

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE BUSSINES TO CUSTOMER PADA DEN'S STORE

¹ Teguh Yulfiana Riswanda. (androidnya.teguh@gmail.com)

² Nurashiah, S.Kom., MMSI. (nurash_ip@yahoo.com)

Mahasiswa Jurusan Sistem Informasi, STMIK Insan Pembangunan

Dosen Pengajar, STMIK Insan Pembangunan

Jl. Raya Serang Km. 10 Bitung – Tangerang

ABSTRACT

The rapid advancement of information technology in accordance with the needs of almost every aspect is very important for our lives. There is now a requirement that information technology can provide convenience in finding the desired information, reduces errors caused by human negligence and use data more efficiently, use of information technology is optimal in a company will support the efficiency and effectiveness of work in data processing for obtain information dibutuhkan.dalam this study can be formulated, how the system runs on the den's store, how to design systems sales information on the den's store. So that the topic does not deviate from the topic existing problems in the den's store. The authors make the boundary problem in research among other things, the payment system using the account transfer between banks, a system built only product sales process, the system discussed is a retail and wholesale, software used Notepad ++ with MySQL data base. The purpose of the authors conducted a study is, to know the sales information system on the den's store, to make sales information system design at Den's store. The research method using descriptive analysis method, the results obtained using the sales information system Making E-commerce easier for customers to make buying and selling without having to come into place. The benefits of implementing the use of E-commerce, will provide an overview of how the sales system engineering required in the face of competition in the era of globalization. Sales information system on Den's store is expected to be an alternative in the promotion and purchase transactions more easily effectively and efficiently. Based on the results of research conducted by the author regarding the sales information system has been described in previous chapters, the writer can draw a conclusion, System currently running on the den's store is a conventional system in the sense that prospective buyers have come to the den's store itself, and information the goods are still lacking ter uptodate, With the implementation of this system is expected to facilitate the performance of the administrator or owner of the data gathering process because it has an integrated database, it is very effective and efficient for the performance of administrators.

Keywords:

E-commerce, effectiveness, efficiency, promotion of transactions.

PENDAHULUAN

Sektor bisnis merupakan sektor yang paling terkena dampak dari perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi. Melalui *e-commerce* dapat memiliki peluang yang sama agar dapat bersaing dan berhasil berbisnis di dunia maya. *E-commerce (electronic commerce)* akhir-akhir ini telah marak dengan munculnya ribuan perusahaan yang menawarkan

barang dagangannya di dalam *website*. Lebih dari 80% perusahaan yang masuk dalam Fortune 500 memiliki website di Internet. *Ecommerce* adalah kegiatan-kegiatan bisnis dengan tujuan mengambil keuntungan seperti penjualan, pembelian, pelayanan, informasi, dan perdagangan melalui perantara yaitu melalui suatu jaringan komputer, terutama internet.

Dengan adanya *Ecommerce* ini memudahkan *customer* untuk dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang ketempatnya. Manfaat dari penerapan penggunaan *E-commerce*, akan memberikan gambaran tentang bagaimana teknik sistem penjualan yang dibutuhkan dalam menghadapi persaingan perusahaan di era globalisasi saat ini.

Dens store merupakan usaha yang bergerak dalam penjualan jam tangan. Mekanisme Sistem penjualan yang dipakai di Den's store sekarang ini masih memakai sistem konvensional, yaitu pembeli yang harus datang langsung ke Den's store. sehingga dapat menyita waktu konsumen yang berada jauh dari tempat tersebut, maka pihak Den's store harus bisa merespon hal-hal tersebut guna mencapai efektifitas maupun efisiensi perusahaan, memperluas daerah pemasaran serta meningkatkan loyalitas *customer*. Serta dalam memasarkan dan memperkenalkan produknya ke masyarakat luas belum mempunyai media promosi yang dapat mencakup pasar yang luas.

Untuk itu perlu dibangun sebuah sistem informasi yang dapat digunakan untuk mempermudah dalam penjualan. bagi Den's store, Fitur yang dapat diakses oleh pelanggan setelah melakukan pendaftaran dan login yaitu melakukan proses pemesanan. Perancangan dilakukan menggunakan *tool software* Xampp dengan *notepad ++*, serta PHP. Pembuatan sistem penjualan ini memudahkan pelanggan dalam melakukan proses pembelian serta memudahkan pemilik Den's store dalam melakukan promosi produknya lebih efektif dan efisien.

METODE PENELITIAN

Dalam menentukan obyek penelitian, penulis memilih Den's store yang beralamat di Perumahan Griya Curug Blok d1/21 RT06/11 Rancagon Legok Tangerang, Penelitian ini menggunakan

metode teknik pengumpulan data yaitu: wawancara, observasi, dan studi pustaka.

Metode Analisis Data

Dalam metode analisa data penulis melakukan analisa sistem yang berjalan dan mempelajari diagram alir data yang dipakai perusahaan serta menganalisa *use case* yang ada dalam sistem tersebut. Selain data yang tersedia diperusahaan penulis juga menggunakan referensi lain seperti jurnal dan *textbook* sebagai landasan teori yang mendukung pemecahan permasalahan serta sumber daftar pustaka yang lain.

Metode Pengembangan

Adapun dalam penelitian ini metode yang akan digunakan adalah metode SDLC dengan menggunakan fase *waterfall* atau sering juga disebut model sekuensial linier atau alur hidup klasik. Fase ini dipakai karena menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*).

PEMBAHASAN

Pengertian E-commerce & PHP

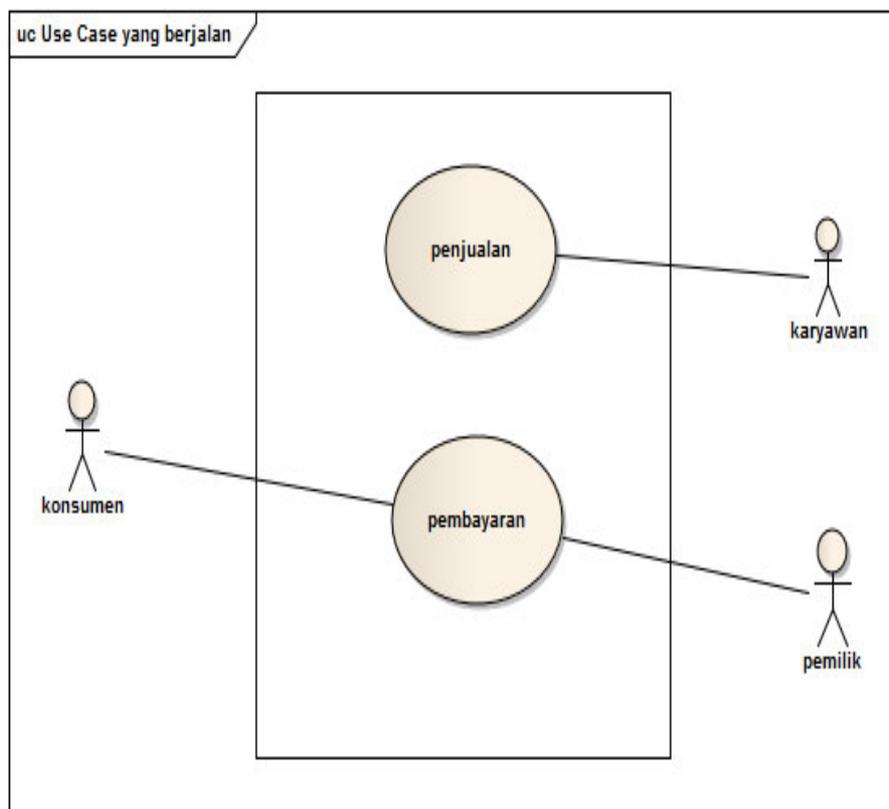
Menurut Agung (2010:3) bahwa "*E-commerce (Electronic Commerce)* adalah penjualan dan pembelian produk, informasi dan jasa yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan komputer, misalnya internet. Perkembangan internet yang pesat merupakan faktor pendorong *e-commerce*. Internet merupakan jaringan global yang menghubungkan jaringan komputer diseluruh dunia, sehingga memudahkan interaksi antar pengguna internet.

PHP adalah bahasa *server-side scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman *web* yang dinamis. Karena PHP merupakan *server-side scripting* maka sintak dan perintah-perintah PHP akan dieksekusi di server kemudian hasilnya akan dikirim ke *browser* dalam format HTML. PHP menjadi populer karena kesederhanaannya

dan kemampuannya dalam menghasilkan berbagai aplikasi *web* seperti *counter*, sistem artikel/CMS, *e-commerce*, *bulletin board* dan lain-lain. Selain itu PHP adalah salah satu bahasa server-side yang didesain khusus untuk aplikasi web. PHP termasuk dalam *open source product* dan telah mencapai versi 4. Aplikasi PHP cukup cepat dibandingkan dengan aplikasi CGI dengan perl atau pyton bahkan lebih cepat dibanding ASP maupun java dalam berbagai aplikasi web. Tersedia baik di *Windows* maupun di *Linux*, walau saat ini paling efektif di web server *Apache* dan

OS *Linux*. Sintak Mirip C dan mudah dipahami.

Use Case Diagram Sistem yang Berjalan
Den's store dimulai dari tahun 2009 dan pada tahun 2012 mulai merintis dari *online shop* dan beralamat di Perumahan Griya Curug Blok d1/21 RT06/11 Rancagong Legok Tangerang. Sekarang ini mempromosikan produk-produknya melalui media sosial seperti *facebook*, *twitter*, *instagram* serta aplikasi messenger seperti *Blackberry Messenger*, *Whatsapp*, *Line*, dan lain-lain.



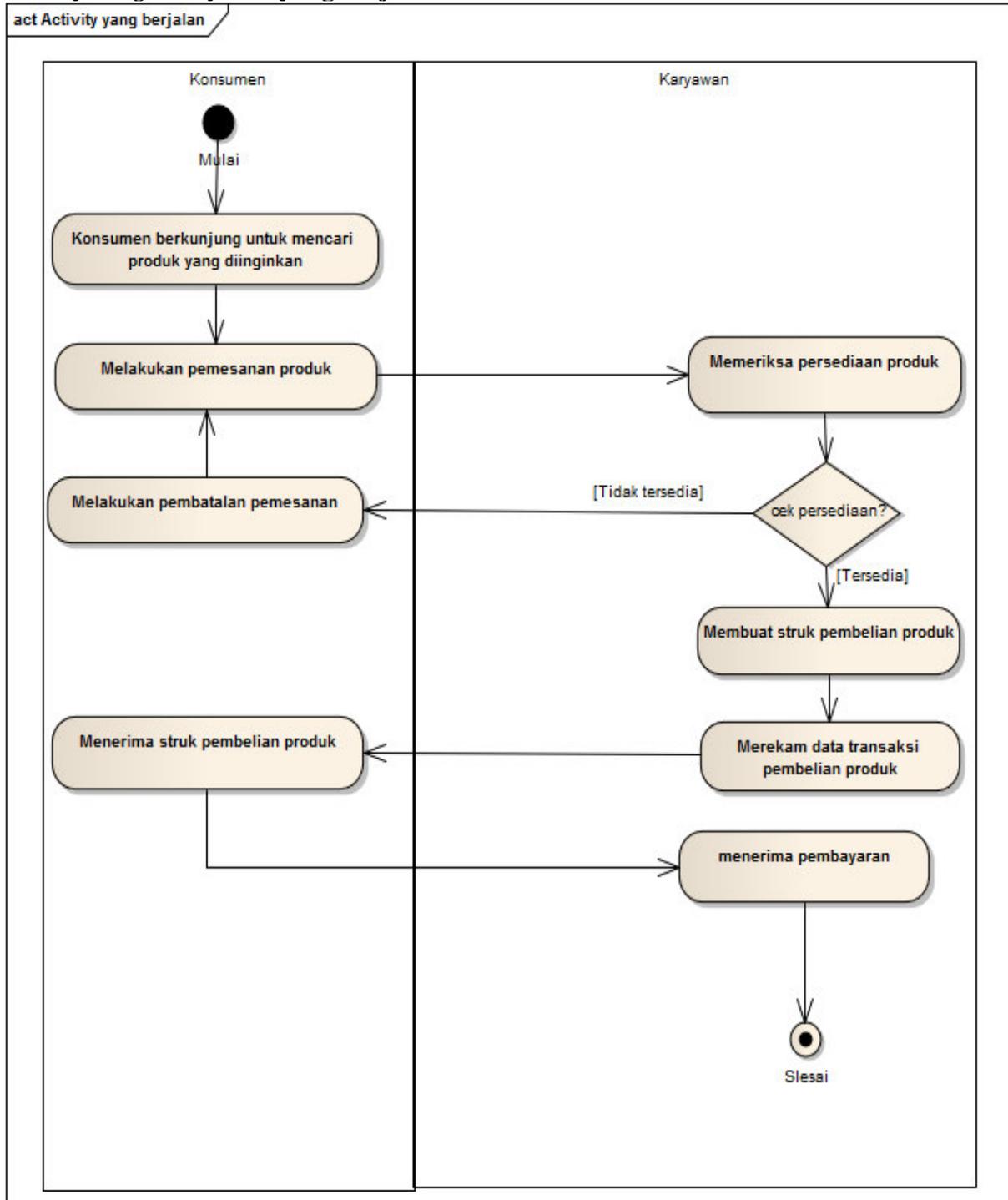
GAMBAR 1. Use Case Diagram Sistem yang Berjalan

Keterangan :

Konsumen Melakukan pemesanan barang dan Menerima informasi tentang persediaan dan harga barang lalu Karyawan akan mencatat data transaksi

pembelian barang. Karyawan akan mencetak struk pembayaran. lalu konsumen menerima struk pembayaran langsung dari pemilik.

Activity Diagram system yang berjalan



GAMBAR 2. Activity Diagram yang berjalan

Keterangan :

Konsumen datang ke Den's store lalu melihat Barang yang telah disediakan, kemudian konsumen melakukan pemesanan kepada pegawai store lalu pegawai store mengecek persediaan

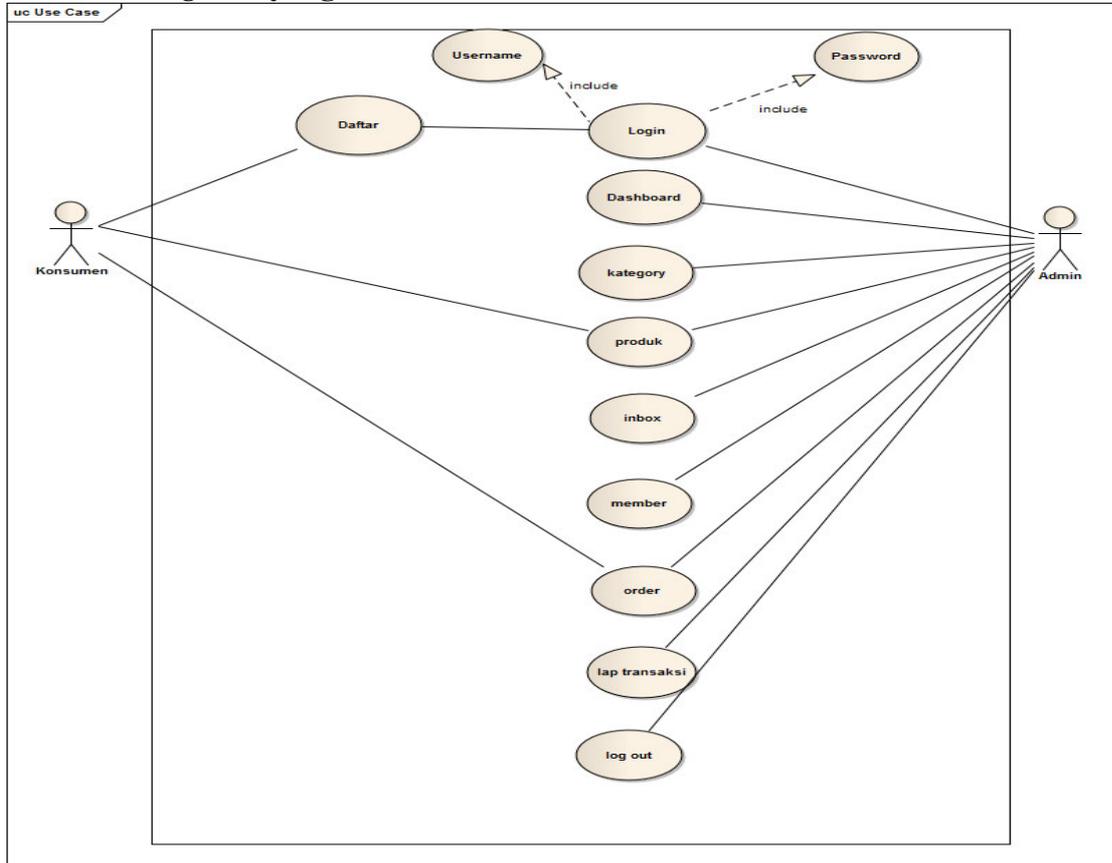
Barang dan melakukan validasi pemesanan Barang, kemudian sistem melakukan transaksi lalu pegawai merekam data transaksi dan menyimpan data perubahan data Barang.

Masalah yang Dihadapi

Dari hasil pengamatan yang dilakukan, sistem penjualannya masih dilakukan secara konvensional artinya calon pembeli harus datang ke den's store

itu sendiri, informasi barang masih kurang ter *uptodate*. artinya informasi barang, *detail* barang tidak diketahui. Sehingga calon pembeli harus mencari tahu sendiri.

Use Case Diagram yang di usulkan



GAMBAR 3. Use Case Diagram yang Diusulkan

Keterangan :

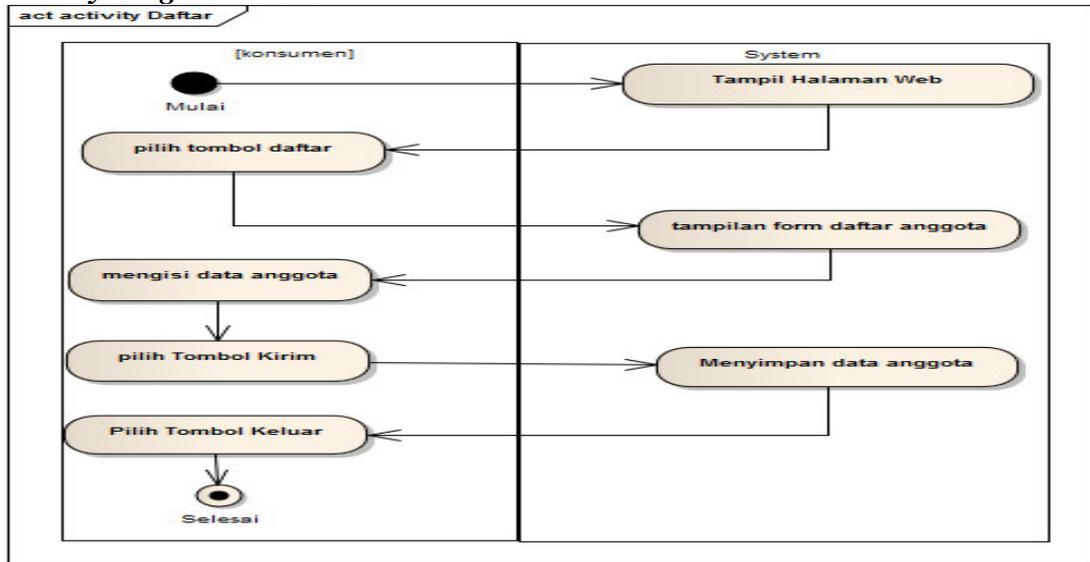
- Konsumen membuka *Website* Den's store pilih tombol daftar, *Website* menampilkan form pendaftaran anggota kemudian konsumen mengisinya (form login), konsumen klik tombol kirim. Admin mengirim informasi member kemudian *Website* menampilkan halaman *web* serta konsumen dapat melakukan transaksi pemesanan Konsumen memilih menu barang dan sistem penampilan informasi mengenai barang yang baru dan Barang yang tersedia. Konsumen melihat barang yang ditawarkan, sistem *Website* akan kembali apabila

- informasi telah didata dengan menekan tombol *home*. *website* menampilkan informasi mengenai barang-barang yang ditawarkan, kemudian konsumen menekan tombol beli, *website* menampilkan form pemesanan data yang berisi nama pemesanan, alamat kirim, kota, kode pos, email, no telp.
- Admin masuk ke halaman administrator dengan melakukan *login* terlebih dahulu, dan sistem menampilkan *login*, admin memasukan *username* dan *password* apabila sudah berhasil *login* *Website* akan menampilkan halaman administrator,

admin pilih menu Order masuk, *Website* akan menampilkan data transaksi pembelian barang, jika admin pilih menu Laporan Transaksi, *Website*

akan menampilkan laporan transaksi barang, admin dapat mengetahui data-data.

Activity Diagram Daftar

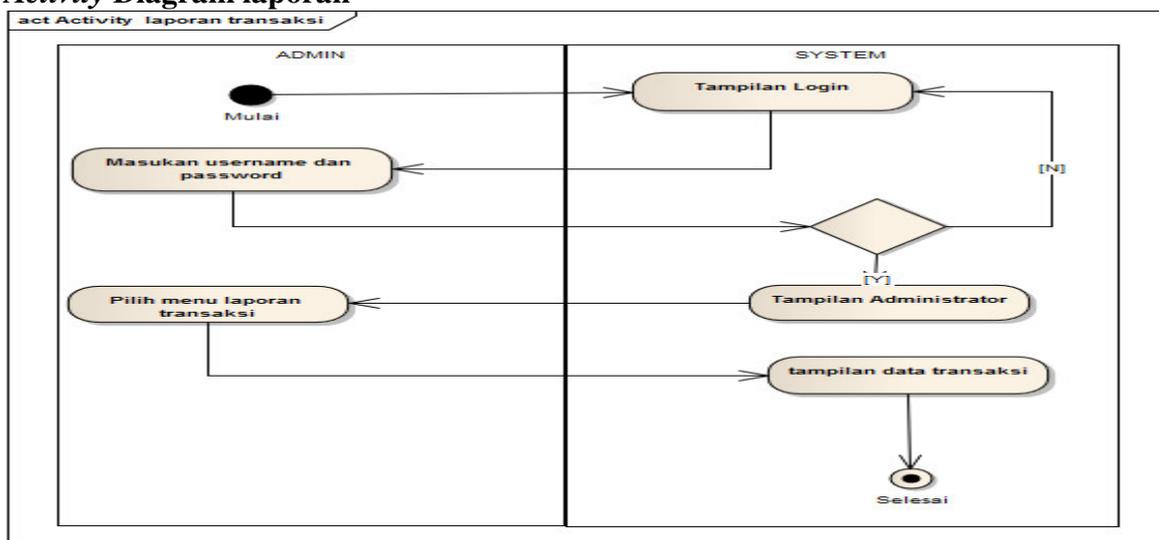


GAMBAR 4. Activity Diagram daftar yang Usulan

Keterangan :
Konsumen melakukan pendaftaran melalui website dengan memilih tombol daftar, sistem akan menampilkan form

pendaftaran dan wajib diisi oleh konsumen sebelum data dikirim, data akan disimpan oleh sistem.

Activity Diagram laporan

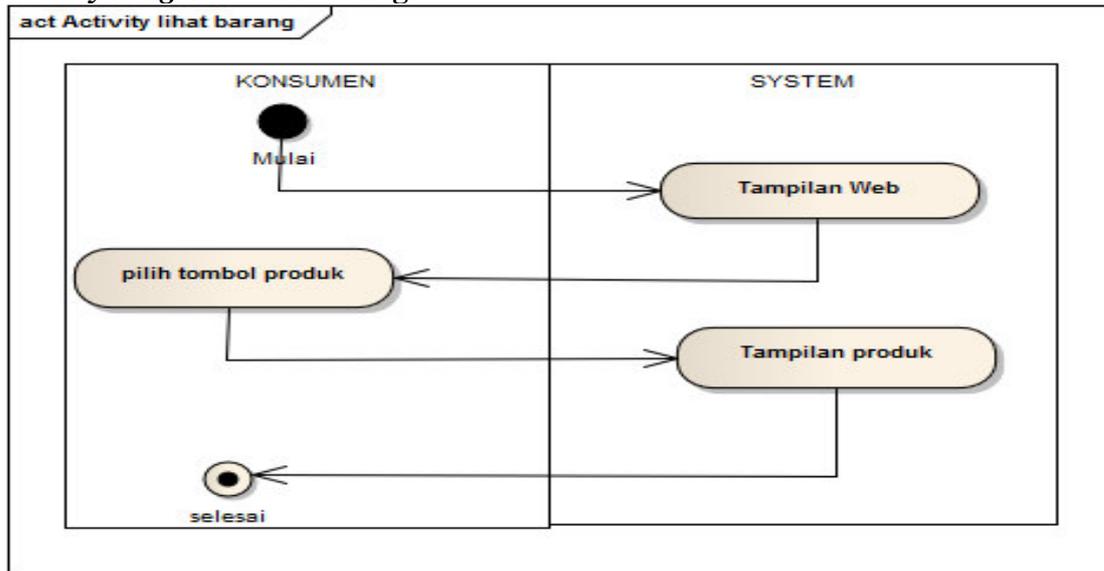


GAMBAR 5. Activity Diagram laporan transaksi

Keterangan :
Admin harus melakukan login terlebih dahulu untuk mau kedalam system lalu bisa memilih menu laporan transaksi yang

akan digunakan, baru system akan menampilkan data hasil transaksi tersebut.

Activity Diagram lihat barang

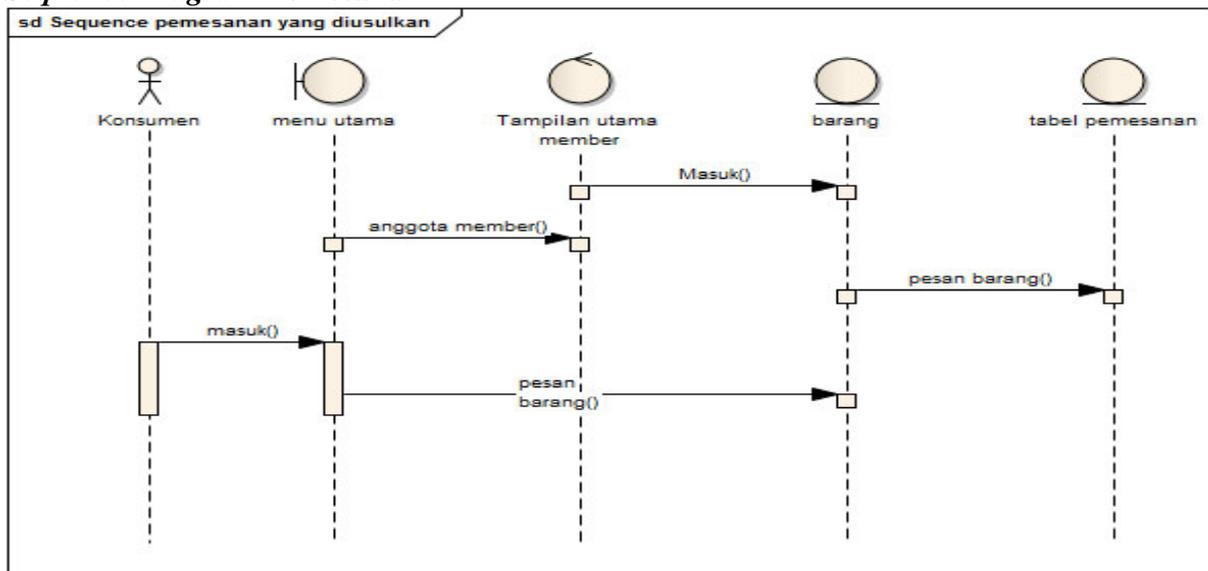


GAMBAR 6. Activity Diagram lihat barang

Keterangan :

Konsumen memilih tombol daftar produk, sistem akan menampilkan form tampilan produk , selesai.

Sequence Diagram Pemesanan

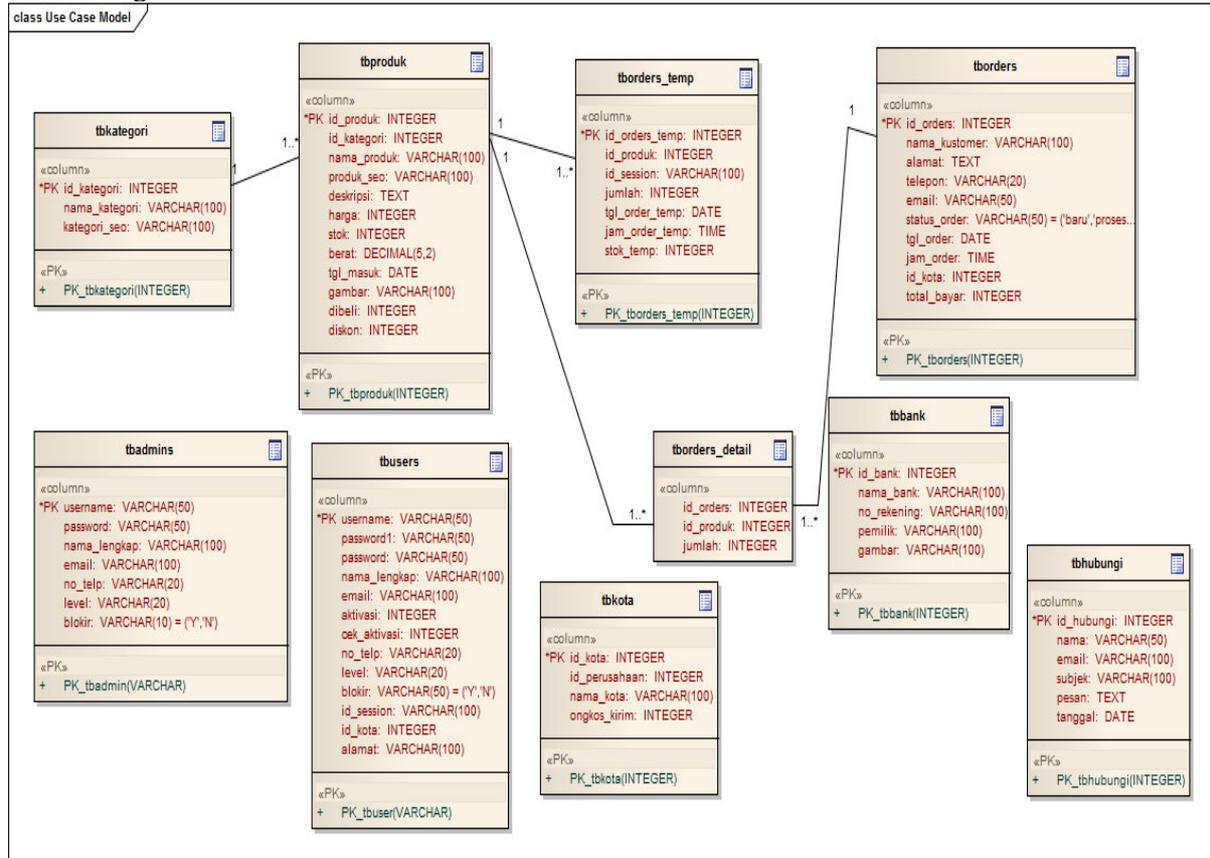


GAMBAR 7. Sequence Diagram Pemesanan

Keterangan :

Konsumen masuk menu utama dan memilih pesanan, sistem akan membaca tabel barang dan tabel pemesanan. baru bisa dilaksanakan eksekusinya.

Class Diagram



GAMBAR 8. Class Diagram Yang Diusulkan

Tampilan Perancangan Desain Form

Berikut ini ada rancangan aplikasi Den's store.

1. Tampilan Menu Login

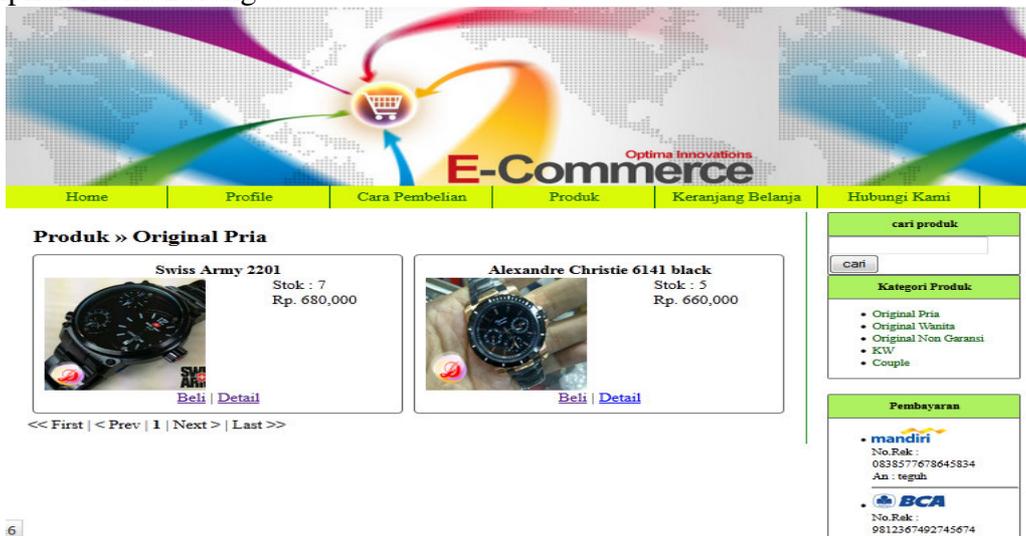
GAMBAR 9. Tampilan Login admin

2. Tampilan Menu Utama Website



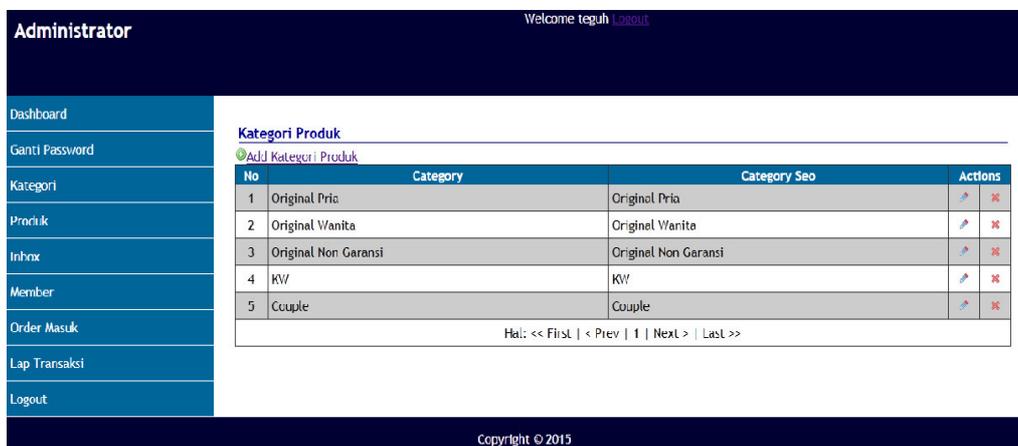
GAMBAR 10. Tampilan Menu utama

3. Tampilan Menu Barang



GAMBAR 11. Tampilan Menu Barang

4. Tampilan Tampilan kategori Produk



GAMBAR 12. Tampilan kategori Produk

5. Tampilan Tampilan Transaksi

No	No Orders	Nama Konsumen	Tanggal Order	Jumlah
1	45	adi irawan	03 Agustus 2015	1,615,000
2	44	teguh yuliana riswanda	30 Juni 2015	200,000
3	42	tegar D Riswanda	28 Juni 2015	220,000
4	41	teguh yuliana riswanda	28 Juni 2015	50,000
5	15	wawawawa	07 April 2015	1,800,000
6	14	teguh yuliana riswanda	15 Maret 2015	300,000
7	13	teguh yuliana riswanda	15 Maret 2015	100,000
8	12	teguh yuliana riswanda	15 Maret 2015	300,000
9	11	teguh	15 Maret 2015	125,000
10	8	teguh yuliana riswanda	14 Maret 2015	300,000
			Total	5,010,000

GAMBAR 13. Tampilan Transaksi

6. Tampilan Tampilan Tampilan Tampilan Tambah produk

No	No Orders	Nama Konsumen	Tanggal Order	Jam	Status	Actions
1	45	adi irawan	03 Agustus 2015	01:31:09	baru	↗ ✖
2	44	teguh yuliana riswanda	30 Juni 2015	03:32:32	baru	↗ ✖
3	42	tegar D Riswanda	28 Juni 2015	03:22:47	baru	↗ ✖
4	41	teguh yuliana riswanda	28 Juni 2015	03:02:19	baru	↗ ✖
5	15	wawawawa	07 April 2015	02:36:31	baru	↗ ✖
6	14	teguh yuliana riswanda	15 Maret 2015	06:42:41	baru	↗ ✖
7	13	teguh yuliana riswanda	15 Maret 2015	06:38:49	baru	↗ ✖
8	12	teguh yuliana riswanda	15 Maret 2015	05:56:04	baru	↗ ✖
9	11	teguh	15 Maret 2015	05:54:50	baru	↗ ✖
10	8	teguh yuliana riswanda	14 Maret 2015	05:11:34	baru	↗ ✖
			Total			

GAMBAR 14. Tampilan Tampilan Tampilan Tampilan Tambah Produk

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis mengenai sistem informasi penjualan telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

- Sistem yang berjalan saat ini pada den's store ialah sistem konvensional dalam artian calon pembeli harus datang ke den's store itu sendiri, dan informasi barang masih kurang ter

update. artinya informasi barang, *detail* barang tidak diketahui. Sehingga calon pembeli harus mencari tahu sendiri.

- Dirancang sistem informasi *E-commerce Business to Customer* pada Den's store berbasis *web* ini dapat dijadikan alternatif untuk mempermudah calon pembeli bertansaksi artinya calon pembeli tidak harus datang ketempat den's store

itu sendiri, dan juga tidak harus mencari informasi detail dan harga barang itu sendiri. Perancangan sistem ini, menggunakan metode pengembangan perangkat lunak SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan fase *waterfall* dan metode perancangan berorientasi objek menggunakan *UML(Unified Modelling Language)*. Adapun diagram-diagram yang digunakan yaitu *Use Case Diagram, Sequence Diagram, Activity Diagram* dan *Class Diagram*. Sistem ini dibangun dengan menggunakan *Notepad++*, bahasa pemrograman *PHP* serta *database MySQL*.

Saran

Seperti yang telah dijelaskan diatas, sistem tanpa didukung sumber daya manusia dan *hardware* yang baik bukanlah apa-apa. Agar sistem yang baru ini dapat berjalan dengan maksimal maka penulis memberikan saran-saran sebagai berikut:

- a. Sistem yang baru ini dimaksudkan sebagai pengganti sistem yang lama, oleh karena itu perlu diadakan penyesuaian antara sistem lama dan sistem baru ini
- b. Memberikan pelatihan seperlunya kepada *user* (pengguna) yang akan menggunakan sistem ini agar sistem dapat memberikan keluaran yang baik seperti yang diharapkan.
- c. Bagian dalam store yang akan ditunjuk sebagai administrator untuk mengelola sistem baru ini haruslah mengerti atau terbiasa menggunakan internet atau dapat juga dengan diberikan pelatihan kepada bagian tersebut.

Karena sistem baru ini menggunakan media internet, maka dibutuhkan akan internet dikantor pimpinan agar dapat mengakses sistem

DAFTAR PUSTAKA

- Bunafit Nugroho. (2013). Membuat Aplikasi Web Penjualan Pembelian Dengan PHP, Mysql Dan Dreamweaver. Yogyakarta: Alif Media
- Gordon, Davis. (2012). Kerangka Dasar Sistem Informasi Manajemen. Bandung: Modula.
- Mulyanto, Agus. (2009). Sistem Informasi Konsep & Aplikasi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nugroho, Adi. (2011). Perancangan Dan Implementasi Sistem Basis Data. Yogyakarta: Andi.
- Bambang Hartono. (2013). Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer. Bandung: Rineka Cipta.
- Deni Darmawan Dan Kunkun Nur, Fauzi. (2013). Sistem Informasi Manajemen. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sidik, Betha. (2011). JavaScript. Bandung: Informatika.
- Suryokusumo, Ario. (2012). Program PHP. Jakarta: Elak Media Komputindo
- Jogiyanto HM. (2010). Analisa Dan Desain Sistem Informasi. Yogyakarta : Andi.
- Prabowo Pudjo Widodo. (2011). Menggunakan UML. Bandung : Informatika.
- Rosa A.S Dan M. Shalahuddin. (2013). Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur Dan Berorientasi Objek). Bandung: Informatika.
- Yasin, Verdi. (2012). Rekayasa Perangkat Lunak Berbasis Objek. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Tata Sutabri. (2012). Analisis Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi.
- Tata sutabri. (2013) Konsep Sistem Informasi. Yogyakarta : Andi