

RANCANG BANGUN SISTEM PENJUALAN BERBASIS E-COMMERCE PADA USAHA RUMAHAN 12SHOP

Muhammad Rafi Muttaqin¹, Tian Listiyani²

^{1,2} Teknik Informatika, STT Wastukencana

¹ rafi@stt-wastukencana.ac.id, ² tian@stt-wastukencana.ac.id

Abstrak

Teknologi computer di jaman sekarang sangat dibutuhkan untuk menunjang efisiensi kerja dalam segala bidang pekerjaan perkembangan. Teknologikomputersangatberkembangpesat salah satuteknologiinformasi web dan penjualan online, teknolgi informasi web banyak dicari untuk kebutuhan dunia perkerjaan maupun bisnis local maupun luar negeri untuk menyampaikan mengenai informasi bisnis online. Oleh karena itu pada jurnal ini akan dibahas mengenai system usaha rumahan berbasis e-commerce. Penulis menyusun penelitian ini dengan menggunakan metodologi penelitian yang terdiri dari pengumpulan data dan studi lapangan. Sedang untuk merancang aplikasi menggunakan metode waterfall yang terdiri dari Analisa perancangan implementasi, pengujian. Perangkat lunak (software) yang dibutuhkan untuk menunjang system 12shop ini adalah : php, fungsinya untuk alat bantu pemrograman yang memberikan kemudahan dalam melakukan tugas tertentu. *Mozilla fire fox* fungsinya untuk menjelajah internet, *XAMPP* fungsinya untuk web server yang gratis dan open source cross platfrom apache *HTTPserver mysql, database dan pretasShop*. Tampilan yang dibuat meliputi tampilan menu beranda, tampilan menu busana wanita, pria, dan kolom tampilan menu login admin. Informasi 12shop dapat dipublikasikan ke khalayak umum. User dapat mudah mengakses dengan situs web 12shop sehingga user dapat mudah untuk mengakses, mengetahui informasi-informasi mengenai busana dan sepatu yang ada di 12shop.

Kata kunci: *Informasi 12shop Web, waterfall, PHP, XAMPP, PRETASSHOP*

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejalan dengan cepatnya perkembangan di bidang usaha semakin maju di dalam negeri maupun luar negeri dengan adanya kapasitas teknologi komputer yang semakin canggih dengan menggunakan internet serta berpengaruh kehidupan masyarakat salah satunya yaitu kapasitas E-commerce. Dengan adanya penggunaan teknologi informasi peningkatan kualitas dan kemampuan masyarakat dapat dilakukan dengan menggunakan internet dan e-commerce sebagai alat-alat untuk informasi penjualan produk usaha. Dengan menggunakan e-commerce dapat membantu untuk memberikan informasi bisnis penjualan rumahan untuk memperkenalkan produk yang akan dijual. E-commerce dapat menampilkan barang yang akan di tampilkan di aplikasi dengan contoh pakaian wanita, pakaian laki-laki, sepatu rias. Perkembangan usaha rumahan, setiap daerah menggunakan informasi e-commerce untuk memperkenalkan produk-produk tersebut pada masyarakat luas. Melihat kebutuhan ini maka 12shop di bidang penjualan usaha rumahan menggunakan aplikasi berbasis e-commerce yang dapat memberikan informasi seputar produk yang di jual. Usaha rumahan 12shop khususnya di bidang penjualan yang dapat di akses lebih cepat mudah,

praktis dan efisien. Dalam transaksi lebih mudah, cepat untuk pembelian produk dengan menggunakan transaksi transfer. Dengan aplikasi tersebut dapat sebagai informasi bagi penjualan produk usaha perumahan 12shop terutama di bidang usaha perumahan yang akan di sebarluaskan pada masyarakat melalui internet.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang uraian di atas, terdapat beberapa permasalahan yang terdapat pada usaha rumahan 12 shop adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang system penjualan berbasis *E-commerce* yang mudah pada usaha rumahan.
2. Bagaimana usaha rumahan 12shop agar menarik perhatian public.
3. Bagaimana aplikasi menyediakan fasilitas yang dapat digunakan oleh konsumen untuk melakukan pembelian dan pemesanan.

1.3 Batasan Masalah

Sehubungan dengan pokok permasalahan yang ada agar menjadi lebih jelas dan terarah, maka perlu diberikan batasan masalah yang penulis maksud adalah:

1. Perancang dalam menggunakan berbasis *E-commerce* hanya dibatasi seputar busana

laki-laki, busana wanita dan sepatu laki-laki, sepatu wanita.

2. Aplikasi yang dibuat ini pembuatannya baru sampai taraf localhost
<http://localhost/12shop/index.php.#home>
belum sampai online.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat-manfaat yang dapat diperoleh dari penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teorik
 - 1). Sebagai media informasi pendekatan masyarakat luar
 - 2). Merancang suatu aplikasi yang dapat mempermudah bagi usaha rumahan 12shop dalam menginformasikan produk melalui internet.
 - 3). Merancang suatu aplikasi yang dapat mempermudah pelanggan di luar sana.
2. Secara praktis.
 - 1). Bertambah wawasan dan pengetahuan baru tentang dalam penjualan.
 - 2). Memberikan motivasi baru buat penulis dalam informasi penjualan.
 - 3). Penulisan dapat pengembangan kemampuan system sebuah system penjualan secara *online*.

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan maksud dan tujuan tentang apa yang akan dibuat, yang nantinya akan mencapai hasil yang diinginkan adapun tujuan sebagai berikut:

1. Merancang suatu web dimana pelanggan dapat dilakukan pemasaran secara online
2. Melakukan penjualan dengan mudah dan cepat.
3. Melakukan informasi produk dengan mudah.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian ini merupakan tahapan yang dilalui dalam sebuah penelitian, mulai dari perumusan masalah, perancangan, analitis, pengumpulan data, sampai dengan pengumpulan kesimpulan yang menjadi sebuah proses dan tujuannya.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penyusunan skripsi ini menggunakan metode sebagai berikut:

1. Studi Lapangan, yaitu dengan melakukan pengamatan di lingkungan usaha rumahan dengan bermaksud memperoleh data-data yang benar untuk dijadikan acuan bahan skripsi ini
2. Wawancara yaitu, dengan melakukan studi wawancara kepada pihak-pihak yang bersangkutan, seperti penjualan
3. Tinjauan pustaka yaitu, dengan mencari sumber-sumber dan data-data penunjang

dalam pembuatan rancangan bangun system penjualan berbasis *E-commerce* pada usaha rumahan 12shop.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini penulisan menggunakan metode pengembangan perangkat lunak Waterfall, dimana pengembangan sistem dilakukan berdasarkan lima tahap yaitu :

- a. Analisis : analisi kebutuhan merupakan tahap pertama yang menjadi dasar proses perancangan sistem. Untuk memperoleh informasi tentang proses pengolahan data dan kebutuhan data Web, umumnya penulisan melakukan wawancara, diskusi dan survey
- b. Perancangan Sistem : merupakan tahap penyusunan proses data, aliran proses dan hubungan antar data yang paling optimal untuk menjalankan proses pengolahan data dan memenuhi kebutuhan. Data web yang dihasilkan dari tahap desain kebutuhan analisa kebutuhan dokumentasi yang dihasilkan desain sistem ini diantara lain. Usecase, class diagram.
- c. Implementasikan : Penulisan kode program merupakan tahapan penerjemahan desain sistem yang telah dibuat di dalam bentuk perintah-perintah yang dimengerti computer menggunakan bahasa pemrograman. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP Database dan lain-lain.
- d. Integration dan testing (investigasi) : pengujian ini dilakukan untuk memastikan bahwa sistem yang dibuat sesuai yang baik tanpa ada kesalahan.
- e. Operation dan maintenance (perawatan) : tahap ini melakukan monitoring proses, evaluasi dan perubahan (perbaikan) bila diperlukan dalam tahap sistem pengembangan data web.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Rancang Sistem

Rancang sistem adalah memberikan pengertian mengenai rancang sistem sebagai berikut : desain sistem menentukan bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan apa yang mesti diselesaikan, tahaan ini menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem sehingga setelah instalasi dari sistem akan benar-benar memuaskan rancangan bangunan yang telah ditetapkan akhir analitis sistem.

2.1.1 Tujuan Rancang sistem

Tahap perancangan / desain sistem mempunyai 2 tujuan utama yaitu :

1. Untuk memenuhi kebutuhan kepada pemakai sistem.
2. Untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancangan bangun yang lengkap kepada pemrogram computer dan ahli-ahli teknik yang terlibat lebih condong pada desain sistem yang terinci.

2.2 Pengertian Sistem

Dari segi Etimologi kata sistem berasal dari bahasa Yunani, yaitu “Sistem”, dalam bahasa Inggris dikenal dengan “system” yang mempunyai suatu pengertian yang sehimpunan bagian atau komponen yang saling berhubungan secara teratur dan merupakan keseluruhan yang tidak terpisahkan.

Burch dan Strater dalam buku mereka yang akan berjudul *informasikan sistem Theory and Practice* mendefinisikan sistem sebagai :

“Suatu sistem dapatkan dirumuskan sebagian tiap kumpulan bagian-bagian atau subsistem-subsistem yang disatukan atau dirancang untuk mencapai tujuan”. Prof. Dr. Mr. S. Prajudi Atmosudirjo dalam buku yang berjudul *pengambilan keputusan* mendefinisikan sistem sebagai : Sistem adalah setiap sesuatu terjadi dari objek-objek dan unsure-unsur, atau komponen-komponen yang bertata, berkaitan dan bertata hubungan satu sama lain sedemikian rupa sehingga, unsure-unsur tersebut merupakan suatu kesatuan pemrosesan atau pengelolaan yang tertentu sama.

2.2.1 Pengertian Informasi

Pengertian informasi adalah merupakan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Analisis dan desain Sistem informasi-informasi sebagian data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berarti bagi penerimaannya.

2.2.2 Pengertian Sistem Informasi

Suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi. Sekumpulan produser organisasi yang pada saat dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambilan keputusan dan atau untuk mengendalikan organisasi yang mempertemukan kebutuhan transaksi, Mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

2.3 Pengertian Penjualan

Pemasaran menurut ahli secara umum, (penjualan marketing) dapat diartikan sebagian cara yang dilakukan oleh perusahaan dalam menjual produk. Selain itu ada juga yang berpendapat bahwa pengertian adalah usaha promosi atau cara perusahaan dalam mempengaruhi konsumen agar

membeli produknya. Namun sebenarnya arti dari pemasaran lebih luas dari pengertian tersebut. Pemasaran pertama kali dipelajari sebagian bidang usaha pada tahun 1902. Pada waktu itu pemasaran masih disebut sebagai distribusi barang dan berpangkal pada suatu proses distribusi. Pemasaran diartikan sebagian suatu kegiatan usaha untuk mengarahkan aliran barang dan jasa dari produsen kepada konsumen atau pemakaian.

2.3.1 Aspek Penjualan

Penjualan merupakan kegiatan yang dikendalikan perusahaan untuk memproduksi barang jasa serta menjualnya di pasar. Oleh karena itu aspek ini bertanggung jawab menentukan ciri-ciri pasar yang akan dipilih. Beberapa riset dapat dilakukan pada aspek ini, antara lain adalah :

1. Penentuan segmen, target, dan posisi produk pada pasarnya
2. Kajiannya pada konsumen potensialnya, seperti perhal sikap, perilaku, serta kepuasan mereka atas produk.
3. Penentuan strategi, kebijakan, dan program pemasarannya.

2.3.2 Pengembangan Strategi Penjualan

1. *Positioning* produk, hasil penjualan *market*, serta estimasi keuntungan di waktu yang akan datang.
2. Harga Produk, strategi saluran distribusi, dan anggaran pemasaran selama satu tahun pertama.
3. Susunan strategi pemasaran untuk jangka panjang.

2.4 Pengertian E-commerce

E-commerce adalah suatu proses membeli dan menjual produk-produk secara elektronik oleh konsumen dan dari perusahaan dengan computer sebagai perantara transaksi bisnis. *E-commerce* atau yang bias disebut juga dengan istilah *ecom* atau *E-emmerce* atau *Ec* merupakan pertukaran bisnis yang rutin dengan menggunakan transmisi *electronic data interchange* (EDI), *email*, *electronic bulletin board*, mesin *faksimili*, dan *electronic funds transfer* yang berkenaan dengan transaksi-transaksi belanja di *internet shopping*, *stok online* dan surat *oblogasi*, *download* dan penjualan *software*, dokumen, grafik, music, dan lain-lainnya serta transaksi *Business to Business* (B2B). *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 di lakukan secara elektronik.

2.4.1 Tujuan Menggunakan E-Commerce Dalam Dunia Bisnis

Tujuan suatu perusahaan menggunakan sistem *E-Commerce* adalah menggunakan *E-Commerce* maka perusahaan dapat lebih efisien dan efektif dalam meningkatkan keuntungan.

2.4.2 Keuntungan dari E-Commerce yaitu :

1. Keuntungan bagi organisasi
 - 1). Dapat memperluas daerah pemesanan untuk pasar nasional dan internasional.
 - 2). Dapat mengurangi biaya telekomunikasi yang lebih murah
2. Keuntungan bagi masyarakat
 - 1). Konsumen tidak perlu pergi dan keluar dari rumah untuk berbelanja sehingga dapat mengurangi kemacetan lalu lintas dan mengurangi polusi udara.
 - 2). Masyarakat yang berbeda di dunia ketiga dapat menikmati produk dan servis yang tidak tersedia bagi mereka sebelumnya.

2.4.3 Kelemahan dari E-Commerce yaitu :

1. *Isu Security*
2. Ketidak tepatan waktu pengiriman barang
3. *No cash payment*
4. Kurang merasa puas bila tidak melihat langsung barang yang dibelinya.

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis System

Dengan merancang system informasi penjualan rumahan yg berbasis e-commerce diperlukan beberapa tahapan analisis

1. Menggunakan informasi untuk kebutuhan user dalam mengenai usaha rumahan
2. Mengumpulkan data yg di perlukan untuk merancang system dng cara wawancara terhadap pihak yg bersangkutan
3. Mengumpulkan informasi pada pemilik
4. Menentukan metode yg akan di kembangkan
5. Menentukan target user yg akan menggunakan system ini

3.2 Kebutuhan Sistem

Perancangan skripsi ini di perlukan dgn adanya pengetahuan tentang usaha rumahan Mengenai produk barang/lokasi yg ada di sekitar kawasan rumahan di peroleh dgn cara :

1. Melakukan wawancara dgn pihak pemiliknya
2. Melakukan study literature
3. Mengumpulkan informasi dari pemilik

Dari hasil wawancara dgn pemilik usaha rumahan 12shop dapat di ketahui Mengenai produk barang serta penjualan.

3.2.1 Analisis Kebutuhan Hardware

Agar system informasi berjalan dgn baik, maka di perlukan dukungan perangkat keras (hardware)

1. Processor : Pentium intel 2.66 GHZ
2. Ram : 256mb
3. Hardisk : 40GHZ
4. Monitor : Standard
5. Keyboard, Mouse : Standard
6. Modem

3.2.2 Analisis Kebutuhan Software

Kebutuhan perangkat lunak (software) yang di gunakan untuk menunjang perancangan system Informasi 12shop ini sebagai berikut :

1. PHP Installer (PHP Engine / interprete) fungsinya merupakan alat bantu Pemograman
2. MySQL fungsinya untuk menghitung jumlah baris, yaitu dgn menggunakan perintah COUNT, Metode ini biasa di gunakan utk melakukan pengecekan jumlah data dlm sebuah tabel yg isinya ratusan hingga ribuan
3. XAMPP fungsinya sbagai web server yg gratis dan open soucer cross platform, database. Aplikasi yg akan memenuhi table sbb

3.3.2 Analisis kebutuhan pengguna

Analisi kebutuhan pengguna mengenai system informasi penjualan usaha rumahan 12shop melalui web

3.3.3 Perancangan UseCase

Perancangan UseCase sbb :

1. Mengakses Aplikasi
2. Menampilkan Halaman Beranda

3.3.4 UseCase Diagram

Tahapan berikutnya adalah menentukan actor yg terlibat yaitu berpihak yg berinteraksi secara langsung dgn system Dari usecase tersebut, dilakukan penutran sehingga memperoleh Yg lbih spesifik, yg di tuangkan dalam bentuk abstrak usecase Di bwh ini abstrak usecae diagram yg di analisis.

Skenario UseCase Diagram

Mendefinisikan actor-aktor yg berperan dlm aplikasi ini

Tabel definisi actor

NO	Aktor	Deskripsi
1	Pengguna	Menggunakan Penggunaan dari sistem ini.
2	Admin	Admin merupan admin dari sistem

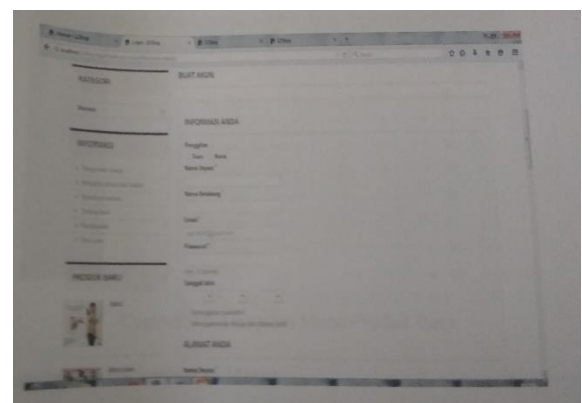
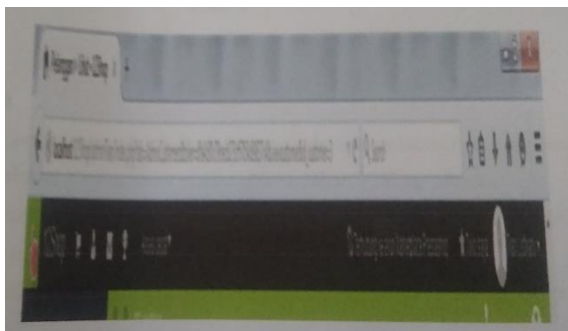
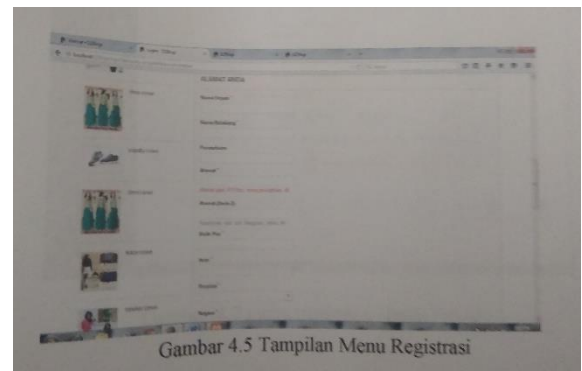
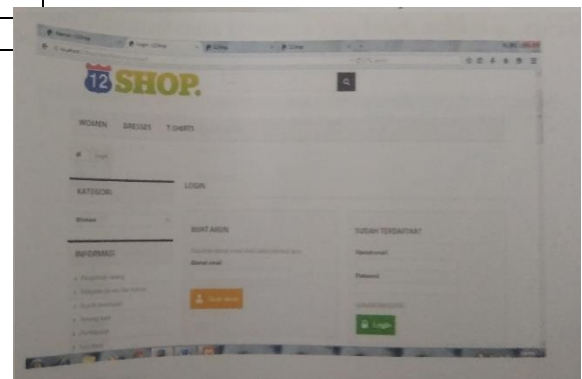
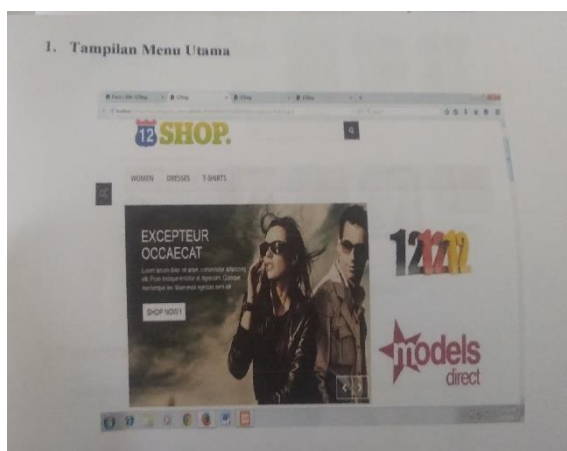
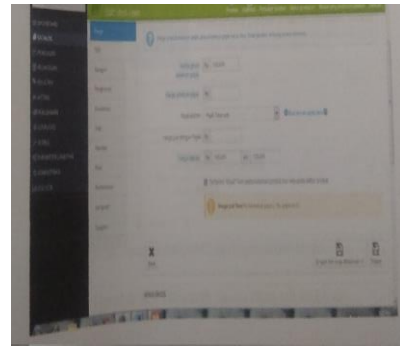
Skenario UseCase

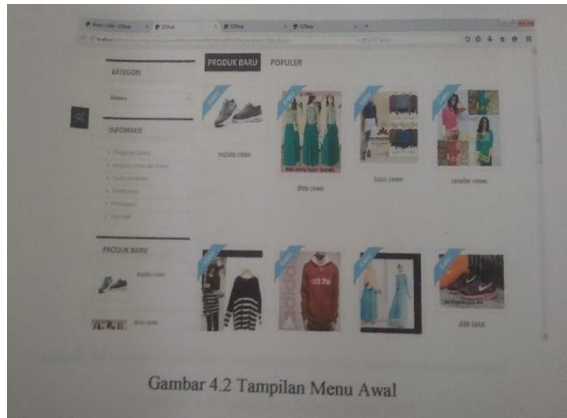
Aktor	Pemain
Hasil yang di harapkan	Actor masuk kedalam situs web
Skenario	Aktor masuk kedalam situs web
Aktor-aktor	Reaksi Sistem
1. Mengakses web sistem informasi	
	2. Menampilkan halaman utama web

2. Skenario actor menu utama

Tabel Skenario actor menu utama

AKTOR	PEMAIN
Skenario	Aktor akan memilih menu beranda
Hasil yang diharapkan	Aktor masuk kedalam halaman utama
	Reaksi Sistem
1. Menampilkan menu beranda	
	2. Menampilkan halaman utama





Gambar 4.2 Tampilan Menu Awal

IV KESIMPULAN

5.1 KESIMPULAN

Penulis memberi kesimpulan bahwa dalam pembuatan aplikasi Rancang Bangun Sistem penjualan berbasis E-commerce pada usaha rumahan 125shop adalah:

1. Aplikasi ini dapat di gunakan sebagai akses penjualan secara E-commerce Pada perusahaan rumahan
2. Aplikasi ini dapat menarik publik untuk menggunakan penjualan E-commerce atau Pembelian
3. Aplikasi tersebut menyediakan fasilitas yang dapat di gunakan oleh konsumen untuk melakukan pembelian dan pemesanan secara transfer
4. Aplikasi ini baru bisa di akses melalui localhost belum sampai online <http://localhost/12shop/index.php> #home

5.2 SARAN

Penulis memiliki beberapa saran yg mungkin dapat membangun dalam Mengembangkan aplikasi. Rancang bangun system Penjualan Berbasis E-commerce Pada usaha rumahan 12shop adalah :

1. Adanya aplikasi ini untuk mempermudah akses penjualan secara E-commerce pada Usaha rumahan
2. Aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur-fitur adapun masih ada kekurangan pada system :
 - 1.) Desain terlalu sederhana
 - 2.) Terbatas dengan informasi yg tersedia
 - 3.) Aplikasi ini baru bisa di akses melalui localhost, melalui online tetapi dengan sistem pribadi bukan publik