

PENGEMBANGAN E-COMMERCE PADA BUTIK NIRMALA MENGUNAKAN PHP&MYSQL

Diah Ayu Fatma

Jurusan Sistem Informasi STMIK Pringsewu Lampung

Jl. Wisma Rini No. 09 Pringsewu Lampung

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

Dyahscremo26@yahoo.co.id

ABSTRAK

Teknologi informasi saat ini sudah menjadi sebuah kebutuhan hidup manusia dan menjadi tren masa kini, kenapa tidak, karena perkembangan tren teknologi saat ini sudah membawa pengaruh besar dalam lingkungan hidup dimana pengolahan informasi semakin cepat dan akurat. Salah satu teknologi yang mengolah informasi adalah media internet dan salah satu ini dari internet adalah pasar elektronik atau bisa disebut E-commerce. Setiap kita mengakses internet kita akan menemukan berbagai macam penawaran produk, media promosi, media bisnis, media sharing perusahaan yang satu dengan yang lainnya bahkan internet juga menawarkan berupa perusahaan jasa. Dengan kasus seperti ini, penulis tertarik menembangkan sebuah website E-commerce untuk penjualan butik untuk meningkatkan persaingan dengan perusahaan yang lain serta sistem penjualan secara online dengan kelebihan dan keunggulan produk yang dijualnya.

Kata kunci : *Teknologi, Informasi, E-commerce*

I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berkembangnya informasi dan komputer saat ini dalam memasuki era perdagangan bebas di Indonesia, maka kita sebagai tuan rumah jangan sampai tertinggal dalam menyajikan informasi yang benar, tepat, terbaru dan mudah dimengerti oleh suatu perusahaan atau organisasi.

Butik Nirmala ini merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang penjualan baju-baju, kaos-kaos anak muda serta sepatu berbagai umur dan ukuran. Selama butik ini belum dapat memberikan kepuasan terhadap pelanggan mereka karena belum adanya system yang mendukung hal tersebut. Untuk saat ini sistem yang berjalan di tempat tersebut masih menggunakan pemesanan secara langsung atau membeli barang ditempatnya secara langsung

Dengan adanya persaingan yang semakin ketat ini, mendorong toko butik ini memperluas pemasaran secara online selama 24 jam nonstop dan meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan untuk mempertahankan pelanggan yang ada serta menarik pelanggan baru dengan adanya

tenologi computer dengan merancang dan membuat aplikasi E-commerce.

Untuk memudahkan bagian penjualan dalam membuat kelengkapan surat dan dokumen serta laporan yang dibutuhkan, diperlukan suatu sistem informasi yang dapat mengolah data menjadi informasi yang dibutuhkan, sehingga laporan-laporan yang dihasilkan cepat dan akurat.

1.2 Perumusan Masalah

Penulisan ini membahas tentang meningkatkan mutu pelayanan pelanggan terhadap toko butik, dimana toko butik ini belum mampu memaksimalkan penjualan produk yang dipasarkan. Oleh karena itu penulis melakukan suatu perumusan masalah yang mendukung pengembangan dan proyek ini, yaitu :

1. Bagaimana mengembangkan e-commerce yang dapat meningkatkan hubungan dengan pelanggan.
2. Bagaimana mengembangkan e-commerce yang dapat membantu memasarkan produk-produk yang ada di toko butik tersebut.

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menimbulkan dan permasalahan yang ada maka penulis membatasi pada pengembangan dan impleentasi website e-commerce pada toko butik didaerah sumberjo tersebut, yang meliputi :

1. Penulis mengembangkan website e-commerce tersebut menggunakan bahasa pemrograman HTML, Php dan MYSQL dan beberapan bahasa pemrograman lain seperti CSS, Dreamwaever dan Javascript.
2. Penulis tidak membahas tentang keamanan system (security) secara mendalam.

1.4 Tujuan peneltian

Dalam pelaksanaan tugas jurnal ini penulis memiliki tujuan antara lain :

1. Mengembangkan dan membuat aplikasi e-commerce yang memberikan informasi-informasi terbaru dari toko butik tersebut sehingga hubungan antara perusahaan dengan pelanggan menjadi lebih erat
2. Mengembangkan aplikasi e-commerce yang disesuaikan dengan harapan dan keinginan pelanggan butik ini sehingga pengembangan aplikasi ini dapat di implementasikan.
3. Melengkapi dokumen-dokumen pendukung, sehingga penjualan secara online dapat saling terintegrasi dengan konsep yang dibuat.

1.5 Manfaat penelitian

2. Menyediakan media promosi untuk butik tersebut
3. Memprmudah dalam mengakses informasi produk
4. Menjadikan proses pembelian dan pemesanan lebih mudah dari segi waktu dan tempat
5. Memperluas jangkauan pemasaran
6. Mempermudah konsumen atau pelanggan dalam mendapatkan informasi tentang perusahaan
7. Penjualan dan pemesanan dapat dilakukan secara online

II. TINJAUAN TEORI

2.1 Pengertian Internet

Merupakan rangkaian hubungan jaringan komputer yang dapat diakses secara umum di seluruh sedunia, yang mengirimkan data dalabentuk paket data berdasarkan standart internasional protocol (IP).Lebih dalam lagi internet adalah kumpulan jaringan dari jaringanjaringan computer dunia yang terdiri dari jutaan unit-unit kecil.(Yuhefizar, M.Kom 2011)

2.2 Informasi

Merupakan data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang (Abdul Kadir,2003)

2.3 E-commerce

Merupakan salah satu teknologi yang berkembang pesat pembelian dan penjualan barang dan jasa melalui jaringan elektronik *e-Commerce* merupakan suatu himpunan dinamis antara teknologi, Aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan , konsumen, dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan, dan informasi yang dilakukan secara elektonik. (*David Baum, "Business Links," Oracle Magazine*)

2.4 PHP

PHP (PHP : Hypertext Preprocessor) adalah bahasa server-side scripting yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis. Karena php merupakan server side scripting maka sintaks dan perintahperintah PHP akan dieksekusi di server kemudian hasilnya akan dikirim ke browser

2.5 Domain Dan Hosting

Domain adalah nama unik yang digunakan untuk mengidentifikasi nama server hosting pada jaringan internet, Domain ini untuk mempermudah penyebutan atau pemanggilan data / informasi pada sebuah server. Hosting adalah tempat menyimpan file-file website. Bisa diibaratkan jika

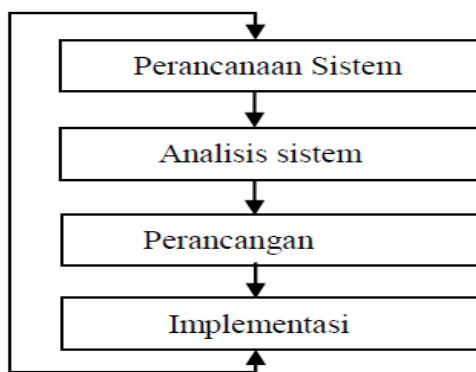
domain adalah sebuah alamat maka hosting adalah rumah dari alamat tersebut

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metode Pengumpulan Data

SDLC (*Systems Development Life Cycle*) merupakan siklus hidup pengembangan system. Dalam rekayasa system dan rekayasa perangkat lunak, SDLC berupa suatu proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem-sistem tersebut. Dalam rekayasa perangkat lunak, konsep SDLC mendasari berbagai jenis metodologi pengembangan perangkat lunak. Metodologi-metodologi ini membentuk suatu kerangka kerja untuk perencanaan dan pengendalian pembuatan sistem informasi, yaitu proses pengembangan perangkat lunak.

Pengembangan SDLC adalah proses yang digunakan oleh analis system untuk mengembangkan sistem informasi, termasuk persyaratan, validasi, pelatihan, dan pengguna (stakeholder) kepemilikan. Tahapan-tahapan dalam metode SDLC adalah:



Gambar 3.1 Bagan Metode SDLC

3.2. Perencanaan

Menurut Soekarwati (2000), perencanaan adalah pemilihan alternatif atau pengalokasian berbagai sumber dayayang tersedia.

Perencanaan adalah suatu proses pemilihan dan pemikiran yang menghubungkan fakta-fakta berdasarkan asumsi-asumsi yang berkaitan dengan masa datang dengan menggambarkan dan merumuskan kegiatan-kegiatan tertentu yang diyakini diperlukan untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu dan

menguraikan bagaimana pencapaiannya. *Dalam Jurnal Peranan E-government Dalam Rangka Mewujudkan Good Governance Bagi Masyarakat Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto Yogyakarta* oleh Nurcahyani Dewi Retnowati.

3.3. Analisis Sistem

Menurut Kristanto (2003), analisis sistem adalah suatu proses mengumpulkan dan menginterpretasikan kenyataan-kenyataan yang ada, mendiagnosa persoalan dan menggunakan keduanya untuk memperbaiki sistem.

3.4. Perancangan

Tahap perancangan sistem mempunyai dua tujuan utama yaitu:

1. Memberikan gambaran secara umum tentang kebutuhan informasi kepada pemakai sistem secara logika.
2. Memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada pemrogram komputer dan ahli-ahli teknik lainnya.

Tujuan perancangan sistem yaitu:

1. Perancangan sistem secara logika (*logical system design*) atau perancangan sistem secara umum (*general system design*). Tujuan dari perancangan sistem secara umum (*general system design*) atau perancangan sistem secara logika (*logical system design*) atau perancangan sistem secara konsep (*conceptual system design*) adalah untuk memberikan gambaran secara umum kepada pemakai sistem tentang sistem teknologi informasi yang baru. Perancangan sistem secara umum lebih diarahkan kepada pemakai sistem untuk menyetujuinya ke perancangan sistem selanjutnya yaitu perancangan sistem secara terinci. Yang dirancang di tahap perancangan sistem secara umum adalah menggambarkan bentuk dari sistem teknologi informasinya secara logika atau secara konsep dan mengidentifikasikan komponen-komponen dari sistem teknologi informasinya.
2. Perancangan sistem secara terinci (*detail system design*) Perancangan sistem secara terinci dirancang untuk menjawab pertanyaan bagaimana dan seperti apa bentuk dari komponen-komponennya.

Perancangan sistem secara terinci (*detailed system design*) atau perancangan sistem fisik (*physical system design*) dimaksudkan untuk menggambarkan bentuk secara fisik dari komponen-komponen STI yang akan dibangun oleh pemrogram dan ahli teknik lainnya.

3.5. Implementasi

Implementasi sistem (*system implementation*) adalah tahap meletakkan sistem supaya siap dioperasikan.

Tahap implementasi sistem terdiri dari beberapa kegiatan sebagai berikut :

1. Mempersiapkan rencana implementasi.
 2. Melakukan kegiatan implementasi.
 - a. Memilih dan melatih personil
 - b. Memilih dan mempersiapkan tempat dan lokasi system
 - c. Menguji system
 - d. Melakukan konversi sistem.
 3. Menindak-lanjuti implementasi
- Implementasi sistem juga merupakan proses mengganti atau meninggalkan sistem yang lama dengan sistem yang baru.

IV. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

4.1. Analisa Sistem

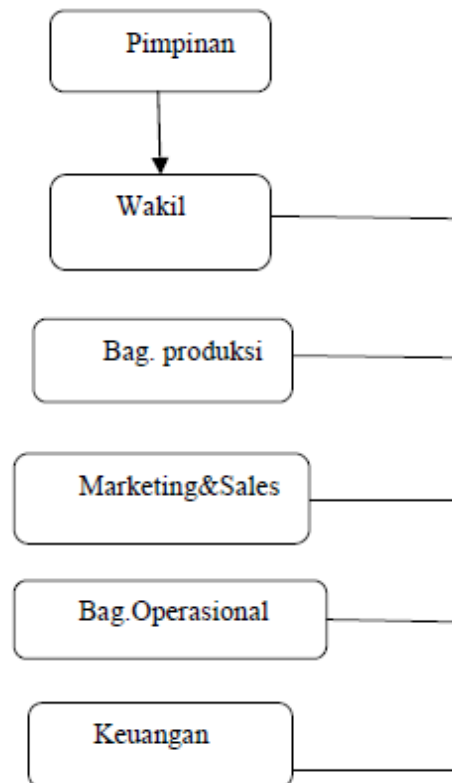
Informasi tentang sistem yang sedang berjalan sangat penting sekali dalam proses pengembangan system informasi karena dari informasi tersebut dapat diketahui sejauh mana system yang berjalan sekarang dapat memenuhi kebutuhan dan kebutuhan-kebutuhan lain yang ingin dicapai tetapi belum bisa ditangani oleh system yang sedang berjalan.

Analisa system informasi akan membantu dalam mengetahui informasi tentang system yang sedang berjalan sehingga dengan analisa system diharapkan bisa diketahui sejauh mana kebutuhan yang telah ditangani oleh system yang berjalan dan bagaimana akan kebutuhan yang belum bisa dipenuhi dapat diberikan solusinya dan diterapkan dalam tahap pengembangan system.

Menurut Jogiyanto (2005 : 129), mengatakan analisis sistem sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan dan kesempatan

4.2. Struktur Organisasi

Dalam melaksanakan pekerjaan agar dapat berjalan dengan baik, maka suatu organisasi harus mempunyai struktur organisasi yang tersusun dengan rapih dan baik agar tidak terjadi tumpang tindih tugas yang dapat berakibat mengganggu jalannya kegiatan yang pada mestinya. Berikut ini adalah salah satu struktur organisasi pada toko butik Nirmala :



4.2.1. Tugas dan Tanggung Jawab

Tugas dan tanggung jawab masing-masing bagian dari struktur organisasi adalah sebagai berikut :

1) Pimpinan

Pimpinan mempunyai tugas dan tanggung jawab antara lain:

- a) Merumuskan tujuan dan menentukan kebijaksanaan perusahaan secara menyeluruh
- b) Memimpin dan mengawasi perkembangan dan perusahaan melalui laporan-laporan yang diterima dan mengambil keputusan yang di perlukan
- c) Mengkoordinasikan semua kegiatan yang ada dalam perusahaan sehingga tercipta kerjasama yang harmonis dan tercapainya tujuan perusahaan
- d) Mengambil keputusan untuk kepentingan strategis perusahaan

2) Wakil

Wakil mempunyai tugas dan tanggung jawab sebagai berikut ;

- a) Membantu pihak pimpinan dalam mengawasi perkembangan perusahaan melalui laporan yang diterima dari seluruh staf-staf yang ada.
- b) Membantu mengontrol semua kegiatan yang terjadi dalam perusahaan sehingga tujuan perusahaan dapat dicapai
- c) Dan membantu mengkoordinasi staf-staf yang memiliki masalah yang ada dalam perusahaan
- d) Menerima laporan-laporan dari seluruh staf dan menyampaikan kepada pimpinan

3) Bagian Produksi

Mempunyai tanggung jawab sebagai berikut ;

- a) Membuat design produk yang akan di produksi oleh perusahaan
- b) Melakukan sample dari design tersebut sehingga menjadi keputusan produk
- c) Membantu mengenalisa stok yang ada diperusahaan
- d) Melakukan pembuatan atau penjahitan produk

- e) Melakukan pembelian bahan supplier

4) Markeeting dan Sales

Mempunyai tugas dan tanggung jawab sebagai berikut :

- a) Memasarkan barang baru terhadap pelanggan dan agen-agen toko butik tersebut
- b) Memberika sebuah sarana atau wadah informasi tentang produk baru
- c) Mengiklankan seluruh produk-produk di butik tersebut

5) Bagian Operasional

Operasional mempunyai 2 staff, yaitu :

1. Staf penjualan

Mempunyai tugas antara lain :

- Melakukan pencatan produk yang dijual oleh toko butik tersebut
- Melakukan input produk yang masuk dan produk yang keluar

2. Staf gudang dan pengiriman

Mempunyai tanggung jawab sebagai berikut :

- Melakukan pengiriman barang yang dipesan oleh pelanggan atau agen
- Melakukan pengecakan stok barang yang terdapat digudang

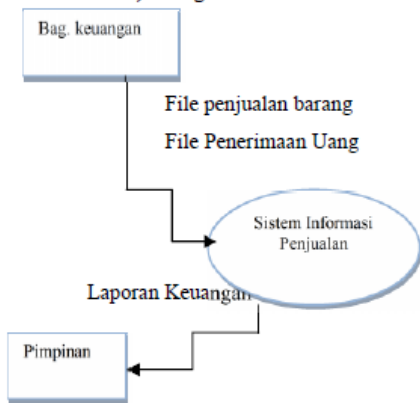
6) Accounting & Keuangan

Mempunya tugas dan tanggung jawab antara lain :

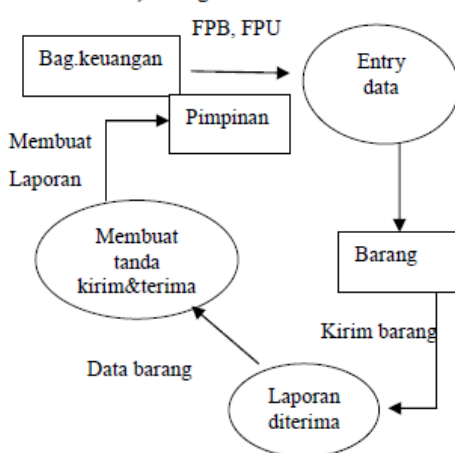
- a) bertanggung jawab terhadap laporan-laporan perusahaan
- b) membuat seluruh laporan keuangan perusahaan yang di sampaikan kepada pimpinan
- c) mengontrol keuangan perusahaan sehingga tidak terjadi kerugian yang besar

4.3. Analisa Proses Sistem

a) diagram konteks

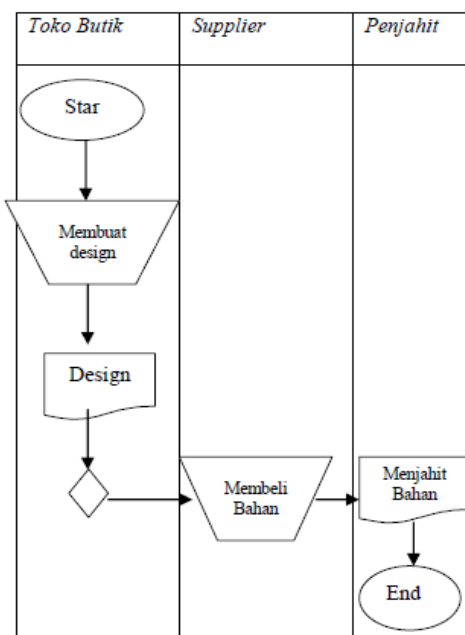


b) Diagram Level 0

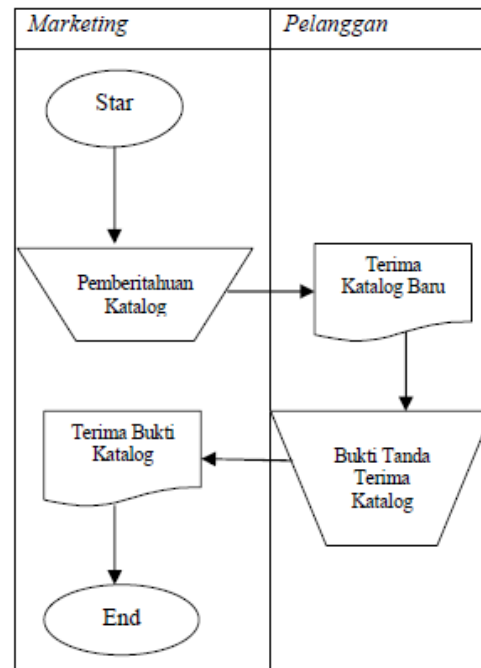


c) Diagram Alir

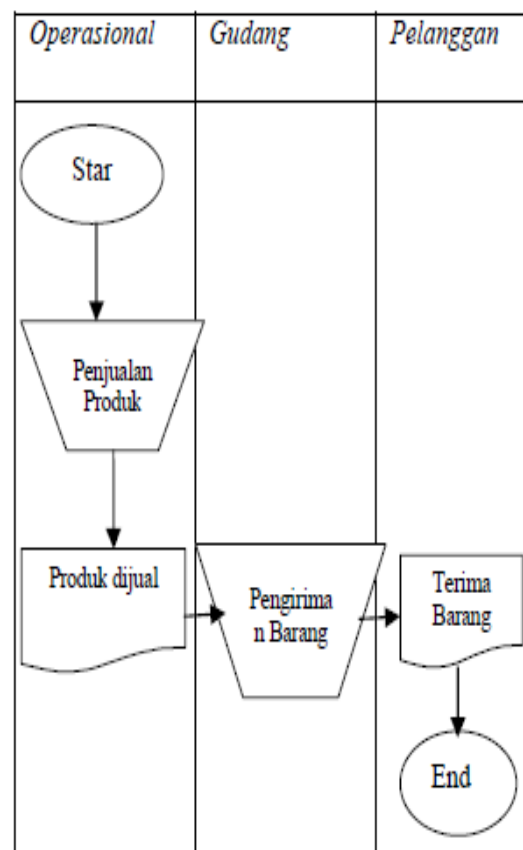
1) Diagram Proses Produksi



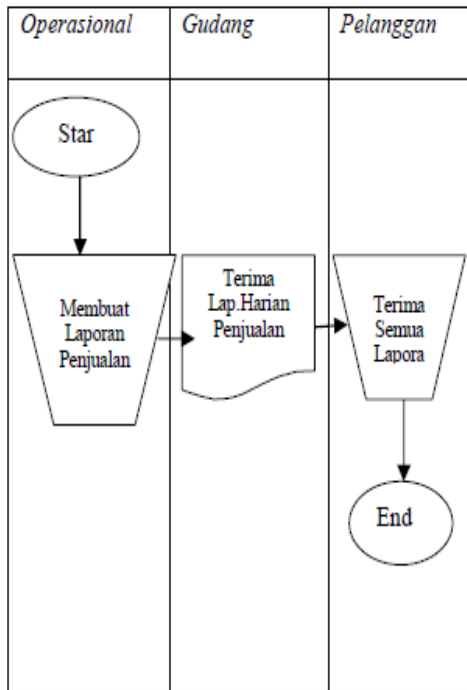
2) Diagram Proses Pemasaran



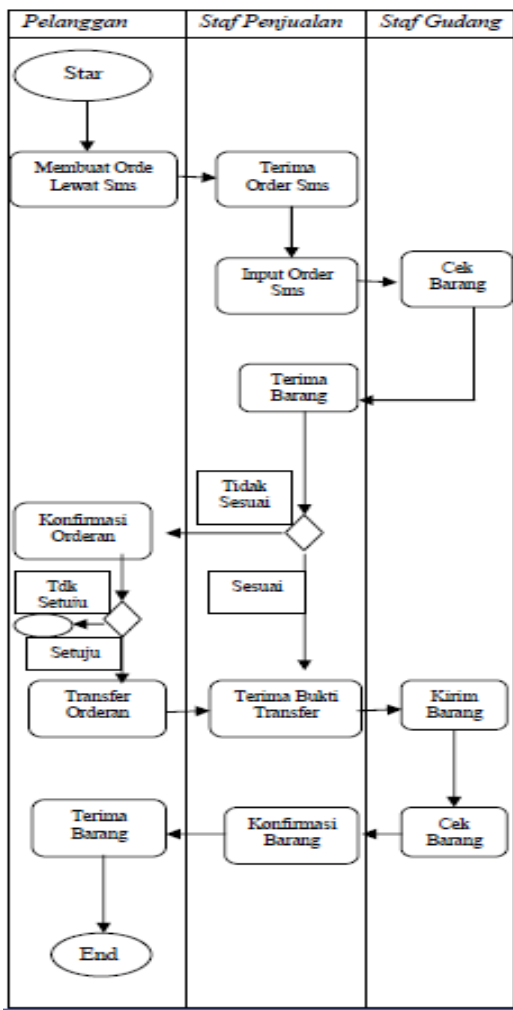
3) Diagram Proses Operasional



4) Diagram Proses Laporan



5) Diagram Proses Penjualan



4.3 Analisa Keluaran

Analisa keluaran merupakan Analisa dari keluaran-keluaran yang dihasilkan melalui proses-proses yang ada dalam system berjalan. Adapun keluaran yang dihasilkan dari system toko butik adalah :

- a) Nota atau Faktur
- b) Surat jalan
- c) Laporan Harian Penjualan
- d) Laporan Retur

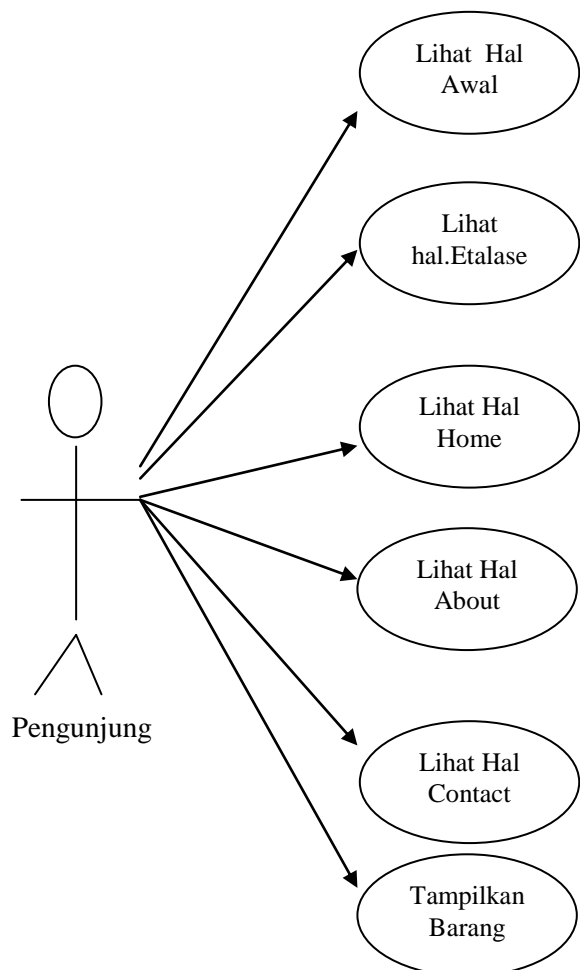
4.4 Analisa Masukan

Berdasarkan analisa dan uraian umum mengenai system yang sedang berjalan pada butik Nirmala, Maka ada analisa masukan. Adapun masukan yang dihasilkan dari system toko butik adalah :

- a) Menu etalase
- b) Menu home
- c) Menu about
- d) Menu contact

Dari beberapa analisa diatas terdapat beberapa kebutuhan yang belum terselesaikan, seperti bebrapa kebutuhan menu etalase dan system belanja online.

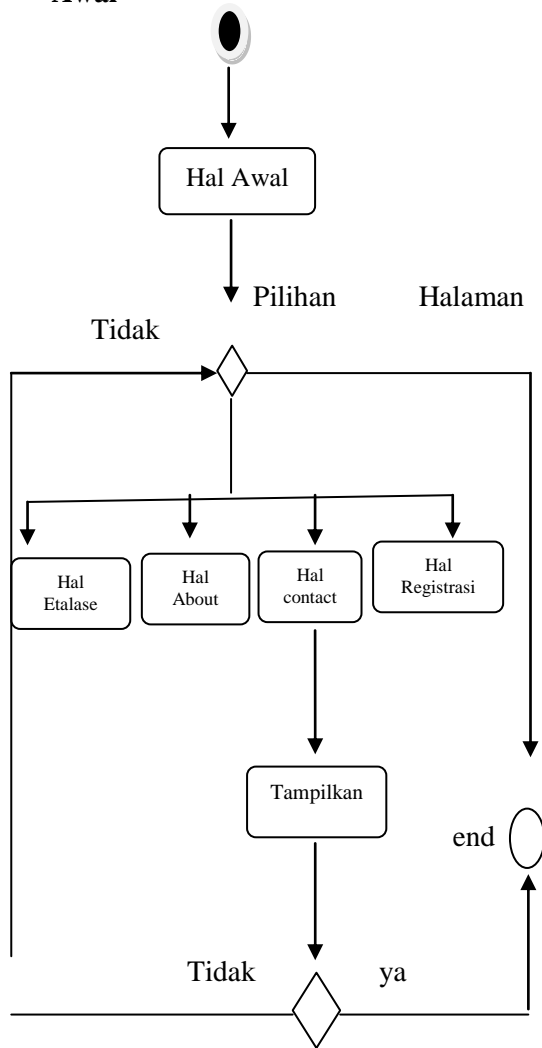
a) Gambar Use Case Sistem Berjalan



Keterangan :

- a. Nama : Use Case diagram halaman
- b. Dekripsi: Terdapat suatu actor yaitu pengunjung atau pelanggan . ketika pengunjung membuka halaman awal, maka pengunjung juga dapat membuka halaman/menu yang tersedia di halaman awal.

b) Gambar Activity Diagram Halaman Awal

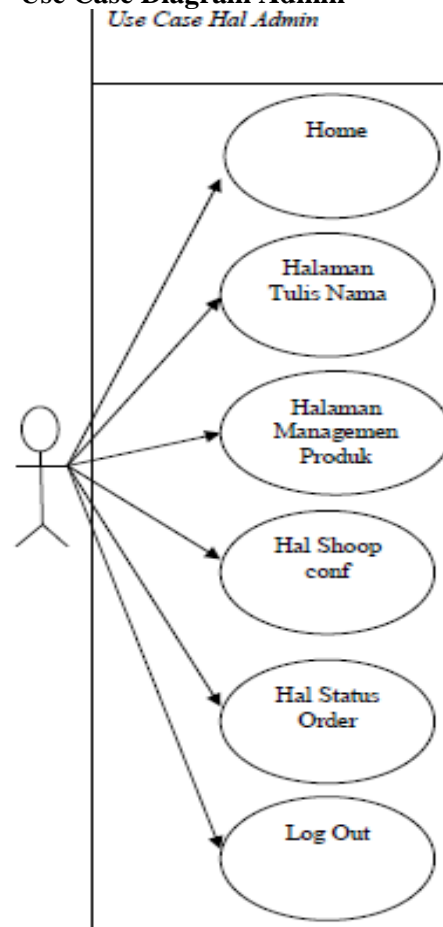


Keterangan

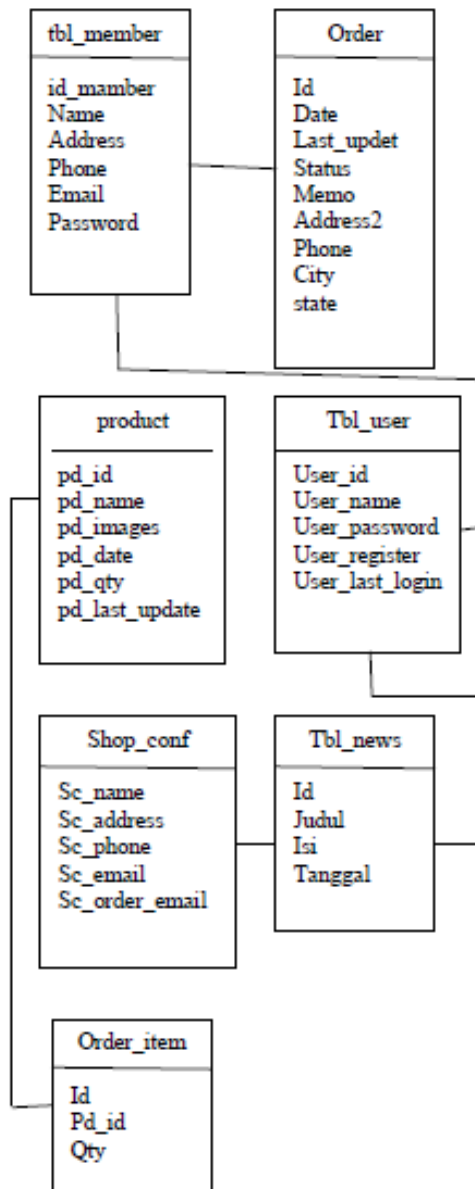
- a) Nama : activity diagram halaman awal
- b) Deskripsi :
 - Mulai (star)
 - Halaman awal di tampilkan
 - Pilih halaman (kondisi) → Ya

1. Etalase → Tampilkan halaman etalase → pilih keluar (kondisi)
 - Ya → Finish
 - Tidak → Pilih Halaman
2. Home → tampilkan halaman home → pilih keluar(kondisi)
 - Ya → Finish
 - Tidak → Pilih Halaman
3. About → Tampilkan halaman about → Pilih keluar(kondisi)
 - Ya → Finish
 - Tidak → Pilih Halaman
4. Contact → Tampilkan halaman contact → Pilih Keluar
 - Ya → Finish
 - Tidak → Pilih Halaman

c) Use Case Diagram Admin



4.5 Class Diagram



5. Penutup

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan paparan dan uraian bab-bab diatas maka penulis dapat menarik beberapa kesimpulan antara lain :

1. Pengembangan situs website pada toko butik menjadi beberapa halaman dan menu website.
2. Dengan adanya halaman registrasi member maka pelanggan mendapatkan keuntungan lebih yaitu member yang berbelanja secara online mendapatkan potongan harga dari produk tersebut

3. Pengembangan seluruh system yang ada menjadi dasar dan kebutuhan pelanggan saat ini serta kemudahan pelanggan dalam berbelanja online dengan adanya system e-commerce

5.2 Saran

Untuk lebih meningkatkan kualitas dan sarana informasi yang lebih baik maka penulils memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Diperlukan adanya tim dalam mengoperasikan website e-commerce ini oleh pihak butik dan staf-staf yang ada
2. Perlu adanya pelatihan bagi staf-staf sehingga dengan adanya pengembangan system tersebut dapat memberikan nilai positif dan mampu mengorganisasi system tersebut sesuai kebutuhan perusahaan
3. Perlu adanya management konten dan isi dari website tersebut sehingga tampilan warna dan tata letak menu menjadi lebih menarik pelanggan,

DAFTAR PUSTAKA

- Arip aryanto, Tri Tjendrowasono, (2012).
Pembangunan system penjualan online pada toko indah jaya furniture Surakarta
- Jogiyanto, HM. (2005), Analisis dan Desain Sistem Informasi, ANDI Offset, Yogyakarta.
- Suherman, (2005), Jurnal Pengembangan E-commerce pada CV.Toyusin Collection Menggunakan PHP&MYSQL
- Rara Sri Artati Rejeki (2011) dengan judul Perancangan dan Pengaplikasian Sistem Penjualan pada “Distro Smith” Berbasis Ecommerce
- Sriyanto, Hartini, dkk (2012), dalam skripsi berjudul Rancangan Bangun Sistem Informasi E-Commerce Untuk Kasus Di Bedagan Motor Semarang