

Pembangunan E-Commerce Handphone Berbasis Web Pada Counter CashCell

Fauzy Niraditia

Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro

Fauzy_niraditia@yahoo.com

Abstract-CashCell shop is a trading company which sales in Mobile communication devices or Handphone, the process of promotion and sales is still conventional. It means that customers have to go to the store to buy CashCell's product. Development system of e-commerce sales in stores CashCell is step to increase the sales and promotion of products that can provide benefits to the company. The purpose of building the system e-commerce sales is customers can order products without having to come to the store cashcell, the company can overcome the problem of product processing and order processing to provide the ease of consumers to obtain information about product CashCell store. This system is made using php program and MySQL database programs and was edited use the notepad ++.As a result of this research is to implement an e-commerce in cashcell store can be used as a sales promotion way that can be accessed anywhere and anytime, the purchases process can do directly without having to come to the store, as well as easy the purchases process of product.

Keywords: e-commerce, mobile phone

Abstraksi-Toko CashCell merupakan perusahaan dagang yang bergerak di bidang penjualan alat komunikasi atau *Handphone*, dimana proses promosi dan penjualannya masih bersifat konvensional. Artinya pelanggan harus mendatangi toko CashCell untuk dapat melakukan pembelian produk. Pembangunan system e-commerce penjualan di toko CashCell merupakan langkah untuk meningkatkan penjualan dan promosi produk sehingga dapat memberikan keuntungan bagi perusahaan. Tujuan membangun sistem *e-commerce* penjualan Handphone ini pelanggan dapat melakukan pemesanan produk tanpa harus datang ke toko Cashcell, pihak perusahaanpun dapat mengatasi masalah pengolahan produk, pengolahan pemesanan sehingga memberikan kemudahan kepada konsumen untuk mendapatkan informasi tentang produk toko CashCell. Sistem ini dibuat menggunakan program php dan database MySQL dan editor menggunakan notepad++. Alhasil dari penelitian ini adalah dengan diimplementasikan *e-commerce* pada toko Cashcell ini dapat digunakan sebagai sarana promosi penjualan yang dapat di akses dimanapun dan kapanpun, proses pembelian dapat secara langsung tanpa harus datang ke toko, serta mempermudah proses transaksi pembelian produk.

Kata kunci : *e-commerce, handphone*

I.1 Latar Belakang

Counter Cashcell ini merupakan toko yang bergerak di bidang alat komunikasi yaitu handphone, Counter CashCell menjual beberapa tipe handphone dan juga bisa memperbaiki handphone. Dalam

melakukan kegiatannya, Counter ini masih menggunakan media penyampaian informasi yang sederhana sehingga memerlukan perluasan dalam bisnis penjualan handphone yang disediakan oleh Counter CashCell. Oleh sebab itu Couter

CashCell ini mempunyai permasalahan dalam mendapatkan pelanggan baik di dalam daerah maupun di luar daerah.

Untuk memecahkan permasalahan di atas, counter cashcell ingin membangun sebuah sistem penjualan online untuk mempromosikan produk yang di buat oleh Counter CashCell. Saat ini internet telah menjadi salah satu infrastruktur komunikasi yang termurah dan jangkauan penerimaan yang luas dan tanpa batas, maka internet-pun sering digunakan sebagai media alternaif untuk menjalankan suatu usaha maupun bisnis. Selain digunakan sebagai media informasi dan komunikasi, *internet* juga dapat digunakan sebagai proses jual beli produk, jasa dan media informasi yang lengkap secara online. Atau suatu transaksi keuangan melalui *internet* antara penjual dan pembeli yang lebih dikenal dengan *e-commerce*. Dengan keunggulan *internet* yang dapat melakukan pelayanan tanpa ada batas waktu, akses yang mudah dan biaya yang terjangkau serta kemudahan - kemudahan lainnya, membuat semakin banyak pembisnis yang berkecimpung kedalam *e-commerce*.

Dengan dibangunnya system penjualan online tersebut para pelaku bisnis atau usaha baik itu perusahaan menengah ke bawah atau perusahaan menengah ke atas dapat memanfaatkannya sebagai suatu media untuk mempromosikan perusahaannya serta produk-produk yang dimilikinya, agar dapat dikenal lebih luas. Dan diharapkan dapat mempermudah konsumen yang akan membeli produk-produk yang di tawarkan oleh pelaku usaha tanpa harus datang ke tempatnya secara langsung.

I.2 Rumusan Masalah

Mempermudah pelaku usaha untuk mempromosikan toko serta produknya agar menambah omzet pendapatannya dan juga mempermudah konsumen yang

berada di luar kota dalam melakukan pemesanan tanpa harus datang langsung ke tempatnya.

I.3 Batasan Masalah

1. Proses perancangan dan pembangunan *e-commerce* handphone berbasis web pada counter cashcell.
2. Sistem informasi penjualan ini dibuat berbasis Web menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai database.

I.4 Tujuan Penelitian

1. Agar pelaku usaha dapat mempromosikan toko serta produknya.
2. Mempermudah konsumen yang berada di luar kota untuk mendapatkan informasi atau melakukan pemesanan tanpa datang ke toko.

I.5 Manfaat Penelitian

1. Untuk mempromosikan Counter CashCell.
2. Untuk mempermudah memberikan informasi tentang produknya.
3. Memperluas jangkauan pemasaran.
4. Menjadikan proses pembelian dan pemesanan lebih mudah dan fleksibel dari segi waktu dan tempat.
5. Mempermudah konsumen atau pelanggan dalam mendapatkan informasi tentang Counter CashCell.
6. Penjualan dan pemesanan dapat dilakukan secara online.

II.1 Sistem informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem terintegrasi yang mampu menyediakan

informasi yang bermanfaat bagi penggunaannya. Sistem ini memanfaatkan perangkat keras dan perangkat lunak komputer, prosedur manual, model manajemen dan basis data.

Menurut Robert A. Leitch sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

II.2 E-Commerce

Istilah E-Commerce merupakan suatu konsep yang muncul yang menjelaskan proses dari pembelian, penjualan dan pertukaran produk, servis dan informasi melalui jaringan computer, termasuk internet. E-Commerce merupakan cara dalam melakukan bisnis secara elektronik, melalui jaringan internet.

II.3 Website

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*). Bersifat statis apabila isi informasi website tetap, jarang berubah, dan isi informasinya searah hanya dari pemilik website. Bersifat dinamis apabila isi informasi website selalu berubah-ubah, dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna website. Contoh website statis adalah berisi profil perusahaan, sedangkan website dinamis adalah seperti Friendster, Multiply, dll. Dalam sisi pengembangannya, website statis hanya bisa diupdate oleh pemiliknya saja,

sedangkan website dinamis bisa diupdate oleh pengguna maupun pemilik.

II.4 Database

Database atau basis data adalah kumpulan informasi yang tersimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari database tersebut.

Database dapat dibuat dan diolah dengan menggunakan suatu program komputer, yaitu yang biasa kita sebut dengan perangkat lunak (*software*). Software yang digunakan untuk mengelola dan memanggil kueri (*query*) database disebut databases management system (DBMS) atau jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia berarti “Sistem Manajemen Basis Data”.

DBMS terdiri dari dua komponen, yaitu relational database management system (RDBMS) dan Overview of Database management System (ODBMS). RDBMS meliputi interface drivers, sql engine, transaction engine, relational engine, dan storage engine. Sedangkan ODBMS meliputi language drivers, query engine, transaction engine dan storage engine.

II.5 PHP (Hypertext Preprocessor)

PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995. Pada waktu itu PHP bernama FI (Form Interpreted). Pada saat tersebut PHP adalah sekumpulan script yang digunakan untuk mengolah data form dari web.

II.6 MySQL

MySQL adalah salah satu jenis *database server* yang sangat terkenal. Kepopulerannya disebabkan MySQL menggunakan SQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses databasenya. Selain itu, ia bersifat *free* (anda tidak perlu membayar untuk menggunakannya) pada pelbagai platform (kecuali pada Windows, yang

bersifat *shareware* atau anda perlu membayar setelah melakukan evaluasi dan memutuskan untuk digunakan untuk keperluan produksi) (Kadir, 2002). Perangkat lunak MySQL sendiri bisa di-*download* dari <http://www.mysql.org> atau <http://www.mysql.com>.

II.7 Internet

Merupakan rangkaian hubungan jaringan computer yang dapat diakses secara umum di seluruh sedunia, yang mengirimkan data dalam bentuk paket data berdasarkan standart internasional protocol (IP). Lebih dalam lagi internet adalah kumpulan jaringan dari jaringan-jaringan computer dunia yang terdiri dari jutaan unit-unit kecil

II.8 Domain & Hosting

Domain adalah nama unik yang digunakan untuk mengidentifikasi nama server hosting pada jaringan internet, Domain ini untuk mempermudah penyebutan atau pemanggilan data / informasi pada sebuah server.

Hosting adalah tempat menyimpan file-file website. Bisa diibaratkan jika domain adalah sebuah alamat maka hosting adalah rumah dari alamat tersebut.

III.1 Dasar Penelitian

Penelitian ini dilakukan berdasarkan permasalahan yang telah di uraikan pada bab sebelumnya. Metode yang digunakan oleh penulis untuk menyusun penelitian ini adalah *web engineering*.

III.2 Metode Pengumpulan Data

Untuk membangun *E-Commerce* Berbasis Web, beberapa teknik pengumpulan data dan variable digunakan, diantaranya adalah :

1. Studi kepustakaan dan literatur, digunakan untuk mendapatkan data awal tentang dasar system penjualan.
2. Wawancara mendalam, yaitu dilakukan untuk memperoleh data

dengan meminjam keterangan dan penulisan secara langsung kepada pemilik counter.

3. Diskusi Interaktif disamping itu, dalam proses pengumpulan dan penyusunan instrument data dasar ini dilakukan dengan cara melakukan diskusi yang dilakukan oleh pihak pihak terkait, diantaranya dari pihak counter, pemilik dan pegawai.

III.3 Sumber Data

Sumber data yang digunakan untuk membangun dan menguji coba system ini diperoleh dari kuesioner yang diperoleh dari hasil survey lapangan.

A. Jenis dan Sumber Data

Jenis dan sumber data yang menjadi bahan dalam kegiatan ini terdiri dari :

1. Data Primer data dan informasi yang diperoleh langsung dari narasumber/responden, yang berupa hasil wawancara dan kuesioner yang disebarkan kepada responden. Data primer diperoleh langsung dari responden melalui kuesioner yang disebarkan dan diinput langsung menggunakan aplikasi yang telah dibangun.
2. Data Sekunder, data dan informasi yang diperoleh dari dokumen, publikasi, laporan penelitian dari instansi/dinas manapun sumber data lainnya yang menunjang.

III.4 Tempat dan Waktu Penelitian

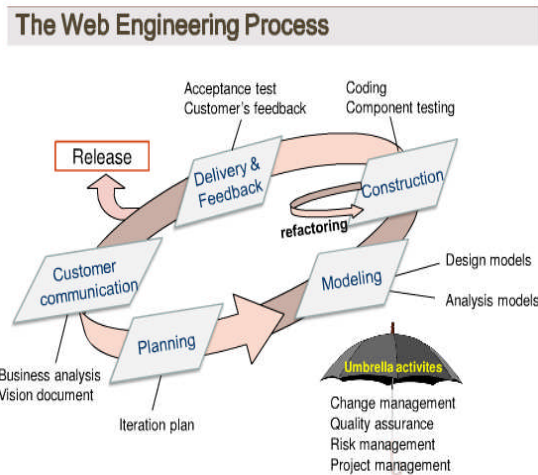
Dalam melaksanakan penelitian ini, tempat yang dijadikan bahan penelitian yaitu Counter CashCell yang terdapat di kota Cepu, Waktu penelitian dilakukan pada bulan Maret 2013 sampai Juni 2013.

III.5 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan adalah menyusun suatu system yang baru untuk menggantikan system yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki system yang telah berjalan.

Metode yang dipakai adalah *web engineering*, karena metode ini memberikan ide bagi pengembang maupun user tentang cara system akan berfungsi dan yang akan dikembangkan.

Metode *web engineering* terdapat 5 (lima) tahapan untuk dapat mengembangkan suatu perangkat lunak seperti gambar dibawah ini :



Gambar 3.1 Tahap – tahapan Proses Web Engineering (Pressman)[16]

IV.1 Implementasi

Pembangunan E-Commerce Handphone berbasis web pada Counter CashCell yang penulis rancang ini memiliki beberapa halaman. Halaman-halaman yang akan ditampilkan merupakan halaman-halaman program yang penulis rancang.

a. Tampilan Beranda



Gambar 4.1 Tampilan Beranda

b. Tampilan registrasi customer untuk menjadi member



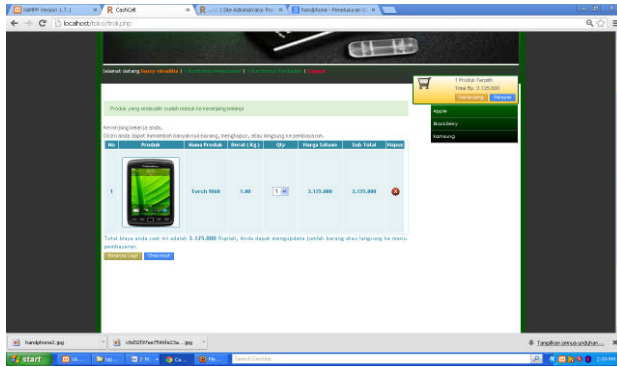
Gambar 4.2 Tampilan registrasi customer

c. Tampilan Gambar dan Detail Produk Setelah Login



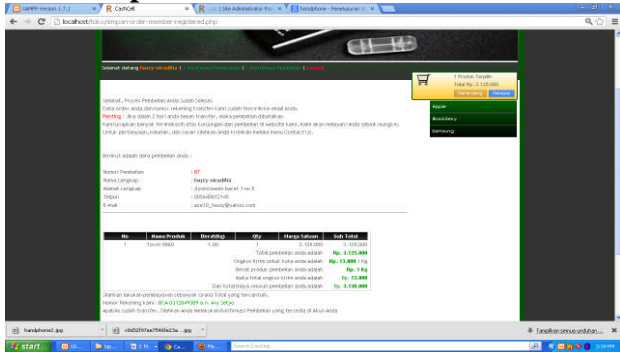
Gambar 4.3 Tampilan registrasi customer

d. Tampilan Keranjang Belanja



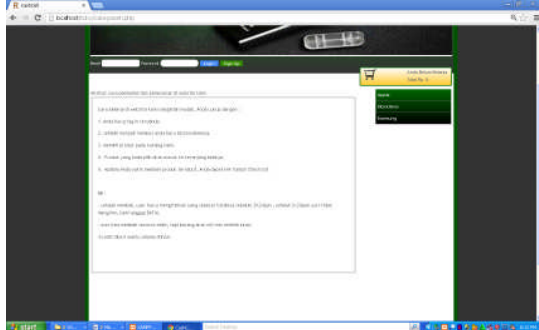
Gambar 4.4 Tampilan Keranjang Belanja

e. Tampilan Proses Pembelian



Gambar 4.5 Tampilan Proses Pembelian

f. Tampilan Cara Pembelian



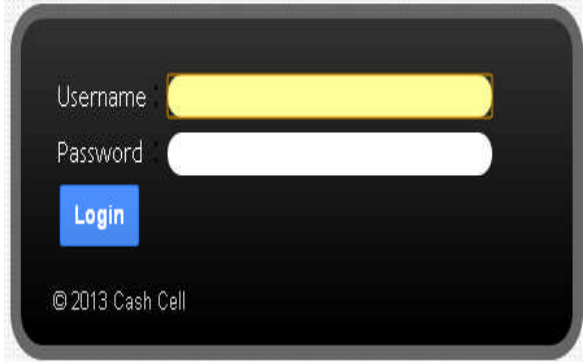
Gambar 4.6 Tampilan Cara Pembelian

g. Tampilan Contact Us



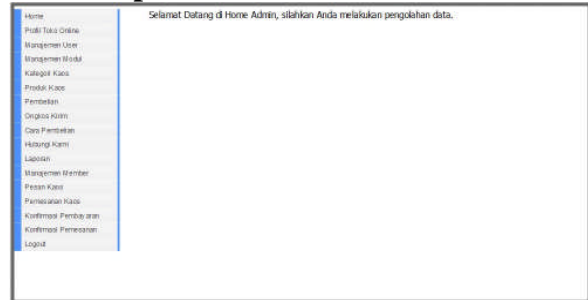
Gambar 4.20 Tampilan Contact Us

h. Tampilan login



Gambar 4.21 Tampilan Login

i. Tampilan Home Admin



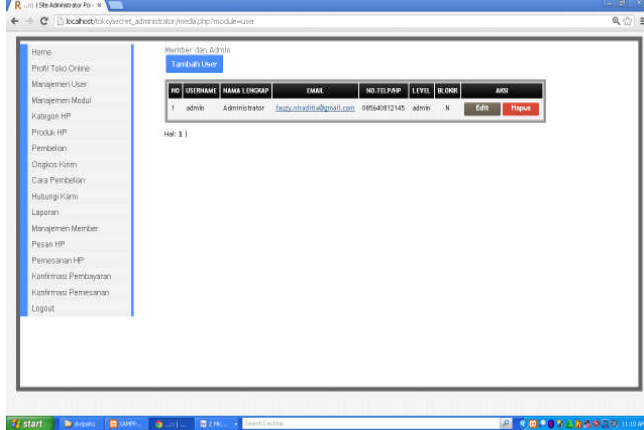
Gambar 4. Tampilan Home Admin

j. Tampilan Profil Toko Admin

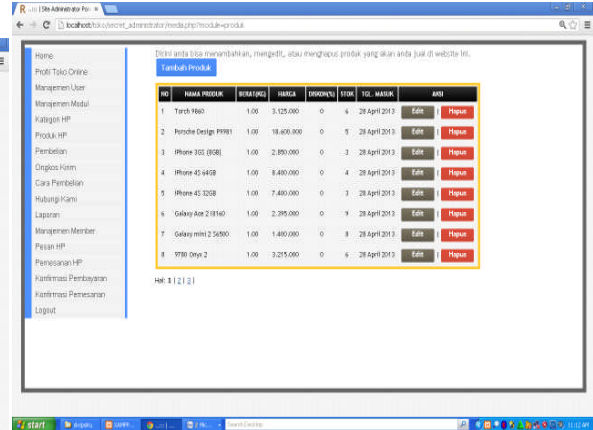


Gambar 4.23 Tampilan Profil Toko Admin

k. Tampilan Manajemen Admin

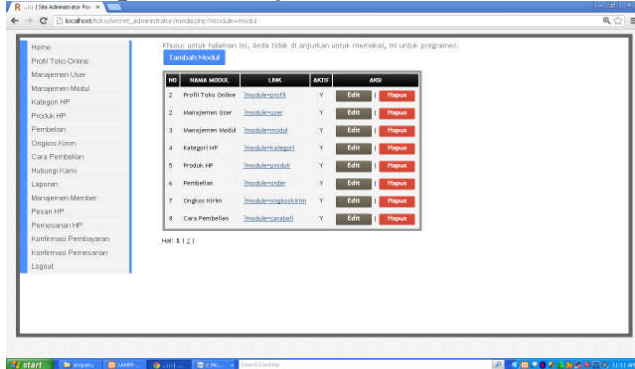


Gambar 4.24 Tampilan Manajemen Admin



Gambar 4.27 Tampilan Produk HP

l. Tampilan Manajemen Modul



Gambar 4.25 Tampilan Manajemen Modul



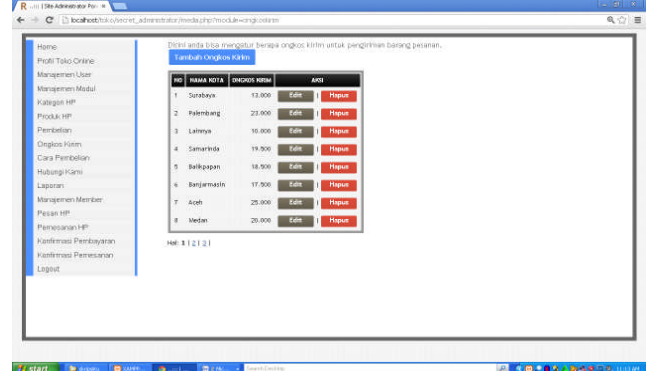
Gambar 4.28 Tampilan Pembelian

m. Tampilan Kategori Produk



Gambar 4.26 Tampilan Kategori Produk

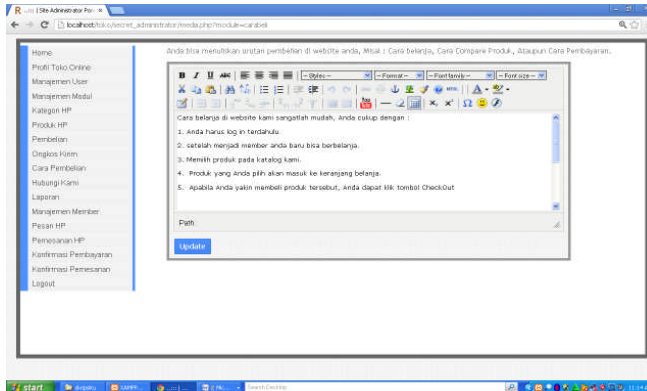
p. Tampilan Ongkos Kirim



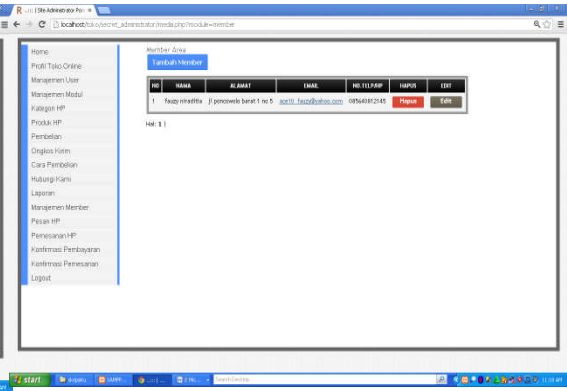
Gambar 4.30 Tampilan Ongkos Kirim

n. Tampilan Produk HP

q. Tampilan Cara Pembelian



Gambar 4.31 Tampilan Cara Pembelian



Gambar 4.35 Tampilan Menejemen Member

r. Tampilan Hubungi Kami



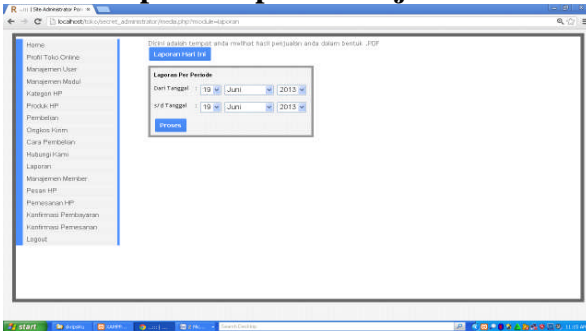
Gambar 4.32 Tampilan Hubungi Kami

u. Tampilan Konfirmasi Pembayaran



Gambar 4.36 Tampilan Konfirmasi Pembayaran

s. Tampilan Laporan Penjualan



Gambar 4.33 Tampilan Laporan Penjualan

t. Tampilan Menejemen Member

V.1 Kesimpulan

1. Pembangunan E-Commerce Handphone Berbasis Web Pada Counter CashCell ini menggunakan bahasa pemrograman script PHP (*Hypertext Preprocessor*) dan database MySQL.
2. Menggunakan web ini tidak sulit hanya dengan mengetikkan alamat counter CashCell pada URL maka akan muncul web yang didalamnya terdapat berbagai macam merk handphone, kemudian pengunjung akan memilih handphone yang akan dipesan sesuai dengan keinginan. Dan pengunjung akan diberi petunjuk untuk melakukan pemesanan barang.
3. Sistem pembayaran dapat dilakukan dengan cara mentransfer uang melalui bank.

4. Dengan memanfaatkan penjualan Handphone berbasis web tersebut di harapkan Counter CashCell dapat lebih memperluas jangkauan pemasarannya dan web ini dapat digunakan untuk salah satu daya saing dibidang teknologi internet.

V.2 Saran-Saran

Untuk penelitian lebih lanjut maka diperlukan saran-saran sebagai berikut :

1. Diperlukan pengembangan pada program yang dipakai ke dalam bentuk pemrograman online sehingga dapat diakses di mana saja
2. Diperlukan membagi antara pembeli borongan yang akan menjadi member dan pembeli satuan yang tanpa menjadi member.

Daftar Pustaka

- [1] Hanif Al Fatta, “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi,” *Andi Offset (penerbit Andi)* hal.4, 2007.
- [2] Kusrini & Andri Koniyo, “Tuntunan Praktis Membangun Sistem Informasi”, *Andi Offset (penerbit Andi)* hal.5, 2007.
- [3] Hanif Al Fatta, “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi,” *Andi Offset (penerbit Andi)* hal.4, 2007.
- [4] Yuhfizar, HA. Mooduto dan Rahmat Hidayat, “Cara Mudah Membangun Website Interaktif

menggunakan CMS Joomla,” *Elex Media Komputindo* hal.6, 2009

- [5] Kadir.Abdul.*Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP*.Jogjakarta:ANDI.hal 1,2002
- [6] Kadir.Abdul.*Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP*.Jogjakarta:ANDI.hal 353,2002
- [7] Kadir.Abdul.*Dasar Aplikasi Database MySQL-Delphi*.Jogjakarta:ANDI.hal 1,2002
- [8] Nugroho.Bunafit.*Perancangan Web dengan Fireworks dan Dreamweaver* MX.Jogjakarta:Gaya Media.hal 1,2005