

Kata kunci— dropshipping, media sosial, produk sepatu, UML, PHP

Abstract

The author conducts research to provide a good online system, which can facilitate the purchase of shoes online. At present, the purchase of shoes is still doing conventional services, that is, customers come to the store to see and choose shoes. In this study, the author uses a form of case study research, while the research method used is research and development methods or better known as Research and Development. The data collection techniques used are observation, interviews with consumers, study documentation and internet access. The software design model used is the Rapid Application Development model which consists of Requirements Planning, Disign and Implementation. To model the system from start modeling system information for companies to online systems, the author uses UML (Unifield Modeling Language). The software uses the PHP programming language, with a MySQL database. The results of this design produce an online Client Server based system by providing effective information such as item data search features, price add up taps, input contents stored in the database in accordance with consumer id, order history, and dynamic interactions with visitors.

Keywords— dropshipping, social media, shoe products, UML, PHP

1. PENDAHULUAN

Kehadiran teknologi informasi dalam pemasaran *online* semakin mempengaruhi kehidupan manusia dalam memenuhi kebutuhannya. Kemudahan akses dengan jangkauan yang luas membuat setiap orang dapat menelusuri berbagai situs dalam melakukan transaksi jual-beli secara *online*[1]. Keberadaan internet saat ini telah menjadi faktor yang penting dalam pekerjaan manusia di banyak bidang karena dengan adanya internet dapat memudahkan manusia dalam mencari informasi dengan waktu yang relatif singkat. Maka dari itu, ada baiknya perusahaan dapat memanfaatkan teknologi internet tersebut guna menunjang kegiatan perusahaan dimasa yang akan datang salah satunya dengan membangun website [2]. Berbagai macam sistem pun banyak dihasilkan untuk mendukung ide kreatif dalam berbisnis di dunia online shop. Salah satu jenis istilah yang berlaku adalah sistem dropship dan reseller.

Sistem dropship yang pelakunya sering disebut dropshipper adalah salah satu sistem jual beli online yang mana untuk menjalankan bisnis online dengan sistem ini tidak memerlukan modal karena dengan menjalankan sistem ini, tidak menyediakan stok barang. Penjual hanya menawarkan informasi berupa foto atau lainnya kepada konsumen, jika konsumen tertarik untuk membeli, barang akan dikirim langsung dari pihak supplier atau distributornya. Jadi bisa dikatakan dropshipper adalah agen yang menjual kembali produk suppliernya dengan tidak memiliki produk suppliernya tersebut. Dropshipper hanyalah agen yang menjual informasi dari suatu produk.

Dropshipping dapat dijadikan sebagai peluang bisnis berbasis teknologi (*technopreneurship*) untuk berbagai kalangan khususnya bagi pemula dan pebisnis UKM. Pemanfaatan media smartphone melalui Messenger merupakan salah satu media penjualan yang populer. Meskipun bisnis tersebut dari segi pendapatan dan keuntungan masih relatif lebih kecil. Hal ini dinilai wajar karena dropshipping merupakan bagian dari reseller yang memperoleh keuntungan dari komisi ataupun seberapa banyak produk yang terjual dan bukan sebagai pemilik sumber daya. Akan tetapi, model bisnis tersebut dapat dijadikan bisnis alternatif dengan risiko rendah[3]. Konsep transaksi dropshipping dalam dunia bisnis disimpulkan bahwa transaksi dropshipping adalah transaksi jual beli pesanan secara online namun penjual (dropship) tidak pernah menyimpan barang dan mengurus pengiriman barang ke konsumen, melainkan pemilik barang (dropshipper) yang melakukannya tetapi mengatasnamakan toko online (dropship)[4]. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa transaksi dropship dianggap sah dari perspektif Islam selama itu didasarkan pada Bai as-salam concept. Sebagai Shariahis yang diikuti oleh kedua belah pihak (agen dropship dan pembeli), mereka akan mendapatkan manfaat potensial dari transaksi bisnis karena itu membuat mereka merasa nyaman dan kepuasan dalam melakukan bisnis online.[5]

Dalam transaksi dropshipping apabila pihak pembeli mempunyai keluhan terhadap barang yang dibeli akibat kelalaian atau kesalahan pihak penjual, pihak penjual telah menyediakan pelayanan (kotak saran atau kesan pembelian) konsumen dapat menghubungi penjual dengan cara membuka web diskusi atau menyampaikan keluhan dari para calon konsumen maupun konsumen. Sebagai seorang penjual maka harus peduli dengan masalah yang dihadapi oleh pelanggan/konsumen. Kepedulian ini ditunjukkan dengan cara, misalnya rutin menjawab email atau pertanyaan dari pelanggan. Ketika pelanggan bertanya mengenai produk maka berikanlah penjelasan yang ramah dan tunjukkan bahwa anda peduli[6].

Hasil dari penulisan jurnal ini adalah ingin menghasilkan sebuah sistem online dropshipping yang bisa digunakan untuk membantu produk sepatu agar dapat meningkatkan penjualan khusus nya secara online.

2. METODE PENELITIAN

Untuk merancang dan menganalisis sistem yang baik, diperlukan suatu metode yang sering digunakan. Penulis menggunakan metode RAD (*Rapid Application Development*). Model RAD memiliki empat fase yaitu fase perencanaan syarat-syarat, fase perancangan, fase konstruksi, dan fase pelaksanaan.[7] Berikut adalah penjelasan masing-masing fase dalam penelitian ini.

a. Fase Perencanaan Syarat-Syarat

Pada tahap ini dilakukan pengidentifikasian tujuan-tujuan aplikasi atau sistem serta untuk mengidentifikasi syarat-syarat informasi yang ditimbulkan dari tujuan-tujuan tersebut. Secara terperinci yang penulis lakukan pada tahap Tujuan dan Syarat-syarat Informasi adalah menganalisa sistem yang berjalan, mengidentifikasi permasalahan yang ada, memberikan solusi permasalahan yang dihadapi.

Hasil yang penulis dapatkan dari tahap Tujuan dan Syarat-syarat Informasi adalah, memperoleh informasi mengenai sistem penjualan Sepatu yang berjalan, memperoleh informasi dari permasalahan dalam melakukan pencatatan secara manual, dibutuhkan aplikasi yang dapat mencatat dan menyimpan data penjualan dan data pembeli dengan menerapkan sistem penjualan online.

b. Fase Perancangan

Pada tahap ini dilakukan perancangan proses yaitu perancangan proses-proses yang akan terjadi di dalam system, yaitu perancangan proses-proses yang akan dilakukan didalam sistem menggunakan UML yakni dengan membuat use case diagram, activity diagram, sequence diagram dan class diagram. Pada aplikasi sistem pemesanan ini digunakan database sebagai pelengkap program seperti registrasi, proses pemesanan, input data produk dan proses penyimpanan data produk. Database yang digunakan adalah database MySQL. Pada perancangan antarmuka (user interface) dilakukan langkah menganalisis atau merencanakan tampilan untuk tata letak sesuai dengan fungsi aplikasi.

c. Fase Konstruksi

Pada tahap ini dilakukan pembuatan program terhadap rancangan-rancangan yang telah didefinisikan. Pembuatan program yang dilakukan menggunakan bahasa pemrograman PHP.

d. Fase Pelaksanaan

Pada tahapan ini dilakukan pengujian terhadap aplikasi sistem penjualan yang telah dibuat

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Banyak anggapan bahwa toko fisik sudah tidak relevan dengan dunia bisnis saat ini, dikarenakan terlalu banyak batasan yang tidak dapat di jangkau dibandingkan dengan *online store* atau toko *online*. Bisnis *online* adalah jenis bisnis yang sedang diminati oleh banyak pengusaha saat ini. Berbagai macam sistem pun banyak dihasilkan untuk mendukung ide kreatif dalam berbisnis di dunia *online shop*. Salah satu jenis istilah yang berlaku adalah sistem *dropship* dan *onler*. Kedua sistem ini merupakan jenis sistem yang sangat mudah untuk dijalankan para pebisnis bahkan untuk pemula. Sistem *dropship* yang pelakunya sering disebut *dropshipper* adalah salah satu sistem jual beli *online* yang mana untuk menjalankan bisnis *online* dengan sistem ini tidak memerlukan modal karena dengan menjalankan sistem ini, tidak menyediakan stok barang. Cara paling efektif dan efisien dalam proses bisnis bagi *dropshipper*

adalah memanfaatkan sosial media yang mudah diakses oleh semua orang. *Dropshipper* dalam sosial media hanya menawarkan informasi berupa foto atau lainnya kepada konsumen, jika konsumen tertarik untuk membeli, konsumen memilih barang dan membayar, setelah itu barang akan dikirim langsung dari pihak supplier atau distributornya.

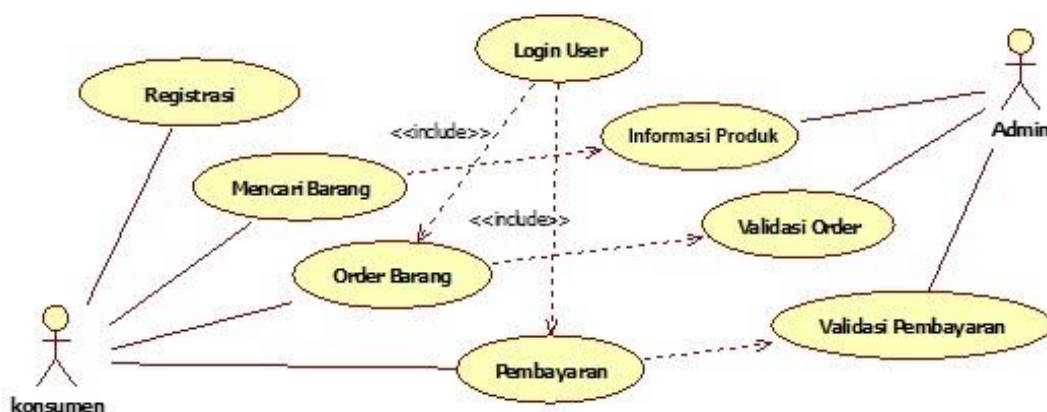
Rapid application development (RAD) atau rapid prototyping adalah model proses pembangunan perangkat lunak yang tergolong dalam teknik *incremental* (bertingkat). RAD menekankan pada siklus pembangunan pendek, singkat, dan cepat. Waktu yang singkat adalah batasan yang penting untuk model ini. *Rapid application development* menggunakan metode iteratif (berulang) dalam mengembangkan sistem dimana working model (model bekerja) sistem dikonstruksikan di awal tahap pengembangan dengan tujuan menetapkan kebutuhan (*requirement*) user dan selanjutnya disinkronkan. Model RAD merupakan suatu pendekatan berorientasi objek terhadap membangun sistem yang mencakup suatu metode membangun perangkat-perangkat lunak. Tujuannya adalah mempersingkat waktu pengerjaan aplikasi serta proses yang dihasilkan didapat secara cepat dan tepat.

3.1 Architectural Design

Strategi dalam tahapan perancangan Perangkat Lunak Penjualan barang mengacu pada perancangan berbasis obyek. Strategi ini dalam istilah aslinya disebut sebagai OOD (*Object Oriented Design*) dan dianggap menjadi strategi perancangan paling modern. Dalam penelitian ini penulis menggunakan UML (*Unified Modeling Language*). Berikut ini adalah perancangan arsitektur perangkat lunak yang dimodelkan dengan UML:

3.1.1 Use Case Diagram

Use case diagram menjelaskan manfaat sistem jika dilihat menurut pandangan orang yang berada di luar sistem atau actor. Diagram ini menunjukkan fungsionalitas suatu sistem atau kelas dari bagaimana sistem berinteraksi dengan dunia luar. Perancangan proses yang terjadi dalam perancangan Perangkat Lunak Penjualan barang dengan *Use Case Diagram* sebagai berikut.

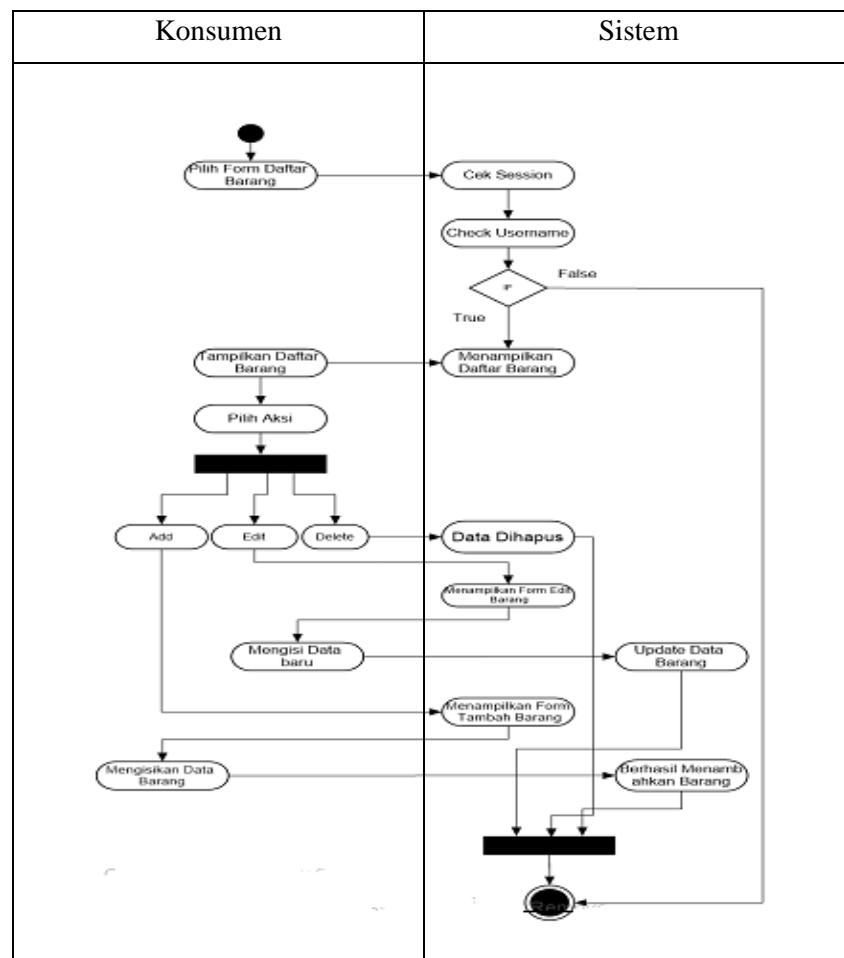


Gambar 1 Use case diagram website dropshipping

Use case diagram pengelolaan konten website toko terdiri dari admin, pelanggan dan guest. Actor admin bertugas untuk manajemen isi dari website secara keseluruhan. Actor pelanggan manajemen isi dari profil sendiri, melihat promosi khusus, memesan barang dan melakukan konfirmasi pembayaran. Sedangkan actor guest adalah pengunjung website yang ingin mendapatkan informasi yang ada. Untuk memahami lebih detil aktivitas *actor*, berikut adalah deskripsi dari *use case* website:

3.1.2 Activity Diagram

Activity Diagram menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity Diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. *Activity Diagram* merupakan state diagram khusus, di mana sebagian besar state adalah action dan sebagian besar transisi di-trigger oleh selesainya state sebelumnya (internal processing). Oleh karena itu *Activity Diagram* tidak menggambarkan behaviour internal sebuah sistem (dan interaksi antar subsistem) secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum.

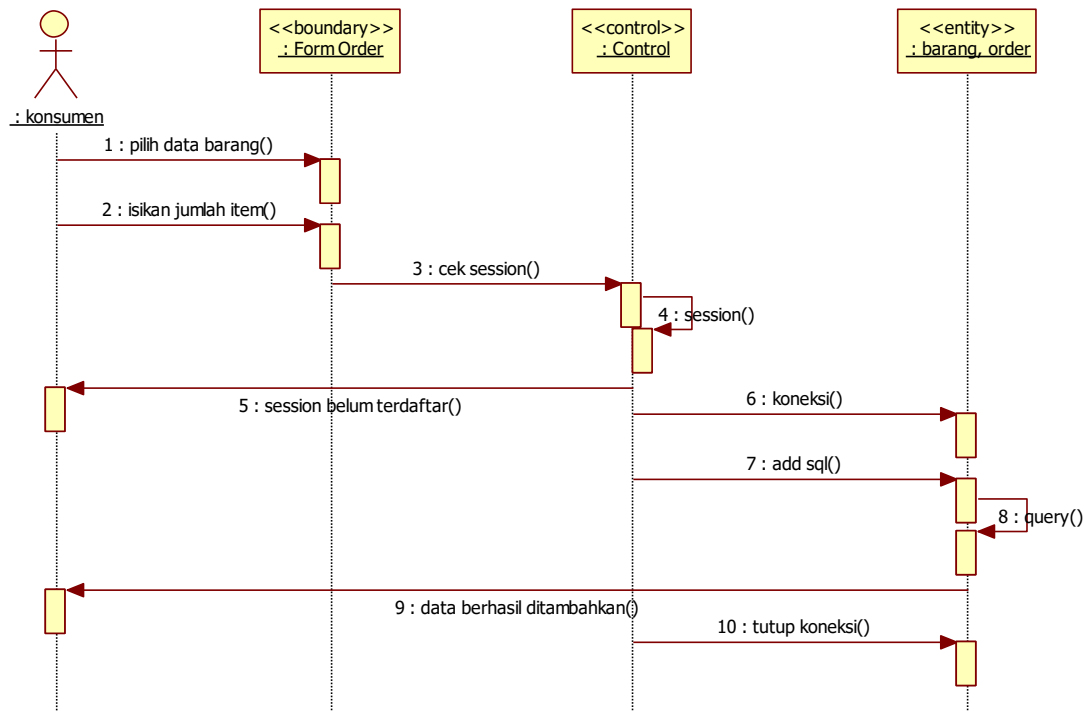


Gambar 2 Activity Diagram Order Barang

3.1.3 Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, display, dan sebagainya) berupa message yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence diagram* terdiri atas dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait). *Sequence diagram* dapat digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respons dari sebuah event untuk

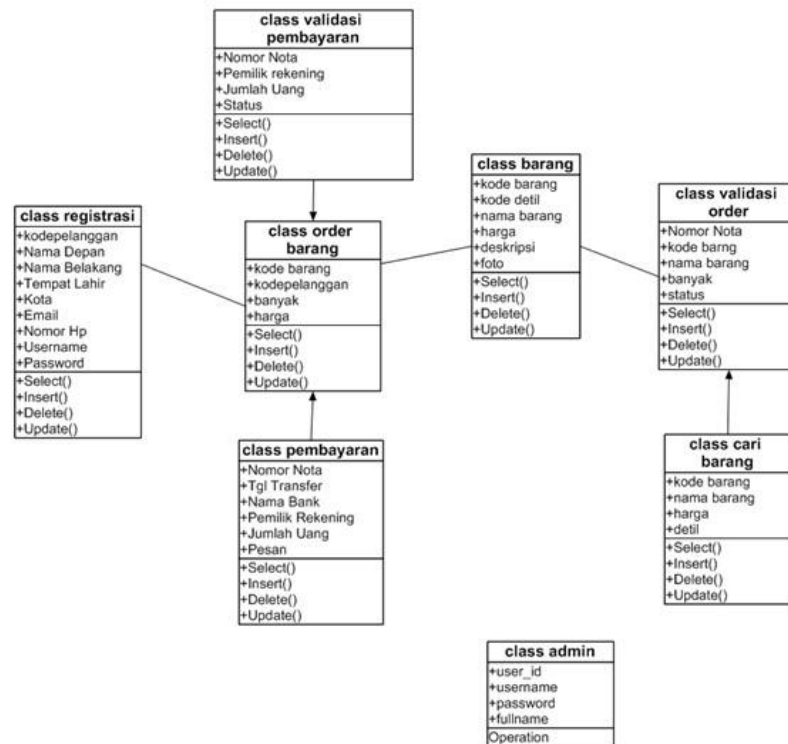
menghasilkan output tertentu. Diawali dari apa yang men-trigger aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan output apa yang dihasilkan. Masing-masing objek, termasuk aktor, memiliki lifeline vertikal. Message digambarkan sebagai garis berpanah dari satu objek ke objek lainnya. Pada fase desain berikutnya, message akan dipetakan menjadi operasi/metoda dari class.



Gambar 3 Sequence Diagram Order Barang

3.1.4 Class Diagram

Class diagram adalah diagram yang digunakan untuk menampilkan beberapa kelas serta paket-paket yang ada dalam sistem/perangkat lunak yang sedang kita gunakan. Class diagram juga memberikan gambaran (diagram statis) tentang sistem/perangkat lunak dan relas-relasi yang ada didalamnya.



Gambar 4 Class Diagram

3.2 Perancangan Database

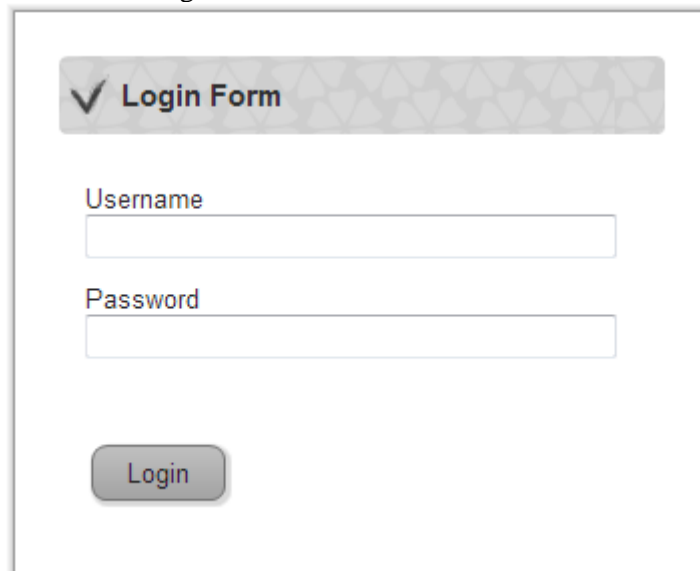
Pokok pemikiran dalam merancang database adalah bagaimana merancang database sehingga dapat memenuhi kebutuhan saat ini dan kemudahannya untuk dikembangkan dimasa yang akan datang. Perancangan model konseptual perlu dilakukan disamping perancangan secara phisik. Pada perancangan konseptual, digunakan beberapa konsep pendekatan relasional namun tidak berarti konsep ini harus digambarkan ke model relasional saja tetapi juga apat dengan model Hirarchi dan model Network. Model konseptual mengkombinasikan beberapa cara untuk memproses data dan untuk beberapa aplikasi. Model konseptual tidak tergantung aplikasi tertentu dan tidak tergantung DBMS, Hardware yang digunakan. Pada perancangan model konseptual tinjauan dilakukan pada struktur data dan relasi antar file menggunakan model dan relasional.

3.3 Interface Desain Website Dropshipping

Merancang antarmuka merupakan bagian yang paling penting dari merancang sistem. Biasanya hal tersebut juga merupakan bagian yang paling sulit karena dalam merancang antarmuka harus memenuhi tiga persyaratan: sebuah antarmuka harus sederhana, sebuah antarmuka harus lengkap, dan sebuah antarmuka harus memiliki kinerja yang cepat. Alasan utama mengapa antarmuka sulit untuk dirancang adalah karena setiap antarmuka adalah sebuah bahasa pemrograman yang kecil: antarmuka menjelaskan sekumpulan objek-objek dan operasi-operasi yang bisa digunakan untuk memanipulasi objek:

- a. Konstruksi Form Login Admin

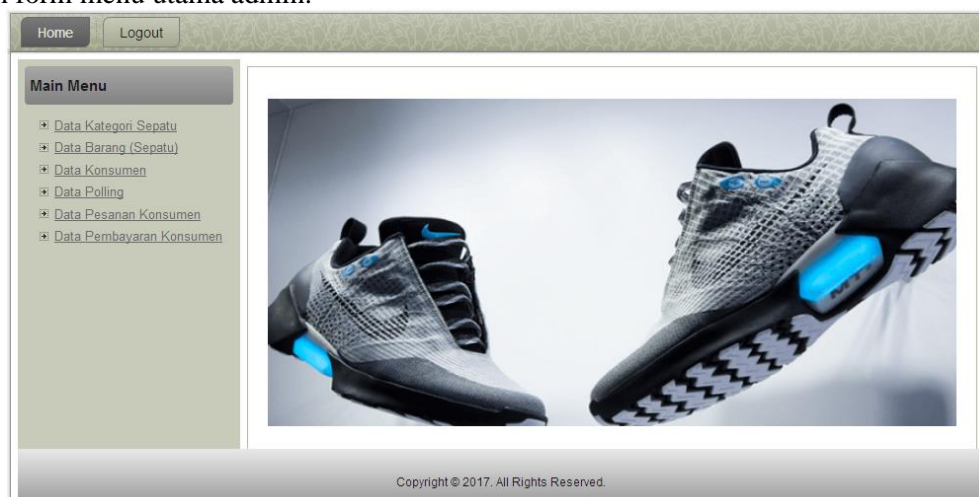
Konstruksi form login admin didesain sebagai fitur bagi administrator web untuk masuk kesistem dimana pada sistem tersebut admin melakukan kegiatan pengelolaan konten website. Berikut ini adalah desain form login admin:



Gambar 5 Konstruksi Form Login Admin

b. Konstruksi Form Menu Admin

Konstruksi form menu admin didesain sebagai tempat utama untuk adminisrator web melakukan kegiatan pengelolaan website seperti pengelolaan data barang, data kategori barang, data konsumen, pesanan konsumen dan konfirmasi pembayaran konsumen. Berikut ini adalah desain form menu utama admin:

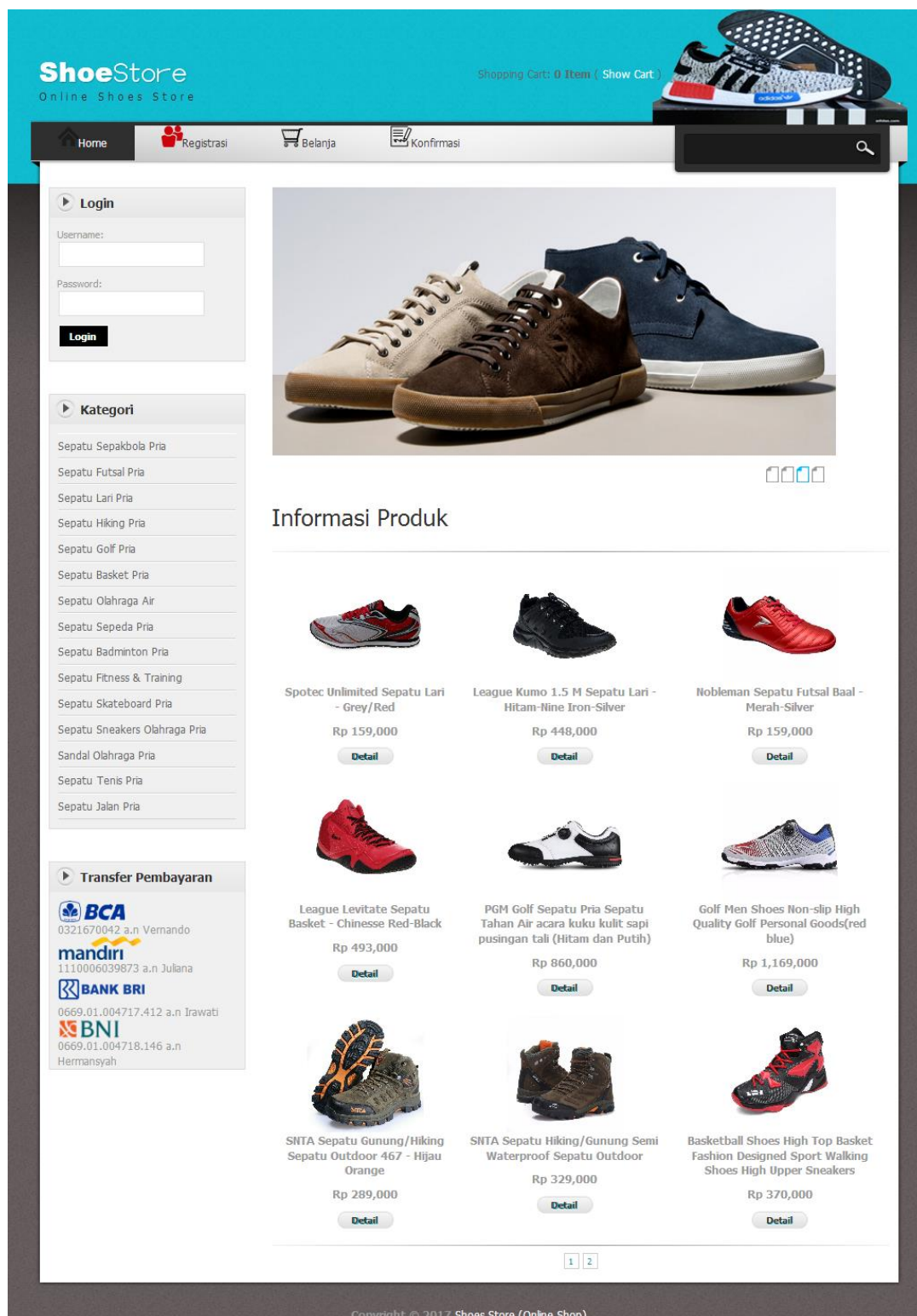


Gambar 6 Konstruksi Form Menu Utama

c. Konstruksi Halaman Depan Website

Konstruksi halaman depan website didesain untuk menampilkan inti dari barang yang dijual pada website tersebut. Para pengunjung maupun konsumen bisa menggunakan beberapa fitur yang ada diwebsite ini seperti melihat detil data barang, pemesanan, konfirmasi pembayaran dan lain-lain. Berikut ini adalah form halaman depan website:

Perancangan Sistem Online Dropshipping Menggunakan Media Sosial Untuk Produk Sepatu




Gambar 7 Konstruksi Halaman Depan Website Dropshipping

d. Konstruksi Halaman Detil Barang

Halaman detail barang didesain untuk menampilkan data barang secara detail dan pada halaman ini juga tersebut tombol untuk melakukan pemesanan barang. Berikut ini adalah halaman detail barang:

Product Detail



Price: Rp 159,000

Availability: In Stock

Model: X-One-speaker

Quantity:

[ADD TO CART](#)

Share Product :

[f](#) [t](#) [g+](#)

Deskripsi Produk


Material Berkualitas Tinggi
Sepatu lari dari Spotec ini dibuat dengan teknologi IP Phylon dimana dengan teknologi tersebut, sepatu ini akan menjadi sepatu yang ringan dan responsif. Didukung dengan bantalan karet pada dasar sepatu, sepatu lari dari Spotec ini membantu Anda dalam memaksimalkan performa Anda dalam berlari.

Gambar 8 Halaman Detil Barang

e. Konstruksi Form Halaman Keranjang Belanja

Konstruksi form halaman keranjang belanja didesain untuk menampilkan data barang yang telah dipesan oleh masing-masing konsumen. Pada form ini konsumen masih diperbolehkan membatalkan pesanan dengan cara mengklik icon delete pada kolom control. Berikut ini adalah desain form halaman keranjang belanja:

Shopping Cart

Image	Description	Quantity	Price	Total	
	Spotec Unlimited Sepatu Lari - Grey/Red	<input type="text" value="1"/>	159,000	159,000	X Remove
Total Belanja			Total	159,000	

[Proceed to checkout](#) [Continue shopping](#)

Gambar 9 Konstruksi Form Halaman Keranjang Belanja

f. Konstruksi Form Halaman Pesanan

Konstruksiform halaman pesanan didesain untuk menampilkan data pesanandari masing-masing konsumen yang belum diproses oleh admin. Berikut ini adalah form halaman pesanan:

Nomor Pesanan : 00008

Konsumen :
Ibrahim Jawali
- - Pontianak
-
ibrahim@gmail.com

Daftar Pesanan Konsumen Valid

Nomor	Nama Barang	Banyak	Harga	Jumlah
1	Spotec Unlimited Sepatu Lari - Grey/Red	1	Rp 159,000	Rp 159,000
			TOTAL	Rp 159,000

Print

Gambar 10 Konstruksi Form Halaman Pesanan

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat diambil beberapa kesimpulan, penelitian ini dilakukan atas dasar tujuan yaitu menghasilkan sosial media dropshipping yang mampu memperkenalkan dan memasarkan barang (produk Sepatu) secara online dengan tingkat validasi yang cukup baik. Selama menjalankan bisnis penjualan produk Sepatu, pihak penjualan merasa kurangnya kemajuan yang berarti karena minimnya jumlah konsumen yang memesan barang. Melihat peluang bisnis secara online dengan cara memanfaatkan media sosial untuk menjual produk Sepatu, maka penjual berkeinginan untuk membangun sebuah media sosial dropshipping yang dapat memberikan informasi produk Sepatu yang dijual sekaligus dapat melakukan penjualan secara online. Hasil akhir adalah sebuah media sosial dropshipping produk Sepatu adalah dapat dipergunakan oleh penjualan untuk menjangkau masyarakat luas dan memberikan kemudahan bagi konsumen untuk mendapatkan barang dan bertransaksi. Fitur utama yang dihasilkan adalah fitur detail barang, keranjang belanja, invoice, konfirmasi pembayaran, daftar pesanan konsumen, daftar pembayaran, dan fitur lainnya yang dapat dipergunakan oleh admin mengelola data media sosial dropshipping produk Sepatu. Media sosial yang telah dihasilkan juga telah tersedia fitur yang dapat diakses dengan perangkat mobile.

5. SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan, maka dapat diambil beberapa saran, yaitu perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut guna mencapai hasil yang maksimal. Penelitian lanjut bisa didasarkan pada penerapan metode yang lebih lengkap lagi agar bisa mencapai tujuan yang maksimal. Flesibilitas perlu ditingkatkan lagi agar memberikan kemudahan bagi

pengunjung media sosial yang menggunakan perangkat mobile. Harus mengedepankan interaktif agar memberikan kenyamanan bagi pengunjung dalam berinteraksi dengan media sosial. Perlu adanya fitur yang dapat dipergunakan untuk berkomunikasi secara langsung antara pengelola media sosial dengan para pengunjung. Untuk memberikan kemudahan bagi pengunjung atau konsumen yang menggunakan perangkat mobile, maka diperlukan pengembangan lebih lanjut agar semua konten yang ada pada media sosial dapat mendukung semua perangkat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kedua Orang Tua beserta keluarga besar, dan seluruh sahabat seperjuangan khususnya angkatan 2013& 2014 STMIK Pontianak yang telah memberikan dukungan baik moral maupun materil kepada penulis untuk dapat menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Kosasi, Sandy., 2016. Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Online untuk Memperluas Segmentasi Pasar Properti. *Jurnal VOI STMIK Tasikmalaya*, 5(2), pp-32.
- [2]. Munandar, Aris., 2016. Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Sport Ipal. *Jurnal Prociding KMSI*,4(1), pp-833.
- [3]. Pane, D, 2015, Technopreneurship dan Dropshipping Tinjauan Perspektif Risiko Investasi dan Persediaan, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- [4]. Rudiana, R., & Bustomi, A. O, 2016, Transaksi Dropshipping Perspektif Ekonomi Syari'ah. Al-Mustashfa.
- [5]. Jahari, N. A., & Al-Aidaros, A. H, 2016, Online Dropship For Business Transaction In Malaysia: Views From Muslim Scholars. IJIB.
- [6]. Setiawan, Deny. (2014). Buat Toko Online Sendiri dengan Opencart. Yogyakarta: Andi Offset.
- [7]. Kendal, K.E dan Kendall, J.E, 2012, Analisis dan Perancangan Sistem, Prehallindo, Jakarta.