

PEMBUATAN APLIKASI E - COMMERSE PENJUALAN BATU BATA PADA MITRA BATARA PRINGSEWU

Anita Mirzana

Jurusan Sistem Informasi STMIK Pringsewu Lampung

Jl. Wisma Rini No. 09 Pringsewu Lampung

Telp. (0729) 22240 website: www.stmikpringsewu.ac.id

E-mail : anita.mirzana@yahoo.com

ABSTRAK

Mitra Batara merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang produksi dan penjualan batu bata bolong. Kualitas yang tinggi menjadikan Mitra Batara memiliki banyak pelanggan. Dengan adanya aplikasi e - commerce akan sangat membantu Mitra Batara untuk menambah lebih banyak pelanggan. Dimana tujuan dari penelitian ini sendiri adalah membangun aplikasi e-commerce yang dapat memberikan informasi baik untuk pihak perusahaan maupun pelanggannya itu sendiri. Metodologi yang digunakan untuk merancang sistem ini adalah metodologi RUP, yaitu pendekatan pengembangan perangkat lunak yang iterative, architecture-centric, dan use case driven. Dengan dibangunnya sistem ini dapat memperluas promosi penjualan dan memfasilitasi pelanggan yang berada diluar kota untuk melakukan transaksi dengan mudah.

Kata Kunci : E-Commerce, Mitra Batara, Metode RUP.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat dan memiliki peranan yang sangat penting khususnya dalam dunia bisnis. Para pelaku bisnis dapat melakukan transaksi secara online melalui media internet kapan pun dan dimana pun dengan orang-orang di seluruh dunia, sehingga dapat menghemat waktu dan biaya.

Mitra Batara merupakan perusahaan yg bergerak di bidang produksi dan penjualan batu bata bolong. Namun, dengan sistem yang berjalan sekarang, masih banyak masalah yang terjadi baik di pihak vendor maupun di pihak konsumen terutama yang berada di luar kota Pringsewu. Pihak vendor selama ini belum memiliki media khusus untuk mempromosikan produk - produknya dan pencatatan laporan transaksi penjualan masih dilakukan manual hanya dengan menggunakan tanda bukti transaksi yang ada. Dan konsumen masih harus langsung datang ke Mitra Batara apabila ingin mendapatkan informasi produk dan hendak memesan produk sesuai dengan yang diinginkan. Berdasarkan pada permasalahan - permasalahan di atas, maka diperlukan sebuah aplikasi e - commerce yang

menyediakan fasilitas - fasilitas seperti : katalog produk yang berisi gambar dan informasi produk agar konsumen dapat melakukan pemesanan barang secara online, serta dapat membuat laporan transaksi penjualan per bulan. Sehingga aplikasi ini diharapkan akan dapat membantu pihak vendor untuk mempromosikan produknya dan membuat laporan transaksi penjualan per bulan. Juga dapat membantu pihak konsumen yang ingin mendapatkan informasi, dan memesan produk tanpa harus datang langsung ke Mitra Batara.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan melihat latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- (a) Bagaimana membuat media untuk mempromosikan produk secara online?
- (b) Bagaimana membuat aplikasi e-commerce agar dapat memfasilitasi konsumen yang hendak memesan produk dan mengetahui perkembangan produksi dari pesannya?
- (c) Bagaimana membuat aplikasi e-commerce yang dapat menghasilkan laporan transaksi penjualan per bulan?

1.3 Batasan Masalah

- (a) Ruang lingkup subyek penelitian adalah pembuatan aplikasi e – commerce pada Mitra Batara Pringsewu.
- (b) Ruang lingkup obyek penelitian adalah Mitra Batara Pringsewu.
- (c) Waktu penelitian adalah tahun 2013.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi e - commerce bagi Mitra Batara, yang mampu digunakan oleh konsumen untuk mencari informasi dan bertransaksi secara online melalui internet.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah terciptanya sebuah website e-commerce yang mampu mengurangi proses bisnis dan memenuhi kebutuhan akan informasi yang up to date. Sehingga strategi website e-commerce dapat menjadi alternatif bagi pelanggan untuk membeli produk. Manfaat dari analisis dan perancangan sistem yang akan dibuat adalah mempererat hubungan dengan konsumen, perluasan pasar, perluasan jaringan mitra bisnis, meningkatkan efisiensi dan meningkatkan jumlah penjualan.

2. LANDASAN TEORI

2.1 E-Commerce

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 dilakukan secara elektronik (Onno W. Purbo, 2001 : 2).

Sedangkan definisi *e-commerce* menurut Laudon & Laudon (1998), *e - commerce* adalah suatu proses membeli dan menjual produk-produk secara elektronik oleh konsumen dan dari perusahaan ke perusahaan dengan komputer sebagai perantara transaksi bisnis.

2.2 Internet

Definisi internet adalah rangkaian atau jaringan sejumlah komputer yang saling berhubungan. Internet berasal dari kata *interconnected-networking*. Internet merupakan jaringan global yang menghubungkan suatu jaringan (*network*)

dengan jaringan lainnya di seluruh dunia. Media yang menghubungkan bisa berupa kabel, kanal satelit maupun frekuensi radio. (<http://kuliah.imadewira.com/definisi-internet-dan-sejarah-internet/>)

Internet (kependekan dari *interconnection-networking*) adalah seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar sistem global Transmission Control Protocol/Internet Protocol Suite (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran paket (*packet switching communication protocol*) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia.

2.3 Penjualan

Penjualan secara umum memiliki pengertian kegiatan yang dilakukan oleh suatu perusahaan yang mengajak orang lain untuk membeli barang dan jasa yang ditawarkan yang dapat menghasilkan pendapatan bagi perusahaan. Banyak para ahli yang berbeda-beda dalam mendefinisikan pengertian dari penjualan namun semuanya memiliki arti yang sama. Beberapa di antaranya adalah menurut Swastha (1999:8), "penjualan merupakan suatu ilmu dan seni untuk mempengaruhi pribadi yang dilakukan oleh penjual untuk mengajak orang lain agar bersedia membeli barang atau jasa yang ditawarkan". Sedangkan menurut Mulyadi (2001 : 2), "Kegiatan penjualan terdiri dari transaksi penjualan barang atau jasa, baik kredit maupun tunai".

2.4 Mitra Batara

Mitra Batara adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang produksi dan penjualan batu bata bolong. Mitra Batara beralamat di Jln. Pelita 1 Pekon Bulukarto, Pringsewu.

2.5 Aplikasi E - Commerce Penjualan Batu Bata pada Mitra Batara Pringsewu

Merupakan sebuah aplikasi berbasis web yang dibuat oleh perusahaan batu bata Mitra Batara untuk mempermudah proses penjualan, memperluas promosi produk, dan memfasilitasi pelanggan yang berada di luar kota untuk melakukan pemesanan produk.

3. METODOLOGI PENGEMBANGAN SISTEM

3.1 Definisi RUP

RUP (*Rational Unified Process*) adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang dilakukan berulang-ulang (*iterative*), fokus pada arsitektur (*architecture-centric*), lebih diarahkan berdasarkan penggunaan kasus (*use case driven*) (Rosa A.S, 2011 : 105). Adapun 4 tahapan kerja dari RUP sebagai berikut:

1. Fase *Inception* (Permulaan)

Tahap ini lebih pada memodelkan proses bisnis (*business modeling*) yang dibutuhkan oleh Mitra Batara dan mendefinisikan kebutuhan sistem yang akan dibuat dan diimplementasikan (*requirements*).

2. Fase *Elaboration* (Perluasan /Perencanaan)

Tahap juga dapat mendeteksi apakah arsitektur sistem yang diinginkan dapat dibuat atau tidak. Mendeteksi resiko yang mungkin terjadi dari arsitektur yang dibuat. Tahap ini lebih pada analisis dan desain sistem serta implementasi sistem yang fokus pada purwarupa sistem (*prototype*).

3. Fase *Construction* (Konstruksi)

Tahap ini difokuskan pada pengembangan komponen dan fitur-fitur sistem. Tahap ini lebih pada implementasi dan pengujian sistem yang fokus pada implementasi perangkat lunak pada kode program.

4. Fase *Transition* (Transisi)

Tahap ini lebih kepada *deployment* atau instalasi sistem agar dapat dimengerti oleh *user*. Aktifitas pada tahap ini termasuk pada pelatihan *user*, pemeliharaan dan pengujian sistem apakah sudah memenuhi harapan *user*.

3.2 Spesifikasi Hardware dan Software yang Digunakan

3.2.1 Spesifikasi Hardware

Spesifikasi perangkat keras (*hardware*) yang digunakan dalam pembangunan aplikasi E – Commerce di Mitra Batara adalah sebagai berikut :

Table 1 : Implementasi Perangkat Keras

No	Hardware	Spesifikasi
1	Processor	Dual Core 2 Duo 2.8 GHz
2	RAM	2.00 Gb
3	Harddisk	250 Gb
4	VGA Card	1 Gb
5	Monitor	1024x768 pixel
6	Keyboard	Standar
7	Mouse	standar

3.2.2 Spesifikasi Software

Spesifikasi perangkat lunak (*Software*) yang dipasang pada sistem komputer yang digunakan untuk membuat aplikasi E – commerce pada Mitra Batara adalah sebagai berikut :

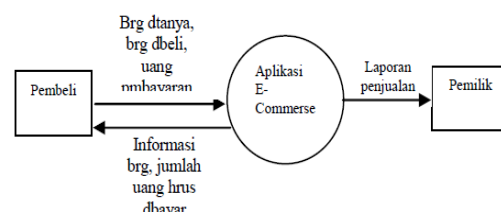
Table 1 : Implementasi Perangkat Lunak

No	Hardware	Spesifikasi
1	System Operasi	Windows XP professional SP2
2	PHP	Bahasa Pemrograman
3	MySQL 5.0	Penyimpanan database
4	WampServer 2.0	Web server
5	PhpMyAdmin	Interface database
6	Adobe Dreamweaver	Kode dan perancangan tampilan
7	Mozilla Firefox 3.06	Web browser

4. PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI SISTEM

4.1 Diagram Konteks

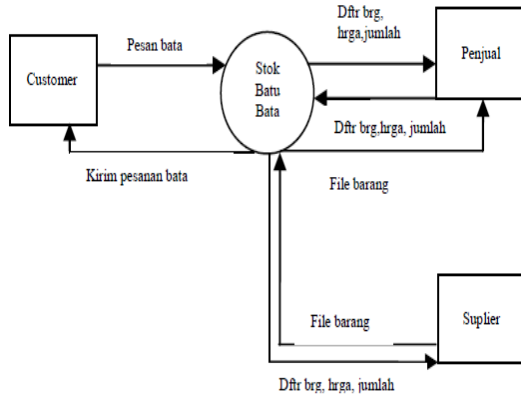
Diagram konteks merupakan langkah pertama dalam pembuatan DFD, yang menjelaskan apa yang dibuat dan eksternal entity apa saja yang terlibat. Dalam diagram konteks harus ada arus data yang masuk dan arus data yang keluar. Diagram konteks yang telah dibuat adalah sebagai berikut :



4.2 DFD Level 0 dan DFD Level 1

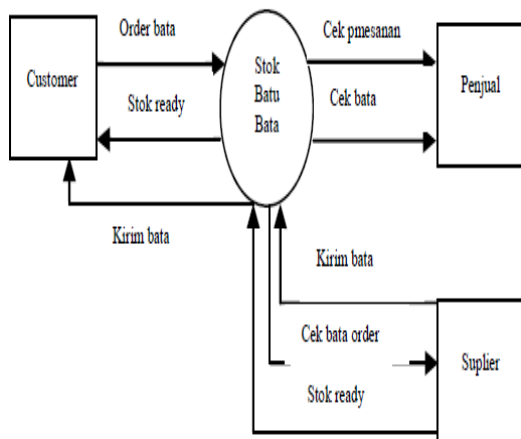
4.2.1 DFD Level 0

DFD level 0 adalah langkah selanjutnya setelah diagram konteks. Pada langkah ini, digambarkan proses-proses yang terjadi dalam sistem informasi.



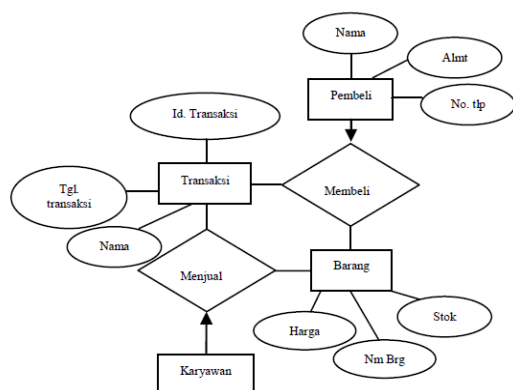
4.2.2 DFD Level 1

DFD Level 1 merupakan penjelasan dari DFD level 0. Pada proses ini dijelaskan proses apa saja yang dilakukan pada setiap proses yang terdapat di DFD level 0.



4.3 ERD (entity relationship diagram)

Entity Relational Diagram (ERD) merupakan penggambaran hubungan antara beberapa entity yang digunakan untuk merancang database yang akan diperlukan.



4.4 Implementasi

4.4.1 Halaman Beranda homepage

Adalah halaman muka atau utama yang ditampilkan dari sebuah website di internet. Jadi halaman ini muncul pertama saat website diakses. Tampilan homepage Mitra Batara adalah sebagai berikut :



4.4.2 Halaman Profil

Merupakan halaman yang menampilkan profil dari perusahaan batu bata Mitra Batara, diantaranya tentang lokasi, tujuan dan struktur manajemen Mitra Batara.



4.4.3 Halaman Pembelian

Halaman pembelian ini berisi tentang cara pemesanan produk batu bata. Berikut tampilan halaman pembelian pada perusahaan batu bata Mitra Batara.



4.4.4 Halaman Berita

Halaman ini memuat berita dan informasi terkini tentang dunia bisnis, politik, sosial budaya dan lain sebagainya. Contoh tampilan halaman berita pada website Mitra Batara adalah sebagai berikut :



Bendungan Tua yang Dibiarkan Rusak

By [Noldy aswad](#) on 25 Nov 2013 12:25 pm - [No Comments](#)

Cikdam Pilohayanga Alternatif Wisata yang Mulai Sepi Cikdam merupakan sebutan akrab dari Bendung Pilohayanga, lokasi ini kerap menjadi favorit akhir pekan bagi sebagian warga. Pemandangan yang indah di sekitar cikdam, serta airnya yang jernih menjadi daya tarik sendiri bendungan tua itu.

[Read full story»](#)



5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembuatan laporan dan pengembangan sistem yang dilakukan oleh penulis pada Mitra Batara Pringsewu, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa:

1. *Website* yang dibangun oleh penulis terdiri dari fitur beranda, profil, pembelian dan berita.
2. Dengan adanya *website* ini, perusahaan dapat memperluas promosi produk, meningkatkan *market* penjualan serta menambah omset penjualan.
3. Baik perusahaan maupun pelanggan menjadi lebih mudah dalam melakukan dan memonitor transaksi yang sudah dilakukan.
4. Dengan adanya *website* pada Mitra Batara, perusahaan dapat mengenalkan produk dan lebih maju dalam pemanfaatan IT dibandingkan dengan perusahaan sejenis.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, penulis ingin memberikan saran yang dapat mengembangkan sistem pada Mitra Batara Pringsewu, berikut adalah

saran yang diberikan penulis pada Mitra Batara Pringsewu :

1. Mitra Batara Pringsewu harus memberikan informasi kepada pelanggan agar pelanggan luar kota atau dalam kota dapat memesan produk.
2. Pengembangan lebih lanjut diharapkan dapat membuat sistem yang dapat melakukan transaksi pembayaran secara *online* agar mempermudah pelanggan dalam melakukan transaksi.
3. Tampilan *website* perlu diperbaiki agar dapat menarik perhatian pelanggan sehingga dapat meningkatkan jumlah pelanggan yang mengakses *website* ini.
4. Diharapkan *website* ini bisa dikembangkan kembali dengan membuat laporan penjualan dalam bentuk grafik.

DAFTAR PUSTAKA

- Purbo, Onno W. Wahyudi, Aang Arif. 2001. *Mengenal e-commerce*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Laudon & Laudon. 1998. <http://jurnal-sdm.blogspot.com/2009/08/e-commerce-definisi-jenis-tujuan.html>. Diakses 11 November 2013
- Swastha, Basu. 1999. *Manajemen Penjualan*. Yogyakarta : BPF.
- Mulyadi. 2001. *Sistem Akuntansi, Edisi Ketiga, Cetakan Ketiga*. Jakarta : Salemba Empat.
- AS, Rosa dan M. Shalahuddin. 2011. *Modul Pembelajaran Rekeyasa Perangkat Lunak*. Bandung : Modula.

