

# E-COMMERCE PADA TOKO BONEKA NUFUS BERBASIS WEB

**Desta Restu Pertiwi**

*Jurusan Sistem Informasi STMIK Pringsewu Lampung*

*Jl. Wisma Rini No.09 Pringsewu Lampung*

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

*[E-mail: restu.desta@yahoo.co.id](mailto:restu.desta@yahoo.co.id)*

## **ABSTRAK**

*Dalam era saat ini sebuah system dalam sebuah usaha memang sangat dibutuhkan. Misalnya dalam sebuah toko, sebuah system aplikasi atau website akan sangat membantu dalam proses promosi dan penyebarluasan informasi kepada masyarakat. promosi Pengelolaan dan pengolahan data yang dilakukan secara manual rentan terhadap terjadinya kelemahan, seperti kesalahan dan keterlambatan dalam penjualan, pencatatan data pelanggan, pencatatan data pemesanan serta penyimpanan data secara manual akan menyulitkan ketika data tersebut dibutuhkan. Kondisi ini juga dialami oleh Toko Boneka Nufus oleh karena itu E-commerce merupakan sistem baru dalam dunia perbisnisan yang menggunakan jasa online. Banyak barang yang dapat ditawarkan melalui e-commerce seperti penjualan boneka secara online dengan menggunakan web. Dengan sistem ini pelanggan tidak perlu repot datang ke toko dan dapat memesannya kapan saja tanpa batasan waktu. Beberapa aplikasi yang digabung bersama menjadi suatu paket kadang disebut sebagai suatu paket atau suite aplikasi (application suite). Aplikasi E-Commerce Pada Toko Boneka Nufus ini dirancang dengan menggunakan macromedia dreamweaver, php, mysql, xampp dan photoshop. dengan dirancangnya website ini secara online diharapkan dapat menarik minat pelanggan serta dapat menjadi media penjualan yang efektif.*

kata kunci: e-commerce, aplikasi, website.

## **1. Pendahuluan**

### **1.1 Latar Belakang**

Dalam era saat ini sebuah system dalam sebuah usaha memang sangat dibutuhkan. Misalnya dalam sebuah toko, sebuah system aplikasi atau website akan sangat membantu dalam proses promosi dan penyebarluasan informasi kepada masyarakat. . Toko Boneka nufus adalah sebuah toko yang menjual bermacam-macam boneka cantik dan lucu. Saat ini proses penjualan dilakukan dengan cara manual yaitu konsumen datang langsung ke toko untuk melihat koleksi yang tersedia dan selanjutnya melakukan transaksi. Karena keadaan toko yang tidak terlalu luas sehingga sering sekali terjadi desakan pengunjung sedangkan untuk membuka cabang dibutuhkan waktu dan biaya yang besar. Disamping itu juga keuntungan yang diperoleh tidak terlalu besar karena cakupan wilayah pemasaran hanya disekitar kota dimana toko itu berada.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka dirancanglah sebuah aplikasi e-commerce yang dapat membantu memperluas pemasaran tanpa harus membuka cabang sehingga memberi keuntungan bagi konsumen dan toko tersebut. E-commerce merupakan sistem baru dalam dunia perbisnisan yang menggunakan jasa online. Banyak barang yang dapat ditawarkan melalui e-commerce seperti penjualan

boneka secara online dengan menggunakan web. Dengan sistem ini pelanggan tidak perlu repot datang ke toko dan dapat memesannya kapan saja tanpa batasan waktu. Beberapa aplikasi yang digabung bersama menjadi suatu paket kadang disebut sebagai suatu paket atau suite aplikasi (application suite). Aplikasi E-Commerce Pada Toko Boneka ini dirancang dengan menggunakan macromedia dreamweaver, php, mysql, xampp dan photoshop. dengan dirancangnya website ini secara online diharapkan dapat menarik minat pelanggan serta dapat menjadi media penjualan yang efektif.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dilihat dari latar belakang di atas dapat di simpulkan bahwa rumusan masalah dari penellitian ini adalah “Bagaimana cara merancang dan membuat Aplikasi E-Commerce Pada Toko Boneka berbasis web”.

### **1.3 Batasan Masalah**

Fokus Penelitian ini hanya pada pembuatan Aplikasi E-commerce pada Toko Boneka Nufus Berbasis Web.

## 2. Tinjauan Pustaka

### 2.1 Aplikasi

Menurut Dhanta (2009:32), aplikasi (application) adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan computer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Microsoft Word, Microsoft Excel.

Menurut (Pressman, 2010:9) software aplikasi adalah aplikasi yang berdiri sendiri untuk memecahkan masalah bisnis yang spesifik. Dalam hal aplikasi pemrosesan bisnis konvensional, software aplikasi digunakan untuk mengontrol fungsi bisnis dalam waktu nyata.

### 2.2 E-Commerce

Menurut (Mariza Arfina dan Robert Marpaung, 2009:21) e-commerce atau yang lebih dikenal dengan e-com dapat diartikan sebagai suatu cara berbelanja atau berdagang secara online atau direct selling yang memanfaatkan fasilitas internet dimana terdapat website yang dapat menyediakan layanan get and deliver.

Sedangkan menurut (Roger Clarke, 2010:2) dalam Electronic Commerce Definition menyatakan bahwa e-commerce adalah “*the conduct of commerce in good and service with the assistens of telecommunications and telecommunications-based tools*” bahwa e-commerce adalah tat cara perdagangan barang dan jasa yang menggunakan media telekomunikasi dan telekomunikasi sebagai alat bantu.

### 2.3 Website

Menurut (Purwanti, 2010) dalam jurnal Ayu Pertiwi dkk (2011) berpendapat bahwa *Website* atau situs juga dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*).

Menurut Ayu Yudha, (2012:2) Website adalah kumpulan halaman web yang diletakan dalam satu tempat atau site atau situs. Jadi di dalam website terdapat halaman-halaman web.

### 2.4 Toko Boneka

Toko Boneka adalah sebuah toko yang terletak di Talang Padang yang menyediakan berbagai macam pernak-pernik atau manik-manik, yang sedang dalam masa perkembangan baik dalam pemasaran atau system penjualannya oleh karena itu pemilik ingin mempunyai sebuah system

yang dapat membantu dalam proses penjualan Toko Boneka.

### 2.5 Aplikasi E-Commerce Pada Toko Boneka berbasis website

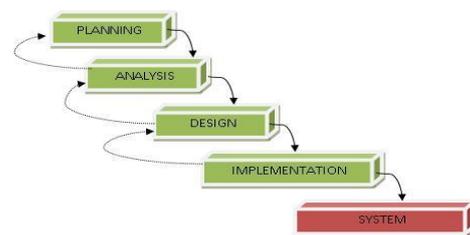
Aplikasi E-Commerce Pada Toko Boneka Nufus berbasis website adalah sebuah system aplikasi yang dapat membantu promosi toko melalui website, sehingga pemasaran atau promosi Toko Boneka jangkauannya lebih luas. Sehingga akan meningkatkan penjualan Toko Boneka Nufus

## 3. METODE PENELITIAN

### 3.1 SDLC

System Development Lyfe Cycle (SDLC) adalah keseluruhan proses dalam membangun sistem melalui beberapa langkah. Ada beberapa model SDLC. Model yang cukup populer dan banyak digunakan adalah waterfall. Beberapa model lain SDLC misalnya fountain, spiral, rapid, prototyping, incremental, build & fix, dan synchronize & stabilize.

Dengan siklus SDLC, proses membangun sistem dibagi menjadi beberapa langkah dan pada sistem yang besar, masing-masing langkah dikerjakan oleh tim yang berbeda.



Gambar1. Waterfall

Pengembangan sistem Informasi atau dalam bahasa awamnya lebih dikenal dengan pengembangan software identik dengan salah satu teori pengembangan software yang dikenal dengan nama SDLC atau Software Development Life Cycle. Menurut teori tersebut, tahapan pengembangan software dibagi menjadi 4 (empat) tahap, yaitu (Dennis et al, 2011: 11):

#### 1. Fase Planning

Fase ini merupakan tahapan yang fundamental dari pengembangan sistem informasi. Fase ini akan menjawab pertimbangan-pertimbangan mengapa sistem informasi tersebut perlu dibangun (why) serta menentukan bagaimana tim pengembangan sistem

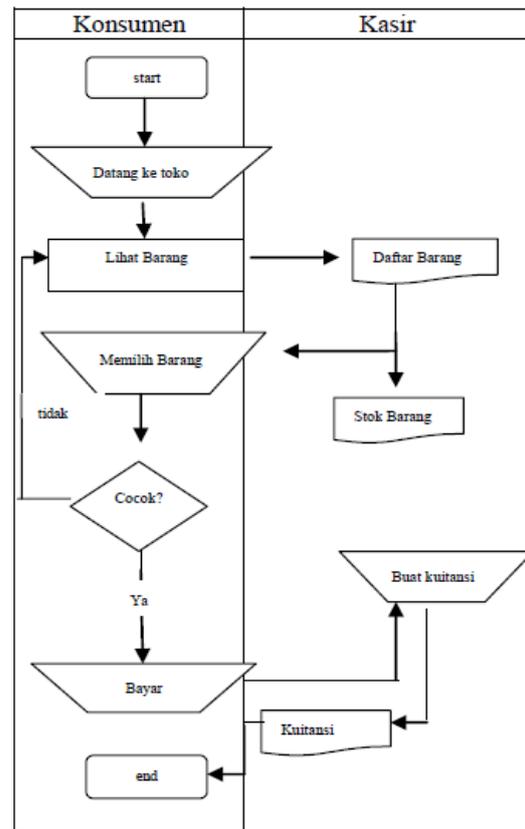
informasi akan mengembangkan sistem informasi tersebut

2. Fase Analysis  
Fase ini akan menjawab pertanyaan tentang siapa yang akan menggunakan sistem ini (who), apa yang harus dapat dilakukan oleh sistem ini (what) serta dimana dan kapan sistem ini akan digunakan (where and when).
3. Fase Design  
Fase ini akan menentukan bagaimana sistem akan beroperasi dalam konteks hardware, software, infrastruktur jaringan komputer, menentukan user interface, form dan report serta program, database dan file-file tertentu yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem informasi. Pengembangan sistem, yaitu tahap pengembangan sistem informasi dengan menulis program yang diperlukan.
4. Fase Implementation  
Fase ini merupakan fase inti dari keempat fase diatas, dimana pada fase ini tim proyek akan melakukan pembangunan dan verifikasi sistem informasi yang dibangun sesuai dengan scope yang sudah ditentukan pada ketiga fase sebelumnya. Pada beberapa proyek pengembangan sistem informasi, fase ini merupakan fase yang menghabiskan biaya paling banyak dibanding ketiga fase sebelumnya.

### 3.2 Analisis Sistem Berjalan

Sistem yang saat ini masih di gunakan oleh Toko Boneka adalah masih menggunakan sistem manual yaitu:

- a. Pelanggan yang ingin mendapatkan informasi harus datang ke toko.
- b. Pelanggan menanyakan informasi secara langsung kepada pemilik toko.
- c. Daftar pertanyaan diterima oleh pemilik toko.
- d. Informasi yang di dapat kemudian di sampaikan kepada pelanggan



Gambar 2. Flow Diagram

### 3.3 Analisis Sistem Yang Diusulkan

Sistem yang diusulkan adalah dalam pembuatan Aplikasi E-Commerce pada Toko Boneka Berbasis Web. Maksud dari usulan ini adalah agar supaya pelangan yang ingin mendapatkan informasi tentang Toko Boneka hanya tinggal mengunjungi *website* Toko Boneka. Sistem ini juga sekaligus menjadi media promosi bagi Toko Boneka yang dapat di jangkau oleh semua orang.

### 3.4 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Keras

Sistem ini dibangun dengan perangkat keras sebagai berikut:

- a. *Processor Intel(R), Pentium (R) cpu*
- b. *Memory RAM 1910 MB*
- c. *Hard disk : 500 GB*
- d. *Keyboard*
- e. *Mouse*

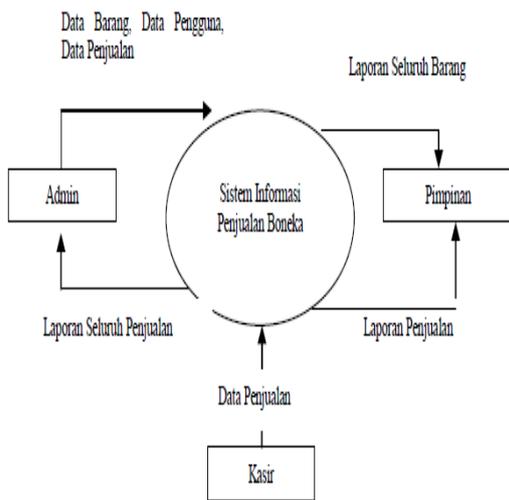
### 3.5 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak

Sistem ini dibangun dengan perangkat lunak sebagai berikut:

- Sistem Operasi : *Windows XP 2*
- Data base : *MySQL*
- Bahasa Pemrograman: *PHP*
- Editor *PHP* : *Macromedia Dreamweaver 8*
- Web Browser : *Mozilla Firefox*
- Gambar Editor : *Photoshop Cs 3*

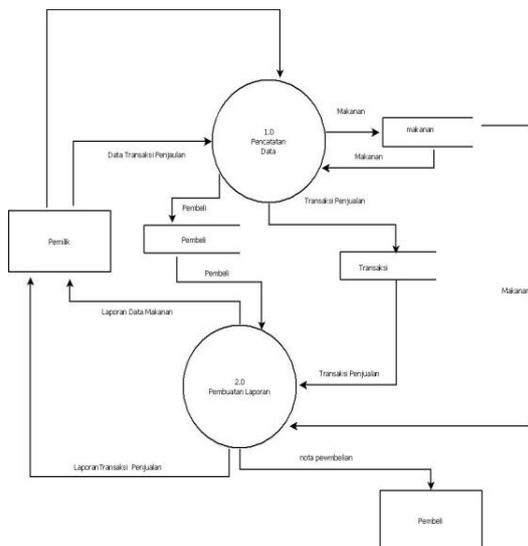
## 4 PERANCANGAN IMPLEMENTASI DAN

### 4.1 Diagram Konteks



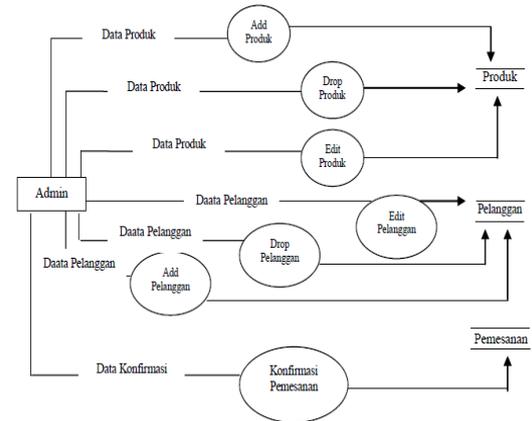
Gambar3. Diagram konteks

### 4.2 DFD Level 0



Gambar 4. DFD Level 0

### 4.3 DFD Level 1



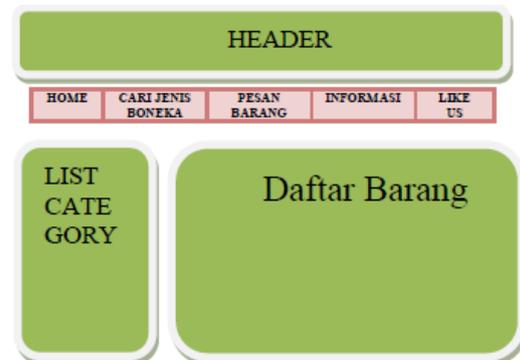
Gambar 5. DFD level 1

### 4.4. Implementasi

Perancangan halaman *web* digunakan sebagai patokan dalam membuat sebuah antar muka (*interface*) yang akan mewakili tampilan dari *website* yang akan dibuat. Berikut adalah rancangan halaman untuk pengguna *web* ini.

#### 4.1 Halaman Index

Halaman *index* merupakan halaman utama dimana setiap pengguna sistem akan secara otomatis memasuki halaman ini disaat pertama kali membuka sistem.



Gambar 6. Halaman Index

## 4.2. Halaman Home

Halaman *Home* adalah halaman awal ketika kita membuka *website*. Pada halaman *home* berisi tentang produk-produk Toko Boneka. Adapun implementasi halaman tersebut yaitu:



Gambar 7. Halaman Home

## 5. Kesimpulan dan Saran

### 5.1. Kesimpulan

Dari pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa Perancangan Sistem Aplikasi E-Commerce Toko Boneka dengan berbasiskan *web* secara *online* yang menganalisis tentang informasi-informasi Toko Boneka baik itu tentang produk-produk maupun tata cara pembelian dan lain-lain. Perancangan Sistem Informasi Toko Boneka berbasiskan *web* ini dapat mempermudah pelanggan, untuk mencari informasi-informasi tentang Toko Boneka

### 5.2. Saran

Penerapan aplikasi e-commerce pada Toko Boneka perlu dievaluasi secara terus menerus sehingga dapat diketahui bagian manakah yang tidak berjalan secara optimal, sehingga dapat meningkatkan mutu pelayanan.

## Daftar Pustaka

- Amalia Maghfirah, Eko Darwiyanto, Heriyono Lalu. 2012. Website Penjualan Handphone Online. Program Studi Manajemen Informatika Politeknik Telkom Bandung
- Ayu Pertiwi, Ismail, Wahyu Hidayat. 2011. Aplikasi Berbasis Web Untuk Penjualan Pakaian Studi Kasus Kesya Butik.
- Ayu Yudha. 2012. Web Programming For Beginners. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Feber Siregar, Ahmad Suryan, Ali Hanifa. 2012. Sistem Informasi Penjualan Tiket Travel Pada Cv Martabe Berbasis Web. Program Studi Manajemen Informatika Politeknik Telkom Bandung
- Muhammad Ikhsan, Ely Rosely, Boby Siswanto. 2012. Aplikasi Penjualan Online Beserta Pendukung Pengambilan Keputusan Berbasis Web Pada Toko Komputer. Program Studi Manajemen Informatika Politeknik Telkom Bandung
- Muhamad, W. 2009. Pemograman Web. Bandung: Politeknik Telkom
- Nuzila Mahdiyani, Agus Pratondo, Wardani Muhamad. 2011. Sistem Informasi Web Untuk Penjualan Kredit Tanah Kavling
- Zul Fady, Risnandar, Kurniawan Nur. /2011. Aplikasi Penjualan Komputer Online. Program Studi Manajemen Informatika Politeknik Telkom Bandung



