

# MEDIA PENJUALAN ONLINE TOKO QUEEN COLLECTION DENGAN SISTEM E-COMMERCE

Esanda Devy Prasetya

NIM : A11.2009.05093

Program Studi Teknik Informatika

Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Dian Nuswantoro, Jalan Nakula 5-11, Semarang

## ABSTRAK

Queen Collection merupakan perusahaan dagang yang menyediakan barang berupa pakaian laki laki dan perempuan beserta aksesorinya. Queen Collection yang telah memiliki banyak pelanggan baik didalam masih menerapkan prosedur belanja manual atau pelanggan langsung datang ke toko tersebut. Serta sistem manual seperti pencatatan data-data dan transaksi penjualannya. Untuk menyelesaikan masalah diatas, meningkatkan penjualan dan menjangkau pangsa pasar yang lebih luas maka Queen Collection ingin menggunakan teknologi dalam strategi pemasaran dan penjualannya dengan mengimplementasikan *E-commerce*. Untuk membangun sebuah aplikasi *E-commerce*, dalam pengembangan sistem yang ingin dibangun, di gunakan alat bantu pemodelan UML (*Unified Modeling Language*). Serta bahasa pemrograman PHP (PHP: *Hypertext Processor*) dan sistem basis data MySQL. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa Aplikasi *E-commerce* yang dibuat ini dapat menjadi media promosi, membantu meningkatkan penjualan dan menekan biaya operasional bagi perusahaan serta mempermudah konsumen dalam melakukan proses pemesanan dan pembayaran suatu produk karena dilakukan secara *online*.

**Kata kunci : *E-commerce*, PHP, MySQL, Queen Collection**

## 1. Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang

Sejak tahun 1950, percepatan teknologi laksana peledakan. Dengan majunya teknologi maka komputer dilahirkan. Komputer sudah mengendalikan sistem lalu lintas, administrasi pemerintahan, perbankan, perekonomian, kemiliteran dan perusahaan-perusahaan juga tidak ketinggalan dalam menggunakan komputer untuk mempermudah pekerjaannya. Seiring dengan perkembangan jaman dan perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat sehingga sangat diperlukan di berbagai segi baik itu formal atau informal. Maka dari itu perusahaan yang berkembang pada jaman ini sangat membutuhkan apa yang dinamakan komputer untuk memenuhi kebutuhan teknologi informasi dan juga untuk meningkatkan strategi bisnis perusahaan. Oleh karena itu, sebuah perusahaan sudah seharusnya mempunyai suatu strategi bisnis yang tepat agar dapat tetap bersaing dalam dunia bisnis dan

Dengan adanya sistem *E-commerce* ini akan membantu tercapainya tujuan perusahaan yaitu meraih keuntungan yang kompetitif, memperluas daerah pemasaran dan pembinaan kesetiaan pelanggan terhadap perusahaan. Dengan merancang sebuah sistem *E-commerce* seperti sistem penjualan *online* berbasis *web*, perusahaan akan mendapat banyak keuntungan, seperti naiknya citra perusahaan di kalangan masyarakat yang akan memudahkan perusahaan untuk membangun relasi bisnis, peningkatan kepuasan pelanggan (yang tercapai akibat meningkatnya pelayanan terhadap konsumen sebagai dampak transaksi *online* yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja), kemudian akan semakin memudahkan perusahaan dalam melakukan ekspansi tak terbatas karena *web* tidak dibatasi batas geografis dan waktu sehingga perusahaan dapat memperluas daerah pemasarannya[4].

Adanya perkembangan teknologi informasi ini tidak disia-siakan oleh Queen Collection yang

mendapat kepercayaan penuh dari konsumen sebagai jaminan untuk kelangsungan hidup perusahaannya[1].

Dengan semakin dikenalnya internet di kalangan masyarakat awam, maka teknologi informasi berbasis internet pun dapat menjadi salah satu cara yang ampuh untuk menghadapi persaingan di dunia bisnis itu. Internet pertama kali dikembangkan sekitar pertengahan tahun 1970-an oleh *Defense Advanced Research Project Agency* (DARPA), yaitu sebuah tim penelitian dari Departemen Pertahanan Amerika Serikat. Internet tadinya hanya dipakai untuk keperluan militer saja. Tetapi sekarang internet dapat dipakai oleh siapa saja[2].

Dengan adanya internet, segala transaksi dapat dilakukan tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu. Kemudahan inilah yang menjadi faktor utama yang mendukung berkembangnya *Electronic commerce* (*E-commerce*)[3].

## 2. Landasan Teori

### 2.1 Pengertian E-commerce

Dalam pengertian dasarnya sebagai *E-business* dimana *E-business* ini dipandang merupakan suatu bentuk dari salah satu solusi bagi bisnis dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi yang mengutamakan teknologi *networking* dan teknologi komunikasi dengan tujuan memajukan dan memperbaiki segala proses kegiatan bisnis.

*E-commerce* merupakan satu set dinamis teknologi, aplikasi, dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang pelayanan, dan informasi yang dilakukan secara elektronik.

Menurut pendapat Rayport dan Jaworski (2004:4) *e-commerce* adalah pertukaran yang dimediasi oleh teknologi antara beberapa kelompok (individual atau organisasi) secara elektronik berdasarkan aktivitas intraorganisasional atau interorganisasional yang memfasilitasi pertukaran tersebut.

Berdasarkan pendapat Awad (2005:3) *e-commerce* adalah pemasaran, pembelian, dan penjualan produk atau jasa pada Internet. *E-commerce* dapat didefinisikan dalam beberapa perspektif, antara lain:

#### 4. Perspektif komunikasi

Pada perspektif ini *e-commerce* merupakan kemampuan untuk menyampaikan produk, jasa, informasi atau pembayaran via *networks* seperti Internet atau WWW.

#### 5. Perspektif interface

*E-commerce* melibatkan aneka informasi dan pertukaran transaksi.

#### 6. Perspektif proses bisnis

*E-commerce* melibatkan aktivitas yang secara

bergerak di usaha fashion style untuk mengembangkan usahanya menjadi lebih luas. Dengan adanya sistem penjualan *online* ini diharapkan Queen Collection mampu meraih keuntungan dari sebuah *e-commerce*, antara lain: Revenue stream baru, dengan model *E-commerce*, perusahaan menciptakan suatu alur pendapatan baru yang berasal dari perdagangan elektronik. Model ini juga mengurangi biaya yang muncul untuk memperoleh pendapatan tersebut, karena hanya tinggal transfer dan mengeceknya. Market exposure, melebarkan jangkauan. *E-commerce* membuat jangkauan pasar dari bisnis menjadi tak terbatas jarak dan waktu, bisnis mampu tetap beroperasi selama 24 jam non stop, karena hanya dibutuhkan operator untuk melakukan maintenance bisnis, dan jumlah operator itu tidak banyak, Sehingga, muncul peluang pasar dari luar negeri atau dari manapun yang tidak terduga sebelumnya Menurunkan biaya, dengan *E-commerce*, biaya operasional yang dikeluarkan perusahaan akan berkurang, jika dibandingkan dengan perusahaan harus melakukan segala sesuatunya secara fisik, karena membutuhkan biaya transportasi, akomodasi, dan lain-lain. Meningkatkan Kesetiaan Konsumen, dengan *E-commerce*, perusahaan dapat dengan *intens* berhubungan dengan pelanggannya, serta mendapatkan masukan. Perusahaan akan berusaha memenuhi harapan konsumen, bahkan melebihinya, agar konsumen senantiasa merasa puas dan akhirnya loyal terhadap perusahaan[5]. langsung mendukung perdagangan secara elektronik dengan menggunakan koneksi *network*.

#### 1. Perspektif online

*E-commerce* adalah lingkungan elektronik yang memungkinkannya untuk membeli dan menjual produk, jasa dan informasi pada Internet.

#### 2. Perspektif struktural

*E-commerce* melibatkan banyak media seperti data, teks, web page, Internet telephony, dan Internet desktop video.

#### 3. Perspektif pasar

*E-commerce* merupakan *network* dengan jangkauan dunia.

Menurut pendapat Chaudhury dan Kuilboer (2004:6) *e-commerce* mempunyai dua ciri khas yaitu:

1. Terkait dengan aktivitas bisnis dan komersial.
2. Sistem dijalankan pada platform Internet dan menggunakan World Wide Web.

## 3. Metodologi Penelitian

### 3.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam menyusun suatu laporan diperlukan data-data aktual yang sesuai dengan permasalahan yang sedang dihadapi. Data yang baik adalah data yang mampu mewakili keadaan objek yang sedang diteliti. Untuk mendapatkan data yang baik, diperlukan suatu metode atau cara yang sesuai dengan kebutuhan penelitian, yaitu cara kerja untuk

dapat memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan.

### 3.1.1 Objek Penelitian

Objek yang penulis teliti disini adalah Queen Collection dalam pemasaran dan penjualan fashion.

### 3.1.2 Jenis dan Sumber Data

Untuk menyusun laporan tugas akhir ini, penulis mengadakan serangkaian pendekatan untuk memperoleh data yang dibutuhkan, kemudian data tersebut diolah sehingga menghasilkan informasi yang tersusun dalam sebuah laporan. Jenis data-data tersebut antara lain:

#### 1. Data Primer

Data primer yaitu data yang langsung diperoleh dari sumber atau objek yang di teliti tanpa adanya perantara atau pihak kedua. Data primer yang digunakan sebagai sumber atau objek penelitian yang dilakukan berasal dari Queen Collection. Data yang diperlukan antara lain:

- a. Data barang hasil produksi
- b. Data pemasaran barang
- c. Data pengguna yang melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemasaran dan penjualan barang.

#### 2. Data Sekunder

Data yang diperoleh dari suatu sumber yang telah terdokumentasi atau sudah ada sebelumnya. Data dapat diperoleh juga dari buku-buku referensi dan literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas. Data-data yang diperlukan antara lain:

- a. Bagaimana memanfaatkan *e-commerce* secara optimal
- b. Bagaimana memanfaatkan teknologi HTML, PHP dan MySQL untuk membangun sistem *e-commerce* pada penjualan produk fashion.

## 4. Hasil Penelitian dan Pembahasan

### 4.1 Pengembangan Sistem

Kegiatan pengembangan sistem merupakan hal yang terpenting dalam membangun sebuah perangkat lunak. Pada tahap ini desainer memperhatikan semua aspek suatu sistem, mengolah data-data yang ada dan memperhatikan segala kebutuhan pengguna. Metode yang dipilih adalah metode pengembangan aplikasi web berorientasi objek. Berikut ini adalah tahapannya:

#### 4.1.1 Pemodelan Sistem dengan Use case Diagram

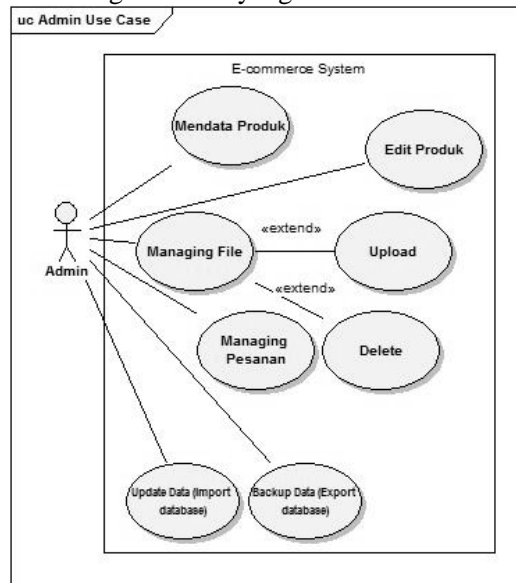
##### Diagram

#### 1. Identifikasi Pelaku Bisnis

Pelaku bisnis diartikan sebagai pemakai atau aktor yang akan terlibat dalam sistem ini, daftar aktor bisa dilihat pada tabel berikut ini :

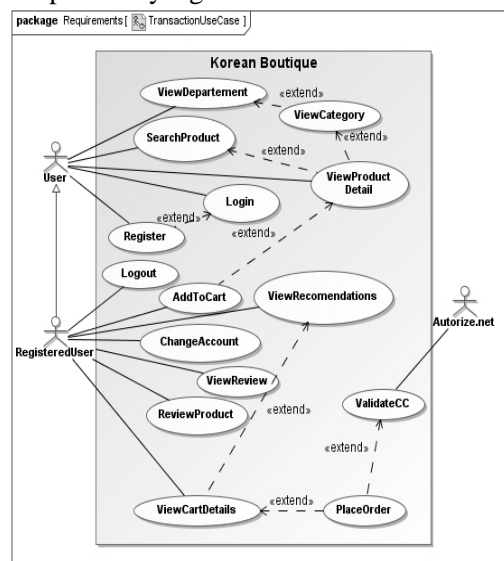
#### 2. Diagram Model Use case

Pada diagram use case ini dibagi menjadi dua interaksi aktor dengan sistem yang dibuat. Masing-masing use case akan menjelaskan apa yang dapat dilakukan dengan sistem yang di buat.



Gambar 4.6: Use case proses transaksi

Use case di atas menggambarkan yang dilakukan oleh admin pada sistem ini. Pertama adalah admin melakukan pendataan produk yang meliputi produk, kategori produk dan detail dari kategori tersebut. Selanjutnya managing data yang terdiri dari edit dan hapus data. Adapun managing file dimana admin melakukan upload dan hapus file. Backup dan update database menjadi tanggung jawab admin sepenuhnya. Admin juga mampu melakukan perubahan terhadap produk-produk yang di kehendaki. Managing pesanan merupakan kegiatan admin sebagai tindak lanjut dari pesanan-pesanan yang telah dibuat oleh konsumen.



Gambar 4.6: Use case proses transaksi

Pada diagram use case di atas menggambarkan apa saja yang dilakukan oleh para aktor (Authorize.net,

pengunjung biasa dan member). Pertama adalah pengunjung biasa, bisa melakukan browsing konten website dan membuat daftar belanja serta melakukan perubahan terhadap daftar belanja yang sudah dibuat. Agar pengunjung biasa bisa dapat melakukan checkout dan place order, pengunjung biasa harus mendaftar menjadi member dari sistem, dengan mengisi form data diri yang diperlukan. Setelah menjadi member, member bisa login untuk melakukan checkout dan place order. Member juga dapat melakukan perubahan-perubahan terhadap akunnya, yang meliputi perubahan data diri, alamat dan kartu kredit yang digunakan untuk pembayaran pesanan yang dibuat. Pada saat proses place order, Authorize.net dapat melakukan proses validasi terhadap kartu kredit member. Member juga dapat keluar dari sistem (logout) sesuai dengan keinginannya.

Tabel 4.2: Use case pendataan produk

<b>USE CASE NAME :</b>	Pendataan Produk	<b>USE CASE TYPE</b> <b>Analisa Sistem : <input checked="" type="checkbox"/></b>
<b>USE CASE ID :</b>	KB_03	
<b>PRIORITY :</b>	Tinggi	
<b>SOURCE :</b>		
<b>PRIMARY ACTOR :</b>	Admin	
<b>OTHER ACTOR S:</b>		
<b>OTHER INTERESTED :</b>		
<b>DESCRIPTION :</b>	Use case ini untuk mendokumentasikan data produk. Data yang dibutuhkan adalah kategori produk, nama produk serta detail produk	
<b>PRE-CONDITION :</b>	Pengguna sudah login sebagai admin	
<b>TRIGGER :</b>	Use case ini menjadi salah satu bagian utama dalam sistem <i>e-commerce</i>	
<b>TYPICAL COURSE OF EVENTS :</b>	<b>Actor Action</b>	<b>System Response</b>
	<b>Step 1 :</b> Pengguna login ke aplikasi web sebagai admin	<b>Step 2 :</b> Sistem akan memeriksa user dan kata sandi yang dimasukkan
	<b>Step 3 :</b> Pengguna memilih menu catalog	<b>Step 4 :</b> Sistem akan menampilkan halaman

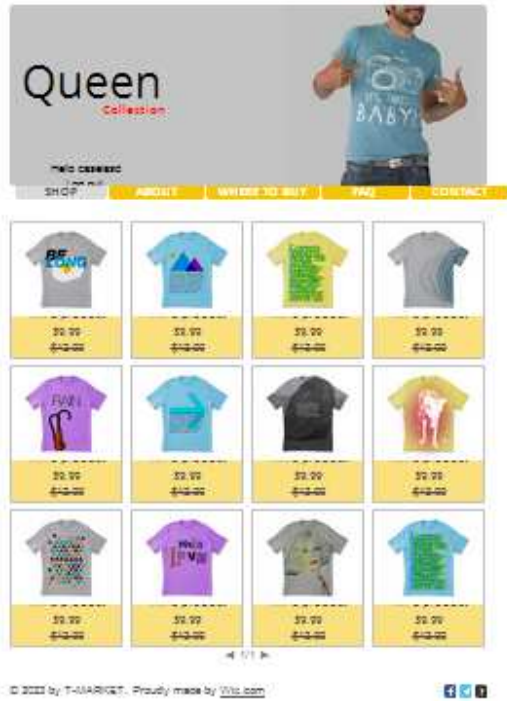
Tabel 4.3: Use case managing file

<b>USE CASE NAME :</b>	Managing file	<b>USE CASE TYPE</b> <b>Analisa Sistem : <input checked="" type="checkbox"/></b>
<b>USE CASE ID :</b>	KB_03	
<b>PRIORITY :</b>	Tinggi	
<b>SOURCE :</b>		
<b>PRIMARY ACTOR :</b>	Admin	
<b>OTHER ACTOR S:</b>		
<b>OTHER INTERESTED :</b>		
<b>DESCRIPTION :</b>	Use case ini digunakan untuk mendokumentasikan proses upload file ke direktori server	
<b>PRE-CONDITION :</b>	Pengguna sudah login sebagai admin	
<b>TRIGGER :</b>	Use case ini adalah salah satu proses yang dapat dilakukan admin	
<b>TYPICAL COURSE OF EVENTS :</b>	<b>Actor Action</b>	<b>System Response</b>
	<b>Step 1 :</b> Pengguna login ke aplikasi web sebagai admin	<b>Step 2 :</b> Sistem akan memeriksa user dan kata sandi yang dimasukkan.
	<b>Step 3 :</b> Pengguna memilih menu catalog admin	<b>Step 4 :</b> Sistem akan menampilkan halaman yang diminta
	<b>Step 5 :</b> Dengan kondisi form terbuka, pengguna dapat menekan tombol browse untuk memilih file	<b>Step 6 :</b> Sistem akan menampilkan dialog box browse file
	<b>Step 7 :</b> Pengguna menekan tombol upload untuk mengirim file yang	<b>Step 8 :</b> Sistem akan memproses mengirim file tersebut ke direktori server

## 4.2 Implementasi Sistem

### 4.2.1 Halaman Utama (Home Page)

Gambar 4.26 adalah tampilan halaman utama dari aplikasi penjualan baju dan fashion on-line menggunakan media website. Pada halaman ini terdapat berbagai macam informasi antara lain login, membuat akun baru, barang dalam belanja.



Gambar 4.22: Halaman utama (home page)

### 4.2.2 Halaman Daftar Produk

Halaman ini menampilkan daftar / list produk dari kategori yang dipilih. Pada setiap produk terdapat tombol Add to Cart yang dapat digunakan untuk memasukkan / menambah produk ke dalam daftar / keranjang belanja.



### 4.2.3 Halaman Registrasi Member Baru

Pada halaman ini customer yang belum mempunyai account dapat melakukan registrasi sebelum melakukan proses pembelian barang atau checkout. Customer diharuskan memasukkan informasi yang dibutuhkan sebagai data akun pribadi customer.

I already have a user, [Login](#)

### Sign up

Email

Password

Retype password



[Cancel](#) [GO](#)

Gambar 4.24: Halaman registrasi member baru

### 4.2.4 Halaman Daftar Belanja

Halaman ini memuat informasi tentang produk-produk yang telah dimasukkan pada daftar / keranjang belanja. Serta perubahan mengenai jumlah produk atau menghapus produk yang telah ditambahkan pada daftar / keranjang belanja dapat dilakukan di halaman ini. Setelah perubahan yang diperlukan dianggap cukup dapat meneruskan proses belanja dengan menekan tombol Checkout.

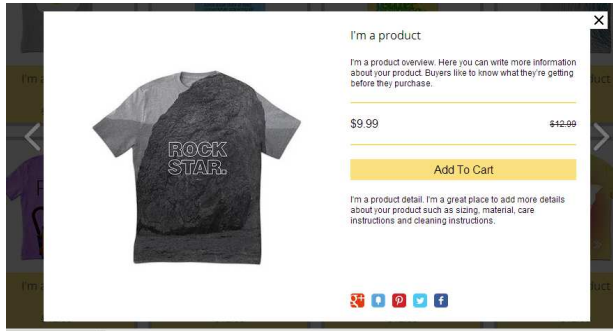
## SHOPPING WITH US...

ITEM	QUANTITY	PRICE	REMOVE
 I'm a product	1	\$9.99	
TOTAL		\$9.99	
<a href="#">CHECKOUT</a>			

Gambar 4.24: Halaman daftar belanja

### 4.2.5 Halaman Menambahkan Belanjaan

Pada halaman menambahkan belanjaan ini customer dapat memasukkan jenis barang yang mau di beli melalui tombol 'Add To Cart'. Setelah itu customer dapat melanjutkan belanja.



Gambar 4.24: Halaman Menambahkan Belanjaan

#### 4.2.5 Halaman Contact

Pada halaman ini member dapat memberikan saran, kritik atau komplainan jika terjadi sebuah kesalahan saat transaksi yang mana form yang ada pada contact us tersebut akan terhubung langsung pada email dari QueenCollection.



Gambar 4.26: Halaman Contact

#### 4.2.6 Halaman FAQ

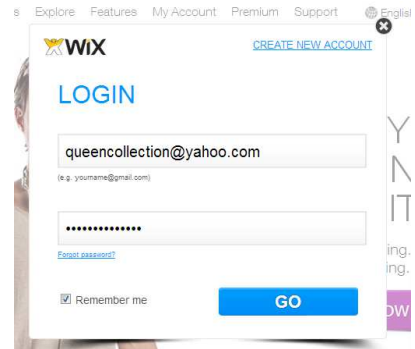
Pada halaman ini member dapat melihat tata cara pembelian dan cara pembayaran jika ingin melakukan transaksi online.



Gambar 4.27: Halaman FAQ

#### 4.2.7 Halaman Login Admin

Pada halaman ini Admin Bisa mengedit halaman halaman yang ada di queencollection.tk . serta menambahkan product-product terbaru yang akan di jual di website tersebut.



Gambar 4.29: Halaman Login Admin

### 5. PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dengan dirancangnya sistem penjualan online berbasis web pada Queen Collection, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan dari fakta-fakta yang ada:

1. Rancangan sistem yang dibuat adalah rancangan pemasaran melalui internet yang dapat memudahkan perusahaan menjangkau ruang pemasaran yang meluas diberbagai daerah-daerah. Hal ini dapat membantu para calon pelanggan yang terletak di mana saja memperoleh informasi tentang produk-produk. Dan membantu pihak perusahaan khususnya bagian promo untuk menyebarkan informasi lebih luas.
2. Transaksi pemesanan secara online yang berbasis internet ini dapat mengurangi tingkat kesalahan yang cukup tinggi dibandingkan transaksi pemesanan secara manual. Sehingga *tingkat kesalahan didalam melakukan transaksi dengan pelanggan dapat dikurangi.*
3. Rancangan aplikasi sistem penjualan dapat membantu perusahaan meningkatkan efektifitas kinerja perusahaan dan dapat meningkatkan tingkat penjualan bagi perusahaan.
4. Menekan biaya publikasi / promosi produk dengan menggunakan media cetak (poster, billboard, baliho) dan melebarnya jangkauan pemasaran produk sesuai dengan harapan dari perusahaan.

## 5.2 Saran

Untuk pengembangan di masa mendatang, penulis menyarankan adanya pengembangan sistem ini. Adapun saran-saran yang akan penulis usulkan adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan uji coba sistem pembayaran yang ada, yaitu masih menggunakan no kartu kredit dummy yang di sediakan oleh pihak payment gateway, belum sepenuhnya mewakili dari kinerja sistem yang dibangun. Sehingga diharapkan di masa depan sistem ini dapat di uji coba dengan menggunakan kartu kredit asli.
2. Keamanan dalam transaksi digital menjadi sangat penting sekarang ini. Sehingga dengan dibangunnya sistem ini, diharapkan sistem dapat berjalan di web server yang menawarkan tingkat keamanan yang memadai.
3. Daerah pengiriman yang tidak dijangkau oleh pihak jasa pengiriman yang bekerja sama perusahaan, sering kali menimbulkan permasalahan tersendiri. Seperti halnya informasi biaya dan waktu pengiriman yang tidak jelas. Ke depan diharapkan perusahaan dapat menambah kerja sama dengan pihak jasa pengiriman, sehingga cakupan kawasan pengiriman bertambah luas dan informasi terhadap cover area semakin jelas.
4. Di masa depan diharapkan dapat dibangun sebuah portal forum, yang nantinya akan digunakan untuk menjembatani komunikasi antara pihak perusahaan dengan konsumen. Sehingga penanganan terhadap komplain dari konsumen akan lebih cepat dan mudah untuk di tanggapi, selain mengandalkan dari fungsi customer mail service. Serta tercapainya tujuan pemasaran dan penjualan yang optimal, sesuai dengan yang diharapkan oleh perusahaan.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- [17] Bride, Mc. (2007). Internet. Jakarta : PT.Keisaint Blanc.
- [18] Bustomi, Ahmad. (2006). Internet Homesite and HTML. Jakarta : Dinastindo.
- [19] Elias, M. Awad. (2004). Electronic Commerce : From Vision to Fulfillment. Prentice-Hall.
- [20] Gordon, Steven. R. (2006). Information System : A Management Approach. Orlando : Hartcourt Brace Company.
- [21] Hall, James. A. (2004). Sistem Informasi Akuntansi. Edisi Pertama. Jakarta : Salemba Empat.,

- [6] <http://www.meriam-sijagur.com/learning/39-computer-and-internet/450-dns.html>, diupdate tanggal 15 Februari 2010.
- [7] Jogiyanto, H.M. (2005) Analisa dan Desain Informasi. Yogyakarta : Andi Offset.
- [8] Kadir, Abdul. (2007). Dasar Pemrograman WEB Dinamis Menggunakan PHP. Edisi Kedua. Yogyakarta : Andi Offset.
- [9] Kotler, Philip. (2007). Manajemen Pemasaran. PT. Prenhallindo, Jakarta.
- [10] Kristanto, Handoyo. (2004). Pemrograman Aplikasi Web dengan ASP. Net. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- [11] Lupiyadi, Rambat. (2005). Manajemen Pemasaran Jasa "Teori Dan Praktik". Jakarta : Salemba Empat.
- [12] Mcleod, Jr. Raymond. (2007). Sistem Informasi Manajemen. Edisi ke-7, Jilid-1. Terjemahan Hendra Teguh, SE, AK. Jakarta : PT. Prenhallindo.
- [13] Mulyadi. (2004). Sistem Akuntansi. Edisi 3. Jakarta : Salemba Empat.
- [14] Pressman, Roger. (2005). Software Engineering.
- [15] Purbo, Onno W. (2003). Mengenal E-Commerce. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- [16] Setiawan, Deris. (2007). E-Commerce Implementasi, Infrastruktur, Electronic Payment System, Security.