

E- COMMERCE PADA RIZKY KOMPUTER MENGGUNAKAN PENDEKATAN BUSINNES TO COSTUMER (B2C)

Rizky Efriyandi

Jurusan Sistem Informasi STMIK Pringsewu Lampung

Jl. Wisma Rini No 09 Pringsewu Lampung

Website : www.stmikpringsewu.ac.id

Email : rizky_efriyandi@yahoo.com

ABSTRAK

E-Commerce merupakan extension dari e-commerce dengan mengeksplorasi media elektronik. Meskipun pengguna media elektronik ini belum dimengerti, akan tetapi desakan bisnis menyebabkan para pelaku bisnis mau tidak mau harus menggunakan media elektronik ini. Banyak perusahaan yang telah berpindah ke e-commerce dengan berbagai alasan. Dengan menggunakan internet untuk menjual dan memasarkan produk-produknya, sehingga dapat menjangkau banyak ;elanggan di berbagai wilayah manapun. Panda komputer sebagai salah satu perusahaan yang bergerak dibidang jasa penjualan dan pembelian khususnya penjualan dan pembelian yang berkaitan dengan komputer. Aplikasi dikembangkan dengan menggunakan metode prototype. Aplikasi yang dirancang terdiri dari desain tabel, desain halaman website, desain halaman panel admin, pembuatan berita hasil transaksi baik yang berupa harian maupun periode tertentu. Kesimpulan dari penelitian ini dapat membantu pihak Rizky Komputer dalam mengembangkan usahanya di bidang jasa penjualan dan pembelian.

Kata kunci : Ecommerce, Tripio Komputer, Business To Customer (B2C)

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi telekomunikasi dan komputer menyebabkan terjadinya perubahan kultur kita sehari-hari. Dalam era yang disebut “*information age*” ini, media elektronik menjadi salah satu media andalan untuk melakukan komunikasi dari bisnis. *E-Commrece* merupakan *extension* dari *commerce* dengan mengeksplorasi media elektronik. Meskipun pengguna media elektronik ini belum dimengerti, akan tetapi desakan bisnis menyebabkan para pelaku bisnis mau tidak mau harus menggunakan media elektronik ini. Dalam mengimplementasikan *e-commerce* tersedia suatu integrasi rantai nilai dari infrastrukturnya, yang terdiri dari tiga lapis. Pertama, *Insfrastruktur system* distribusi (*flow of good*) kedua, *Insfrastruktur* pembayaran (*flow of money*) Dan Ketiga, *Insfrastruktur system* informasi (*flow of information*). Dalam hal kesiapan infrastruktur *e-commerce*, Penulis percaya bahwa *logistics follow trade*, bahwa semua transaksi akan diikuti oleh perpindahan barang dari sisi penjual kepada pembeli.

Business to Consumer E-Commerce memiliki permasalahan yang berbeda. Mekanisme untuk mendekati consumer pada saat ini menggunakan bermacam-macam pendekatan seperti misalnya dengan menggunakan “*electronic shopping mall*” atau menggunakan konsep “*portal*”. Melihat dari peluang yang diberikan dalam dunia inetnet, sebagai salah satu media andalan untuk melakukan komunikasi dan bisnis, Tripio Komputer sebagai salah satu perusahaan yang bergerak dalam dunia komunikasi dan bisnis mengambil kesempatan menerapkan bisnisnya pada *E-Commerce* (*Electronic Commerce*). Dengan menggunakan internet untuk menjual dan memasarkan produknya, Tripio Komputer dapat menjangkau pelanggan ke seluruh dunia, dengan menggunakan teknologi baru ini Tripio Komputer dapat memajukan penjualan produk-produknya, sehingga dapat meningkatkan keuntungan perusahaan. Dan meminimalkan biaya, karena tidak harus membuat sebuah selebaran atau spanduk sebagai sarana promosi.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Apa sebenarnya arti *E-Commerce* (*Electronic Commerce* atau *EC*) ?. *E-commerce* merupakan suatu istilah yang banyak digunakan. Belakangan ini, suatu contoh kata yang sering didengarkan, kata yang berhubungan dengan internet dimana tidak seorang pun mengetahui dengan pasti definisi tersebut. Berikut ini akan dipaparkan mengenai pengertian *E-Commerce* yang terdapat pada website atau menurut para ahli yang dituangkan dalam web tersebut.

Pada website *Whatis.com* terdapat pengertian *e-commerce* yaitu berhubungan dengan penjualan dan pembelian barang atau jasa melalui internet, khususnya *World Wide Web*.

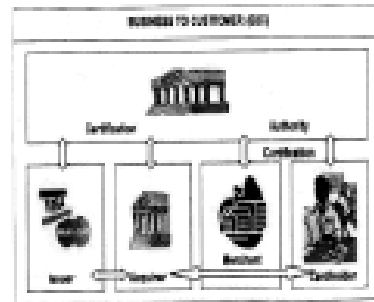
Menurut Gery Coulter dan Jhon Buddemeir (*E-Commerce Outline*). *E-commerce* terhubung dengan penjualan, periklanan, pemasaran produk, yang semuanya dikerjakan melalui internet. Menurut Donna Perry pengertian *ecommerce* sangat sederhana yaitu kemampuan untuk melakukan bisnis secara elektronik melalui komputer, fax, telepon. Dsb.

2.1. Jenis-jenis E-commerce

Secara umum *e-commerce* meliputi aktifitas-aktifitas secara online untuk produk dan jasa yang dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu :

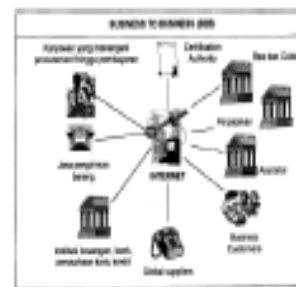
2.1.1. Business To Business (B2B)

Kelompok ini juga disebut transaksi pasar. Pada transaksi pasar, konsumen mempelajari produk yang ditawarkan melalui publikasi elektronik, membelinya dengan *electronic cash* dan sistem *secure payment*. Dan kemudian minta agar barang dikirim. Secara ringkas jenis *e-commerce* ini merupakan *e-commerce* yang melibatkan konsumen dengan *merchant-nya* secara langsung.



2.1.2. Business To Business (B2B)

Kelompok ini disebut sebagai transaksi antar perusahaan. Perusahaan, Pemerintah, dan organisasi lainya bergantung pada komunikasi antara komputer sebagai sarana yang cepat ekonomis dan dapat diandalkan.



Gambar 2 model Business To Business (B2B)

2.2. Komponen e-commerce

a. Electronic Data Interchange (EDI).

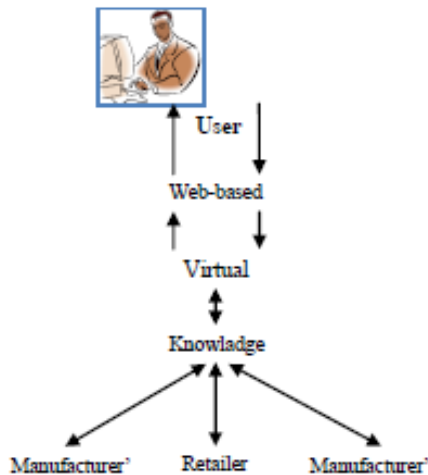
Electronic Data Interchange (EDI) didefinisikan sebagai pertukaran data antar komputer dalam format standar yang dapat diolah oleh komputer. EDI merupakan bentuk *e-commerce*, sesuai definisinya, saat ini teknologi dan implementasi EDI sudah sangat berkembang. Tujuan EDI adalah untuk memfasilitasi perdagangan dengan cara mengikat aplikasi bisnis antara pedagang.

b. Digital Currency

Digital Currency memungkinkan user untuk memindahkan dananya secara elektronik dalam lingkungan kerja tertentu. Saat ini, digitalcurrency dirancang untuk menggantikan uang kertas dalam transaksi, dimana memiliki fungsi yang sama dengan uang kertas.

c. Electronic Catalog

Electronic catalog (*e-catalog*) dirancang untuk aplikasi yang ada di *internet* dan merupakan komponen utama dari sistem *e-commerce*. *E-catalog* merupakan antar muka yang berbentuk halaman *web* dimana menyediakan informasi tentang penawaran produk dan jasa.



Gambar 3 Arsitektur E- Catalog

d. Intranets dan Extranets

Umumnya internet digambarkan sebagai web server di dalam kelompok (perusahaan) *intranet* hanyalah merupakan kumpulan *website* yang dimiliki oleh sekumpulan kelompok (perusahaan) yang hanya bisa diakses oleh kelompok tersebut. Sedangkan *extranet* merupakan bagian dari area *intranet* yang bisa diakses oleh kelompok (perusahaan) di luar anggota *intranet*, tapi dengan otorisasi tertentu.

2.3. INTERNET

Internet berasal dari kata *interconnection networking* dan dapat didefinisikan sebagai ajringan global yang menghubungkan antara komputer-komputer dan jaringan-jaringan lokal maupun regional di seluruh dunia. Setiap komputer dan jaringan terhubung secara langsung maupun tidak langsung. Setiap komputer yang terhubung saling berkomunikasi dengan yang lain yang sama-sama terhubung dengan internet.

2.4. Pengertian Website

Website atau sering disebut juga dengan site dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi tulisan, gambar, suara dan video dan gabungan dari semua itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian dimana masing-masing terhubung dengan link-link.

2.5. Pengertian PHP

PHP adalah sebuah script yang bersifat Server Side yang artinya semua proses akan dikerjakan di sisi server dan hanya hasilnya saja yang akan dikirim ke browser. PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf untuk mengetahui siapa saja yang telah mengunjungi situs nya.

Penulisan script PHP harus selaludidahului dengan tanda (<?) dan diakhiri dengan tanda (?>). Apabila tanda tersebut tidak ada maka script yang ditulis dianggapnya sebagai HTML biasa. Identifier dalam PHP terdiri dari fungsi, variabel, dan kelas, identifier memiliki aturan penulisan sebagai berikut:

- Harus dimulai dengan huruf atau *under_score* (_)
- Tidak boleh menggunakan tanda baca
- Identifier adalah case sensitive, kecuali fungsi-fungsi yang telah disediakan oleh PHP
- Variabel diawali dengan tanda dolar (\$)
- Nama fungsi yang dibuat tidak boleh sama dengan nama fungsi yang telah tersedia dalam bahasa PHP.

2.6. Pengertian MySQL

MySQL di publikasikan sejak 1996, tahap sebenarnya di kembangkan sejak 1979. MySQL adalah sebuah aplikasi sebuah aplikasi *Relation database manajemen server* (RDBMS) yang sangat cepat dan kokoh. Pada MySQL sebuah database mengandung satu beberapa tabel, tabel terdiri dari sejumlah baris dan kolom. Baris pada

tabel sering disebut sebagai interface dari data sedangkan kolom sering disebut sebagai attribute atau field. MySQL menggunakan bahasa SQL (*Structure Query Languages*) yaitu bahasa standar pemrograman database. Perintahnya dapat disebut dengan istilah query.

2.7. Gambaran Umum Tentang Panda Komputer

Sejarah berdirinya Panda Komputer, awalnya bukan sebuah toko melainkan sebuah rental komputer yang bermodalkan empat unit komputer yang didirikan pada tanggal 27 maret 2012. Diakrenakan banyaknya pangsa pasar yang melakukan jual beli serta penservis san jadi membuat pemilik toko Panda Komputer menjadikan rentalan komputer menjadi sebuah toko. Yang beralamat kan di Jl.Jendral Ahmad Yani No. 100 Pringsewu.

3. ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM

3.1 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Keras

No.	Hardware	Kebutuhan
1	Proceccor	Intel Pentium core 2 duo (2.4 Ghz)
2	RAM	2 Gb
3	Hardisk	80 Gb
4	LCD/Monitor	17 Inch (1024x768) Pixel

3.2 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak

Aplikasi perangkat lunak yang dibutuhkan adalah :

1. Sistem Oprasi Windows XP

Dikutip dari <http://id.wikipedia.org> pada tanggal 21 juli 2013. Windows XP adalah jajaran sistem oprasi berbasis grafis yang dibuat oleh Microsoft untuk digunakan pada komputer pribadi.

2. Macromedia Dreamweaver 8

Dikutip dari <http://id.wikipedia.org> pada tanggal 5 April 2013. Adobe Dreamever merupakan program penyunting halaman web keluaran Adobe systems yang dulu

dikenal Macromedia Dreamweaver keluaran Macromedia.

3.Xampp-win32-1.6.0

Dikutip dari <http://wikipedia.org> pada tanggal 13 juni 2011. Xampp adalah sebuah aplikasi web server instan yang lengkap dikarenakan segala yang dibutuhkan untuk membuat sebuah situs web terdapat didalam aplikasi ini.

4. Adobe Photoshop CS3

Dikutip dari <http://wikipedia.org>. Pada tanggal 20 mei 2012 photoshop CS3 adalah program image editing yang dikembangkan oleh perusahaan *Adobe sistem incorporated*. Photoshop menyediakan tools standar untuk melakukan manipulasi image yang digunakan di dalam berbagai aplikasi.

5. Bahaasa Pemrograman PHP

Dikutip dari <http://Wikipedia.org> pada tanggal 30 juli 2013, PHP: *Hypertext Preprocessor* adalah bahasa scrip yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML. PHP banyak dipakai untuk memrogram situs web dinamis. PHP juga dapat digunakan untuk memebangun sebuah CMS.

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metodologi pengembangan Sistem

Metode ini memeberikan ide bagi analis sistematau pemrogram untuk menyajikan gambaran yang lengkap. Dengan demikian, pemesan sitem akan dapat melihat pemodelan dari sistem itu baik dari sisi tampilan maupun teknik prosedural yang akan dibangun. Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem pada penelitian ini adalah *prototype*. Tahap-tahap *prototype* terdiri dari :

a.Analisis Kebutuhan

proses pengumpulan kebutuhan diintensifkan dan difokuskan, khususnya pada Software. Untuk memahami sifat program yang dibangun, harus memahami *domain* informasi, tingkah laku,tunjuk kerja dan *interface* yang diperlukan. Kebutuhan

baik untuk sistem maupun software di dokumentasikan dan dilihat oleh pelanggan.

b. Mengembangkan Prototype

Pada tahap kedua ini, analisa sistem bekerja sama dengan pemrograman dalam mengembangkan prototype sistem untuk memperlihatkan kepada pemesan pemodelan sistem yang akan dibangunnya.

c. Menentukan Prototype

Pada tahap ini, akan ditentukan apakah prototype dapat diterima oleh pemesan atau pemakai. Analisis sistem pada tahap ini akan mendeteksi dan mengidentifikasi sejauh mana pemodelan yang telah di buat dapat diterima oleh pemesan. Perbaikan-perbaikan apa yang diinginkan oleh pemesan atau bahkan harus merombak secara keseluruhan.

d. Mengadakan Sistem Operasional

Pada tahap ini akan dilakukan proses mengadakan sistem operasional melalui pemrograman sistem oleh pemrogram berdasarkan pemodelan sistem yang telah disepakati oleh pemesan sistem.

e. Menguji Sistem Operasional

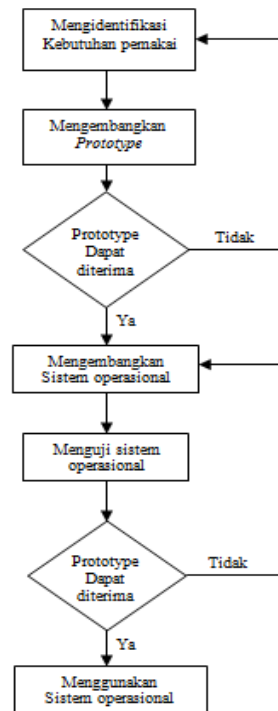
Pada tahap ini pemrogram akan melakukan uji coba baik menggunakan data sekunder maupun data primer untuk memastikan bahwa sistem dapat berlangsung dengan baik dan benar, sesuai keinginan dan kebutuhan pemesan.

f. Menentukan Sistem Operasional

pada tahap ini sistem operasional akan ditentukan apakah dapat diterima oleh pemesan, atau harus dilakukan beberapa perbaikan, atau bahkan harus dibongkar semua dan dimulai dari awal lagi.

g. Menggunakan Sistem Operasional

jika sistem telah disetujui, maka tahapan terakhir adalah melakukan implementasi sistem.



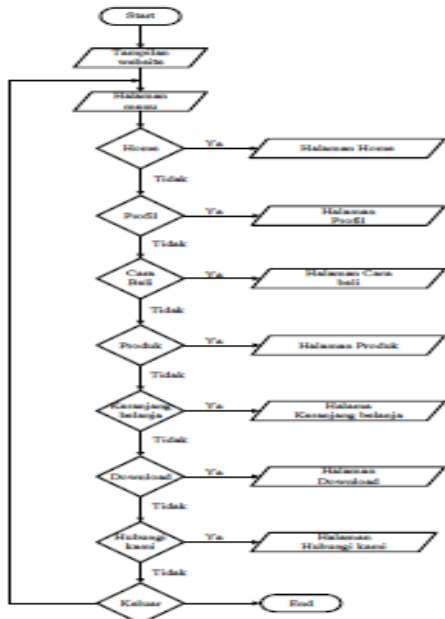
Gambar 4 Metode Prototype

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi web e-commerce pada Rizky Komputer menggunakan pendekatan *Business To Customer (B2C)*. Panda Komputer adalah sebuah toko yang bergerak di bidang jasa penjualan barang dan jasa penjualan barang elektronik khususnya komputer dan *Notebook*.

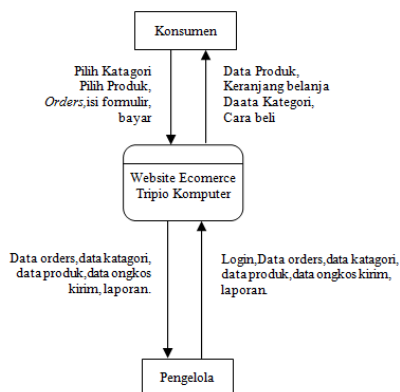
Dalam membuat sebuah aplikasi web ini menggunakan jenis pemrograman PHP dan jenis database Mysql. PHP digunakan untuk membuat *source code web*. Mysql digunakan untuk membuat sebuah database untuk penyimpanan data yang terdapat dalam website. Jenis program pendukung selain di atas yaitu menggunakan Adobe Photoshop CS4 yang digunakan untuk merancang *header* dari web tersebut.

Algoritma yang dibutuhkan dalam merancang website ini adalah menggunakan *Data Flow Diagram (DFD)*



Gambar 5 Diagram contact

Dan flowchart yang digunakan untuk mendisain antarmuka dari web ini. Yaitu rancangan desain serta akses yang diberikan oleh pemakai sistem kepada pengguna web ini. User mengakses web Panda Komputer kemudian memilih menu link yang ada kemudian user menentukan abrang yang akan dibeli, setelah itu user akan diminta untuk mengsisikan formulir data pelanggan setelah semua field data formulir diisi akan tampil data-data yang telah diisi, didalamnya terdapat keterangan bagaimana cara pembayaran untuk dapat memiliki produk yang telah dibeli.



Gambar 6. Desain Antarmuka User

5. KESIMPULANDAN SARAN

1. Berdasarkan pembahasan yang telah di terakan sebelumnya dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :
2. Telah dibangun web E-Commerce pada Panda Komputer menggunakan pendekatan Buisness TO Customer (B2C)
3. Penrapan website e-commerce ini membantu Panda Komputer dalam mengembangkan usahanya.
4. Dengan adanya website ini memudahkan pelanggan untuk melihat dan memilih produk-produk yang akan dibeli tanpa harus datang ke tokonya.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul kadir, 2008” Dasar perancangan dan implementasi database relational” penerbit ANDI Yogyakarta.

Bunafit Nugroho. 2004. “*Aplikasi Pemrograman Web Dinamis dengan PHP dan MySQL*”. Gava Media. Yogyakarta.

Google.co.id. Pengertian *e-commerce* - *e-learning*. elearning.gunadarma.ac.id/...e-commerce/d.BAB%20I-Pengertian%20... Februari 2012.

Google.co.id. Pengenalan PHP. www.deptan.go.id/pusdatin/admin/RB/.../Materi%20PHP.pdf. 16 Januari 2012.

Ilmu Komputer.com. Algoritma dan flowchart. lecturer.eepisits.edu/~zenhadi/poltek/.../Algoritma%20dan%20Flowchart.ppt. 10 Januari 2012.

Ilmu Komputer.com. Flowchart. ilmukomputer.org/2009/06/14/flowchart/ . Februari 2012.