

# ANALISIS EFEKTIFITAS PENGGUNAAN ELECTRONIK COMMERCE BERBASIS B2C PADA TOKO ONLINE DAYAT SHOES PUJODADI

**Sudewi<sup>1</sup>, Ahmad Nurhidayat<sup>2</sup>**

Prodi Sistem Informasi STMIK Pringsewu Lampung

Jl. Wisma Rini No. 09 pringsewu Lampung

Telp. (0729) 22240 website: [www.stmikpringsewu.ac.id](http://www.stmikpringsewu.ac.id)

E-mail : [sudewipsw@gmail.com](mailto:sudewipsw@gmail.com)<sup>1</sup>, [dayatstmikpringsewu@gmail.com](mailto:dayatstmikpringsewu@gmail.com)<sup>2</sup>

## Abstrak

Dayat Shoes merupakan toko yang bergerak di bidang penjualan berbagai macam model sepatu, dimana proses promosi dan penjualannya masih bersifat konvensional. Artinya pelanggan harus mendatangi toko Dayat Shoes untuk dapat melakukan pembelian produk. Pembangunan system e-commerce pada Dayat Shoes merupakan langkah untuk meningkatkan penjualan dan promosi produk sehingga dapat memberikan keuntungan bagi perusahaan. Tujuan membangun sistem e-commerce penjualan sepatu ini pelanggan dapat melakukan pemesanan produk tanpa harus datang ke toko Dayat Shoes, pihak toko pun dapat mengatasi masalah pemesanan sehingga memberikan kemudahan kepada konsumen untuk mendapatkan informasi tentang produk toko Dayat Shoes. Sistem ini dibuat menggunakan program php dan database MySQL dan editor menggunakan Macromedia Dreamweaver 2004. Hasil penelitian ini adalah dengan diimplementasikan e-commerce pada toko Dayat Shoes ini dapat digunakan sebagai sarana promosi penjualan yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun, proses pembelian dapat secara langsung tanpa harus datang ke toko, serta mempermudah proses transaksi pembelian produk.

Kata Kunci : E-Commerce, Website, Dayat Shoes, Penjualan Sepatu

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat, salah satunya adalah teknologi komputer. Teknologi komputer merupakan alat bantu yang sekarang ini banyak digunakan oleh manusia. Baik untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi atau pun pekerjaannya. Selain itu komputer juga dapat menjadi alat komunikasi. Caranya yaitu dengan menggunakan fasilitas internet. Saat ini istilah internet sudah sangat umum dimasyarakat. Salah satu fasilitas internet untuk melakukan pembelanjaan secara online dikenal dengan istilah E-Commerce.

Dayat Shoes merupakan toko yang bergerak di bidang penjualan sepatu yang ada di Pujodadi Kecamatan Pardasuka, Kabupaten Pringsewu yang menjual berbagai macam model sepatu serta mempunyai konsumen yang cukup banyak. Persaingan Toko Sepatu sekarang ini sangat menjamur di kehidupan masyarakat. Maka dari itu media periklanan merupakan hal yang penting untuk membantu dalam memberikan pengenalan barang secara tepat yang tidak memandang ruang dan waktu. Pelanggan merasa kesulitan untuk melakukan pemesanan dan pembelian barang-barang yang diinginkan.

Keberadaan website e-commerce ini, diharapkan para konsumen dapat memperoleh kemudahan dalam mengakses internet sehingga konsumen dapat memilih dan memesan barang yang mereka inginkan, kapan saja dimana saja mereka berada, tanpa harus datang ke toko. Dengan adanya aplikasi e-commerce mempermudah pemilik Toko Dayat Shoes dalam mempromosikan produk sepatunya. Menciptakan Sistem Informasi berbasis web yakni E-Commerce Pada Dayat Shoes Pujodadi yang mampu menjawab permasalahan-permasalahan

yang belum dapat dipecahkan dari sistem yang sedang berjalan dan memberikan informasi secara lengkap kepada masyarakat luas. Mempermudah konsumen yang berada di luar kota untuk mendapatkan informasi atau melakukan pemesanan tanpa datang ke toko.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Definisi Sistem Informasi

(Kadir 2014) mengatakan bahwa Sistem informasi adalah sekumpulan subsistem yang saling berhubungan berkumpul bersama-sama dan membentuk satu kesatuan, saling berinteraksi dan bekerja sama antara bagian satu dengan yang lainnya. (McLeod dan Schell 2001) Sistem informasi adalah system yang diciptakan oleh para analisis dan manajer guna melaksanakan tugas khusus tertentu yang sangat esensial bagi berfungsinya organisasi. system informasi adalah suatu sistem di dalam organisasi yang diciptakan oleh para analisis dan manajer guna melaksanakan tugas khusus tertentu yang sangat esensial bagi berfungsinya organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan untuk mendukung operasi dari suatu organisasi.

### B. Definisi E-Commerce

(Erpiyana, Margahana, dan Junaidi 2018) Commerce juga dapat diartikan sebagai suatu proses berbisnis dengan menggunakan teknologi elektronik yang menghubungkan antara perusahaan, konsumen dan masyarakat dalam bentuk transaksi elektronik dan pertukaran/penjualan barang, servis, dan informasi secara elektronik.

(Mery Efriyanti, Garaika 2018) Perdagangan Elektronik (*electronic commerce*) adalah bagian dari *e-lifestyle* yang memungkinkan transaksi jual beli dilakukan secara online dari sudut tempat mana pun. (Muslihudin, Wulandari, dan Mei Listiarini 2017) E-Commerce adalah sebagai proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan computer.

### C. Definisi Internet

*Interconnection networking* atau yang lebih populer dengan sebutan Internet, adalah sebuah sistem komunikasi global yang menghubungkan komputer-komputer dan jaringan-jaringan komputer di seluruh dunia” Purbo, 1998. Internet juga dapat diartikan hubungan berbagai komputer dan berbagai tipe komputer yang membentuk sistem jaringan yang mencakup seluruh dunia (jaringan global) dengan jalur telekomunikasi seperti *telepon*, *wireless* dan lainnya (Sutarman, 2003). Internet memungkinkan masyarakat untuk memperoleh informasi dan layanan dengan cepat. Di dalamnya terdapat berbagai macam informasi dan layanan, seperti surat elektronik, obrolan *online*, dan halaman web yang saling berhubungan.

Internet adalah suatu media informasi komputer global yang dapat dikatakan sebagai teknologi terancang abad ini. Dengan internet kita dapat melakukan semua aktivitas yang sulit dilakukan secara biasa mulai dari menonton, baca berita, belanja, maupun mencari jodoh. Secara *etimologis*, internet berasal dari bahasa inggris, yakni *inter* berarti antar dan *net* berarti jaringan sehingga dapat kita artikan hubungan antar jaringan. Internet merupakan suatu media informasi yang berjalan dalam suatu komputer. Internet merupakan hubungan antar berbagai jenis komputer dan jaringan di dunia yang berbeda sistem operasi maupun aplikasinya di mana hubungan tersebut memanfaatkan kemajuan media komunikasi (telepon dan satelit) yang menggunakan protokol standar dalam berkomunikasi yaitu protokol TCP/IP.

### E-Commerce Pada Dayat Shoes Pujodadi

E-Commerce pada Dayat Shoes Pujodadi adalah suatu sistem penjualan yang berbasis online/website produk sepatu toko Dayat Shoes yang terletak di desa Pujodadi. Produk yang dijual antara lain: sepatu sporty, sepatu wanita, sepatu pria, sepatu anak-anak,selop dan boots.

### III. METODE PENELITIAN

#### A. 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. Diantaranya beberapa metode pengumpulan data yang penulis gunakan yaitu :

1. Angket

Pada tahap ini, penulis melakukan pengumpulan data dengan cara menggunakan angket/*quisioner* yang ditujukan pada responden yang berkompeten dan berhubungan dengan masalah yang ada di toko, yaitu Pemilik toko.

2. Observasi

Pada tahap ini, penulis melakukan pengumpulan data dengan melakukan pencatatan dan pengamatan secara sistematis mengenai hal-hal yang diselidiki secara langsung.

3. Wawancara

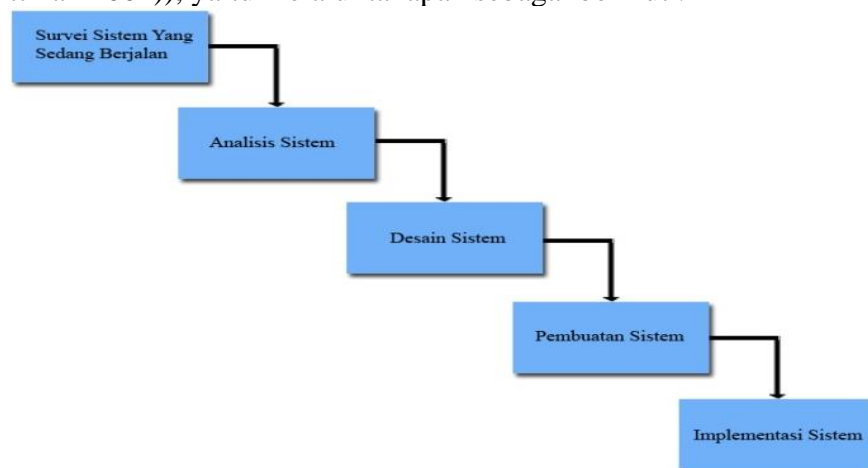
Pada tahap ini, penulis mewawancarai langsung pihak yang berkompeten dan berhubungan dengan masalah promosi penjualan sepatu, yaitu pemilik toko

4. Studi Pustaka

Pada tahap ini penulis melakukan studi literature yaitu mengumpulkan bahan– bahan referensi baik dari buku, artikel, jurnal, makalah, maupun situs internet mengenai *e-commerce* penjualan berbasis web dan beberapa referensi lain yang menunjang tujuan penelitian.

#### B. Model Pengembangan sistem

Metode pengembangan sistem yang akan dibuat menggunakan model *Waterfall* ((L, Bentley, dan Dittman 2004)), yaitu melalui tahapan sebagai berikut :



Gambar 1. Model Waterfall

1. Survei Sistem

Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh software yang akan dibangun. Hal ini sangat penting, mengingat software harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti hardware, database, dan sebagainya. Tahap ini sering disebut Project Definition.

2. Analisis Sistem

Bertujuan untuk menjabarkan segala sesuatu yang nantinya akan ditangani oleh perangkat lunak. Tahap ini adalah tahap dimana pemodelan merupakan sebuah representasi dari objek di dunia nyata. Untuk memahami sifat perangkat lunak yang akan dibangun, analisis harus memahami domain informasi, dan tingkah laku yang diperlukan.

3. Desain Sistem

Tahap perancangan perangkat lunak yang merupakan proses multi langkah dan berfokus pada beberapa atribut perangkat lunak yang berbeda yaitu struktur data, arsitektur perangkat lunak, dan detail algoritma. Proses ini menerjemahkan kebutuhan kedalam sebuah model perangkat lunak yang dapat diperkirakan kualitasnya sebelum dimulainya tahap implementasi.

4. Pembuatan Sistem

Tahap yang mengkonversi apa yang telah dirancang sebelumnya ke dalam sebuah bahasa yang dimengerti komputer. Kemudian komputer akan menjalankan fungsi-fungsi yang telah didefinisikan sehingga mampu memberikan layanan-layanan kepada penggunanya.

5. Implementasi Sistem

Tahap pengujian. Terdapat dua metode pengujian perangkat lunak yang umum digunakan, yaitu metode black-box dan white-box.

6. Pengujian dengan metode black-box merupakan pengujian yang menekankan pada fungsionalitas dari sebuah perangkat lunak tanpa harus mengetahui bagaimana struktur di dalam perangkat lunak tersebut. Sebuah perangkat lunak yang diuji menggunakan metode black-box dikatakan berhasil jika fungsi-fungsi yang ada telah memenuhi spesifikasi kebutuhan yang telah dibuat sebelumnya. Sedangkan metode white-box menguji struktur internal perangkat lunak dengan melakukan pengujian pada algoritma yang digunakan oleh perangkat lunak.

7. Pemeliharaan Sistem

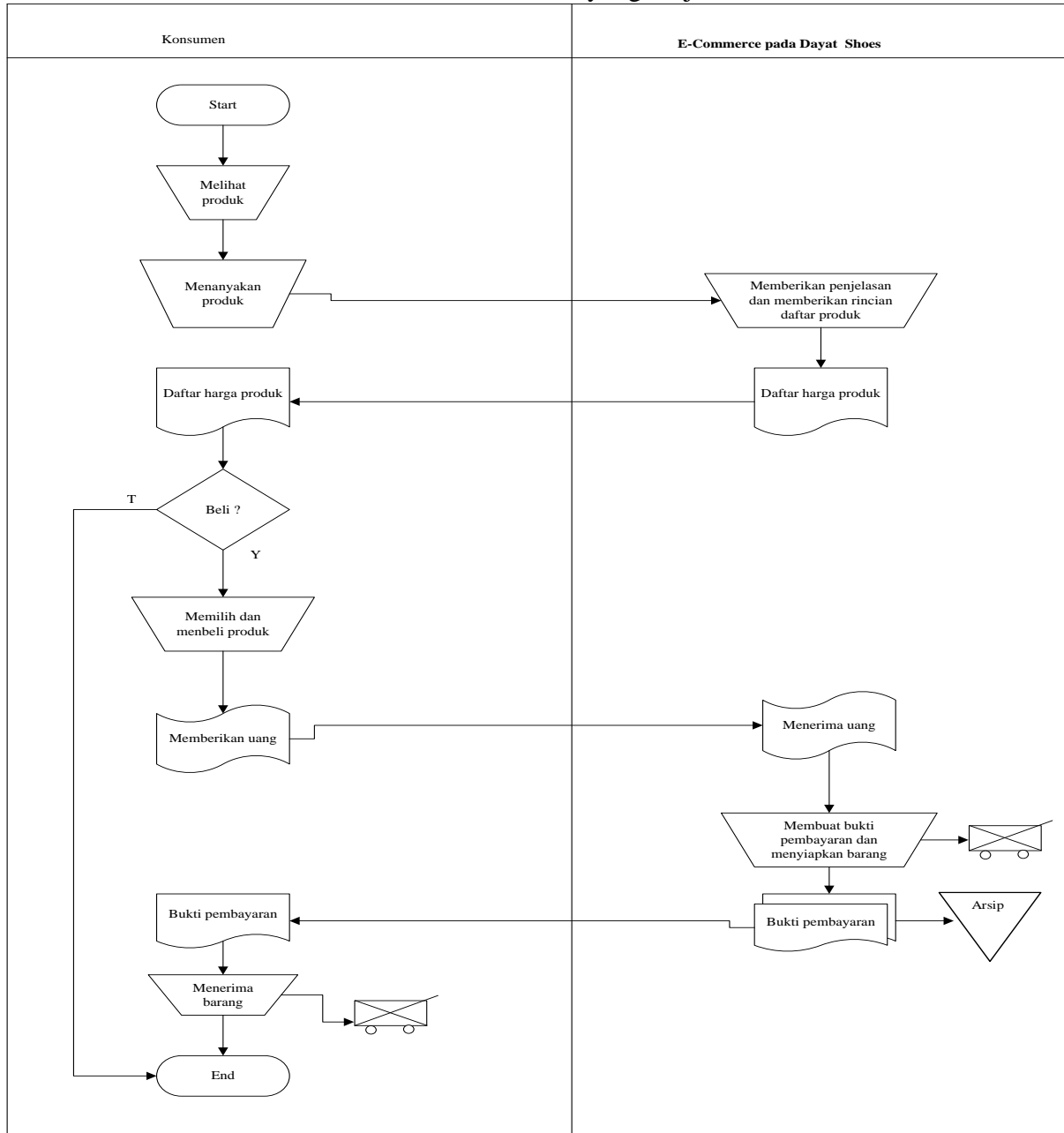
Tahap ini dapat diartikan sebagai tahap penggunaan perangkat lunak yang disertai dengan perawatan dan perbaikan. Perawatan dan perbaikan suatu perangkat lunak diperlunak, termasuk didalamnya pengembangan, karena dalam prakteknya ketika perangkat lunak tersebut digunakan terkadang masih terdapat kekurangan ataupun penambahan fitur-fitur baru yang dirasa perlu.

### C. Analisis Data

#### Analisa system yang berjalan

Sistem informasi saat ini yang sedang berjalan di Dayat Shoes adalah sistem pengolahan data dan penyajian informasi secara manual, dengan kata lain belum ada Sistem Informasi Berbasis Komputer atau *Computer Based Information Sistem*. Untuk mengetahui informasi produk sepatu dari Toko Dayat Shoes, masyarakat harus mendatangi langsung ke toko Dayat Shoes.

Tabel 1. DAD Sistem yang berjalan



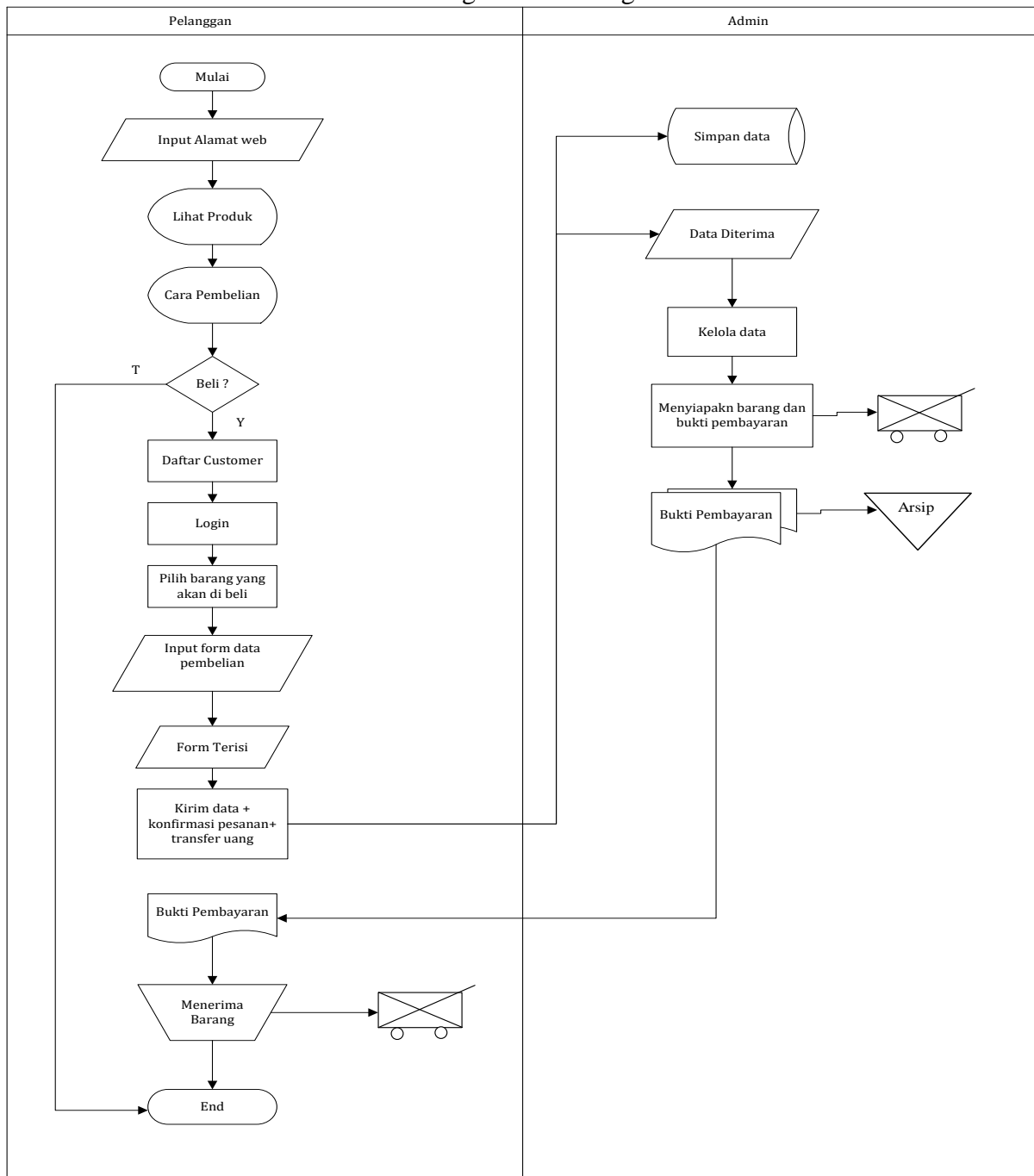
**Analisa system yang diusulkan**

Proses sistem informasi yang diusulkan pada sistem baru di Dayat Shoes adalah :

1. Masyarakat yang membutuhkan informasi dapat menggunakan komputer dan membuka website Dayat Shoes di internet secara langsung.
2. Dalam website Dayat Shoes sudah tersedia link-link tentang informasi yang dibutuhkan, antara lain:
  - a. Beranda berisi halaman utama website Dayat Shoes.
  - b. Profil berisi sejarah berdiri, visi dan misi dan kontak kami yang ada di Dayat Shoes
  - c. Cara Pembelian berisi langkah-langkah sebelum melakukan pembelian produk di Dayat Shoes
  - d. Semua Produk berisi gambar/foto produk, harga dan keterangan produk yang ada pada Dayat Shoes

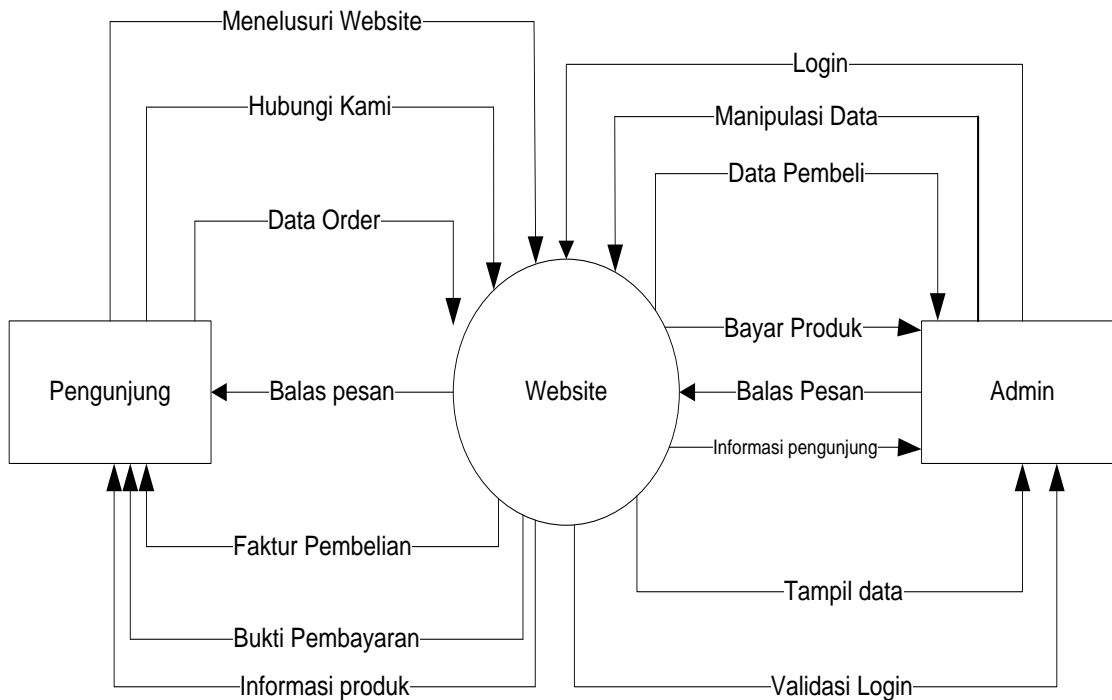
- e. Keranjang Belanja berisi jumlah produk yang dibeli dan keterangan harga
  - f. Download Katalog berisi Katalog produk sepatu di Dayat Shoes
3. Buku Tamu berisi form untuk menuliskan komentar pada Dayat Shoes Memilih dengan mengklik salah satu link yang ada sesuai dengan informasi yang dibutuhkan.
  4. Link tersebut akan menampilkan informasi yang dibutuhkan.
  5. Setelah informasi ditampilkan maka masyarakat akan mengetahui informasi yang dibutuhkan.

Tabel 2. Rancangan DAD Yang Di Usulkan



IV. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Perancangan Diagram Konteks yang diusulkan

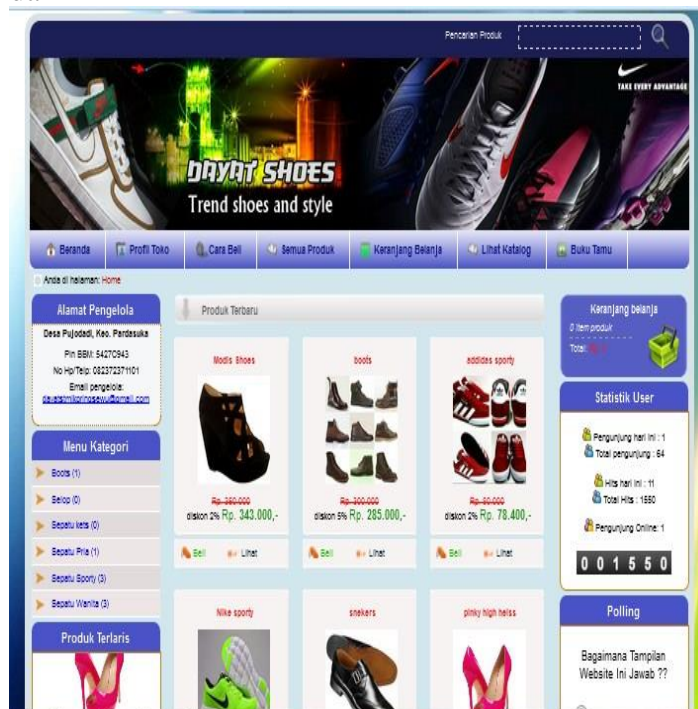


Gambar 1. Diagram Konteks

Implementasi dan Pembahasan

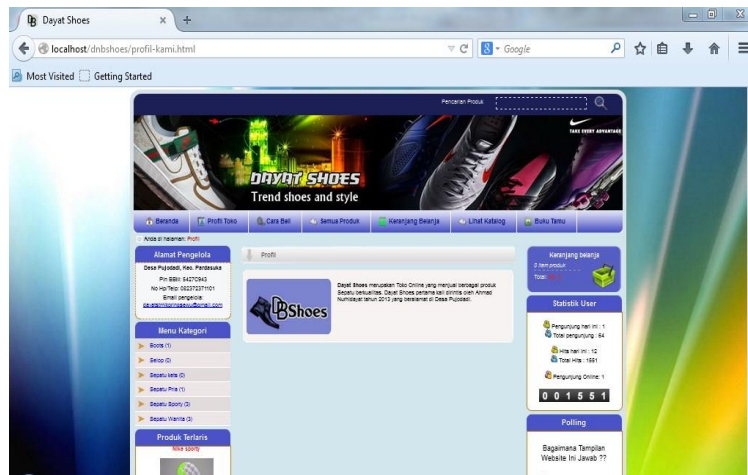
Pembangunan E-Commerce pada Dayat Shoes yang penulis rancang ini memiliki beberapa halaman. Halaman-halaman yang akan ditampilkan merupakan halaman-halaman program yang penulis rancang.

a. Tampilan Beranda



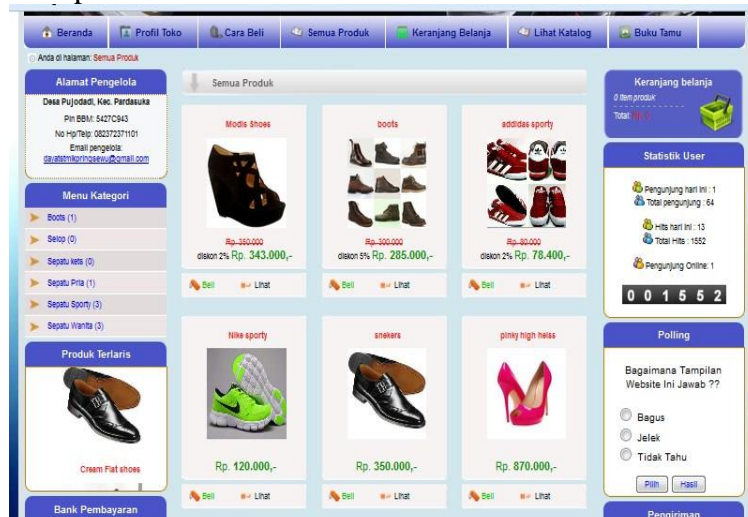
Gambar 2. Tampilan Home

b. Tampilan Profil



Gambar 3. Tampilan Profil

c. Tampilan halaman produk



Gambar 4. Tampilan halaman produk

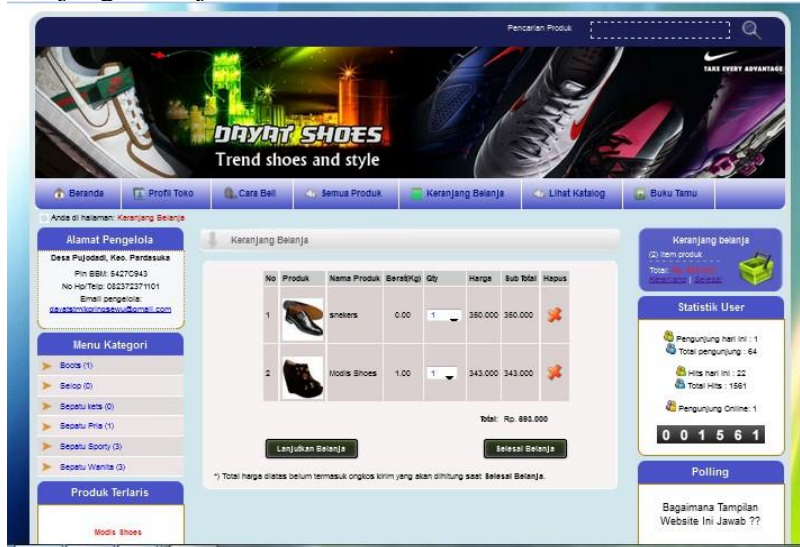
d. Tampilan Gambar dan detail produk



Gambar 5. Tampilan gambar dan detail produk

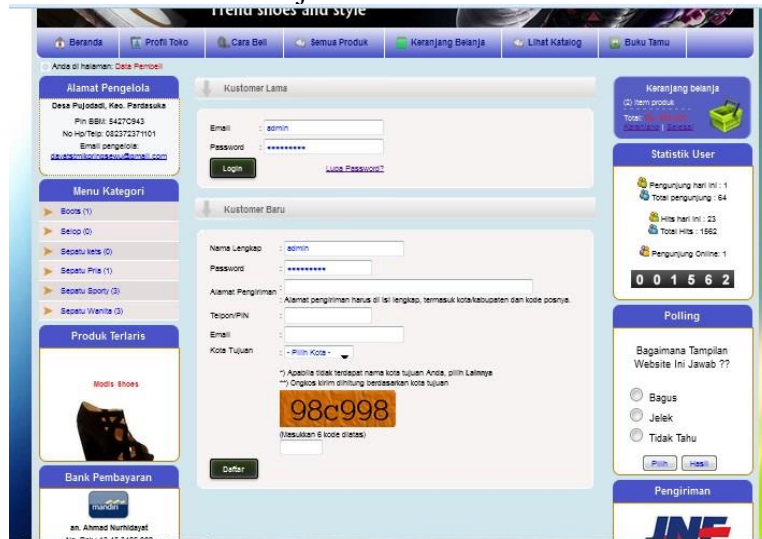


e. Tampilan Keranjang Belanja



Gambar 6. Tampilan Keranjang Belanja

f. Tampilan halaman konfirmasi belanja



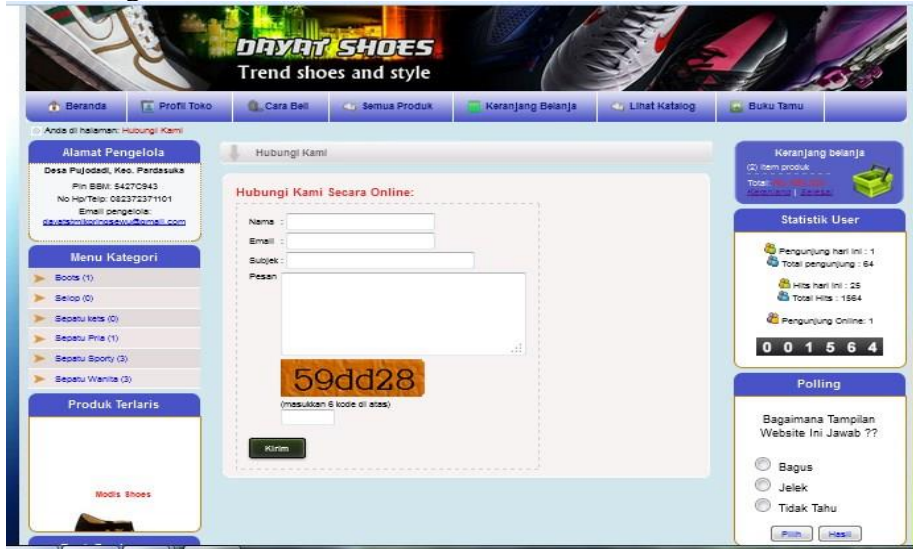
Gambar 7. Proses konfirmasi belanja

g. Tampilan login admin



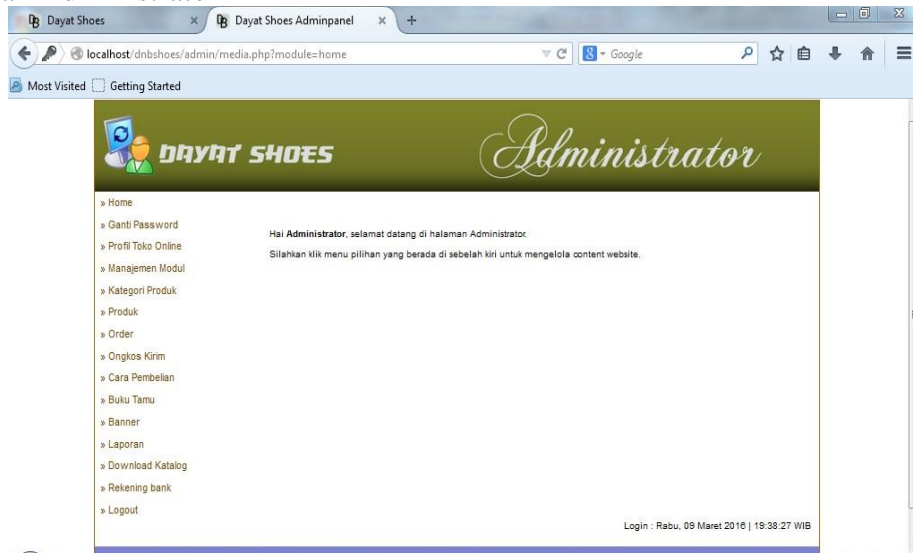
Gambar 8. Tampilan Login Admin

h. Tampilan Hubungi Kami



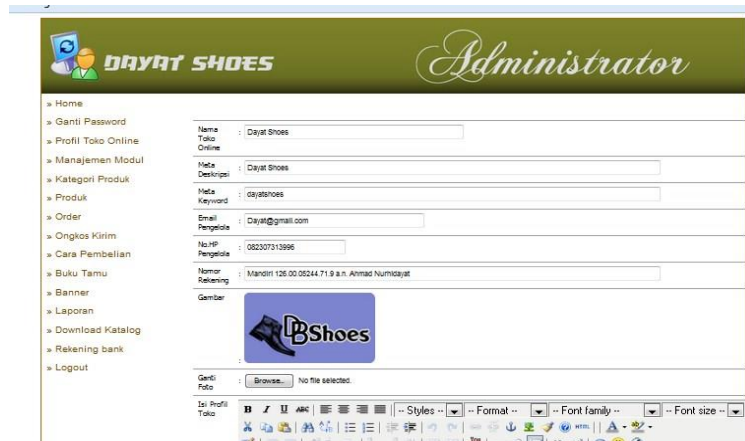
Gambar 9. Hubungi Kami

i. Tampilan Administrator



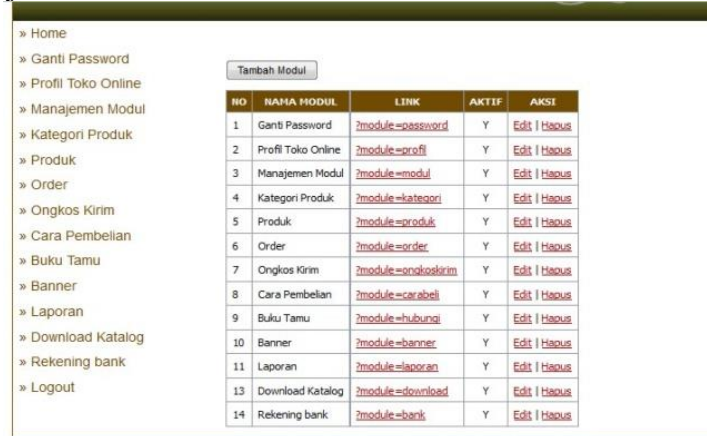
Gambar 11. Tampilan Administrator

j. Tampilan Profil Admin



Gambar 12. Profil Admin

## k. Tampilan Manajemen Modul



The screenshot shows a web interface for 'Manajemen Modul'. On the left is a navigation menu with items like 'Home', 'Ganti Password', 'Profil Toko Online', 'Manajemen Modul', 'Kategori Produk', 'Produk', 'Order', 'Ongkos Kirim', 'Cara Pembelian', 'Buku Tamu', 'Banner', 'Laporan', 'Download Katalog', 'Rekening bank', and 'Logout'. The main area features a 'Tambah Modul' button and a table with the following data:

NO	NAMA MODUL	LINK	AKTIF	AKSI
1	Ganti Password	?module=password	Y	Edit   Hapus
2	Profil Toko Online	?module=profil	Y	Edit   Hapus
3	Manajemen Modul	?module=modul	Y	Edit   Hapus
4	Kategori Produk	?module=kategori	Y	Edit   Hapus
5	Produk	?module=produk	Y	Edit   Hapus
6	Order	?module=order	Y	Edit   Hapus
7	Ongkos Kirim	?module=ongkoskirim	Y	Edit   Hapus
8	Cara Pembelian	?module=carabeli	Y	Edit   Hapus
9	Buku Tamu	?module=hubungi	Y	Edit   Hapus
10	Banner	?module=banner	Y	Edit   Hapus
11	Laporan	?module=laporan	Y	Edit   Hapus
13	Download Katalog	?module=download	Y	Edit   Hapus
14	Rekening bank	?module=bank	Y	Edit   Hapus

Gambar 13. Tampilan Manajemen Modul

## l. Tampilan Laporan



The screenshot shows a report titled 'Laporan Penjualan Sepatu Toko Online Dayat Shoes'. It contains a table with the following data:

No	Faktur	Tanggal	Nama Produk	Qty	Harga	Sub Total
1	18	09-03-2016	snickers	1	350.000,-	350.000,-
2	18	09-03-2016	Modis Shoes	2	350.000,-	700.000,-
3	19	09-03-2016	Nike sporty	1	120.000,-	120.000,-

Below the table, the following summary information is displayed:

Total keseluruhan : Rp. 1.170.000,-  
 Jumlah yang terjual : 3 unit  
 Jumlah keseluruhan yg terjual: 4 unit

Gambar 14. Tampilan Laporan

## V. KESIMPULAN

Setelah terciptanya sistem baru E-Commerce pada Dayat Shoes Pujodadi yaitu suatu sistem yang memberikan informasi tentang produk sepatu, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa berbagai permasalahan mengenai terbatasnya informasi dan belum memiliki akses yang cukup luas, dapat disimpulkan dengan E-Commerce pada Dayat Shoes, maka wilayah area promosinya menjadi sangat luas, waktu untuk mendapatkan informasi mengenai produk sepatu pada Dayat Shoes akan lebih cepat, mudah dan efisien. E-Commerce sudah memiliki akses yang cukup luas, sehingga dalam penyampaian informasinya tidak terbatas dan dapat diakses dimana saja dan kapan saja tanpa harus datang langsung ke toko Dayat Shoes.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Aryanto, Arip, Tjendrowarsono, Tri Irianto. (2013). *Pembangunan Sistem Penjualan Online Pada Toko Indah Jaya Furniture Surakarta*. IJCSS. Surakarta: Fakultas Teknologi Informatika. Universitas Surakarta.
- Bimo Hapsoro Seto. *Sistem Informasi Penjualan Mebel Berbasis Web Pada Mebel Angkasa Pekalonga*. Fakultas Ilmu Komputer, UDINUS, Semarang,(50148), Indonesia
- Erpiyana, Meli, Helisia Margahana, dan Muhammad Junaidi. 2018. "Analisis Implementasi Aplikasi Electronic Commerce Pada Meli Cake Berbasis Web Mobile Dengan Konsep Business to Consumer." *Jurnal Signaling* 7(2):52–59.
- Kadir, Abdul. 2014. *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- L, Jeffery, Lonnie D. Bentley, dan Kevin C. Dittman. 2004. *Metode Desain & Analisis Sistem Edisi 6*. Edisi 6. Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta.
- Mcleod, Raymond dan George P. Schell. 2001. *Sistem Informasi Manajemen*.
- 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.
- Nugroho.Bunafit.*Perancangan Web dengan Fireworks dan Dreamweaver MX*. Jogjakarta: Gaya Media.hal 1,2005
- Rizky Saputro Wibowo , Bambang Eka Purnama ,Sukadi. *Pembuatan Toko Online Barang Furniture Pada Usaha Dagang (Ud) Pendowo Jati Pacitan*. IJNS – Indonesian Journal on Networking and Security - ISSN: 2302-5700 – <http://ijns.org>
- Rizam Eko Novianto, Acun Kardianawati. *Sistem Informasi Penjualan Mebel Berbasis Web Pada Jengky Galery Art*. Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro Semarang
- Tim Litbang LPKBM MADCOMS. (2004). *Aplikasi Program PHP dan MySQL Untuk Membuat Website Interaktif*. Yogyakarta. Penerbit Andi.
- Renaldo, R. (2017). Analisis Perancangan E-Ticket Pada Pelayanan Konsumen Po Wijaya Kusuma Untuk Memaksimalka Tingkat Penjualan Tiket. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 1, 6-14.
- Irawan, D., Junaidi, M., Rahsel, Y., & Udin, T. (2017). Perancangan Electronic Commerce Berbasis B2c Pada Toko Atk Sindoro. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 8(1), 58-62.