

PERANCANGAN E – BUSINESS MAKANAN KHAS LAMPUNG

Mei Listiarini

Jurusan Sistem Informasi STMIK Pringsewu Lampung

Jl. Wisma Rini No. 09 Pringsewu Lampung

Website : www.stmikpringsewu.ac.id

E-mail: meilistiarini@yahoo.co.id

ABSTRAK

Penjualan dalam dunia maya atau dengan cara online, dikenal dengan istilah E - Business. Hal ini akan mempermudah kita dalam melakukan aktivitas bisnis, konsumen hanya dengan mengakses website yang terhubung dengan pengelola, dan mengikuti cara pembelian yang sudah di sediakan, transaksi jual-beli ini pun dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Disini penulis mengambil contoh penjualan makanan khas Lampung. Sistem yang akan dibangun ini adalah penjualan makanan khas Lampung online berbasis web, website ini dapat menampilkan catagori dan catalog lengkap dengan harga dan jenis makanan online juga menyediakan layanan proses belanja. Hasil yang diharapkan dalam merancang aplikasi ini ialah membuat aplikasi dari penjualan makanan khas Lampung manual atau datang langsung ke toko, menjadi penjualan makanan khas Lampung online, pembeli dapat dengan mudah mencari dan melihat makanan khas Lampung dapat mempermudah dalam melakukan proses jual beli makanan khas Lampung.

Kata Kunci: E - Business, aplikasi E - Business, perancangan

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Meningkatnya penggunaan internet oleh masyarakat yang ditandai dengan melonjaknya customer maupun pebisnis, mendorong munculnya suatu tuntutan pelayanan internet melebihi dari apa yang bisa diperoleh di dunia nyata. Ini meliputi kesempatan untuk menjual barang-barang atau pun produk-produk secara online. Salah satu hal terpenting dalam bisnis melalui internet adalah bagaimana keuntungan dapat diperoleh secara aman dan mudah. Saat ini muncul beberapa sistem pembayaran secara online melalui internet untuk melayani kebutuhan bisnis online. (Sri Haryanti, Tri Irianto : 2012)

Indonesia merupakan negara yang memiliki keanekaragaman makanan kuliner yang luar biasa. Kuliner tradisional Indonesia sangat menarik untuk dikembangkan menjadi produk komersial. Salah satu dari kuliner khas Indonesia yang sangat digemari masyarakat berada di Lampung. Lampung memiliki banyak produk pangan lokal, salah satunya adalah kerupuk kemplang.

Lampung adalah masyarakat yang gemar berkumpul dan bersilaturahmi, baik antar keluarga maupun antartetangga. Mereka berkumpul di acara pernikahan, acara adat, atau acara keagamaan. Secara kultural, Lampung memiliki dua masyarakat adat, yakni Lampung Sai Batin dan Lampung Pepadun. Keduanya sama-sama memiliki kebiasaan berkumpul. Saat berkumpul, diperlukan makanan yang bisa

dinikmati bersama-sama. Makanan tersebut adalah seruit. Namun demikian, kebiasaan makan seruit tidak dimiliki oleh semua masyarakat adat. Hanya seruit secara turun temurun. Bagi Lampung Pepadun, seruit adalah makanan pokok.

Seruit adalah makanan khas provinsi Lampung, Indonesia, yaitu masakan ikan yang digoreng atau dibakar dicampur sambel terasi, tempoyak (olahan durian) atau mangga. Jenis ikan adalah besarnya ikan sungai seperti belide, baung, layis dll, ditambah lalapan. Sedangkan minumannya adalah serbat, terbuat dari jus buah mangga kwini. Di toko-toko makanan dan oleh-oleh, juga terdapat makanan khas yaitu sambel Lampung, lempok (dodol), keripik pisang, kerupuk kemplang, makana ini dapat ditemukan di Dekranasda.

Oleh karena itu, penulis memanfaatkan teknologi informasi yang berbasis web untuk merancang sistem informasi pemesanan makanan khas Lampung, sehingga semua keterbatasan sarana, jarak dan waktu dapat teratasi dengan mudah. Setiap item produk makanan khas Lampung di deskripsikan secara detail dengan text dan gambar. Konsumen dapat melakukan pemesanan secara online dengan mudah dan cepat contohnya di situs <http://www.amazon.com> konsumen dapat dengan mudah memilih barang yang di butuhkan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang dan membuat aplikasi e-business yang dapat meningkatkan penjualan
2. Bagaimana merancang dan membuat aplikasi e-business yang dapat memberikan informasi –informasi penjualan makanan khas Lampung yang di jual kepada pelanggan.

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang website penjualan makanan khasLampung secara online.
2. Membuat aplikasi yang dapat membantu penjualan produk makanan khas Lampung

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada toko penjualan makanankhas Palembang adalah sebagai berikut :

1. Tidak melayani pembelian secara kredit.
2. Transaksi pembayaran melalui bank
3. Konfirmasi pembayaran dapat dilakukan melalui sistem dan via SMS.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 E-Business

E-Business adalah praktek pelaksanaan dan pengelolaan proses bisnis utama seperti perancangan produk, pengelolaan pasokan bahan baku, manufaktur, penjualan, pemenuhan pesanan, dan penyediaan servis melalui penggunaan teknologi komunikasi, computer, dan data yang telah terkomputerisasi. (Stevwn Alter.Information System: Foundation of E-Business. Prentice Hall. 2002).

2.2 Penjualan

Penjualan adalah suatu sistem keseluruhan dari kegiatan usaha yang ditujukan untuk merencanakan, menentukan harga, mempromosikan dan mendistribusikan barang, jasa, ide kepada pasar sasaran agar dapat mencapai tujuan organisasi (*Bayu Swastha, 1989*). Menurut *Marwan (1991)*, penjualan adalah suatu usaha yang terpadu untuk mengembangkan rencana rencana strategis yang diarahkan pada usaha pemuasan kebutuhan dan keinginan pembeli, guna mendapatkan penjualan yang menghasilkan laba.

2.3 Internet

Internet adalah singkatan dari *Interconnected Network*. Internet merupakan sebuah sistem

komunikasi yang mampu menghubungkan jaringan-jaringan computer diseluruh dunia.

Internet adalah interkoneksi antar jaringan komputer namun secara umum Internet harus dipandang sebagai sumber daya informasi. Isi Internet adalah informasi, dapat dibayangkan sebagai suatu database atau perpustakaan multimedia yang sangat besar dan lengkap. Bahkan Internet dipandang sebagai dunia dalambentuk lain (maya) karena hampir seluruh aspek kehidupan di dunia nyata ada diInternet seperti bisnis, hiburan, olah raga, politik dan lain sebagainya (Lani Sidharta, 1996).

2.4 Web Server

Web server adalah *server* yang melayani permintaan klien terdapat halaman web seperti apache, IIS (*Internet Information Server*) dan berkomunikasi dengan *Middleware* untuk menterjemahkan kode-kode tertentu, menjalankan kode-kode tersebut dan memungkinkan berinteraksi dengan basis data, PHP atau ASP. Adapun arsitektur aplikasi *server* adalah sebagai berikut:

- a. Browser atau klien berinteraksi dengan *web server*.
- b. Secara *internal web server* berinteraksi dengan *middleware*.
- c. *Middleware* yang berhubungan dengan database.

Teknologi yang berjalan di *server* antara lain : CGI(*Comm on Gateway Interface*),ASP (*Aktive Server Page*), JSP (*Java Server Page*) dan PHP. (Budi Sutedjo Darma Oetomo, 2007 : 167).

2.5 HTML

Hyper Text Markup Language adalah bahasa yang digunakan untuk membuat suatu situs web atau homepage. Setiap dokumen dalam Web ditulis dalam format HTML. Semua format dokumen, *hyperlink* yang dapat di klik, gambar, dokumen multimedia, *form* yang dapat di isi dan sebagainya didasarkan atas HTML. (Suryatiningsih 2008)

2.6 PHP

PHP merupakan script untuk pemrograman web server side, yang membuat dokumen HTML. Maksudnya dokumen HTML yang dihasilkan dari suatu aplikasi, bukan dokumen HTML yang dibuat menggunakan editor teks atau editor HTML.Dengan menggunakan PHP maka maintance suatu situs web menjadi lebih mudah. Proses update data dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi yang dibuat dengan menggunakan script PHP.

PHP/FI merupakan nama awal dari PHP. PHP adalah Personal Home Page, sedangkan FI adalah Form Interface. Dibuat pertama kali

oleh Rasmus Lerdoff. PHP secara resmi merupakan kependekan dari Hypertext Preprocessor. PHP merupakan bahasa script server side yang disisipkan pada HTML (Hakim Lukmanul, 2008).

2.7 MySQL

MySQL adalah *multiuser database* yang menggunakan bahasa *Structured Query Language* (SQL). MySQL dalam operasi *client server* melibatkan *server daemon* MySQL disisi *server* dan berbagai macam program serta *library* yang berjalan disisi *client*. MySQL mampu menangani data yang cukup besar. Perusahaan yang mengembangkan MySQL yaitu TEX, mengaku mampu menyimpan data lebih dari 40 database, 10.000 tabel, dan sekitar 7.000.000 baristotalnya kurang lebih 100 Gigabyte data (Bimo Sunarfrihantono ST :2002).

2.8 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) merupakan alat yang digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir ataupun lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan (Jogiyanto, HM, 2005).

III. METODE PERANCANGAN SISTEM

3.1 Pengumpulan Data

Dalam penelitian, teknik pengumpulan data merupakan faktor penting demi keberhasilan penelitian. Hal ini berkaitan dengan bagaimana cara mengumpulkan data, siapa sumbernya, dan apa alat yang digunakan. Jenis sumber data adalah mengenai dari mana data diperoleh. Apakah data diperoleh dari sumber langsung (data primer) atau data diperoleh dari sumber tidak langsung (data sekunder).

Metode Pengumpulan Data merupakan teknik atau cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Metode menunjuk suatu cara sehingga dapat diperlihatkan penggunaannya melalui angket, wawancara, pengamatan, tes, dokumentasi dan sebagainya. Untuk melengkapi data – data tersebut peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yang diantaranya meliputi :

3.1.1 Observasi

Observasi digunakan untuk melihat dan mengamati perubahan fenomena-fenomena social yang tumbuh dan berkembang yang kemudian dapat dilakukan perubahan atas penilaian tersebut, bagi pelaksana observasi

untuk melihat obyek moment tertentu, sehingga mampu memisahkan antara yang diperlukan dengan yang tidak diperlukan. (Margono, 2007:159).

Dengan demikian penulis akan mendapatkan kejelasan terhadap proses-proses yang sedang terjadi seperti orang-orang yang terlibat didalam sistem tersebut, dokumen-dokumen yang digunakan dalam pencatatan data-datanya, data-data pendukung lainnya, dokumen-dokumen yang dihasilkan dari pengolahan data tersebut.

3.1.2 Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. (Sugiyono 2012:231)

Dengan wawancara penulis tidak hanya menggali dan mencari apa yang diketahui oleh seseorang atau subyek yang diteliti tetapi juga membantu penulis untuk melakukan pemikiran-pemikiran kritis untuk mencari solusi dari hasil wawancara tersebut.

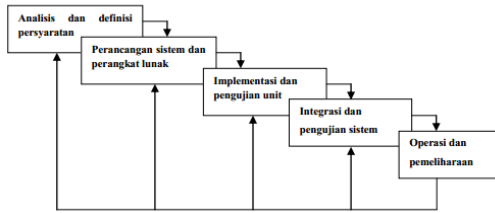
3.2 Metode Pengembangan Sistem

Langkah penyelesaian masalah penelitian ini sesuai dengan tahapan pengembangan perangkat lunak menggunakan model proses atau paradigma *waterfall*. Sebagai paradigma kehidupan klasik, *waterfall* model memiliki tempat penting dalam rekayasa perangkat lunak. Bahkan paradigma ini merupakan paradigma rekayasa perangkat lunak yang paling luas dipakai dan yang paling tua.

Alasan lain penggunaan metode *waterfall* model dalam pembuatan aplikasi adalah jumlah pengembang perangkat lunak yang sangat terbatas. Disamping itu, tahapan pada *waterfall* model mengambil kegiatan dasar yang digunakan dalam hampir semua pengembangan perangkat lunak, sehingga dapat lebih mudah untuk dipahami terlebih bila hanya digunakan dalam mengembangkan perangkat lunak yang tidak begitu besar dan kompleks.

Berikut ini adalah gambar *waterfall* model dan Tahap-tahap utama dari *waterfall* model memetakan kegiatan-kegiatan pengembangan dasar, yaitu (Sommerville, 2003):

3.2 .1 Metode Waterfall



Tahap-Tahap Utama Dari *Waterfall Model*

- 1) Analisis dan Definisi Persyaratan.
Proses mengumpulkan informasi kebutuhan sistem/perangkat lunak melalui konsultasi dengan user system. Proses ini mendefinisikan secara rinci mengenai fungsi-fungsi, batasan dan tujuan dari perangkat lunak sebagai spesifikasi sistem yang akan dibuat.
- 2) Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak.
Proses perancangan sistem ini difokuskan pada empat atribut, yaitu struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan detail (algoritma) prosedural. Yang dimaksud struktur data adalah representasi dari hubungan logis antara elemen-elemen data individual.
- 3) Implementasi dan Pengujian Unit.
Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Kemudian pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit program telah memenuhi spesifikasinya.
- 4) Integrasi dan Pengujian Sistem.
Unit program/program individual diintegrasikan menjadi sebuah kesatuan sistem dan kemudian dilakukan pengujian. Dengan kata lain, pengujian ini ditujukan untuk menguji keterhubungan dari tiap-tiap fungsi perangkat lunak untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah terpenuhi. Setelah pengujian sistem selesai dilakukan, perangkat lunak dikirim ke pelanggan/user.
- 5) Operasi dan Pemeliharaan
Tahap ini biasanya memerlukan waktu yang paling lama. Sistem diterapkan (di-install) dan dipakai. Pemeliharaan mencakup koreksi dari beberapa kesalahan yang tidak ditemukan pada tahapan sebelumnya, perbaikan atas implementasi unit sistem dan pengembangan pelayanan sistem, sementara persyaratan-persyaratan baru ditambahkan

3.3 Analisa Kebutuhan Sistem

3.3.1 Kebutuhan Hardware

No	Jenis Hardware	Spesifikasi
1	Prosesor	Dual Core
2	Hardisk	320 GB
3	Ram	1 GB

3.2.1 Kebutuhan Software

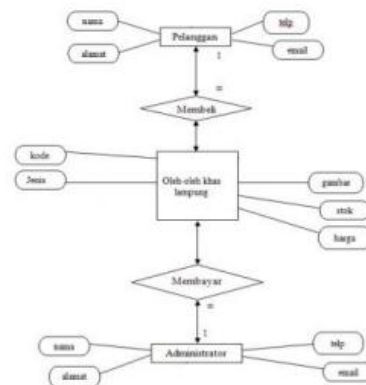
No	Jenis Software	Spesifikasi
1	Operating System	Windows 7 32-bit
2	Software Suport	Xampp 1.7.0
3	Text Editor	Dreamweaver 8.0
4	Browser	Google Chrome
5	Drawing Program	Photoshop cs3

4. PERANCANGAN SISTEM

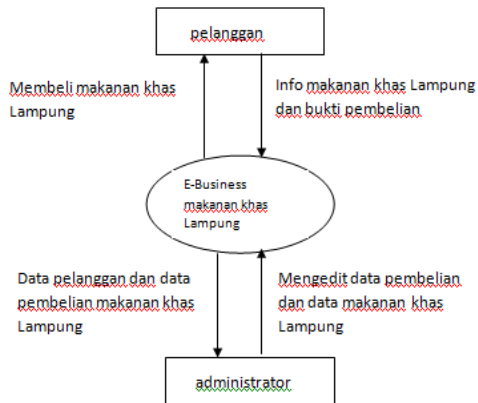
Perancangan Sistem pada aplikasi e-business makana khas Lampung ini bertujuan untuk memberikan gambaran untuk mengidentifikasi komponen yang akan di desain. Tahap desain system secara umum dilakukan setelah tahap analisa selesai dilakukan.

4.1 ERD (Entity Relationship Diagram)

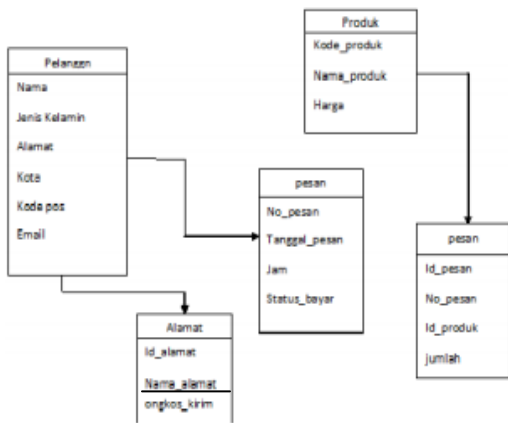
ERD adalah model konseptual yang mendeskripsikan hubungan antar penyimpanan data. Diagram E-R dipergunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data.



4.2 Diagram konteks



4.3 Relasi Antar Tabel



4.4 Perancangan Halaman Web

4.4.1 Desain Tampilan Login Admin

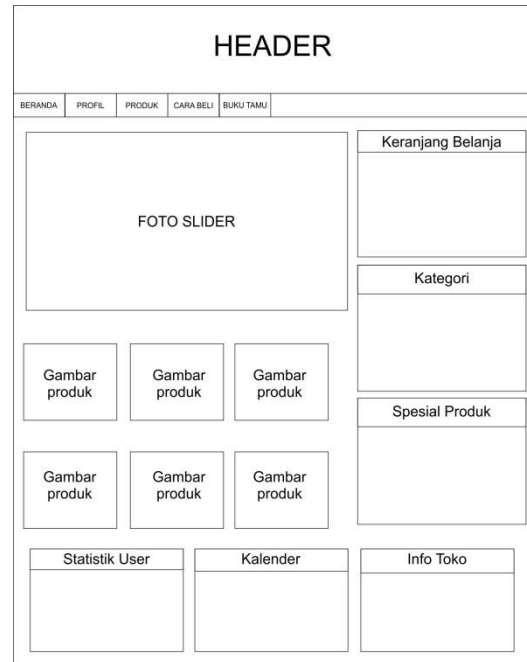
Login Admin

User

Password

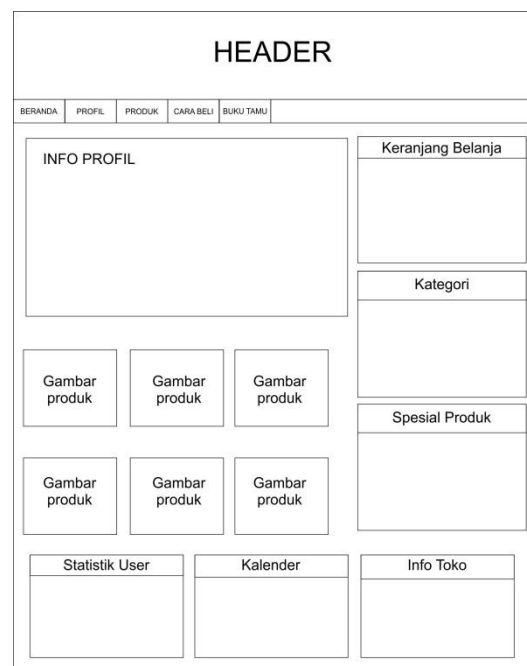
Gambar 1. Desain Tampilan Halaman Login

4.4.2 Desain Tampilan Beranda



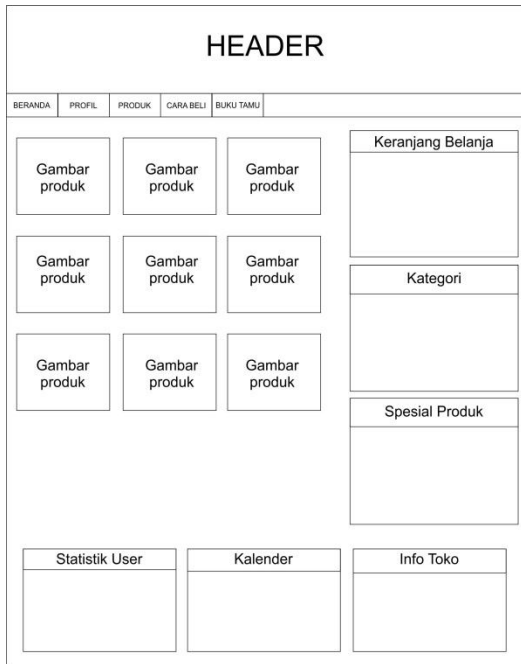
Gambar 2. Desain Tampilan Beranda

4.4.3 Desain Tampilan Profil

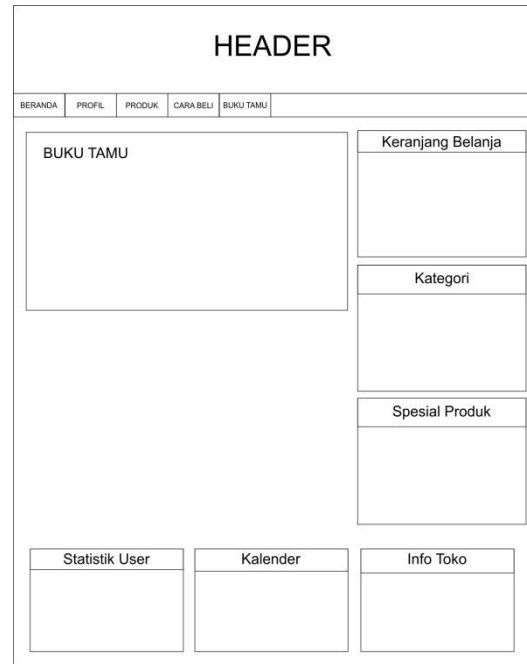


Gambar 3. Desain Tampilan Profil

4.4.4 Desain Tampilan Produk

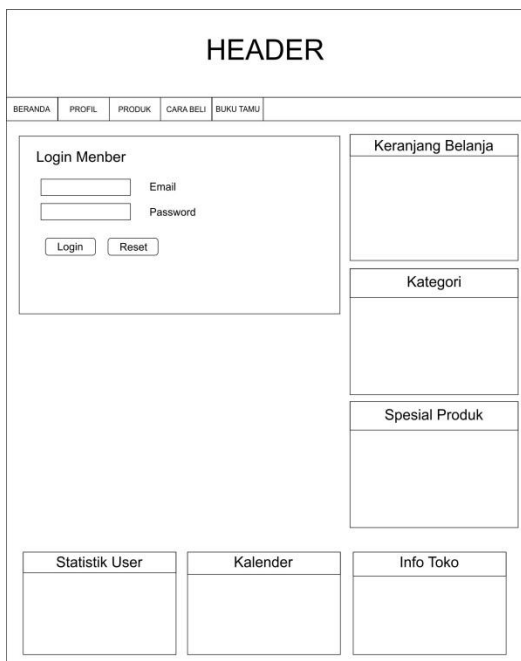


Gambar 4. Desain Tampilan Produk



Gambar 6. Desain Tampilan Buku Tamu

4.4.5 Desain Tampilan Member



Gambar 5. Desain Tampilan Member

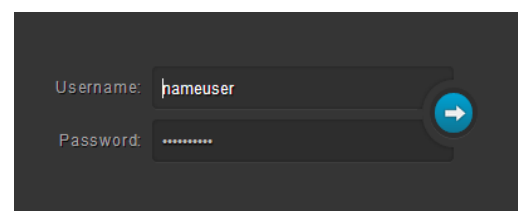
4.4.6 Desain Tampilan Buku Tamu

V. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1 Implementasi

Implementasi adalah proses penerapan system penjualan makanan khas Lampung agar dapat berfungsi sebagaimana yang di harapkan, dan untuk mengetahui sejauh mana efektifitas dan efisiensi informasi yang di sajikan, maka di lakukan pengetestan secara uji coba guna menghindari adanya kesalahan yang mungkin terjadi sehingga dapat di lakukan pengembangan dan perbaikan ke depannya

5.1.1 Tampilan Halaman Login



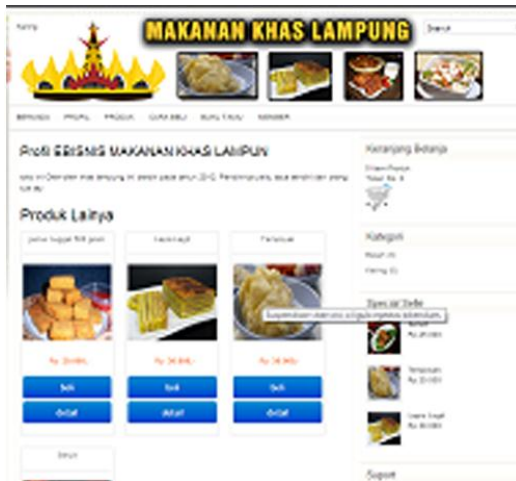
Gambar 1. Tampilan Halaman Login

5.1.2 Tampilan Halaman



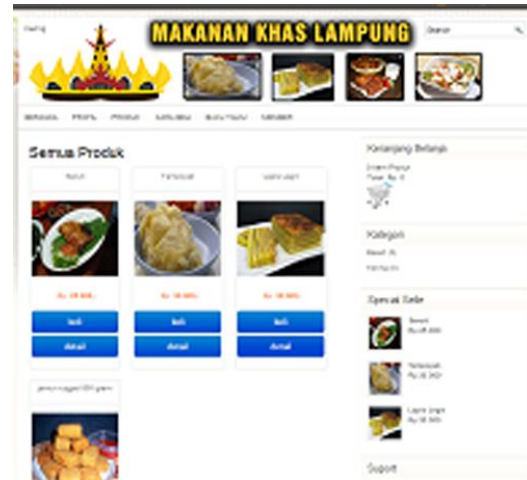
Gambar 2. Tampilan Halaman Beranda

5.1.3 Tampilan Halaman Profil



Gambar 3. Tampilan Halaman Profil

5.1.4 Tampilan Halaman Produk



Gambar 4. Tampilan Halaman Produk

5.1.5 Tampilan Halaman Member



Gambar 5. Tampilan Halaman Member

5.1.6 Tampilan Halaman Buku Tamu



Gambar 6. Tampilan Halaman Buku Tamu

VI. PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penellitian dan pembahasan yang di lakukan mengenai penjualan makanan khas, maka penulis mengambil kesimpulan dan memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Dari hasil perancangan dapat dilakukan pembuatan sistem aplikasi *E - Business* dan sistem identifikasi kebutuhan sistem meliputi perancangan sistem, perancangan basisdata dan perancangan antarmuka web.
2. Sistem *E-Business* dalam penyampaianya berfungsi sebagai sistem basisdata dan sarana transaksi melalui internet yang memanfaatkan teknologi web.

6.2 Saran

Adapun saran dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Diharapkan Makanan khas Lampung agar dapat memanfaatkan dan menggunakan sistem ini secara optimal sebagai media pemasaran dan pemesanan produk.
2. Keamanan situs harus terjamin sehingga informasi yang ada dapat dipertanggung jawabkan.
3. Dilakukan pengembangan sistem di masa yang akan datang sehingga dapat dijadikan sebagai pengganti sistem dan tidak hanya sebagai pendukung sistem.
4. Pengembangan dan pelatihan sumber daya manusia dalam memahami dan memanfaatkan teknologi perlu ditingkatkan.
5. Desain antar muka belum begitu sesuai dengan yang diharapkan, sehingga peneliti berikutnya dapat membuat desain antar muka yang lebih interaktif

DAFTAR PUSTAKA

- Andam. (2003) *Aplikasi Penjualan Produk Alat Pertanian berbasis Web Study Kasus PT Yanmar Diesel Indonesia.*
- Bayu Swastha. (1989) *Perancangan Dan Pengaplikasian Sistem Penjualan Pada "Distro Smith" Berbasis E – comerce.*
- Hakim Lukmanul. (2008) *Sistem Informasi Penjualan Produk berbasis Web Di Distro Black Hell Bandung.*
- Jogiyanto, HM. (2005), *Perancangan Dan Pengaplikasian Sistem Penjualan Pada "Distro Smith" Berbasis E – commerce.*
- Lani Sudharto. (1996) *Perancangan Dan Pengaplikasian Sistem Penjualan Pada "Distro Smith" Berbasis E – comerce*
- Robert J.Verzello/ Jhon Router III, *Analisa Dan Desain Sistem Informasi.*
- Suryatiningsih. (2008) *Aplikasi Penjualan Online.*
- Simarmata. (2006) *Modul Penjualan Online pada Pasarbaru.com sebagai Media Penjualan Online.*