

# PERANCANGAN E-BUSINESS PADA CV.OLAM KAKAO TANGGAMUS LAMPUNG

Ayus Mela

*Jurusan Sistem Informasi STMIK Pringsewu Lampung  
Jl. Wisma Rini No. 09 pringsewu Lampung  
website: www.stmikpringsewu.ac.id  
E-mail : mella\_yus@yahoo.com*

## ABSTRAK

*CV. Olam Kakao adalah sebuah Perusahaan yang bergerak dalam bidang jual beli hasil bumi seperti Kakao, Kopi, Lada, yang berada di Kabupaten Tanggamus Lampung yang melakukan jual beli hasil bumi. Permasalahan yang terjadi pada CV. Olam Kakao adalah kurang optimalnya penjualan tersebut karena media promosi hanya dilakukan secara manual. Dalam penelitian ini akan dikaji kebutuhan bisnis pada CV. Olam Kakao dan menerapkan sistem E-Business yang sesuai dengan bisnis yang dilakukan CV. Olam Kakao. Tujuannya untuk memasarkan, mengiklankan dan melakukan transaksi secara online. Manfaat yang didapat dari penerapan sistem E-Business bagi konsumen adalah konsumen tidak perlu bertatap muka langsung dengan penjual sehingga akan memudahkan proses transaksi. Sedangkan bagi penjual, selain memudahkan transaksi jual beli juga bermanfaat sebagai media promosi. Dengan menggunakan metode bisnis elektronik memungkinkan CV. Olam Kakao untuk menghubungkan data internal dan eksternal sistem pemrosesan lebih efisien dan fleksibel. Dengan begitu CV. Olam Kakao dapat berhubungan langsung dengan customernya salah satunya dengan menggunakan E-Business. E-Business adalah kegiatan transaksi, jual beli, bisnis yang dilakukan secara otomatis melalui kegiatan elektronik/internet, dan juga perusahaan dapat berhubungan langsung dengan customernya, rekan bisnis ataupun supplier. E-Business memungkinkan suatu perusahaan untuk berhubungan dengan sistem pemrosesan data internal dan eksternal mereka secara lebih efisien dan fleksibel. E-Business juga banyak dipakai untuk berhubungan dengan suplier dan mitra bisnis perusahaan, serta memenuhi permintaan dan melayani kepuasan pelanggan secara lebih baik. Pendapatan rata-rata dari bisnis internet yang cukup tinggi membuat internet suatu pasar yang sangat menarik.*

**Kata Kunci :** *Perancangan, E-Business, CV Olam Kakao*

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin pesat membawa perubahan pada kehidupan dan pola pikir manusia. Hal yang paling menonjol dari perkembangan teknologi adalah hadirnya jaringan komputer yang terhubung ke seluruh dunia, yaitu internet. Internet juga suatu cara baru yang lebih menyenangkan untuk menggunakan Web sebagai basis untuk aplikasi bisnis yang lebih luas, yang memperluas cara perusahaan untuk berkomunikasi dan meningkatkan kemampuan perusahaan untuk saling berbagi informasi (Nugroho, 2006).

Aplikasi yang menunjang kegiatan perdagangan di internet biasa disebut dengan E-bussiness. Dengan adanya E-bussiness transaksi perdagangan bisa dilakukuan tanpa harus bertatap muka langsung antara penjual dan pembeli. Calon pembeli atau penjual cukup mencari website pedagang, membaca, melihat produk-produk, atau memesan secara online. CV. Olam Kakao adalah sebuah perusahaan yang berada di Kabupaten Tanggamus Lampung. CV.. Olam Kakao bergerak dalam jual beli hasil bumi seperti kakao, Kopi, lada, dan lain sebagainya. Dalam proses jual/beli hasil bumi tersebut, masih menggunakan system manual, yaitu hanya dilakukan didaerah area lampung saja. Sehingga masih

terbatasnya area untuk menjual hasil bumi tersebut. Maka dari itu perlu diciptakan system informasi berbasis internet, agar bisa melakukan jual/beli dan promosi secara luas yang bisa menjangkau ke seluruh penjuru dunia.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik menciptakan sebuah system informasi yang berjudul "Perancangan E-Business Pada CV.Olam Kakao". Dengan terciptanya sistem tersebut, diharapkan mampu membantu menjual/membeli dan mempromosikan hasil bumi secara lebih luas, efektif, dan efisien.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan yaitu CV. Olam Kakao belum memanfaatkan teknologi internet sebagai media jual/beli secara online atau promosi.

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah tersebut adalah :

1. Penelitian ini hanya meliputi E-Business pada CV. Olam Kakao
2. Sistem dibuat berbasis website.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Menghasilkan E-Business yang berguna untuk transaksi jual/beli secara online dan sebagai media promosi.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan akan didapat dari penelitian Jurnal ini adalah :

1. Memberikan kemudahan pada CV. Olam Kakao dalam penjualan dan pemesanan kepada konsumen.
2. Memudahkan konsumen memperoleh informasi mengenai barang yang di jual dan ditawarkan oleh CV. Olam Kakao.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Definisi Sistem

Sistem berasal dari bahasa latin (*systema*) dan bahasa yunani (*sustema*) adalah satu kesatuan yang terdiri dari komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energi untuk mencapai suatu tujuan.

Istilah ini sering dipergunakan untuk menggambarkan suatu set entitas yang berinteraksi. Sistem juga merupakan kesatuan bagian-bagian yang saling berhubungan yang berada dalam suatu wilayah serta memiliki item-item penggerak.

Menurut Nugroho (2008:17) mengungkapkan "Sistem yaitu sekelompok elemen yang terintegrasi dengan maksud orang yang sama untuk mencapai suatu tujuan".

### 2.2 Definisi Informasi

Data atau fakta yang telah diproses dan telah memiliki arti yang bermanfaat terutama dalam kebutuhan komunikasi.

"Informasi merupakan hasil data sehingga menjadi bentuk yang penting bagi penerimanya dan mempunyai kegunaan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan" Davis (2008:15).

Menurut Azhar Susanto (2009:15) dalam bukunya, Sistem Informasi Akuntansi, mendefinisikan bahwa : "Informasi adalah hasil dari pengolahan data yang memberikan arti dan manfaat".

### 2.3 Definisi Sistem Informasi

Sistem informasi adalah kombinasi dari teknologi informasi dan aktifitas orang yang menggunakan teknologi itu untuk mendukung operasi dan manajemen dalam arti yang sangat luas.

Leitch Rosses (dalam buku Jogiyanto, 2005 : 11) mengemukakan sistem informasi adalah suatu sistem didalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelola transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Menurut Agus Mulyanto (2009:29) dalam bukunya Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi, menyatakan

"Sistem informasi merupakan suatu komponen yang terdiri dari manusia, teknologi informasi, dan prosedur kerja yang memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk mencapai suatu tujuan".

### 2.4 Definisi Perancangan

Menurut Sommerwille (2003) Perancangan sistem melibatkan identifikasi dan Deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar dan hubungannya. Tahap perancangan sistem meliputi perancangan data, perancangan fungsional, dan perancangan antar muka.

### 2.5 E-Business

*E-business* sebuah perusahaan membutuhkan konektivitas dari awal hingga akhir yang melintasi semua proses yang berbeda, dari inti sistem sebuah perusahaan hingga ke pihak luar seperti pemasok, pelanggan dan mitra perusahaan (James A. O'Brien :2005)

E-Business adalah penggunaan Teknologi Informasi untuk memudahkan proses bisnis, melakukan e-commerce, dan menyediakan kerja sama dan komunikasi perusahaan pendukung. Utilisasi informasi dan teknologi komunikasi untuk mendukung semua aktifitas bisnis

a. Meliputi segalanya- *marketing, advertising, after-sales*

b. Pada umumnya berhubungan dengan *web-based systems*

E-Business – Elektronik Bisnis berasal dari seperti terminologi *e-mail* dan *e-commerce*, adalah melakukan bisnis pada Internet. Ini merupakan suatu istilah yang lebih umum dibanding *e-commerce*, mengacu pada tidak hanya pembelian dan penjualan tetapi juga pelayanan pelanggan dan bekerja sama dengan mitra bisnis.

#### 2.5.1 Faktor-Faktor Penggerak e-Business

Jika dikaji secara sungguh-sungguh perkembangan dari implementasi konsep dasar e-Business di sebuah industri atau negara sangat ditentukan oleh desakan faktor dari luar (*external driving forces*). Paling tidak ada empat faktor desakan yang saling berkonvergensi satu dengan lainnya yang secara signifikan akan menentukan percepatan implementasi konsep e-Business, yaitu masing-masing:

a. *Customer expectations,*

b. *Competitive imperatives,*

c. *Deregulation, dan*

d. *Technology*

a. Customer Expectations

Paradigma baru menekankan pentingnya pelanggan ditempatkan sebagai titik awal atau acuan dari penyusunan konsep bisnis sebuah perusahaan. Dewasa ini seorang pelanggan tidak cukup dapat dipuaskan dengan baiknya kualitas sebuah produk

yang ditawarkan. Pelanggan bersangkutan mengharapkan adanya pelayanan pra dan pasca jual yang baik.

#### b. Competitive Imperative

Globalisasi telah membentuk sebuah arena persaingan dunia usaha yang sangat ketat. Hampir semua perusahaan di dunia dapat melakukan kompetisi secara terbuka di lingkungan pasar bebas. Tentu saja hal ini menimbulkan dampak yang sangat besar bagi keberadaan sebuah perusahaan. Pelanggan akan dengan mudahnya membandingkan kualitas produk dan pelayanan antar perusahaan dari hari ke hari. Dengan prinsip selalu mencari yang murah, lebih baik, dan lebih cepat, maka secara tidak langsung perusahaan dipaksa untuk menyusun dan mengembangkan sebuah model dan strategi bisnis yang tepat.

#### c. Deregulation

Harus diakui pula bahwa secara makro deregulasi yang dilakukan oleh pemerintah maupun negara-negara lain (disamping keberadaan lembaga-lembaga dan komunitas dunia semacam WTO, APEC, AFTA, dan lain-lain) telah turut mewarnai bentuk dunia usaha di masa mendatang, terutama yang berkaitan dengan konsep perdagangan bebas antar negara dan industri. Ditiadaknya pajak masuk produk-produk impor, dibebaskannya kuota ekspor produk, disatukannya berbagai mata uang asing (single currency), dialirkannya informasi secara bebas, tentu saja telah memaksa lingkungan dunia usaha menjadi lebih efisien dari masa ke masa.

#### d. Teknologi

Faktor terakhir dan menentukan dalam mengimplementasikan konsep e-Business adalah kemajuan teknologi informasi, yang didominasi oleh percepatan perkembangan teknologi komputer dan telekomunikasi. Fungsi dari teknologi informasi tidak hanya kritical bagi perkembangan e-Business (enabling function) tetapi justru telah menjadi penggerak dari dimungkinkannya pengembangan model-model bisnis baru yang tidak terpikirkan sebelumnya. Dengan e-business aliran informasi dari perusahaan ke pelanggan, pemasok, pemerintah, pemilik modal dan masyarakat haruslah dikelola dengan baik. Pengelolaan informasi pada perusahaan tergantung pada strategi yang diterapkan dan dukungan eksekutif, manajer dan karyawan. Dengan dukungan sarana dan prasarana maka diharapkan aliran informasi perusahaan akan cepat, tepat dan akurat, dengan demikian perusahaan akan dapat mempertahankan hidupnya, memperoleh keuntungan dan dapat berkompetisi dengan sehat.

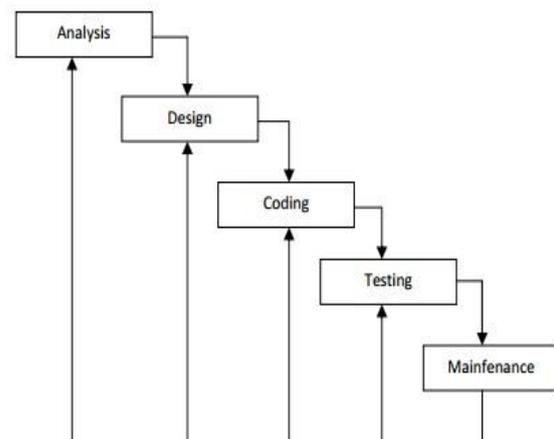
### 3. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Metode Metode SDLC

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode waterfall, dimana pengembangan ini dilakukan secara berurutan dan linier. (Jurnal PPKM UNSIQ 1, Adi Suwondo : 2014.

*System Development Life Cycle* (SDLC) Metodologi pengembangan system informasi berarti suatu metode yang digunakan untuk melakukan pengembangan system informasi berbasis komputer. Metode yang paling umum digunakan adalah SDLC (*System Development life Cycle*) Metode SDLC menggunakan pendekatan sistem air terjun (*Water Fall Aproach*) yang menggunakan beberapa tahapan dalam mengembangkan sitem.

SDLC juga merupakan pola yang diambil untuk mengembangkan sistem perangkat lunak, yang terdiri dari tahap-tahap: rencana, analisis, desain, implementasi, uji coba dan pengelolaan. Berikut diagram *Typical System Development Life Cycle* (SDLC) :



Pada aplikasi *E-Business* ini membutuhkan beberapa analisis terlebih dahulu sebagai awal dalam kebutuhan sistem yang ada. Jika urutan-urutan tersebut sesuai pada pengembangan sistem dengan *waterfall* adalah sebagai berikut :

#### 1. Analisis

Merupakan langkah pertama dari perancangan sistem dengan *metode system life cycle*. Langkah pertama adalah mendeskripsikan sistem secara menyeluruh sebagai satu kesatuan sistem yang akan dicapai.

Kemudian menganalisa ketentuan sistem. Dalam ketentuan ini termasuk ketentuan operasional, dimana pada sistem komputerisasi *E-Businnes* yang akan dirancang, maka diperlukan infrastruktur yang mendukungnya, seperti *software*, *hardware* dan *brainware* (manusia itu sendiri).

## 2. Designing

Pada tahap ini, semua subsistem dalam menyusun aplikasi *E-Business* akan dirancang lebih detail. Mulai dari layout antar muka inputan, antarmuka output-an, kesemuanya itu dirancang secara mendetail. Pada tahap design ini akan melalui beberapa tahap yakni :

- a. Menentukan model sistem secara logis  
Model sistem dapat ditentukan secara logis dan mendetail dengan menggunakan tool design system seperti data flow diagram (DFD).
- b. Penulisan (*scripting*) bahasa  
*Script* merupakan logika perintah-perintah yang dituliskan di masing-masing sub. *Script* menawarkan berbagai alternatif tindakan bagi para pengguna button yang dimaksud.

## 3. Coding

Tahap dimana bahasa logika diterjemahkan dalam bahasa pemrograman. Yakni bahas yang digunakan untuk memberikan instruksi kepada komputer tentang maksud dan tujuan dari logika yang telah direncanakan pada tahap design di atas. Di dalam coding tentu dilakukan beberapa tahapan guna memvalidasi instruksi-instruksi, apakah maksud dari instruksi tersebut dalam berjalan sesuai keinginan atau masih terdapat kesalahan.

## 4. Testing

Sistem yang telah dirancang kemudian memasuki tahap pengujian, dimana pada pengujian ini umumnya dilakukan dengan 2 cara, yakni pengujian *white box* dan *black box*. Dimana di dalam pengujian *white box* instruksi ataupun barisan kode program akan di validasi tiap-tiap langkahnya terkait looping, decision serta rutin-rutin penting lainnya. Sementara pada pengujian *black box* akan di validasi tindakan dalam pegoperasian, ketika pengguna menekan tombol buka apakah proses tersebut akan menampilkan kotak dialog buka atau tidak, sehingga pada pengujian *black box* ini lebih pada pengujian proses interface-nya. Pengujian ini bermaksud untuk menemukan hal-hal berikut : fungsi yang tidak benar atau tidak ada, kesalahan antar muka kesalahan pada struktur data serta kesalahan performasi.

## 5. Maintenance

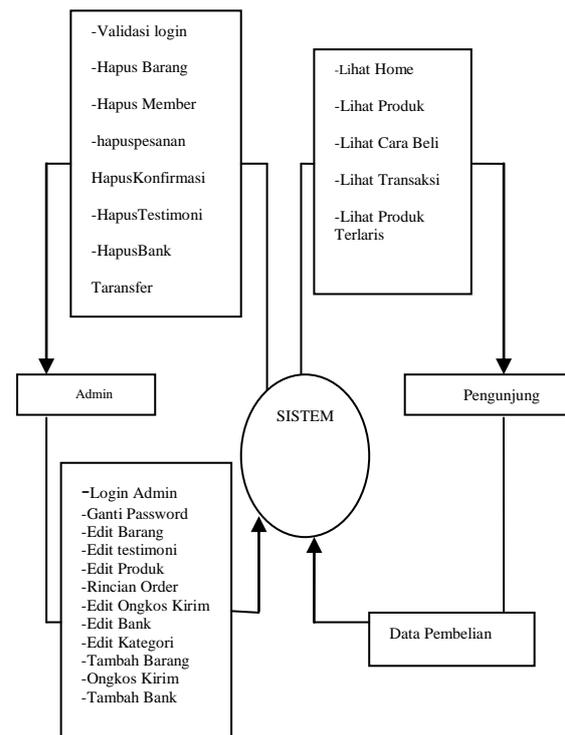
Tahap ini menjadi tahap dimana perawatan sebuah sistem diperlukan. Dengan adanya tahap perawatan, hal-hal baru yang mungkin harus ditambahkan dalam sistem dapat ditemukan. Penyesuaian dengan kebutuhan-kebutuhan mendatang menjadikan sistem terus perlu dirawat sehingga program aplikasi *E-Business* yang dirancang mampu menjawab kebutuhan-kebutuhan yang ada.

## 4. Perancang Sistem dan Perancangan Implementasi

### 4.1 Perancangan Sistem

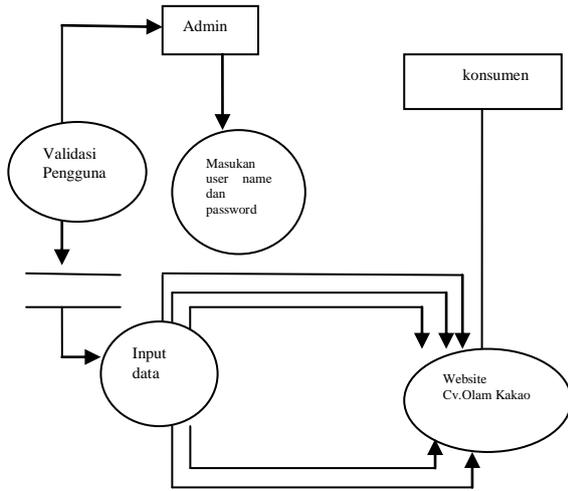
Desain sistem yang telah dibuat di atas menjadi acuan untuk membangun E-Business Pada CV.olam Kakao menggunakan PHP Mysql. Tampilan antar muka yang dihasilkan dari penelitian ini berupa website pada CV.olam Kakao, diantaranya adalah : Beranda dan login admin, dimana halaman ini untuk menampilkan informasi mengenai CV.Alom Kakao.

#### 4.1.1 Design Diagram Konteks



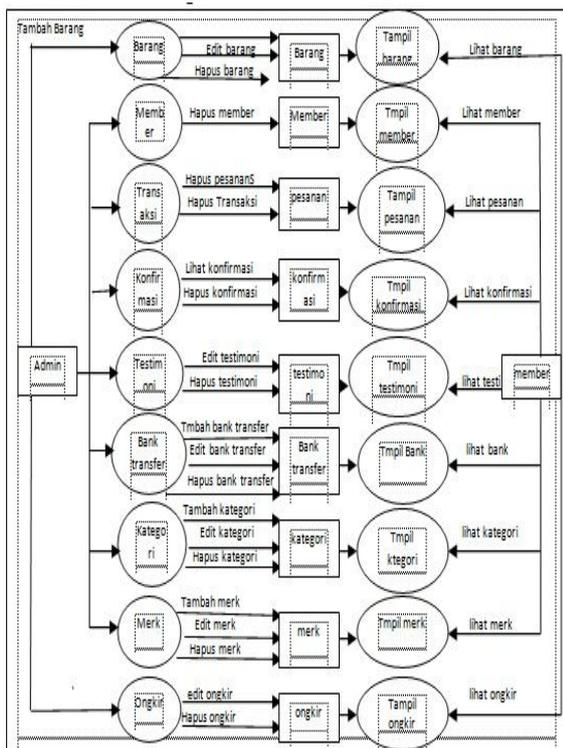
Gambar 4.1 Diagram Konteks

#### 4.1.2 DFD Level 0



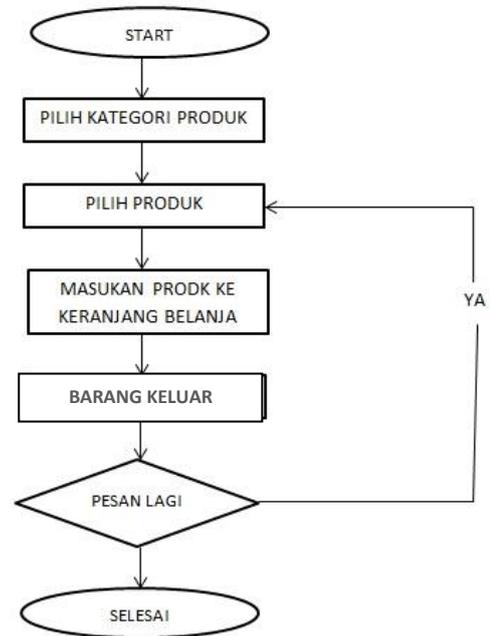
Gambar 4.2 DFD Level 0

#### 4.1.3 DFD Level 1



Gambar 4.3 DFD Level 1

#### 4.1.4 Flowchart



Gambar 4.4 Flowchart

### 4.2 Perancangan Desain Halaman Website

Setelah melalui proses analisis perancangan sistem, kemudian membuat rancangan halaman website E-Business pada CV.Alom Kakao.

#### 4.2.1 Perancangan halaman Login

**LOGIN**

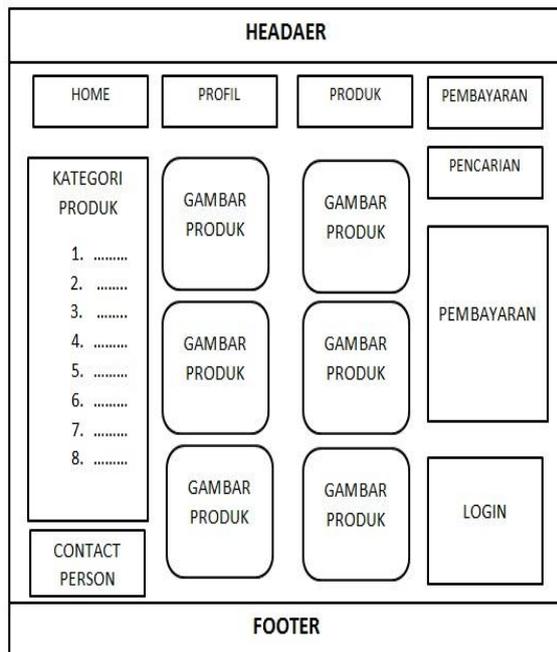
USERNAME

PASSWORD

**LOGIN**

Gambar 4.5 Halaman Login

#### 4.2.2 Perancangan Halaman Website



Gambar 4.6 Halaman website

### 5. Kesimpulan Dan Saran

#### 5.1. Kesimpulan

Dengan begitu E-business adalah salah satu cara yang dapat kita gunakan untuk meningkatkan bisnis atau memulai bisnis baru. Dimana kita tidak perlu kesana kemari hanya untuk bertemu orang lain. Dan membayar jutaan rupiah untuk menyebarkan atau memberitahukan orang-orang kalau kita punya bisnis. Hanya dengan membuka website, kita bisa melakukan proses jual/bel dengan mudah.

#### 5.2 Saran

Adapun saran yang dapat penulis berikan adalah untuk diadakannya pelatihan khusus kepada pemilik untuk meningkatkan skill (keahlian atau ketrampilan) dalam mengelola website ini agar dapat berfungsi secara maksimal.

### DAFTAR PUSTAKA

- Djojodiharjo, Harijono, 1984, Definisi Sistem, Penerbit Andi: Yogyakarta
- Gautama, Adri. 2012. Pembangunan Sistem Informasi Toko Online Tupperware. Senuri FTI UNSA
- Jogianto, 2009, pengertian sistem, Penerbit Andi: yogyakarta
- Nugroho, 2008, Definisi sistem, Penerbit Informatika: Bandung
- Kadir, Abdul. 2009. Pengenalan Sistem Informasi. Penerbit Andi: Yogyakarta

Marlinda, Linda. 2005. Sistem Basis Data.

Penerbit Andi: Yogyakarta

Nugroho, Adi. 2006. E-commerce: Memahami Perdagangan Modern di Dunia Maya.

Informatika Bandung: Bandung

Nugroho, Bunafit, 2007 Aplikasi Pemrograman Web Dinamis Dengan PHP & mySQL, Gava Media: Yogyakarta

