

# PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI E-COMMERCE PADA TOKO ARLIN STIKER

Leni Marlina

*Jurusan 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 : [arlinok@ymail.com](mailto:arlinok@ymail.com)*

## **ABSTRAK**

*Tujuan penelitian ini adalah menganalisis dan merancang sebuah sistem e-commerce Toko arlin stiker untuk membantu proses penjualan yang dapat melakukan pemesanan secara online dan memberikan informasi yang up to date ke pelanggan. Toko arlin stiker merupakan toko yang menjual berbagai macam variasi seperti: stiker motor, stiker kartun dan wall sticker. Saat ini Toko Arlin Stiker belum memiliki teknologi informasi website untuk pengelolaan data produk, pemasaran dan transaksi online. Dimana proses promosi dan penjualannya masih bersifat konvensional yaitu pelanggan harus datang langsung ke toko untuk melakukan pembelian produk tersebut. maka dirancanglah aplikasi e-commerce ini, menggunakan metode pengembangan Sdlc. Ada beberapa tahap perancangan yang dilakukan untuk membangun sebuah perangkat lunak, yaitu: rekayasa perangkat lunak, analisis system, perancangan system, implementasi system, pengujian system dan pemeliharaan system.*

*Dengan mengimplementasikan e-commerce pada toko arlin stiker diharapkan aplikasi e-commerce penjualan online ini dapat membantu Toko Arlin dalam hal pengelolaan data produk, mengefektifkan promosi produk dan dapat memberikan kemudahan kepada pelanggan untuk melakukan proses transaksi pemesanan dan pembayaran.*

*Hasil dari penelitian ini adalah dengan diimplementasikan e-commerce pada toko arlin stiker ini dapat digunakan sebagai sarana promosi penjualan yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun, proses pembelian dapat secara langsung tanpa harus datang ke toko, serta dapat mempermudah proses transaksi pembelian produk. Kesimpulan yang dapat diambil adalah internet merupakan media yang dapat membantu dan mendukung dalam pembangunan bisnis.*

*Kata Kunci : E-commerce, aplikasi, penjualan online.*

## **1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Toko Arlin Stiker merupakan Toko yang mulai berkembang dalam penjualan macam-macam stiker seperti stiker motor, stiker kartun dan wall sticker. Toko ini masih menggunakan system penjualan manual sehingga memerlukan perluasan dalam bisnis penjualan produk serta bagaimana caranya memperluas pelanggan baik didalam daerah maupun diluar daerah.

Untuk memecahkan masalah tersebut toko arlin stiker akan merancang dan mengimplementasikan sebuah system penjualan online (e-commerce) guna untuk mempromosikan semua produk yang dijual oleh toko arlin stiker. Saat ini website telah menjadi salah satu sarana komunikasi yang termurah dan jangkauan penerimaan yang luas dan tanpa batas.

Oleh karena itu dengan dibangunnya sebuah penjualan online dan diharapkan dapat mempermudah konsumen yang akan membeli

produk-produk yang ditawarkan tanpa harus datang langsung ke toko tersebut.

### **1.2 Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas maka dapat disimpulkan rumusan masalah yaitu :

- a. Bagaimana cara untuk merancang E-commerce
- b. Bagaimana cara untuk mengimplementasikan E-commerce

### **1.3 Batasan Masalah**

- a. Penelitian ini dilakukan terhadap data penjualan yang masih manual.
- b. Penelitian ini dirancang sesuai dengan kebutuhan dan menggunakan metode Sdlc .

## 1.4 Tujuan Penelitian

Menyajikan suatu program penjualan online berbasis web yang dapat membantu arlin stiker dalam mempromosikan produk-produk yang dimilikinya.

## 1.5 Manfaat Penelitian

- a. Menyediakan media promosi untuk pelaku (toko arlin stiker).
- b. Mempermudah dalam mengakses informasi produk.
- c. Memperluas jangkauan pemasaran
- d. Menjadikan proses pembelian dan pemasaran lebih mudah dan efisien.
- e. Mempermudah konsumen atau pelanggan dalam mendapatkan informasi tentang toko stiker secara online.

## 2. LANDASAN TEORI

### 2.1 E-commerce

Elektronik commerce (E-commerce) atau perdagangan lewat elektronik adalah perdagangan yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan telekomunikasi terutama internet. Internet memungkinkan orang atau organisasi yang berbeda pada jarak yang jauh dapat saling berkomunikasi dengan biaya yang murah. Hal ini kemudian dimanfaatkan untuk melakukan transaksi perdagangan. (Rahmat HM, 2010:14)

Elektronik commerce disebut juga sebagai e-commerce, merupakan sebuah transaksi pembelian dan penjualan baik produk barang atau jasa melalui sistem elektronik seperti internet dan jaringan computer lainnya. (Andi, 2009:1)

### 2.2 Website

Menurut para ahli website adalah sebutan bagi sekelompok halaman web (web page), dan umumnya merupakan bagian dari suatu nama domain (domain name), atau subdomain dalam World Wide Web (WWW) di internet. WWW terdiri dari semua situs web yang tersedia kepada public. Seiring dengan pertambahan jumlah penggunaan internet (netter) di seluruh dunia, termasuk Indonesia, makin banyak pula orang yang ingin mempunyai homepage atau website sendiri. (Andi, 2009) .

## 2.3 Database

Database atau basis data merupakan mekanisme pengelolaan data dalam jumlah yang besar secara terstruktur. Database memudahkan program untuk mengambil dan menyimpan data. Jika data yang diolah banyak dan memerlukan penanganan khusus, jangan menggunakan file untuk menyimpan data, tetapi menggunakan database.

Database yang paling banyak digunakan saat ini adalah database bertipe rasional (rational database), seperti Oracle, Microsoft SQL Server, MySQL, dan lain-lain. (Rochmad Hakim S. & Ir. Sutarto, M.Si, 2009).

## 2.4 Internet

Internet (interconnected networks) adalah kumpulan jaringan-jaringan computer (network) sedunia yang saling berhubungan satu sama lain. Agar bisa berhubungan internet menggunakan bahasa yang sama disebut TCP/IP memberikan sebuah alamat (address) dan identitas (identity di singkat ID) yang unik (tidak boleh sama) pada setiap computer diseluruh dunia untuk menghindari adanya kesalahan pengiriman data. Sebagai sebuah jaringan komputer dunia, internet bisa dikatakan sebagai jalur transportasi segala informasi yang berbentuk file atau data pada computer lain. Dengan demikian internet sendiri tidak mengandung informasi. Lebih tepat dikatakan, bahwa informasi dapat ditemukan melalui atau menggunakan internet. (Y. Maryono & B. Patmi Istiana, 2008).

## 2.5 PHP

PHP adalah singkatan dari "PHP : *hypertext preprocessor*" yang merupakan sebuah scripting yang terpasang pada *Hypertext Markup Language (HTML)*. Tujuan utama penggunaan bahasa ini adalah untuk meningkatkan penggunaan perancangan web menulis halaman web dinamik dengan cepat (Suprianto, 2008)

## 2.6 HTML

HTML kepanjangan dari Hyper Text Mark up language. HTML adalah bahasa yang digunakan untuk membuat suatu system web atau homepage. Setiap dokumen dalam web ditulis dengan format HTML, semua format dokumen, hyperlink yang dapat di klik, gambar, dokumen multimedia, form yang dapat di isi

dan sebagainya didasarkan atas HTML. (Suryatiningsih,2009)

## **2.7 MySQL**

MySQL adalah database yang cepat dan tangguh, sangat cocok jika digabungkan dengan PHP, dengan database kita bisa menyimpan, mencari, daddn mengklasifikasikan data dengan lebih akurat dan professional MySQL menggunakan SQL language (struktur query language) artinya MySQL menggunakan query atau bahasa pemrograman yang sudah standar di dalam dunia database (Fathur Rohman,2010)

## **2.8 Toko Arlin Stiker**

Toko Arlin Stiker merupakan sebuah toko yang terletak di pengaleman kabupaten pringsewu dengan menyediakan berbagai macam koleksi stiker motor,stiker kartun dan wall sticker yang sedang dalam masa perkembangan baik dalam pemasarannya maupun system penjualannya, maka dari itu pemilik ingin membuat sebuah system yang dapat membantu proses penjualan dan pemasaran pada Toko Arlin Stiker.

## **2.9 E-Commerce Pada Toko Arlin Stiker**

E-Commerce pada Toko Arlin Stiker adalah sebuah system aplikasi yang dapat membantu promosi stiker melalui website, sehingga pemasaran atau promosi Toko Arlin Stiker jangkanya lebih luas, sehingga dapat meningkatkan omset.

## **3. METODE PENELITIAN**

### **3.1 Metode pengumpulan data**

#### **3.1.1 Observasi**

Pada tahap ini dilakukan suatu proses yang kokmplek yang disengaja dan dilakukan secara sistematis terencana, terarah, pada suatu tujuan dengan mengamati dan mencanggkup fenomena satu atau sekelompok orang dalam kompleks keshidupan sehari-hari untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan penelitian.

#### **3.1.2 Wawancara**

Dalam tahap ini dilakukan Tanya jawab lisan secara sepihak yang dikerjakan secara sistematis dan berlandaskan tujuan penelitian guna untuk mengumpulkan data.

#### **3.1.3 Uji coba**

Dalam tahap ini dilakukan suatu percobaan atau serangkaian percobaan pada sebuah proses atau system yang dilakukan untuk mengecek atau menyalahkan hipotesis atau mengenali hubungan sebab akibat antara gejala untuk memastikan bahwa penelitian yang dilakukan ssudah sesuai dengan harapan.

## **3.2 Metode Pengembangan system**

### **3.2.1 SDLC**

Pengembangan system dapat berarti menyusun suatu system yang baru untuk menggantikan system yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki system yang telah ada. Tahapan yang paling utama dari pengembangan system terdiri dari metode pengembangan terstruktur dengan pendekatan siklus hidup pengembangan sitem SDLC (System Devolopment Life Cycle) terdiri dari tahapan antara lain: Perencanaan (planning),Analisis Sistem(Sistem Analisis), Perancangan system(system design), implementasi system, Operasi dan pemeliharaan.

### **3.3 Perencanaan (Planning)**

Pada tahap ini lebih fokus pada pengertian kebutuhan dan masalah dengan mendefinisikan sasaran dan tujuan system yang akan dibagun.

### **3.4 Analisa system (system analisis)**

Dalam tahap ini dilakukan analisa terhadap system yang sudah ada dengan salah satu metode yaitu wawancara dengan pihak yang terkait serta melakukan pengamatan terhadap keadaan wilayah desa yang akan dijadikan obyek penelitian.

### **3.5 Perancangan Sistem (System Design)**

Dalam tahap perancangan system disesuaikan dengan kebutuhan dan masalah yang akan dihadapi pada obyek penelitian. Pada tahap ini yang dilakukan adalah perancangan basis data perancangan antar muka pengguna, kebutuhan perangkat keras, kebutuhan perangkat lunak dan jaringan.

### **3.6 Implementasi System**

Dalam tahapan implementasi ada beberapa tugas yang harus dijalankan yantu mengimplementasikan desain komponen-

komponen, kemudian menyempurnakan arsitektur dan yang selanjutnya melakukan implementasi dengan membuat program dan pengujian program.

### 3.7 Operasi dan Pemeliharaan Sistem

Pada tahap ini dilakukan pelatihan penggunaan dan evaluasi terhadap system yang berjalan, apabila ada kekurangan maupun kesalahan diadakan perbaikan dan perawatan.

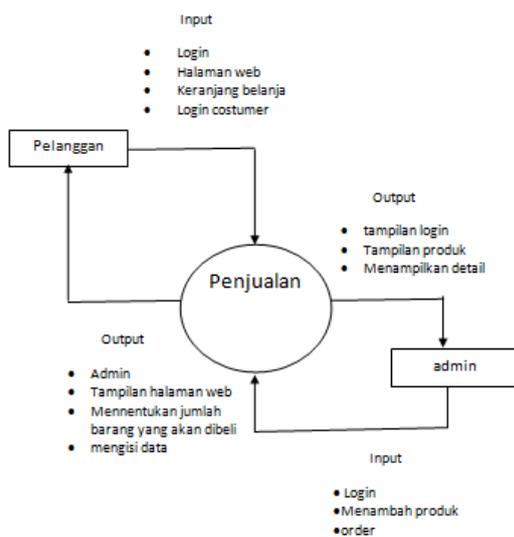
### 3.8 Analisis system berjalan

Analisis yang digunakan oleh Toko Arlin Stiker adalah sistem manual yaitu :

- a. Konsumen harus datang ketoko untuk membeli dan melihat produk
- b. Konsumen harus datang ketoko untuk mengetahui informasi-informasi terupdate tentang Toko Arlin Stiker.

### 3.9 Analisis system yang diusulkan

System yang diusulkan yaitu pembuatan E-commerce pada Toko Arlin Stiker. Tujuan usulan ini adalah agar para konsumen yang ingin Mengakses informasi produk dan lain sebagainya diluar atau didalam wilayah hanya tinggal mengunjungi website Toko Arlin Stiker, sehingga dalam promosinya dapat lebih mudah dijangkau oleh masyarakat luas dan diharapkan dapat meningkatkan omset pajda penjualan Toko tersebut.



Gambar 3.1 diagram konteks analisis sistem yang diusulkan

### 3.9.1 analisis hardware

- hardisk
- intel core i3
- keyboard
- mouse
- 

### 3.9.2 Analisis Software

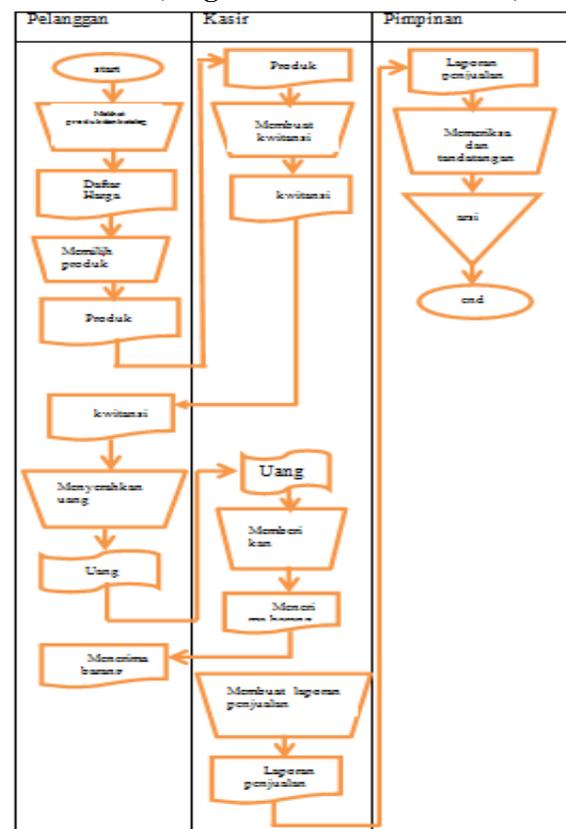
- Windows 7
- Design Tool (photoshop cs3, Corel draw)
- Browsing Tool (Mozilla firefox,Opera, Google)
- Macromedia Dreamweaver Mx,XAMPP
- Database Tool (SQL server)
- Notepad ++

## 4. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Dalam tahap perancangan halaman web ini digunakan dalam membuat sebuah antarmuka (interface) yang akan mewakili tampilan dari website yang akan dibuat oleh Toko Arlin Stiker.

Adapun tahap dalam proses tersebut adalah sebagai berikut :

### 4.1 DAD (diagram Alir Data/Flochart)



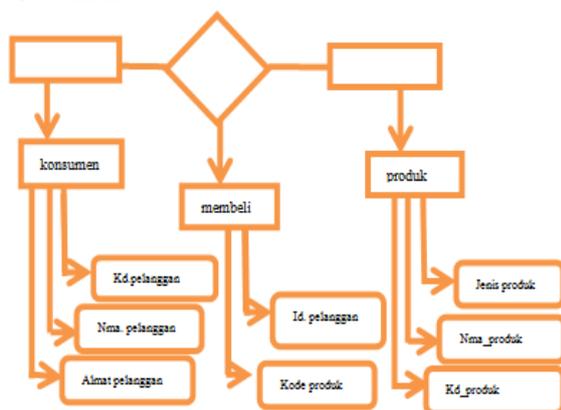
Gambar 4.1 DAD Proses pembelian barang secara manual

#### 4.2 DFD (Data Flow Diagram)



Gambar 4.2 DFD level 0 proses pembelian menggunakan perancangan system informasi

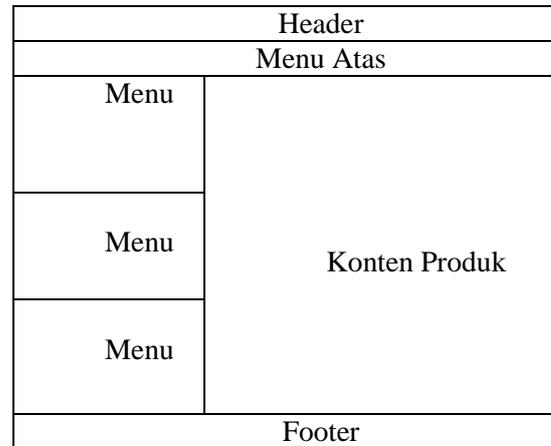
#### 4.3 ERD



Gambar 4.3 ERD konsumen membeli banyak produk

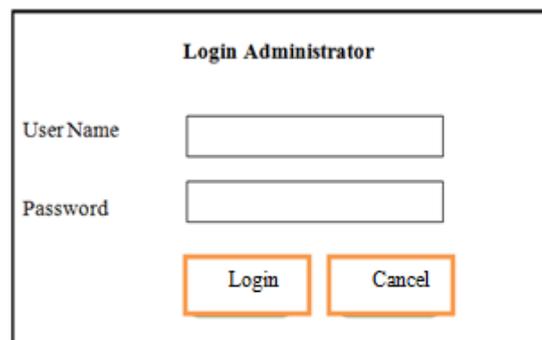
#### 4.4 Rancangan Tampilan

##### a. Halaman Awal



Gambar 4.4 Desain Halaman Utama

##### b. Halaman Admin



Gambar 4.5 Desain Halaman Admin

## 5. IMPLEMENTASI

### 5.1 Halaman awal

Merupakan halaman awal yang berisi tentang informasi-informasi umum dimana setiap pengguna system secara otomatis akan memasuki halaman ini saat pertama kali membuka system ini.

#### a. Halaman Awal



Gambar 5.1 Halaman awal

#### b. Halaman Produk



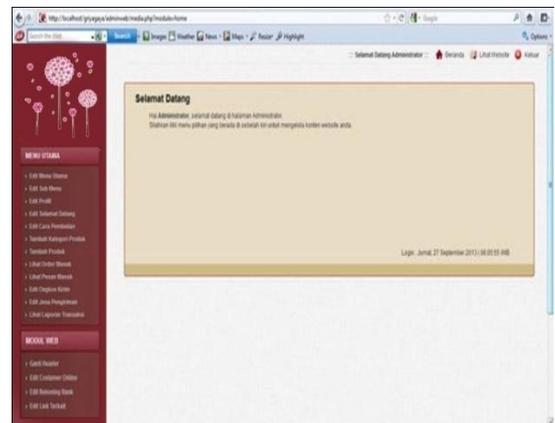
Gambar 5.2 Halaman Produk

#### c. Halaman login



Gambar 5.3 Halaman login

#### d. Halaman Administrator



Gambar 5.4 Halaman awal

## 6. KESIMPULAN DAN SARAN

### 6.1 KESIMPULAN

- Dalam perancangan e-commerce dilakukan beberapa tahapan yaitu tahap Perancangan, analisis sistem, perancangan sistem, uji coba, implementasi dan pemeliharaan.
- Implementasi dapat mewujudkan hasil rancangan menjadi sebuah program aplikasi yang dapat dioperasikan demi mencapai hasil yang sesuai dengan rancangan.

### 6.2 Saran

Penerapan aplikasi E-commerce pada Toko Arlin stiker perlu dikembangkan lagi dan dipelihara supaya terus up date sehingga dapat memberikan layanan yang memuaskan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanto, Tri Irianto Tjendrowasono (2013), *Pembangunan System Penjualan Online Pada Toko Indah Jaya Furniture Surakarta, Indonesia Jurnal On Computer Science-Speed (Ijicss) 15 Fti Unsa Vol 10 No 1-Februari 2012-injcss.unsa.ac.id,ISSN 1979-9330.*
- Azwar Syarif (2009) dengan jurnal perancangan system informasi berbasis web dengan menggunakan PHP & MySQL.
- Bambang Eka Purnama (2013) *Membangun Toko Online Dengan WP Commerce*, Graha ilmu. Yogyakarta.
- Nugroho, Bunafit, 2008 . *latihan membuat Aplikasi Web dan MySQL dengan Dreamweaver MX (6,7, 2004) dan 8.* Yogyakarta: Gava Media.
- Wiyani, Fitri, dan Nugroho Agung Prabowo. *Peningkatan Daya Saing Bisnis “Batik Kahiepan” Melalui System Penjualan Berbasis E-Commerce*, Universitas Suryakarta, 2013.