

PEMANFAATAN *ELECTRONIC COMMERCE* BERBASIS ANDROID UNTUK MININGKATKAN PENJUALAN PADA TOKO DEWI

Sisi Dwi Lestari

Prodi Manajemen Informatika, STMIK Pringsewu Lampung

Jl. Wisma Rini No. 09 Pringsewu Lampung, Indonesia

Email : sisi12@gmail.com

Abstract

Dewi Shop is an online business that sells clothes. Many ways done in doing business Goddess Store one of them by using social media on smartphone. The transaction process using this social media in value is still less effective due to limited info, and ordering manually so that it will slow down the transaction process and the possibility of errors. These problems can be solved by making mobile commerce applications that can directly view and conduct product ordering transactions. Mobile commerce is a development of e-commerce so that transaction process services or goods can use mobile devices. Currently the most popular smartphone device is Android Smartphone. Android is an information system that uses an open source linux kernel that uses java as a programming language making it easier for developers to create apps on android. The writer in this research will design and make android application as ordering media at Dewi Shop by using data collection method, and application development method.

Keywords: Dewi Shop, Mobile Commerce, Android Smartphone.

1. PENDAHULUAN

Era globalisasi yang semakin canggih perkembangan teknologi informasi saat ini, telah menciptakan jenis-jenis dan peluang-peluang bisnis yang baru dimana transaksi bisnis makin banyak dilakukan secara elektronika. Commerce atau yang lebih dikenal dengan e-commerce merupakan alternatif bisnis yang cukup menjanjikan untuk diterapkan. Pada saat ini e-commerce telah diatur dalam Undang -Undang (UU) Nomor 7 tahun 2014 tentang Perdagangan dibuat dengan mengedepankan kepentingan nasional dan ditujukan untuk melindungi pasar domestik dan produk dalam negeri, membuat regulasi perdagangan dalam negeri dan memberikan perlindungan terhadap konsumen (Undang-Undang RI 2014).

Toko Dewi yaitu toko yang didaerah Bandar Sari Kec. Padang Ratu Kab. Lampung Tengah yaitu toko yang menjual baju, koko, baju muslim anak, baju muslim wanita gamis dengan berbagai merek dan jenis nya dari pria dan wanita dengan harga yang cukup murah. Selama ini pemasaran produk tersebut masih terbatas dimana masih menggunakan brosur dan disebarakan melalui karyawan yang disebut marketing yang memakan waktu cukup banyak untuk mempromosikan baju muslimah tersebut selain itu ketika ada barang baru pergantian dan membaharuan brosur jadi bisa memakan biaya lebih banyak dan konsumen pun harus datang langsung ke Toko Dewi jadi sangat memakan. Pada dasarnya *E-Commerce* adalah melakukan bisnis online. Dalam bentuknya yang paling jelas, *E-Commerce* menjual produk kepada konsumen secara online, tapi faktanya jenis bisnis apa pun yang dilakukan secara elektronik adalah *E-Commerce*. Sederhananya, *E-Commerce* adalah membuat, mengelola, dan meluaskan hubungan komersial secara online.

Toko Dewi merupakan salah satu Toko yang bergerak di bidang penjualan pakaian. Semua proses dilakukan secara manual yakni Pada pemasaran, pemesanan dan pembuatan

laporan, mulai dari pencatatan pemesanan barang, pengecekan barang, dan terbentuknya laporan dilakukan dalam bentuk kertas, Sehingga menghambat kinerja karyawan dan proses jual beli.

Dengan adanya kelemahan promosi tersebut maka perlu perancangan dan pengembangan E-Commerce berbasis android untuk mempermudah pelanggan untuk melakukan transaksi pemesanan dan penjualan barang serta dapat membantu memenuhi kebutuhan khususnya bagi pengguna android. Android dalam bentuk *smartphone*, merupakan solusi yang dapat memberikan jawaban kekurangan sistem yang sudah ada. Dengan menggunakan aplikasi ini diharapkan pelanggan bisa memudahkan Toko Dewi memasarkan produknya selain itu memudahkan masyarakat atau konsumen dari luar kota untuk membeli produk Toko Dewi sehingga laba pun akan semakin banyak yang didapatkan.

II. LANDASAN TEORI

2.1. Definisi *E-commerce*

(Suyanto 2003) *Electronic Commerce (E-Commerce)* adalah proses pembelian, penjualan atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan komputer. *E-Commerce* merupakan bagian dari *e-business*, di mana cakupan *e-business* lebih luas, tidak hanya sekedar perniagaan tetapi mencakup juga pengkolaborasi mitra bisnis, pelayanan nasabah, lowongan pekerjaan dll. Selain teknologi jaringan *www*, *E-Commerce* juga memerlukan teknologi basis data atau pangkalan data (*database*), e-surat atau surat elektronik (*e-mail*), dan bentuk teknologi non komputer yang lain seperti halnya sistem pengiriman barang, dan alat pembayaran untuk *E-Commerce*.

2.2. Jenis-Jenis *E-Commerce*

(Pradana 2015) *E-Commerce* dapat dibagi menjadi beberapa jenis yang memiliki karakteristik berbeda-beda (Mery Efriyanti, Garaika 2018).

a. *Business to Business (B2B)*

Business to Business E-Commerce memiliki karakteristik:

- *Trading partners* yang sudah diketahui dan umumnya memiliki hubungan (*relationship*) yang cukup lama. Informasi hanya dipertukarkan dengan partner tersebut. Dikarenakan sudah mengenal lawan komunikasi, maka jenis informasi yang dikirimkan dapat disusun sesuai dengan kebutuhan dan kepercayaan (*trust*).
- Pertukaran data (*data exchange*) berlangsung berulang-ulang dan secara berkala, misalnya setiap hari, dengan format data yang sudah disepakati bersama. Dengan kata lain, layanan yang digunakan sudah tertentu. Hal ini memudahkan pertukaran data untuk dua entiti yang menggunakan standar yang sama.
- Salah satu pelaku dapat melakukan inisiatif untuk mengirimkan data, tidak harus menunggu parternya.
- Model yang umum digunakan adalah *peer-to-peer*, dimana *processing intelligence* dapat didistribusikan di kedua pelaku bisnis.

b. *Business to Consumer (B2C)*

Business to Consumer E-Commerce memiliki karakteristik sebagai berikut:

- Terbuka untuk umum, dimana informasi disebarkan ke umum.
- Pelayanan (*service*) yang diberikan bersifat umum (*generic*) dengan mekanisme yang dapat digunakan oleh khalayak ramai. Sebagai contoh, karena sistem Web sudah umum digunakan maka layanan diberikan dengan menggunakan basis Web.

- Layanan diberikan berdasarkan permohonan (*on demand*). Konsumer melakukan inisiatif dan produser harus siap memberikan respon sesuai dengan permohonan.
- Pendekatan *client/server* sering digunakan dimana diambil asumsi *client (consumer)* menggunakan sistem yang minimal (berbasis *Web*) dan *processing (business procedure)* diletakkan di sisi server.

2.3. Pengertian Aplikasi Mobile

(Janner Simarmata 2006) Aplikasi berasal dari kata *application* yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah: program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju. (Tong 2016) *Mobile* dapat diartikan sebagai perpindahan yang mudah dari satu tempat ke tempat yang lain, misalnya telepon *mobile* berarti bahwa terminal telepon yang dapat berpindah dengan mudah dari satu tempat ke tempat lain tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi. (Muslihudin, Wulandari, dan Mei Listiarini 2017) Sistem Aplikasi *mobile* merupakan aplikasi yang dapat digunakan walaupun pengguna berpindah dengan mudah dari satu tempat ketempat lain lain tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi. Aplikasi ini dapat diakses melalui perangkat nirkabel seperti pager, seperti telepon seluler dan PDA.

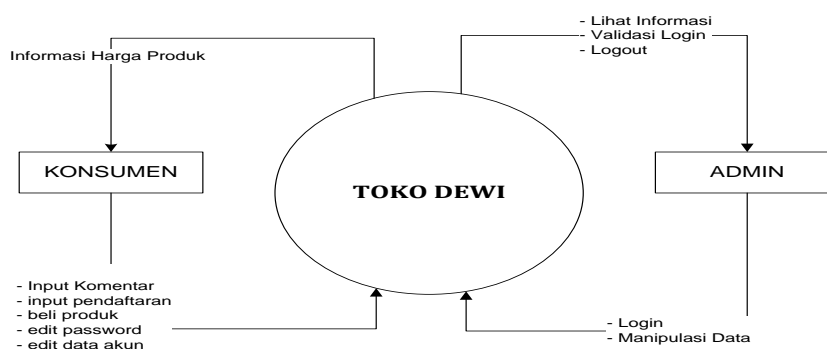
2.4. Android

(Yudhanto dan Alfianto 2015) Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middlewere dan aplikasi. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk membuat aplikasi mereka. Awalnya, Google Inc. Membeli Android Inc. yang merupakan pendatang baru yang membuat *software* untuk ponsel/*smartphone*. (Asriyanik 2017) Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah *Open Handset Alliance*, konsorsium dari 34 perusahaan *hardware*, *software*, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia. Android, seperti HTC, Motorola, Samsung, LG dan masih banyak vendor lainnya. Hal ini disebabkan karena Android adalah sistem operasi yang *open source* sehingga bebas didistribusikan dan dipakai oleh vendor manapun.

III. PEMBAHASAN

3.1. Context Diagram

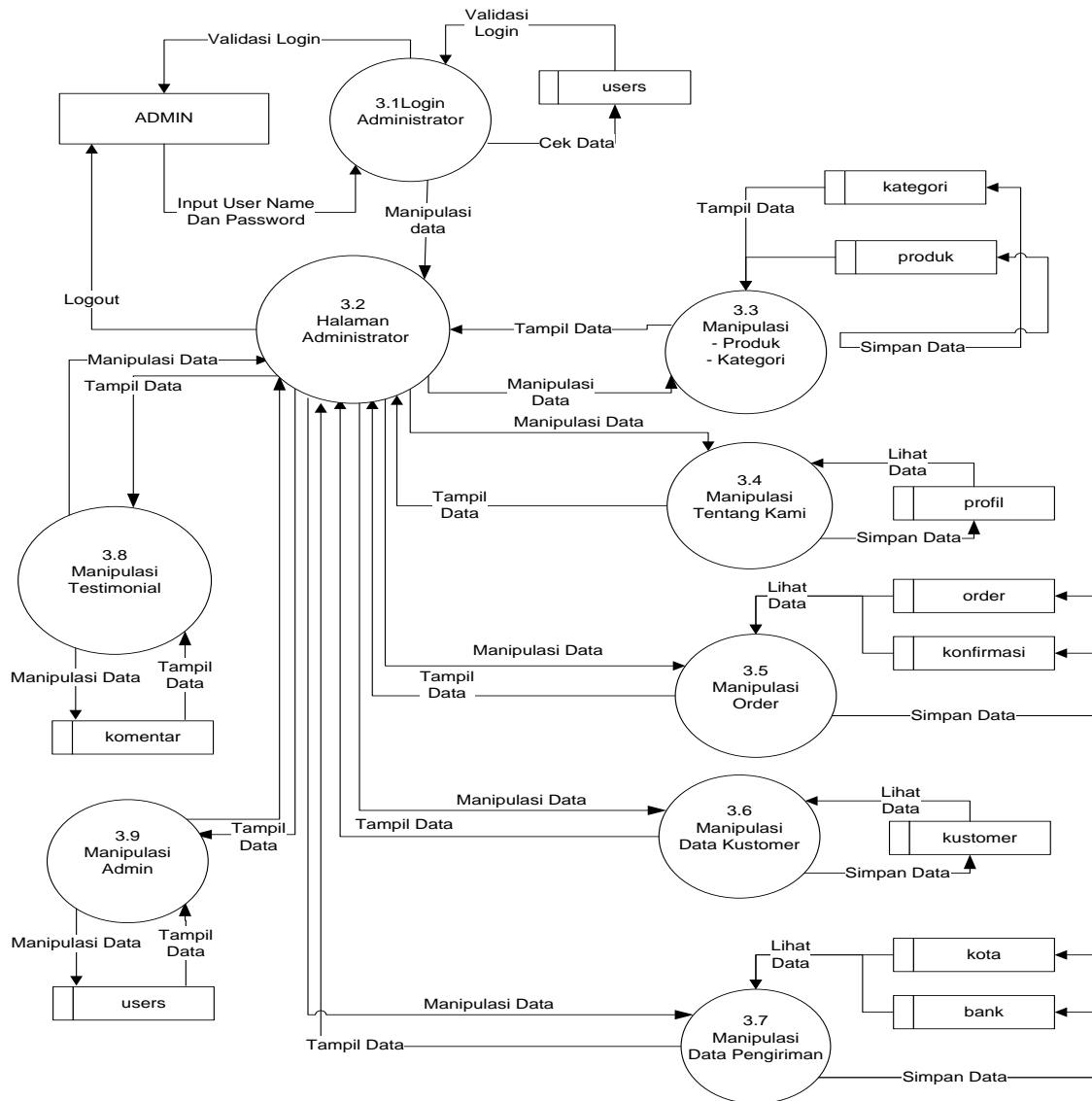
Diagram konteks digunakan untuk menggambarkan proses-proses dan aliran data pada sistem secara keseluruhan, diagram konteks yang terdapat pada *Toko Dewi* dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.1 Context Diagram

3.2. Data Flow Diagram

Data flow diagram merupakan penjabaran lebih detail dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3.2 DFD

3.3. Desain Login

Desain *input login admin* digunakan untuk memasuki halaman *administrator* jika ingin menambah memanupulasi data ataupun *update website*. Adapun Desain *input login administrator* sebagai berikut :

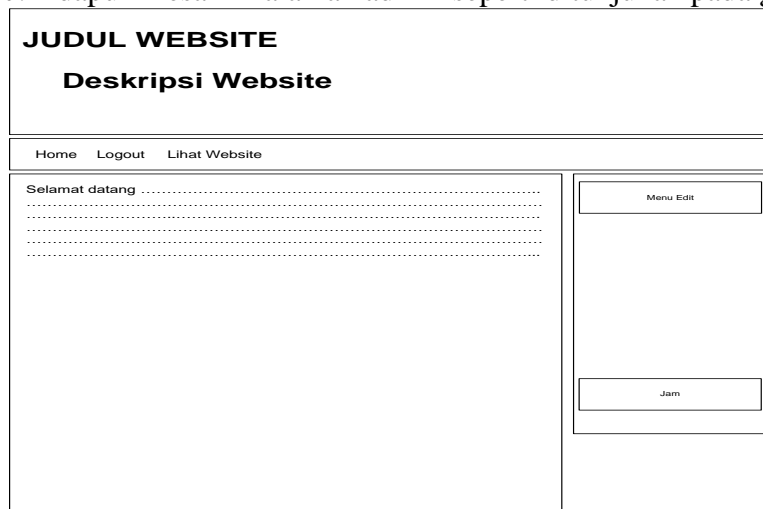
Username :

Password :

Gambar 3.3. Desain Login Admin

3.4. Desain File Master Admin

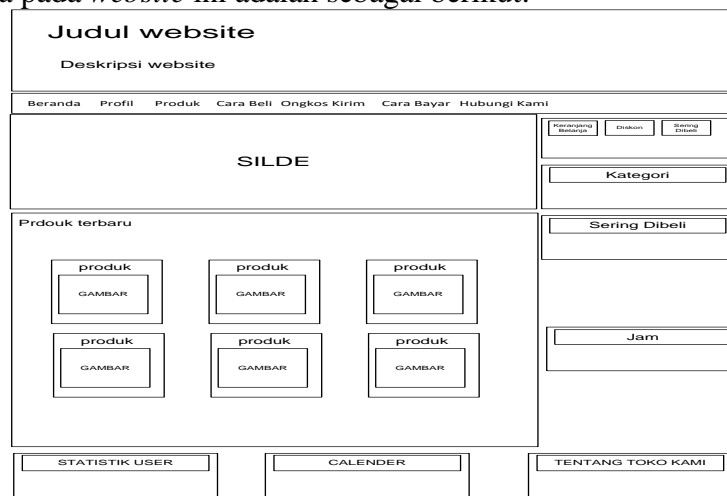
Halaman admin perlu dirancang sedemikian rupa dengan harapan dapat memberikan kenyamanan dan kemudahan kepada admin pada saat menginputkan data/informasi kedalam *website*. Adapun Desain halaman admin seperti ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 3.4. Desain File Master Admin

3.5. Rancangan Halaman Beranda dan Halaman Produk

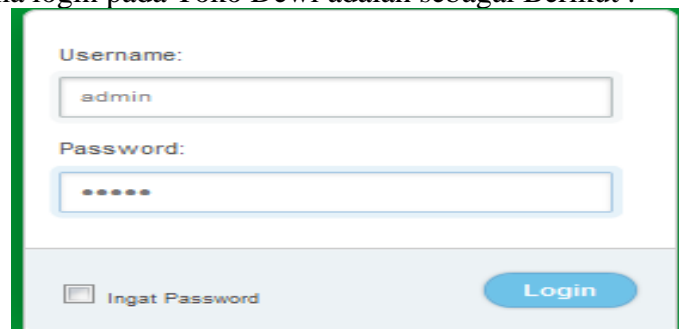
Halaman Beranda berisi produk-produk terbaru yang ada di Toko Dewi Rancangan halaman Beranda pada *website* ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3.5. Rancangan Halaman Beranda

3.6. Tampilan Halaman login

Halaman utama login pada Toko Dewi adalah sebagai Berikut :



Gambar 3.6. Tampilan Halaman login

3.7. Tampilan Halaman Administrator

Halaman utama admin pada *Toko Dewi* adalah sebagai Berikut :



Gambar 3.7. Tampilan Halaman Admin

3.8. Tampilan Halaman Beranda dan Halaman Produk

Untuk membuka halaman ini dengan cara klik menu beranda sehingga akan tampil informasi yang ada di dalam menu beranda adapun tampilah dari menu beranda adalah sebagai berikut :



Gambar 3.8. Tampilan Halaman Beranda dan Halaman Produk

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dan hasil pembahasan yang diuraikan maka dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. *Mobile Commerce* pemesanan produk ini dapat di implementasikan dengan bahasa pemrograman Java Android, dan PHP dan berelasi dengan database MySQL.
2. *Mobile Commerce* ini dapat mempermudah pelanggan untuk melakukan pemesanan secara online dan mempermudah mendapatkan informasi mengenai Toko Dewi tersebut, baik letak maupun no telp yang dapat di hubungi.
3. Dengan adanya penerapan Aplikasi *Mobile Commerce* dapat membantu penjual dalam melakukan pengelolaan data pemesanan barang, data pelanggan, dan konfirmasi pengiriman barang.

Daftar pustaka

- Asriyanik, Achmad Taqiyuddin Al Islami. 2017. "Aplikasi Pembelajaran Kitab Mukhtasar Jiddan Berbasis Android." *SEMNASSTEKNOMEDIA* 5(1):13–18.
- Janner Simarmata. 2006. *Aplikasi Mobile Commerce Menggunakan PHP dan MySQL*. diedit oleh Fl. Sigit Suyantoro. Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta.
- Mery Efriyanti, Garaika, Rita Irviani. 2018. "Analisis Implementasi Electronic Commerce Untuk Meningkatkan Omset Penjualan Butik Mery Berbasis Web Mobile." *Jurnal Signaling* 7(2):45–51.
- Muslihudin, Muhamad, Wulandari Wulandari, dan Mei Listiarini. 2017. "Perancangan Aplikasi Business Berbasis Business to Consumer (B2C) Pada Wisata Kuliner Khas Lampung." *Jurnal Keuangan dan Bisnis* 15(1):54–69.
- Pradana, Mahir. 2015. "Klasifikasi Bisnis E-Commerce Di Indonesia." *MODUS* 27(2):163–74.
- Suyanto, Muhmmad. 2003. *Strategi Periklanan Pada E-Commerce Perusahaan Top Dunia*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Tong, J. 2016. "Design and Implementation of Music Teaching Platform in College Based on Android Mobile Technology." *International Journal of Emerging Technologies in Learning* 11(5):4–9.
- Undang-Undang RI. 2014. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2014 Tentang Perdagangan*.
- Yudhanto, Yudho dan Pramuditya Alfianto. 2015. "Aplikasi Android 'Cari Dokter' Untuk Wilayah Surakarta." *SEMNASSTEKNOMEDIA* 3(1):57–62.