

# Analisa Dan Perancangan Studio Desain Online Studi Kasus Toko Baju

**IGKG Puritan Wijaya ADH, Pande Putu Putra Pertama**

STMIK STIKOM Bali

Jl. Raya Puputan renon No. 86, 0361-244445

e-mail: puri@stikom-bali.ac.id, pertama@stikom-bali.ac.id

## *Abstrak*

Keberadaan perusahaan toko baju dan jasa desain baju sebagai salah satu pengguna kemajuan teknologi yang semakin berkembang saat ini, semakin memunculkan beragam inovasi baru yang kemudian menimbulkan adanya persaingan dalam dunia bisnis sejenis. Hal ini secara tidak langsung menjadikan toko baju dan jasa desain baju sebagai sebuah kebutuhan masyarakat. Untuk membuat pelayanan toko baju dan jasa desain baju menjadi lebih praktis, efektif dan efisien dimana konsumen tidak harus datang dan mengantri untuk mendapat pelayanan jasa desainer, konsumen bisa melakukan pemesanan dengan memanfaatkan teknologi secara online sekaligus bisa merancang sendiri desain pesanan sesuai kebutuhan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah aplikasi olah desain berbasis web untuk layanan pemesanan percetakan online dan untuk memudahkan pengguna jasa percetakan untuk pengolahan desain sendiri dengan peralatan *drag and drop* dan penulisan pada template yang telah dipilih pada website. Dengan penggambaran desain menggunakan DFD, ERD dan Flowchart sistem dapat terlihat bagaimana desain online berjalan.

**Kata kunci:** olah desain, toko baju, sistem

## *Abstract*

*The existence of a clothes shop and a clothes design services as one of the emerging technology advances today, increasingly raises a variety of new innovations that later gave rise to a kind of competition in the business world. It is indirectly making clothing stores and clothes design services as a community needs. To make a clothing store services and design services clothes become more practical, effective and efficient where consumers do not have to come and queue up to get a designer services, consumers can make reservations by utilizing online technologies once can design your own custom design as needed. The aim of this study was to produce a web-based imaging applications design for online printing and booking services to allow users printing services for the processing of your own design with drag and drop tools and writing on the template which have been on the website. By depiction design using DFD, ERD and Flowchart can be seen how the system runs an online design.*

**Keywords:** design, online, clothes shop

## **1. Pendahuluan**

Lahirnya inovasi – inovasi baru dalam sebuah perusahaan tidak lepas dari keberadaan teknologi yang semakin hari semakin berkembang. Perkembangan teknologi yang semakin pesat memungkinkan terhadap pelayanan pada sebuah perusahaan semakin maju. Hampir semua perusahaan saat ini dalam kesehariannya menggunakan perantara teknologi sebagai alat untuk mempermudah dalam memfasilitasi kebutuhan bekerja ataupun perantara untuk memperlancar kegiatan bisnisnya.

Perusahaan sebagai pelaku bisnis saat ini sering memulai bisnisnya pada sebuah layar kaca online dengan perantara teknologi internet sebagai penghubung antara pelaku bisnis dengan pelanggan atau konsumennya. Teknologi internet dapat menghubungkan setiap pelaku bisnis secara langsung tanpa harus memakan waktu dan biaya lebih untuk bertemu dalam melakukan komunikasi dengan pelanggannya. Hal tersebut merupakan tindakan yang paling efisien dilakukan oleh pelaku bisnis dalam memberikan pelayanan kepada setiap pelanggan untuk merebut pasar dunia saat ini, baik itu berupa pelayanan jasa ataupun barang.

Berbagai macam perusahaan jasa saat ini muncul dengan berbagai bentuk inovasi dalam persaingannya. Terlebih pada took baju yang saat ini merupakan bisnis yang sangat menjanjikan. Semakin hari kehadiran bisnis baju semakin bermunculan dimana – mana, namun tidak semua Baju mampu memberikan pelayanan terhadap jasa desain. Terlebih jasa desain saat ini merupakan jasa yang mahal, karena dalam mengolah sebuah desain seorang desainer memerlukan waktu yang cukup lama untuk berfikir mengeluarkan karya atau ide kreatifnya. Baju yang memerlukan desainer dalam kesehariannya adalah toko baju. Dimana Baju tersebut melayani berbagai produk, mulai dari pembuatan baju wanita, baju pria, baju anak-anak, topi, jaket, dan lain sebagainya. Perusahaan Baju yang banyak bermunculan saat ini, mempengaruhi banyaknya persaingan dalam memberikan pelayanan yang terbaik, namun banyak perusahaan Baju justru tidak memperhatikan efisiensi dalam penggunaan teknologi yang berkembang saat ini.

Kebutuhan manusia yang semakin tinggi memungkinkan dalam kesehariannya tidak pernah lepas dari jasa desain baju. Penyedia jasa baju saat ini, khususnya took baju umum memberikan pelayanan kepada pelanggannya dengan cara mengharuskan setiap pelanggan untuk datang langsung ke bagian pelayanan baju. Hal tersebut sering menghambat pelanggan dalam melakukan pemesanan.

Karena dalam melakukan pemesanan kepada sebuah took baju, pelanggan harus datang langsung dan mengantri untuk mendapatkan pelayanan dari penyedia jasa desain baju, baik itu berupa pelayanan dari desainer ataupun kasir. Mengantri di sebuah kasir merupakan persoalan yang biasa, tetapi ketika mengantri untuk mendapatkan pelayanan desainer merupakan persoalan yang luar biasa. Selain karena terhambat masalah waktu yang cukup lama dalam pengolahan sebuah desain, pelanggan harus mengeluarkan uang lebih sebagai upah untuk desainer. Maka dari itu, setiap Baju digital printing saat ini, mewajibkan pelanggan yang melakukan pemesanan untuk membawa softcopy desain yang sudah jadi dari rumahnya.

## 2. Tinjauan Pustaka

Toko baju adalah tempat yang tepat dalam mendapatkan baju yang kita butuhkan. Berbagai jenis pakaian seperti baju gaun, singlet, atau kemeja, dapat anda pikirkan jika ingin membeli berbagai jenis pakaian tersebut di toko baju yang mempunyai berbagai macam produk pakaian tersebut. Sehingga anda akan mempunyai banyak pilihan dalam memilih dan membeli berbagai macam jenis pakaian tersebut, dan anda tidak akan salah memilih dalam memilih baju yang anda ingin kenakan.

Toko bajuyang menjual berbagai macam jenis pakaian yang ada dapat membuat anda lebih jeli dalam memilih pakaian yang ada. Yang perlu anda perhatikan dalam membeli baju tersebut di toko baju adalah bagaimana pemilihan yang pas antara warna dan kesesuaian dengan bentuk tubuh anda, apakah gemuk atau kurus.

Yang paling penting adalah anda dapat nyaman mengenakan pakaian yang anda pakai. Sehingga anda dapat mengenakan pakaian yang anda pakai dengan tidak sempit tetapi juga tidak terlalu lebar. Dan anda dapat mencoba baju tersebut di toko baju jika nantinya anda berkeinginan untuk mengenakannya sambil menjalankan aktivitas sehari-hari yang nyaman.

Beberapa model baju yang dapat anda pertimbangkan dalam memilih jenis baju tersebut adalah dari konsep design yang menarik di toko baju. Dan juga dari harga dan kualitas bahan tersebut, sebab baju akan terasa nyaman jika anda telah mencoba baju tersebut (Kurnia, 2013).

## Konsep Dasar Sistem

Sistem adalah satu hal yang terpenting dalam membuat perancangan sistem informasi. Pada umumnya setiap organisasi selalu mempunyai sistem informasi untuk mengumpulkan, menyimpan, melihat, dan menyalurkan informasi. Sistem informasi dapat terbentuk karena didorong oleh kebutuhan akan informasi yang terus meningkat yang dibutuhkan oleh pengambil keputusan.

## Definisi Sistem

Menurut Jogiyanto (2005) terdapat dua kelompok pendekatan dalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponen atau elemennya. Pendekatan sistem yang menekankan pada prosedurnya mendefinisikan sistem sebagai berikut : “Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu.”

Pendekatan sistem yang menekankan pada komponen atau elemennya mendefinisikan sistem sebagai berikut : “Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.”

Dari kedua pendekatan di atas, penulis menyimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan dari elemen- elemen atau sub-sub sistem yang saling berintegrasi dan saling berhubungan satu sama lain membentuk satu kesatuan utuh untuk melaksanakan suatu fungsi guna mencapai suatu tujuan tertentu.

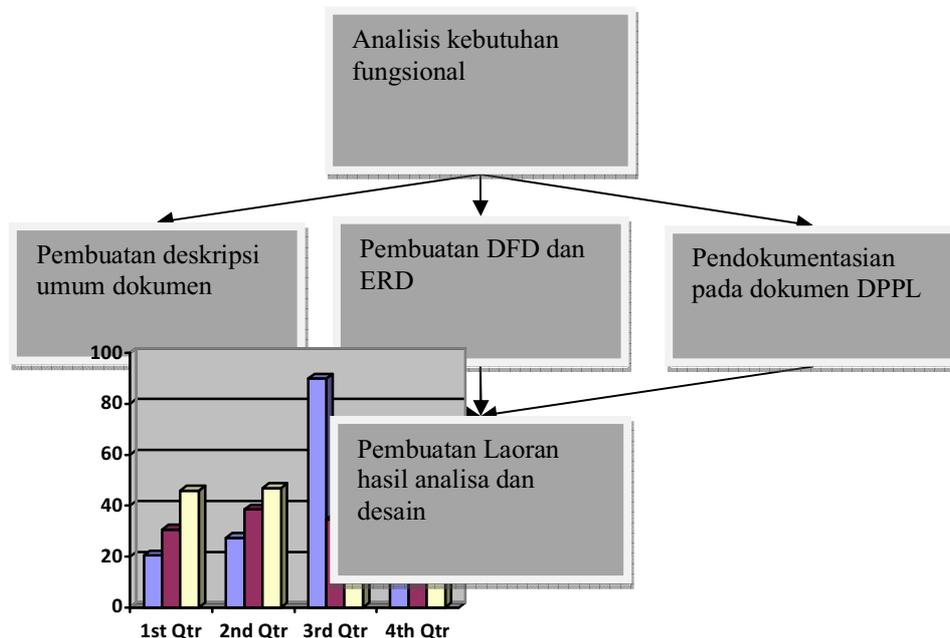
**3. Metode Penelitian**

Model Konseptual Penelitian

Tahapan kegiatan secara rinci dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan fungsional yang perlu ada di dalam aplikasi studio desain online pada toko baju di Denpasar.
2. Perancangan sesuai dengan hasil analisis.
3. Pendokumentasian perancangan perangkat lunak pada Dokumen DPPL.

Gambaran alur analisis penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Analisis Penelitian

**4. Hasil dan Pembahasan**

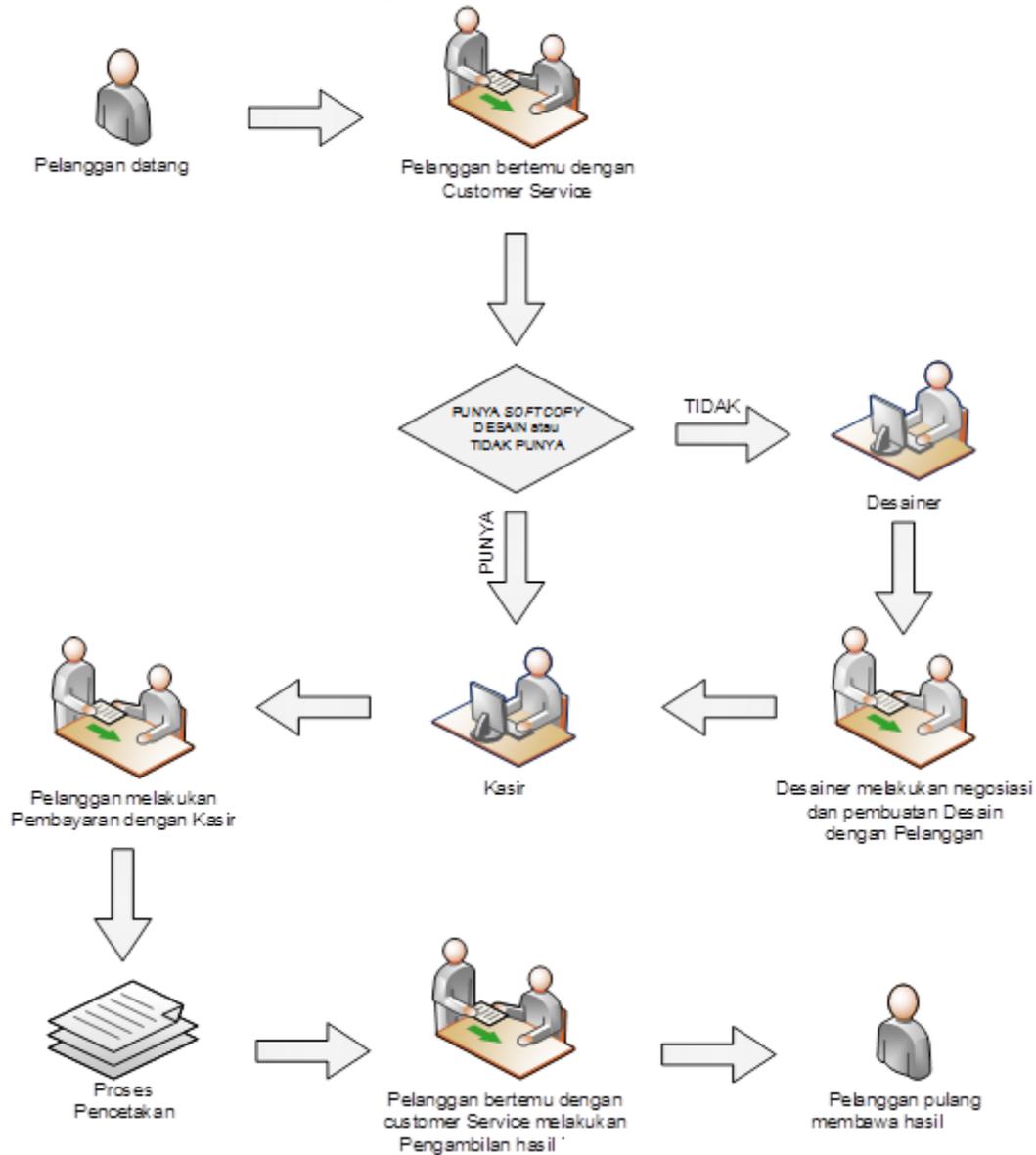
Analisa prosedur

Sesuai dengan hasil wawancara dengan beberapa Perusahaan konveksi yang ada di Bali, yang dimana disini sebagai contoh penulis mewawancarai pemilik sekaligus pimpinan dari KaosKu dan Kill Flip pada umumnya sistem pemesanan dari usaha tersebut adalah sebagai berikut :

1. Hal yang dilakukan untuk melakukan pemesanan adalah pelanggan harus datang langsung ke lokasi dimana konveksi itu berada.
2. Setelah pelanggan berada pada sebuah percetakan pelanggan akan ditanyakan mengenai, apakah sudah ada *softcopy* atau belum.
3. Ketika pelanggan belum mempunyai desain, pelanggan akan diarah kepada desainer perusahaan tersebut kemudian dianjurkan untuk membayar upah desain pada setiap pembuatan sebuah desain. Setelah desain selesai pelanggan akan diarahkan ke kasir untuk melakukan pembayaran sesuai dengan desain yang telah dibuat oleh desainer.

4. Ketika pelanggan sudah mempunyai desain atau yang sudah selesai dibuatkan desain oleh desainer perusahaan tersebut, pelanggan langsung dibuatkan nota pemesanan atau pembayaran manual oleh kasir yang dirangkap dua, dimana lembar pertama untuk perusahaan dan lembar kedua untuk pelanggan sebagai bukti dalam pengambilan barang pesanan.
5. Di dalam nota tersedia tanggal pengambilan barang, dimana pelanggan wajib melakukan pengambilan barang sesuai tanggal pengambilan yang ada di nota dan wajib membawa rangkapan nota yang telah diberikan sebagai bukti pemesanan.

Dapat juga digambarkan pada gambar 2 sebagai berikut :



Gambar 2. Bagan Pemesanan desain

**Analisa Dokumen**

Sistem pemesanan usaha konveksi pada beberapa perusahaan masih menggunakan sistem manual, berupa rangkap dua lembaran nota pesanan yang ditulis oleh kasir, lembar pertama dipegang oleh percetakan sendiri dan lembar kedua dipegang oleh pelanggan untuk pengambilan barang pesanan, kemudian jenis pesanan tersebut di catat ke dalam buku pemesanan.

Dari analisis prosedur kelemahan dan masalah yang terjadi yaitu :

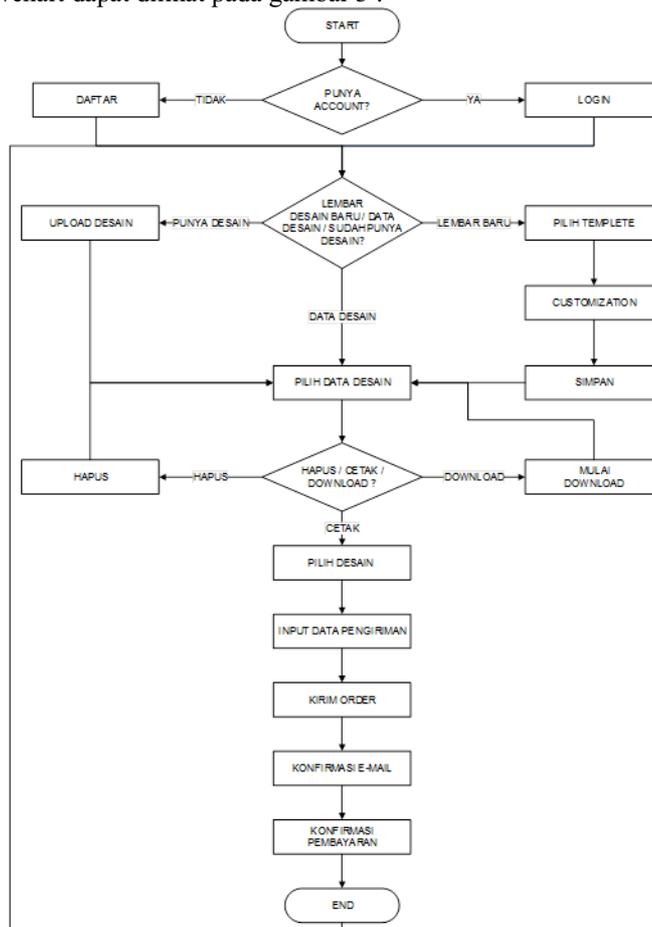
1. Pada perusahaan percetakan konveksi yang ada di Bali, sebagian besar menggunakan sistem manual untuk pemesanannya.
2. Diperlukan waktu lebih lama untuk memberikan pelayanan kepada pelanggan yang belum mempunyai desain sendiri saat melakukan pemesanan.
3. Disamping itu, pelanggan konveksi harus mengeluarkan biaya lebih untuk setiap pembuatan desain pada percetakan sebagai bayaran untuk desainer.
4. Tidak adanya fasilitas jarak jauh untuk melakukan pemesanan dan komunikasi secara langsung kepada sebuah konveksi (bagi pelanggan yang berlokasi/bertempat tinggal diluar wilayah Denpasar).

**Identifikasi Pemecahan Masalah**

Untuk memperbaiki sistem pemesanan manual pada konveksi dan toko baju distro maka salah satu cara yang dilakukan adalah dengan mengembangkan sistem pemesanan secara *online* yaitu merancang dan membangun sistem aplikasi desain online pada toko baju.

**Flowchart Sistem**

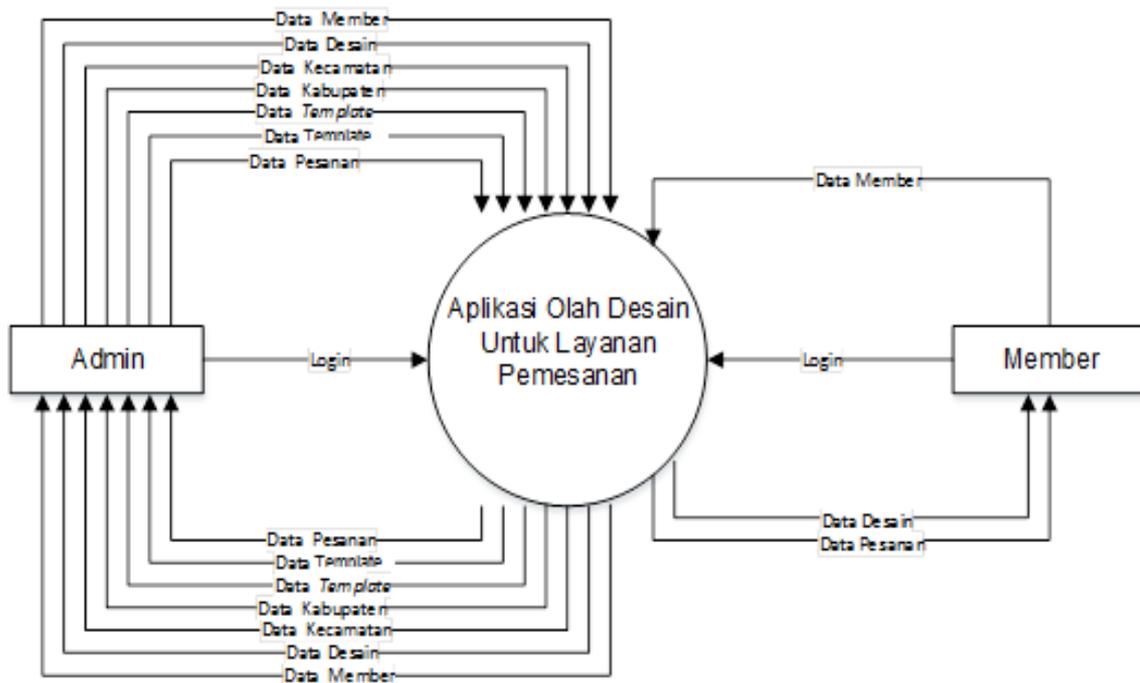
Flowchart dibuat untuk menggambarkan urutan kerja dari sebuah aplikasi ataupun perangkat lunak. Pembahasan kali ini adalah mengenai flowchart dari aplikasi desain online pada toko baju Denpasar. Gambar flowchart dapat dilihat pada gambar 3 :



Gambar 3. Flowchart Program

**Data Flow Diagram**

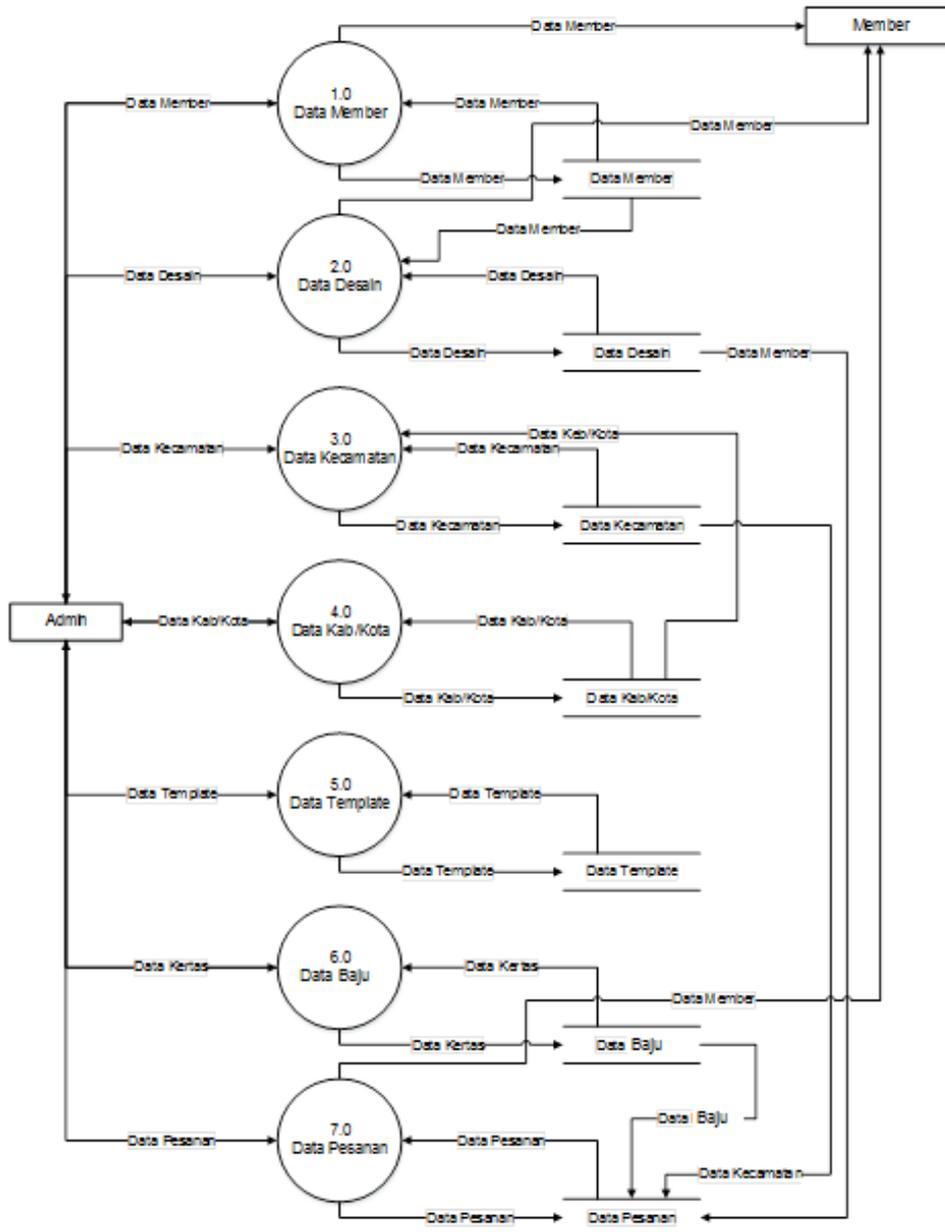
Untuk sistem pemesanan desain, interaksi dengan lingkungan luar terjadi oleh interaktor seperti pelanggan atau member dan pegawai percetakan sendiri (administrator). Sedangkan data yang mengalir berupa data member, data desain, data kota, data kecamatan, data kabupaten, data template, data template, dan data pesanan serta data yang diolah dalam bentuk softcopy desain dari olah desain ataupun upload desain. Context Diagram aplikasi olah desain berbasis web untuk layanan pemesanan percetakan online digambarkan melalui gambar berikut ini :



Gambar 4. Diagram Konteks

**DFD Level 1**

DFD level 1 merupakan turunan dari *context diagram* sebelumnya. Dalam level 1 ini proses-proses yang terlibat dalam sistem informasi tersebut dijabarkan beserta media penyimpanan dan aliran data diantaranya. Proses-proses yang terlibat dalam aplikasi olah desain berbasis web untuk layanan pemesanan percetakan online antara lain manipulasi data member, data kota, data provinsi, data template, data baju, dan data pesanan. Sedangkan media penyimpanan yang terlibat sesuai dengan struktur tabel yang terbentuk pada sub sebelumnya. Berikut ini adalah gambar rancangan DFD level 1 yang dimaksud.



Gambar 5. DFD Level 1

Pada gambar 5 telah digambarkan data-data yang dialirkan ke dan dari sistem serta bagaimana aliran data menuju dan keluar pada masing-masing proses dalam sistem. Untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas, akan dijelaskan pada DFD level 1 dengan deskripsi singkat dari masing-masing aliran data baik dari, ke, maupun dalam sistem setiap proses.

**ERD**

*Entity Relationship Diagram (ERD)* merupakan diagram yang menggambarkan entitas-entitas serta hubungan diantaranya dalam sistem yang dibangun. Ada dua komponen dari pengertian *ERD* tersebut yang merupakan komponen dasar dan perlu diidentifikasi sebelum digambarkan dalam bentuk diagram. Entitas yang terlibat dalam sistem terdiri dari :

1. Member, memiliki atribut nama\_member, alamat, telepon, email, password, dan MID sebagai atribut kunci atau *primary key*.
  2. Kertas, memiliki atribut nama\_kertas, ukuran, gambar, harga dan KID sebagai *primary key*.
  3. Desain, memiliki atribut tgl\_desain, nama\_desain, gambar, dan TID sebagai *primary key*.
  4. Kecamatan, memiliki atribut nama\_kecamatan dan KCID sebagai *primary key*.
  5. Kabupaten/Kota, memiliki atribut nama\_kabkota dan KKID sebagai *primary key*.
  6. Pesanan, memiliki atribut tanggal, nama, alamat, kode\_pos, telepon, telepon\_lain, jumlah\_order, total, penyelesaian, status dan PID sebagai *primary key*.
  7. User, memiliki atribut username, password dan UID sebagai *primary key*.
- Relasi yang terbentuk antara lain :
8. Kecamatan dengan Kabupaten/Kota, hubungan yang terbentuk disebut dengan Kecamatan ‘memiliki’ Kabupaten/Kota dengan derajat relasi *Many-to-One*.
  9. Member dengan Desain, hubungan yang terbentuk disebutkan dengan Member ‘memiliki’ Desain dengan derajat relasi *One-to-Many*.
  10. Pesanan dengan Kertas, hubungan yang terbentuk disebut dengan Pesanan ‘memilih’ Kertas dengan hubungan derajat relasi *Many-to-One*.
  11. Pesanan dengan relasi Provinsi – Kota, hubungan yang terbentuk adalah Pesanan ‘memiliki’ Kota dengan derajat relasi *Many-to-One*.
  12. Pesanan dengan relasi Member – Desain, hubungan yang terbentuk adalah Pesanan ‘mempunyai’ Desain dengan derajat relasi *Many-to-One*.

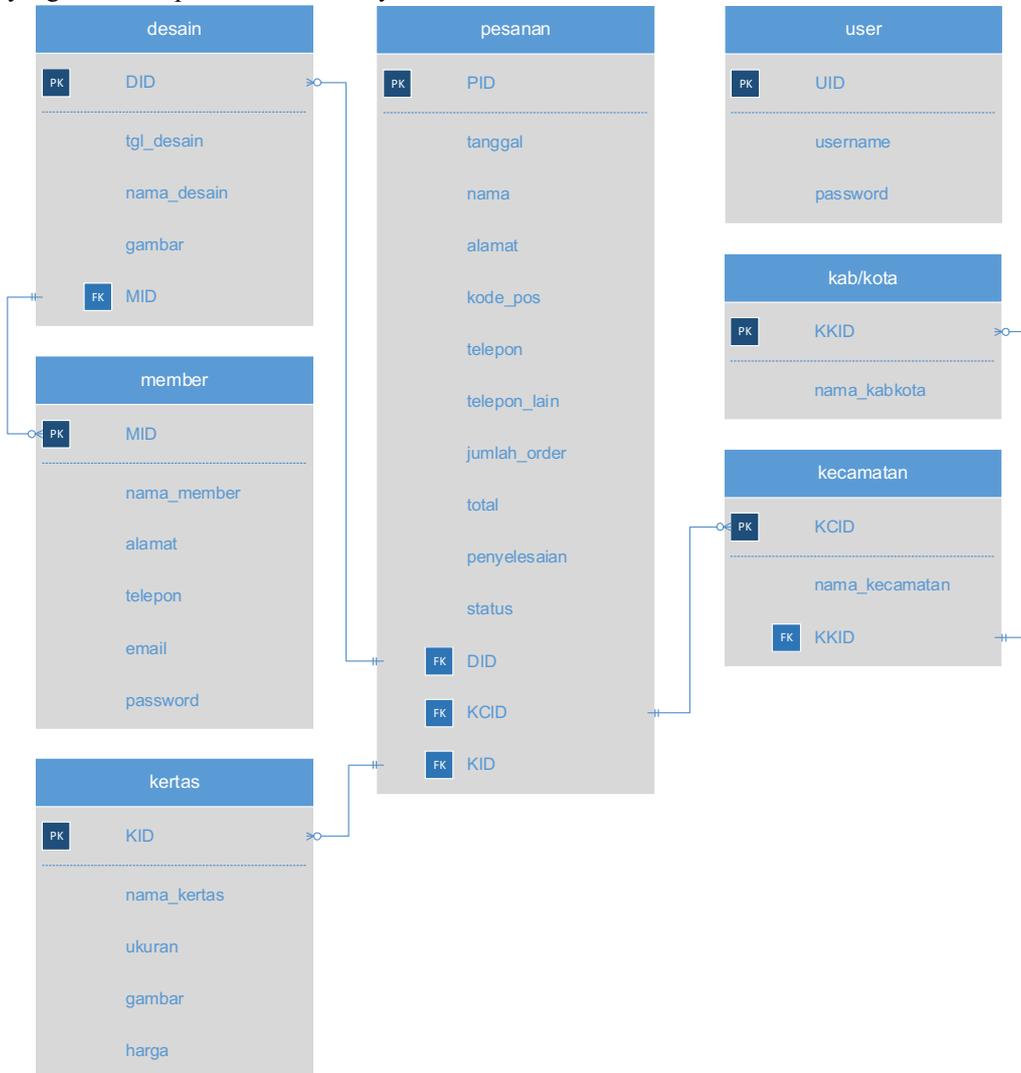
Setelah entitas dan hubungan diantaranya berhasil diidentifikasi, kemudian hasil identifikasi tersebut dituangkan dalam bentuk diagram seperti pada gambar berikut ini :



Gambar 6. Rancangan ERD

#### 4.8 Diagram koseptual

Diagram relasi antar tabel menjelaskan hubungan yang terjalin di antara tabel-tabel dalam database. Ketika sebuah tabel terhubung dengan tabel lainnya, *primary key* pada salah satu tabel menjadi *foreign key* pada tabel lainnya. Pada gambar berikut akan digambarkan diagram hubungan di antara setiap tabel yang terbentuk pada sub sebelumnya.



Gambar 7. Diagram Relasi antar Tabel.

#### 5. Simpulan

Dari tahap analisa proses dan analisa keadaan pada toko konveksi dan toko baju dapat disimpulkan bahwa kebutuhan akan desain online dapat akan sangat dibutuhkan dan memungkinkan untuk di implementasikan kedalam sistem pemesanan yang selama ini berjalan.

#### Daftar Pustaka

1. Kurnia, Novi. (2013). *Mendesain Baju Sendiri Dari Pola Hingga Jadi* . Tesis. Dunia Kreasi.
2. Jogiyanto HM. (2005). *Analisis & Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi OFFSET
3. Amsyah, Zulkifli. (1997) *Manajemen Sistem Informasi*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama.
4. Kadir, Abdul. (2003). *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
5. Schell GP. (2007). *Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta: Salemba Empat.
6. Jogiyanto HM. (2002). *Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.