

SISTEM APLIKASI E - COMMERCE TOKO “SARAH” MOTE PRINGSEWU BERBASIS WEB

Lisi Putriani

Jurusan Sistem Informasi STMIK Pringsewu Lampung

Jl. Wisma Rini No. 09 Pringsewu Lampung

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

E-mail : icycimoex@gmail.com

ABSTRAK

Sarah Mote merupakan sebuah usaha yang mengembangkan berbagai macam kerajinan tangan yang terbuat dari mote atau manik - manik . Kualitas yang tinggi menjadikan Toko “Sarah” Mote memiliki banyak pelanggan. Dengan adanya aplikasi e - commerce akan sangat membantu Toko “Sarah” Mote untuk menambah lebih banyak pelanggan. Dimana tujuan dari penelitian ini sendiri adalah membangun aplikasi e-commerce yang dapat memberikan informasi baik untuk pihak perusahaan maupun pelanggannya itu sendiri. Metodologi yang digunakan untuk merancang sistem ini adalah metodologi RUP, yaitu pendekatan pengembangan perangkat lunak yang iterative, architecture-centric, dan use case driven.

Maka dari itu dengan dibangunnya Sistem Aplikasi E-Commerce Toko “Sarah” Mote Pringsewu Berbasis Web ini toko Sarah Mote dapat memperluas promosi penjualan, mempermudah penyebaran informasi serta memfasilitasi pelanggan yang berada diluar kota untuk melakukan transaksi dengan mudah.

Kata Kunci : E-commerce, Toko “Sarah” Mote, Metode RUP.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat dan memiliki peranan yang sangat penting khususnya dalam dunia bisnis. Para pelaku bisnis dapat melakukan transaksi secara online melalui media internet kapan pun dan dimana pun dengan orang-orang di seluruh dunia, sehingga dapat menghemat waktu dan biaya.

Toko ”SARAH” Mote adalah sebuah toko yang menjual berbagai macam kerajinan tangan berbahan mote seperti Gantungan Kunci Mote, Keranjang Aqua Mote, Kotak Tissue Mote, Bunga Tangkai Mote, dll. Namun, dengan sistem yang berjalan sekarang, masih banyak masalah yang terjadi baik di pihak vendor maupun di pihak konsumen terutama yang berada di luar kota Pringsewu. Pihak vendor selama ini belum memiliki media khusus untuk mempromosikan produk - produknya dan pencatatan laporan transaksi penjualan masih dilakukan manual hanya dengan menggunakan tanda bukti transaksi yang ada. Dan konsumen masih harus langsung datang ke Toko “Sarah” Mote apabila ingin mendapatkan informasi produk dan hendak memesan produk sesuai dengan yang diinginkan. Berdasarkan pada permasalahan - permasalahan di atas, maka diperlukan sebuah aplikasi

e-commerce yang menyediakan fasilitas - fasilitas seperti : katalog produk yang berisi gambar dan informasi produk agar konsumen dapat melakukan pemesanan barang secara online, serta dapat membuat laporan transaksi penjualan per bulan. Sehingga aplikasi ini diharapkan akan dapat membantu pihak vendor untuk mempromosikan produknya dan membuat laporan transaksi penjualan per bulan. Juga dapat membantu pihak konsumen yang ingin mendapatkan informasi, dan memesan produk tanpa harus datang langsung ke Toko “Sarah” Mote.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah seperti :

- a) Bagaimana membangun aplikasi website yang dapat memberikan informasi kepada masyarakat tentang produk – produk yang dijual di Toko Sarah Mote.
- b) Bagaimana cara merancang suatu sistem informasi penjualan berbasis web, untuk meningkatkan hasil penjualan terhadap Toko “ Sarah” Mote.
- c) Bagaimana merancang aplikasi e-commerce yang dapat menghasilkan laporan transaksi penjualan per bulan?

1.3 Batasan Masalah

- (a) Ruang lingkup subyek penelitian adalah perancangan aplikasi e – commerce pada Toko “Sarah” Mote Pringsewu.
- (b) Ruang lingkup obyek penelitian adalah Toko “Sarah” Mote Pringsewu.
- (c) Waktu penelitian adalah tahun 2013.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi e - commerce bagi Toko “Sarah” Mote, yang mampu digunakan oleh konsumen untuk mencari informasi dan bertransaksi secara online melalui internet.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah terciptanya sebuah website e-commerce yang mampu mengurangi proses bisnis dan memenuhi kebutuhan akan informasi yang up to date. Sehingga strategi website e-commerce dapat menjadi alternatif bagi pelanggan untuk membeli produk. Manfaat dari analisis dan perancangan sistem yang akan dibuat adalah mempererat hubungan dengan konsumen, perluasan pasar, perluasan jaringan mitra bisnis, meningkatkan efisiensi dan meningkatkan jumlah penjualan.

2. LANDASAN TEORI

2.1 E-Commerce

Menurut (Mariza Arfina dan Robert Marpaung, 2010) 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 dalam Electronic Commerce Definition, 2009 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 tata cara perdagangan barang dan jasa yang menggunakan media telekomunikasi dan telekomunikasi sebagai alat bantu.

2.2 Internet

Definisi internet adalah rangkaian atau jaringan sejumlah komputer yang saling berhubungan. Internet berasal dari kata *interconnected-networking*. Internet merupakan jaringan global yang menghubungkan suatu jaringan (*network*) dengan jaringan lainnya di seluruh dunia. Media yang menghubungkan bisa berupa kabel, kanal satelit maupun frekuensi radio.

(<http://kuliah.imadewira.com/definisi-internet-dan-sejarah-internet/>)

Internet (kependekan dari *interconnection-networking*) adalah seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar sistem global Transmission Control Protocol/Internet Protocol Suite (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran paket (*packet switching communication protocol*) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia.

2.3 Sarah Mote

Sarah Mote adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang produksi dan penjualan manik manik bolong. Toko “Sarah” Mote beralamat di Jln. Pelita 1 Pekon Bulukarto, Pringsewu.

2.4 Aplikasi E - Commerce Toko “Sarah” Mote Pringsewu

Merupakan sebuah aplikasi berbasis web yang dibuat oleh perusahaan manik manik Toko “Sarah” Mote untuk mempermudah proses penjualan, memperluas promosi produk, dan memfasilitasi pelanggan yang berada di luar kota untuk melakukan pemesanan produk.

3. METODOLOGI PENGEMBANGAN SISTEM

3.1 Metode Mind Mapping



Gambar 3.1. Metode Mind Mapping

3.2 Definisi RUP

RUP (*Rational Unified Process*) adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang dilakukan berulang-ulang (*iterative*), fokus pada arsitektur (*architecture-centric*), lebih diarahkan berdasarkan penggunaan kasus (*use case driven*) (Rosa A.S, 2011 : 105). Adapun 4 tahapan kerja dari RUP sebagai berikut:

1. Fase *Inception* (Permulaan)

Tahap ini lebih pada memodelkan proses bisnis (*business modeling*) yang dibutuhkan oleh Toko “Sarah” Mote dan mendefinisikan kebutuhan sistem yang akan dibuat dan di implementasikan (*requirements*).

2. Fase *Elaboration* (Perluasan /Perencanaan)

Tahap juga dapat mendeteksi apakah arsitektur sistem yang diinginkan dapat dibuat atau tidak. Mendeteksi resiko yang mungkin terjadi dari arsitektur yang dibuat. Tahap ini lebih pada analisis dan desain sistem serta implementasi sistem yang fokus pada purwarupa sistem (*prototype*).

3. Fase *Construction* (Konstruksi)

Tahap ini difokuskan pada pengembangan komponen dan fitur-fitur sistem. Tahap ini lebih pada implementasi dan pengujian sistem yang fokus pada implementasi perangkat lunak pada kode program.

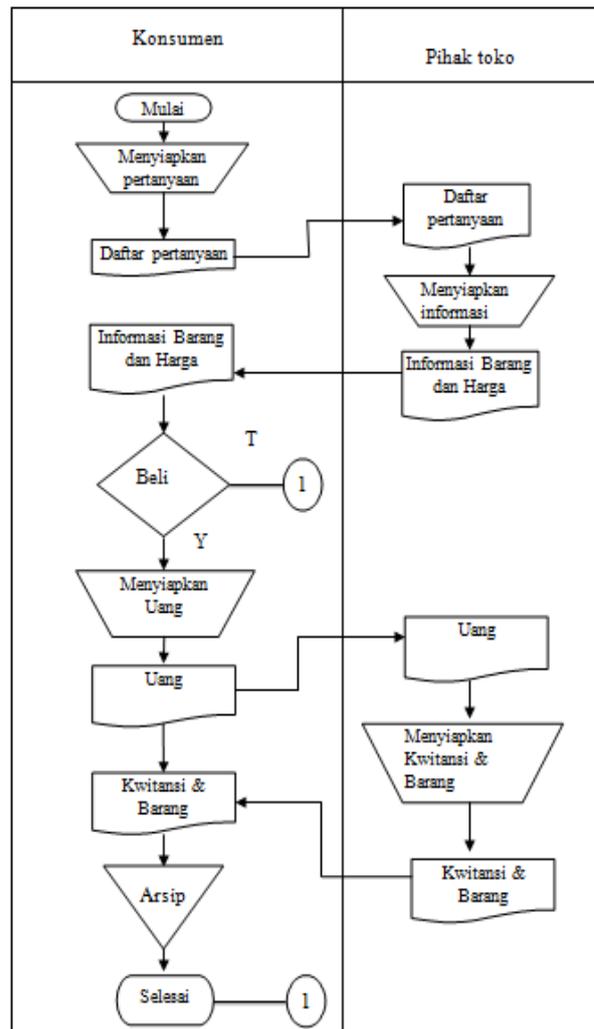
4. Fase *Transition* (Transisi)

Tahap ini lebih kepada *deployment* atau instalasi sistem agar dapat dimengerti oleh *user*. Aktifitas pada tahap ini termasuk pada pelatihan *user*, pemeliharaan dan pengujian sistem apakah sudah memenuhi harapan *user*.

3.3 Analisis Sistem Berjalan

Sistem yang saat ini masih di gunakan oleh Toko “Sarah” Mote adalah masih menggunakan sistem manual yaitu:

- Pelanggan yang ingin mendapatkan informai harus datang ke toko.
- Pelanggan menanyakan informasi secara langsung kepada penjaga toko
- Daftar pertanyaan diterima oleh penjaga toko.
- Informasi yang di dapat kemudian di sampaikan kepada pelanggan



Tabel DAD Sistem Yang Sedang Berjalan

3.4 Analisis Sistem Yang Diusulkan

Sistem yang diusulkan adalah sistem informasi yang berbasiskan *web*. Maksud dari usulan ini adalah agar supayanya pelanggan yang ingin mendapatkan informasi tentang Toko “Sarah” Mote hanya tinggal mengunjungi *website* Toko “Sarah” Mote. Sistem ini juga sekaligus menjadi media promosi bagi Toko “Sarah” Mote yang dapat di jangkau oleh semua orang.

3.5 Spesifikasi Hardware dan Software yang Digunakan

3.5.1 Spesifikasi Hardware

Spesifikasi perangkat keras (*hardware*) yang digunakan dalam pembangunan aplikasi E – Commerce pada Toko “Sarah” Mote adalah sebagai berikut :

Table 1 : Implementasi Perangkat Keras

No	Hardware	Spesifikasi
1	Processor	Dual Core 2 Duo 2.8 GHz
2	RAM	2.00 Gb
3	Harddisk	250 Gb
4	VGA Card	1 Gb
5	Monitor	1024x768 pixel
6	Keyboard	Standar
7	Mouse	Standar

3.5.2 Spesifikasi Software

Spesifikasi perangkat lunak (Software) yang dipasang pada sistem komputer yang digunakan untuk membuat aplikasi E-commerce pada Toko "Sarah" Mote adalah sebagai berikut :

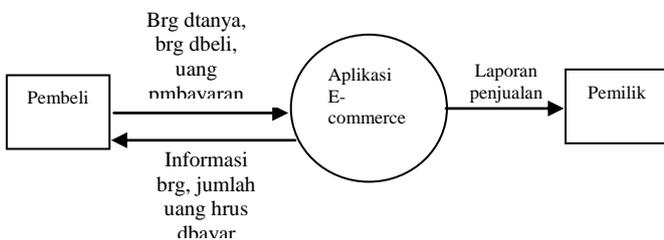
Table 1 : Implementasi Perangkat Lunak

No	Hardware	Spesifikasi
1	System Operasi	Windows XP professional SP2
2	PHP	Bahasa Pemrograman
3	MySQL 5.0	Penyimpanan database
4	WampServer 2.0	Web server
5	PhpMyAdmin	Interface database
6	Adobe Dreamweaver	Kode dan perancangan tampilan
7	Mozilla Firefox 3.06	Web browser

4. PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI SISTEM

4.1 Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan langkah pertama dalam pembuatan DFD, yang menjelaskan apa yang dibuat dan eksternal entity apa saja yang terlibat. Dalam diagram konteks harus ada arus data yang masuk dan arus data yang keluar. Diagram konteks yang telah dibuat adalah sebagai berikut :

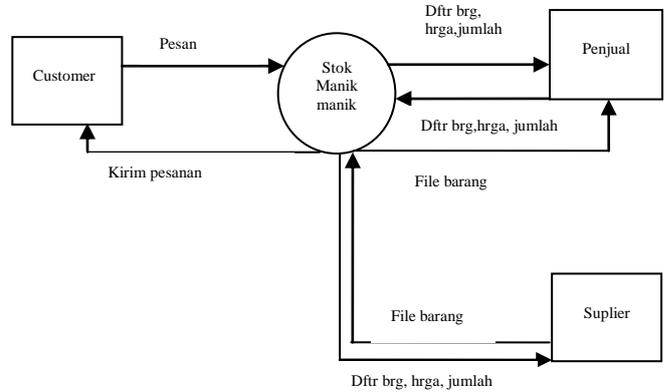


Gambar 4.1. Diagram Konteks

4.2 DFD Level 0 dan DFD Level 1

4.2.1 DFD Level 0

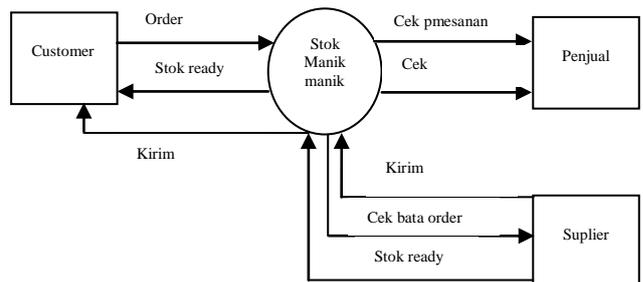
DFD level 0 adalah langkah selanjutnya setelah diagram konteks. Pada langkah ini, digambarkan proses-proses yang terjadi dalam sistem informasi.



Gambar 4.2.1. DFD Level 0

4.2.2 DFD Level 1

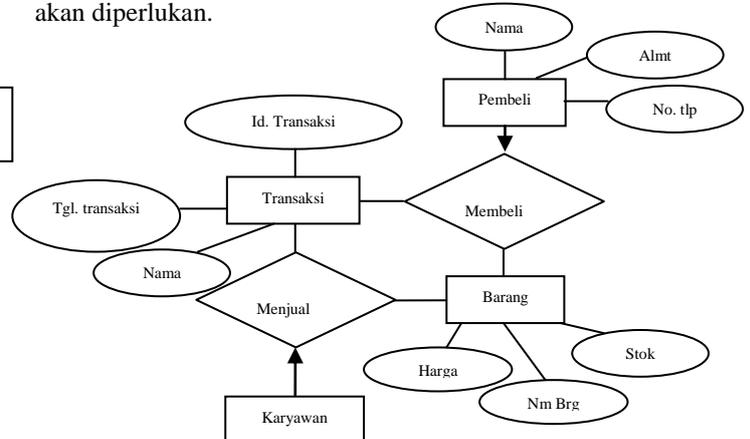
DFD Level 1 merupakan penjelasan dari DFD level 0. Pada proses ini dijelaskan proses apa saja yang dilakukan pada setiap proses yang terdapat di DFD level 0.



Gambar 4.2.2. DFD Level 1

4.3 ERD (entity relationship diagram)

Entity Relational Diagram (ERD) merupakan penggambaran hubungan antara beberapa entity yang digunakan untuk merancang database yang akan diperlukan.



Gambar 4.3. ERD

4.4 Implementasi

4.4.1 Halaman Beranda homepage

Adalah halaman muka atau utama yang ditampilkan dari sebuah website di internet. Jadi halaman ini muncul pertama saat website diakses. Tampilan home page Toko “Sarah” Mote adalah sebagai berikut :



Gambar 4.4.1 Halaman Home

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembuatan laporan dan pengembangan sistem yang dilakukan oleh penulis pada Toko “Sarah” Mote Pringsewu, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa:

- a) *Website* yang dibangun oleh penulis mempermudah penyebaran informasi kepada masyarakat tentang produk-produk yang ada di toko Sarah Mote Pringsewu.
- b) Dengan adanya *website* ini, perusahaan dapat memperluas promosi produk, meningkatkan *market* penjualan serta menambah omset penjualan.
- c) Dengan adanya *website* ini semua transaksi yang dilakukan dapat tercatat dan tersusun sehingga memudahkan dalam pembuatan laporan transaksi penjualan perbulan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, penulis ingin memberikan saran yang dapat mengembangkan sistem pada Toko “Sarah” Mote Pringsewu, berikut adalah saran yang diberikan penulis pada Toko “Sarah” Mote Pringsewu :

1. Sarah Mote Pringsewu harus memberikan informasi kepada pelanggan agar pelanggan luar kota atau dalam kota dapat memesan produk.
2. Pengembangan lebih lanjut diharapkan dapat membuat sistem yang dapat melakukan transaksi pembayaran secara *online* agar

mempermudah pelanggan dalam melakukan transaksi.

3. Tampilan *website* perlu diperbaiki agar dapat menarik perhatian pelanggan sehingga dapat meningkatkan jumlah pelanggan yang mengakses *website* ini.
4. Diharapkan *website* ini bisa dikembangkan kembali dengan membuat laporan penjualan dalam bentuk grafik.

DAFTAR PUSTAKA

- AS, Rosa dan M. Shalahuddin. 2011. *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung : Modula
- Mariza Arfina dan Robert Marpaung. 2010. *Akutansi Penjualan*. Jakarta.BPFE
- Mulyadi. 2009. *Sistem Akuntansi, Edisi Ketiga, Cetakan Ketiga*. Jakarta : Salemba Empat
- Purbo, Onno W. Wahyudi, Aang Arif. 2010. *Mengenal e-commerce*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Roger Clarke.2010. *Electronic Commerce Definition*.
- Swastha, Basu. 2009. *Manajemen Penjualan*. Yogyakarta : BPFE.

