

E-COMMERCE PADA KHALIFAH SHOP

Helmi Muslim

Jurusan Teknik Informatika, Universitas Dian Nuswantoro

E-mail :helmi.muslim22@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah merancang sebuah sistem informasi berbasis ecommerce pada Khalifah Shop untuk membantu meningkatkan penjualan agar dapat melakukan pemesanan secara online dan memberikan informasi produk terbaru yg dijual kepada pelanggan melalui halaman website. Metode penelitian dilakukan dengan dua metode yakni, metode analisis data dan perancangan sistem informasi. Metode analisis data dilakukan dalam menemukan informasi yang dibutuhkan dengan kegiatan penelitian kemudian melakukan analisis terhadap temuan dari penelitian, studi pustaka dan identifikasi persyaratan sistem. Metode perancangan sistem informasi digunakan dalam penilaian mengenai masalah dalam analisis data, metode ini berupa rancangan database, pembuatan struktur menu, pembuatan spesifikasi database dan pembuatan tampilan layar. Hasil yang dicapai bahwa sistem *e-commerce* membutuhkan sistem penjualan yang berbasis *website ecommerce*, dengan adanya *website e-commerce* ini diharapkan dapat mempermudah baik bagi pihak *Khalifah Shop* dalam mengelola transaksi penjualan produk maupun pelanggan dalam melakukan pemesanan produk dengan memanfaatkan media *internet* sehingga dapat bekerja secara efektif dan efisien sehingga target penjualan dapat berkembang. Kesimpulan yang dapat diambil adalah *internet* merupakan sebuah media yang dapat membantu dan mendukung dalam pengembangan bisnis.

Kata Kunci : Ecommerce, Pemesanan, Penjualan, Internet, bisnis

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Jaman sekarang teknologi berkembang pesat. Setiap saat dikembangkan perangkat-perangkat baru untuk mendukung kemudahan hidup manusia. Infrastruktur teknologi yang berkembang saat ini bukan lagi sekedar pelengkap semata namun sudah menjadi kebutuhan, salah satunya di dunia penjualan. Teknologi yang berkembang pesat menyediakan sarana pendukung penjualan yang lebih atraktif bagi perusahaan. Salah satu sarana pendukungnya adalah *e-commerce*.

Banyak perusahaan penjualan di luar negeri yang sudah mengaplikasikan sistem *e-commerce*. Begitu pula dengan sistem perusahaan penjualan di negara Indonesia ini, semuanya perlahan-lahan memulai *e-commerce* dan menyebarkan informasi secara atraktif sebagai alat bantu promosi. *E-commerce* juga memiliki banyak keuntungan baik untuk pelanggan, penjual dan produsen. Bagi pihak pelanggan tidak perlu berlama-lama mengelilingi toko hanya untuk memilih model baju dan dengan cara ini pula pelanggan dapat menghemat waktu dan biaya.

Online shopping atau *e-commerce* menyediakan banyak kemudahan dan kelebihan jika dibandingkan dengan berbelanja secara *konvensional*. Selain bisa berbelanja lebih cepat. Di *internet* tersedia hampir semua macam barang, yang biasanya dijual secara lengkap pada toko. Selain itu, biasanya informasi tentang barang jualan tersedia secara lengkap, sehingga walaupun kita tidak membeli secara *online*, kita bisa mendapatkan banyak informasi penting yang diperlukan untuk memilih suatu produk atau barang yang akan kita beli. Keuntungan lain yang didapat dengan berbelanja secara *online* yaitu tidak terbatasnya waktu untuk melakukan transaksi (transaksi dapat dilakukan selama 24jam *nonstop*), lingkup pangsa pasar yang tidak terbatas (calon pembeli bisa berasal dari luar kota, luar pulau bahkan luar negeri sekalipun), tidak perlu memiliki toko nyata (*realshop*) untuk memulai bisnis bagi pemula. Hal ini juga yang sering dimanfaatkan oleh berbagai pihak, sebagai sarana komunikasi dan promosi bagi masyarakat luas.

1.2. Rumusan Masalah

Masalah yang dihadapi dalam pembuatan Tugas Akhir I atau TA I ini adalah Bagaimana merancang sebuah *website e-commerce* yang dirancang menggunakan metode *waterfall* guna meningkatkan penjualan pada Khalifah Shop.

1.3. Batasan Masalah

Aplikasi yang akan dirancang adalah sistem penjualan berbasis *web (e-commerce)* yang membantu perusahaan agar mencapai keuntungan maksimal dari penjualan manual ke penjualan elektronik seperti yang diinginkan perusahaan.

Penelitian ini memiliki ruang lingkup:

1. Informasi produk dan pemesanan berbasis *web*.

Konsumen dapat melihat produk dan memesan sesuai kriteria yang diinginkan. Hal ini mempermudah pelanggan untuk mengetahui informasi produk dan memudahkan dalam pemesanan.

2. Sistem manajemen data product.

Sistem manajemen data product yang disimpan pada *database* melalui operasi *insert, update, delete, dan view data* yang ditampilkan melalui *website*.

1.4. Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun sistem pendukung keputusan yang dapat membantu manajemen sumber daya manusia perusahaan dalam proses penilaian kinerja karyawan untuk promosi jabatan supervisor produksi.
2. Menerapkan model fuzzy multi attribute decision making dalam menentukan promosi jabatan supervisor produksi sesuai penilaian kinerja karyawan dan aturan perusahaan.

2. LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian *E-Business* dan *E-Commerce*

Menurut Dadang M (2011:1), definisi *E-business* dalam bukunya yang berjudul *E-Business* adalah “suatu bisnis apa saja yang dijalankan dengan memanfaatkan komputer dan *internet* dengan tujuan untuk menawarkan produk dan jasa secara *online* bukan secara kontak fisik”.

Definisi lain *E-Business* adalah aktivitas yang berkaitan secara langsung maupun tidak langsung dengan proses pertukaran barang dan atau tanpa jasa dengan memanfaatkan *internet* sebagai medium komunikasi, transaksi dan salah satu aplikasi teknologi *internet* yang merambah dunia bisnis internal, melingkupi sistem, pendidikan pelanggan, pengembangan produk dan pengembangan usaha (<http://id.wikipedia.org/wiki/E-business>).

Berdasarkan kedua definisi yang tertera penulis menyimpulkan bahwa *E-Business* merupakan kegiatan bisnis yang dijalankan untuk menawarkan produk dan jasa, dengan memanfaatkan komputer dan *internet* secara *online* bukan secara kontak fisik.

E-Commerce pada dasarnya mempunyai makna yang sama, yang berarti suatu cara bagi seorang konsumen membeli barang yang diinginkan secara *online* melalui jaringan *internet*. *E-Commerce* juga dapat diartikan sebagai suatu proses berbisnis dengan menggunakan teknologi elektronik yang menghubungkan antara perusahaan, konsumen dan masyarakat dalam bentuk transaksi elektronik dan pertukaran/ penjualan barang, *service* dan informasi secara elektronik (Munawar, 2009).

Menurut Jony Wong (2010 : 33) pengertian dari *electronic commerce* adalah pembelian, penjualan dan pemasaran barang serta jasa melalui sistem *elektronik*. Seperti radio, televisi dan jaringan komputer atau *network*.

Jadi pengertian *e-commerce* adalah proses transaksi jual beli yang dilakukan melalui *internet* dimana *website* digunakan sebagai wadah untuk melakukan proses tersebut.

2.2. Business to Business (B2B)

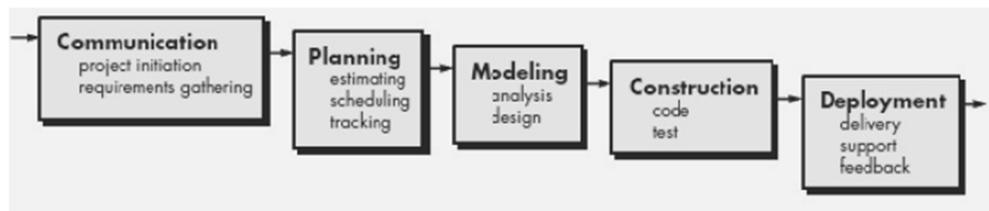
Business to Business memiliki karakteristik:

- a. Trading partners yang sudah saling mengetahui dan antara mereka sudah terjalin hubungan yang berlangsung cukup lama. Informasi yang dimiliki hanya ditukar dengan partner tersebut.
- b. Pertukaran data dilakukan secara berulang-ulang dan berkala dengan format data yang telah disepakati bersama.
- c. Salah satu pelaku tidak harus menunggu rekan mereka lainnya untuk mengirimkan data.
- d. Model yang umum digunakan adalah *peer to peer*, di mana *processing intelligence* dapat didistribusikan di kedua pelaku bisnis.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Model Waterfall

Metodologi yang digunakan dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall* seperti gambar 3.1 yang meliputi beberapa proses diantaranya :



Gambar 3.1: *Waterfall* Model

3.2. Communications

Langkah ini merupakan analisis terhadap kebutuhan *software*, dan tahap untuk mengadakan pengumpulan data dengan melakukan pertemuan dengan *customer*, maupun mengumpulkan data-data tambahan baik yang ada di jurnal, artikel, maupun dari internet

3.3. Planning

Proses *planning* merupakan lanjutan dari proses *communication (analysis requirement)*. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirement* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan *software*, termasuk rencana yang akan dilakukan

3.4. Modelling

Proses *modeling* ini akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan *software* yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus pada rancangan struktur data, arsitektur *software*, representasi *interface*, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirement*.

3.5. Contraction

Construction merupakan proses membuat kode. *Coding* atau pengkodean merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. *Programmer* akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu *software*, artinya penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut untuk kemudian bisa diperbaiki.

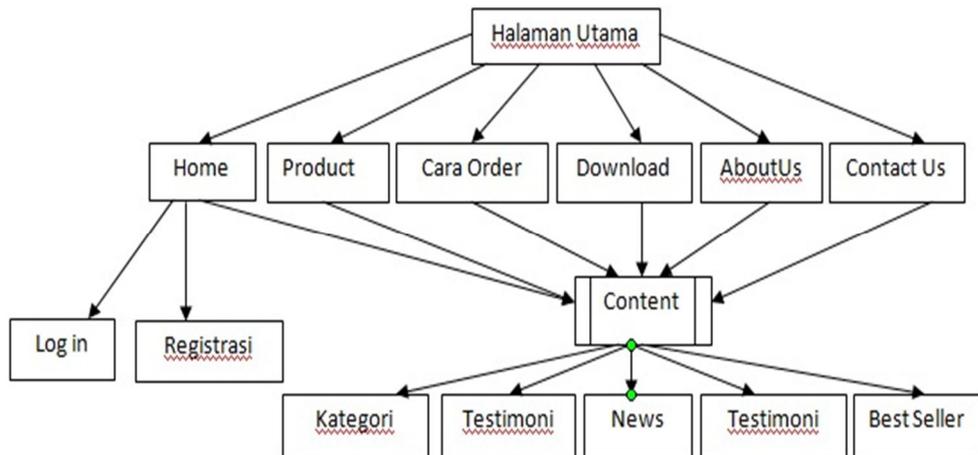
3.6. Deployment

Tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah *software* atau sistem. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh *user*. Kemudian *software* yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berkala.

4. PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Menu

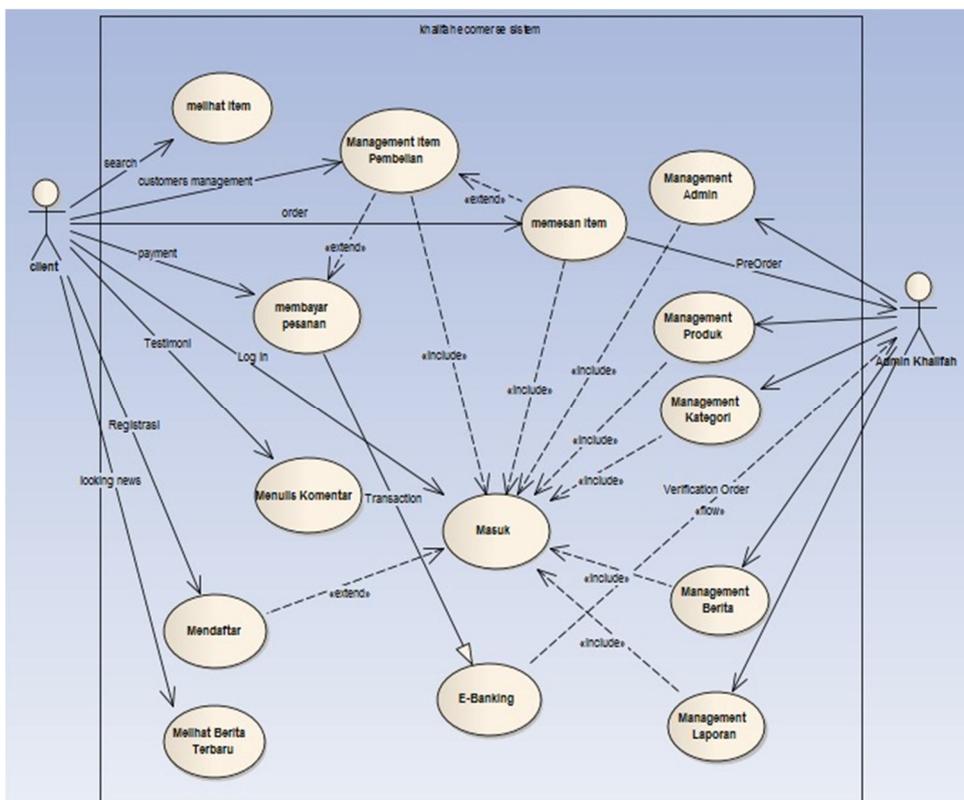
Berikut ini merupakan perancangan menu dari *website Khalifah Shop*. Perancangan Menu ini penulis buat untuk mempermudah pendesignan konten pada layar web.



Gambar 4.2 Peta Website untuk pengunjung pada Khalifah Shop

4.2 Pembuatan Use Case Diagram

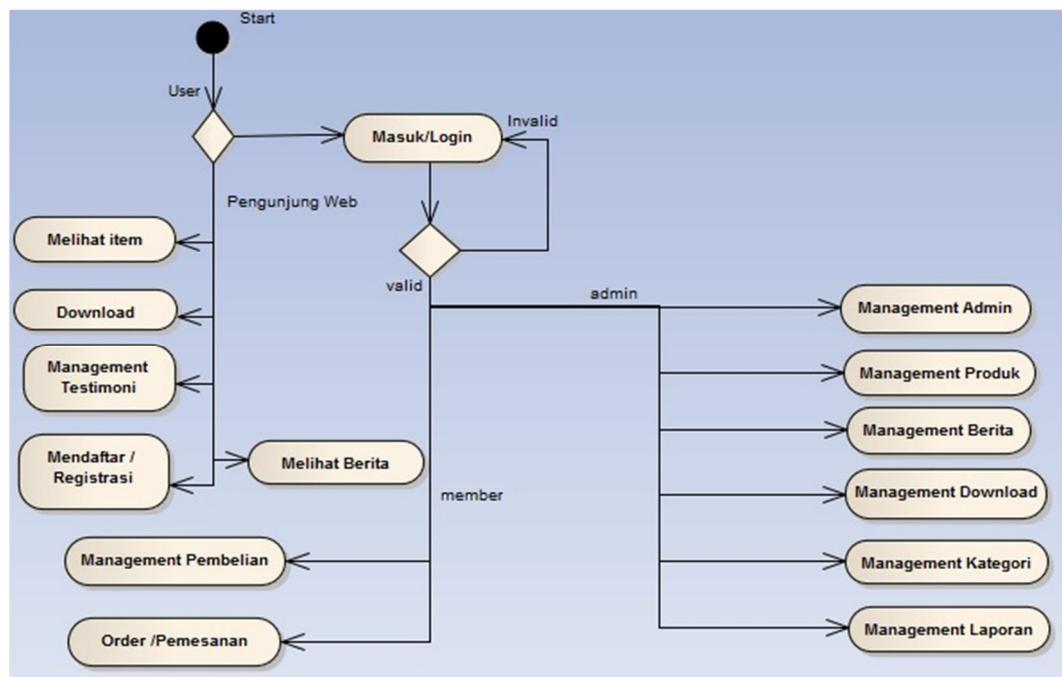
Use case menjelaskan mengenai aktor - aktor yang terlibat dengan perangkat lunak yang dibangun beserta proses - proses yang ada didalamnya. Diagram *use case* dari *webiste Khalifah Shop* adalah sebagai berikut :



Gambar 4.4 Usecase Diagram Rancang Sistem Khalifah Shop

4.3 Activity Diagram

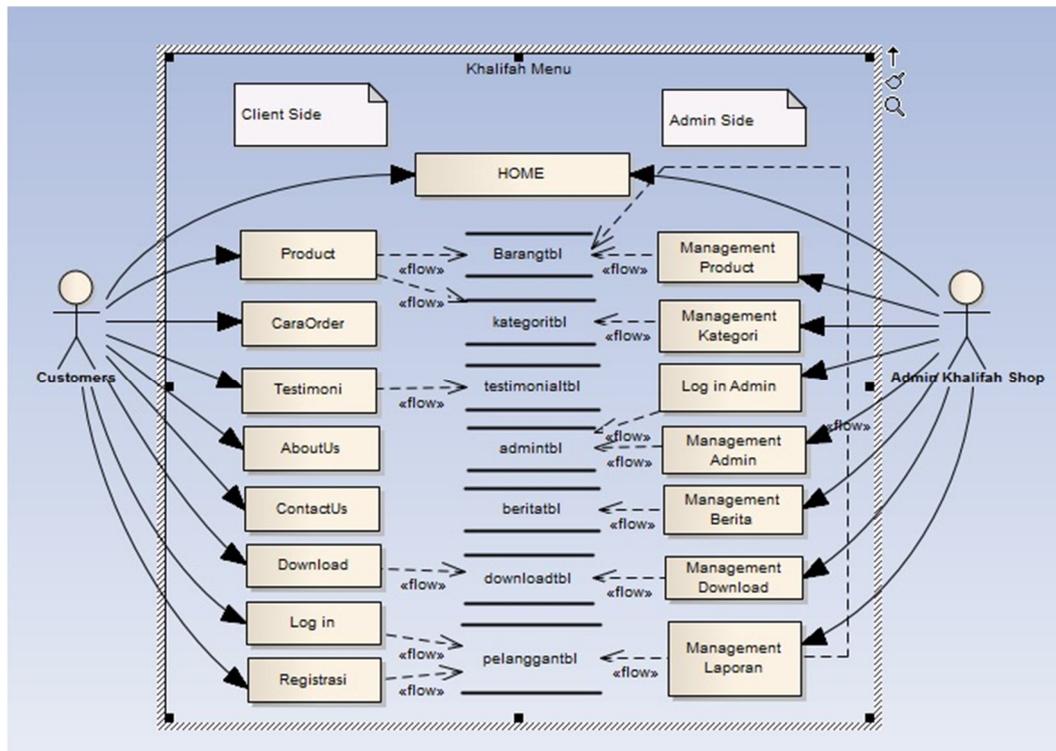
Activity diagram adalah salah satu cara untuk memodelkan event-event yang terjadi dalam suatu *use case*. Berikut ini activity diagram dari Website Khalifah Shop:



Gambar 4.11 Activity Diagram Khalifah Shop

4.4 Tahap Analisis Menu

Realisasi tahap analisis terdiri dari *analisis* Diagram yang menggambarkan interaksi setiap objek dari analisis Aktor, Usecase, Skenario dan Activity Diagram yang terlibat di dalam *UML(Unified Modelling Language)* tersebut. Sebagai gambaran untuk apa yang telah penulis sampaikan sebelumnya. Untuk mempermudah realisasi analisis menu, penulis menyertakan flow data dari database yang telah penulis buat serta hubungannya dengan menu yang digunakan oleh user. Untuk mempermudah dalam Implementasi Menu pada Khalifah Shop dataflow diagram di gambarkan sebagai berikut :

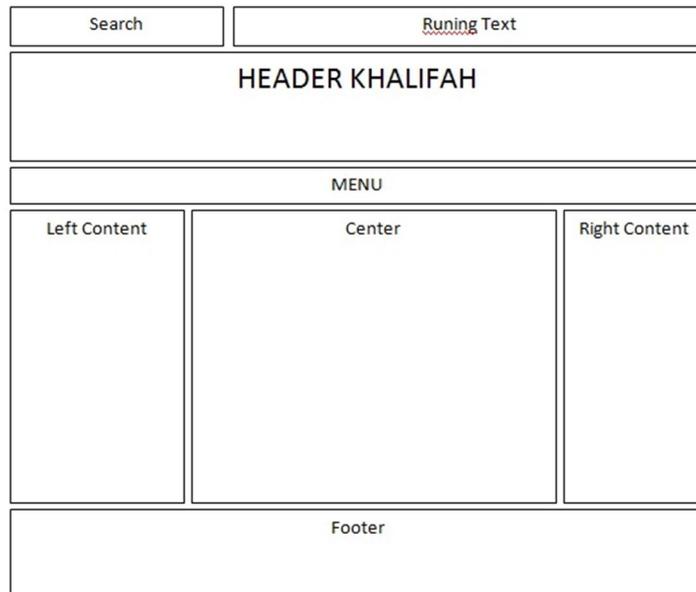


Gambar 4.14 Implementasi Menu dan Data Flow pada Khalifah Shop

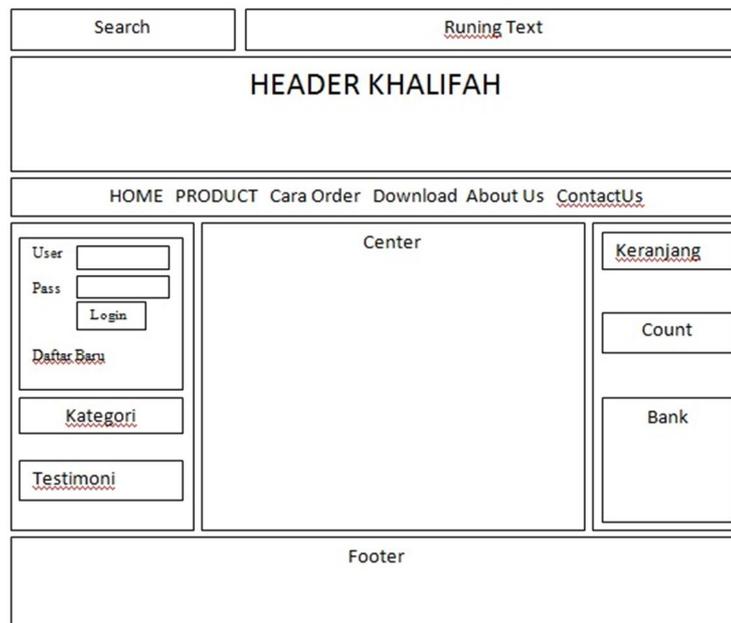
4.5 Sketsa Dasar

Sketsa dasar adalah langkah yang dilakukan setelah *Planing* selesai dilakukan. Sketsa dasar juga mempermudah perancangan sebuah tampilan website terutama pada bagian *layout*. Sketsa dasar membuat gambaran sebuah *website* akan terlihat lebih nyata.

Layout merupakan rancangan antarmuka yang akan digunakan sebagai perantara *user* dengan perangkat lunak yang dikembangkan. Bila digambarkan dengan gambar sederhana, maka Sketsa dasar dan *Layout* Khalifah Shop digambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.15 Sketsa dasar Khalifah Shop

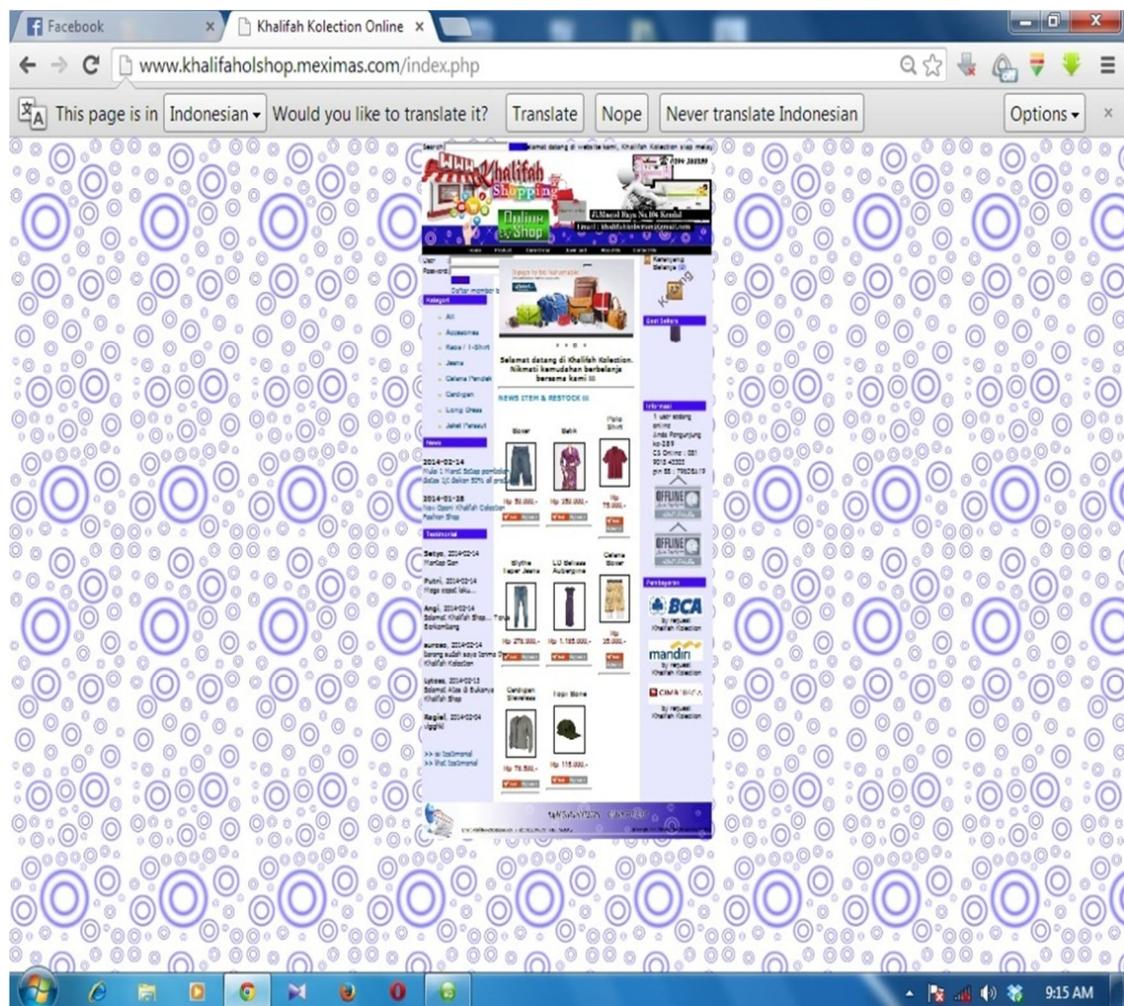


Gambar 4.16 Sketsa Layot Khalifah Shop

4.5 Implementasi antarmuka

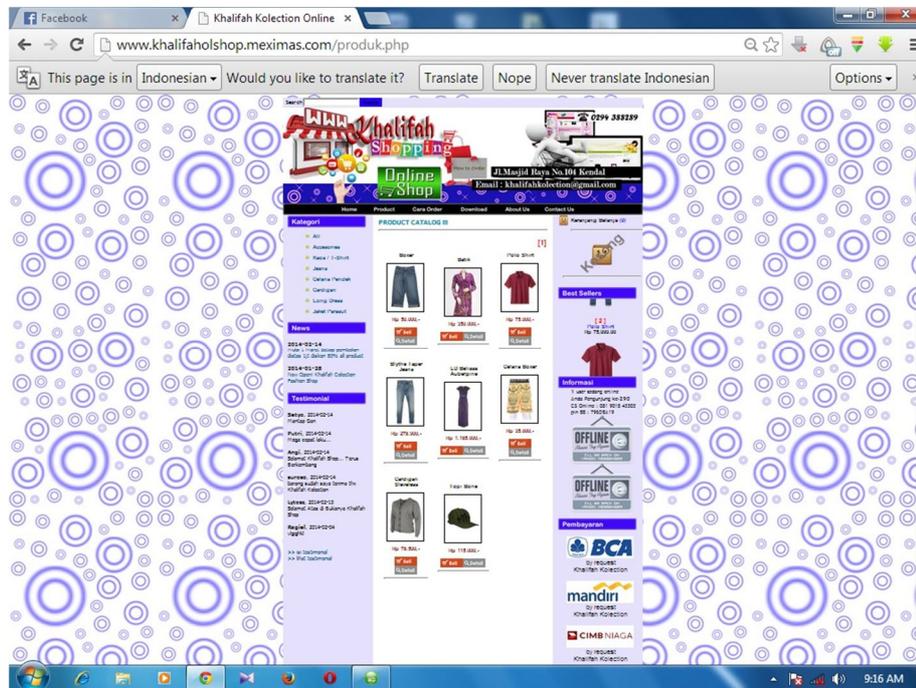
Implementasi rancangan antarmuka dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, tahapan yang harus dilakukan untuk hosting di internet *website* yang dihasilkan, mulai dari tahapan persiapan *hosting* di *internet* sampai dengan *website* siap digunakan beserta petunjuk umum penggunaan *website* yang digambarkan pada Halaman *Website*.

1. Antarmuka Home



Gambar 4.26 Antarmuka Home

2. Antarmuka Product



5. KESIMPULAN

Dari berbagai penjelasan yang telah diuraikan dalam laporan ini, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Aplikasi ini menyajikan informasi terkait dengan Khalifah Shop yang ditujukan pada konsumen.
2. Dengan adanya aplikasi ini, informasi tentang produk terbaru di Khalifah Shop dapat terpublikasi dengan baik.
3. Dengan adanya aplikasi ini maka konsumen dapat melihat info tentang produk serta detailnya dengan lebih baik.
4. Penjualan menggunakan media Blackberry tidak seefisien penggunaan web e-commerce karena pada blackberry pangsa pasar hanya sebatas kontak yang ada pada BBM sedangkan web dapat mencakup semua network yang ada.

6. Daftar Pustaka

- [1] Mulyadi “Pengertian Penjualan.” Jakarta : Gramedia 2008.
- [2] Dadang M. “Definisi E-business”. Yogyakarta : Andi Offset 2011.
- [3] Pressmann. Fase-fase Waterfall. Yogyakarta : Graha Ilmu 2010.
- [4] Pratama A. “Internet untuk orang awam”. Yogyakarta: Andi 2006.
- [5] Heni A Puspitosari . “Basis data atau database”. Yogyakarta: Graha Ilmu 2008.
- [6] Nugroho.Bunafit.”Membuat System Informasi Penjualan berbasis Web dengan PHP dan Mysql”. Yogyakarta: Gava media 2008.
- [7] Hakim Lukman.”Membongkar trik rahasia para master PHP”. Yogyakarta: Lokomedia 2008.
- [8] Suhendar Ssi dan Hariman Gunadi Ssi.MT.”Visual modeling menggunakan UML” dan rational. Bandung:Rose Informatika 2008.
- [9] Fathansyah, Ir. *Basis Data edisi : revisi*. Bandung : CV. Infomatika. 2012.
- [10] <http://elqorni.wordpress.com/2011/03/04/konsep-pemasarandanpenjualan/>