

E-COMMERCE WEB MOBILE UNTUK LAYANAN JUAL BELI HP YANG BEBASIS TEKNOLOGI

Eti Sri Asih¹, Kasmi²

Program Studi Sistem Informasi STMIK Pringsewu Lampung

Jl. Wisma Rini No. 09 Pringsewu Lampung

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

Email. Etisriasih07@gmail.com¹, kasmise@gmail.com²

ABSTRAK

Jual beli handphone yang beralamat di Jl. Raya Kedondong Kec. Waylima Kab. Pesawaran adalah toko yang bergerak di bidang jual beli handphone Dengan tujuan mengembangkan, meningkatkan dan mempromosikan agar dapat dikenal di luar daerah.maka dengan ini Sangat perlu adanya kemudahan pelayanan untuk memudahkan pelanggan yang jauh dari jangkauan. Guna memfasilitasi itu semua dapat direalisasikan dengan (E-Commerce). Maka dibangun sebuah sistem aplikasi yang bertujuan untuk membantu pelayanan, informasi tentang jual beli handphone.yang menggunakan metode SDLC, yang akan menghasilkan suatu sistem informasi yang berkaitan dengan jual beli handphone. Dengan adanya penerapan Aplikasi Mobile untuk dapat membantu penjual dalam melakukan pengolahan data pemesanan barang, data pelanggan, dan memudahkan konsumen dalam mencari informasi tentang harga dan merk handphone.

Kata Kunci: *Web mobile, Jual Beli, E-Commerce*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi masa kini sangat pesat dan terus menerus, dan dunia usaha industri sekarang ini mengalami peningkatan. Persaingan antar industri untuk menguasai pasar sangat besar.Kondisi ini tentunya harus segera dicermati guna menyiasati persaingan yang terjadi. Hal ini membuat industri – industri kian bermunculan dalam berbagai jenis bidang industri diberbagai tempat. melalui pemanfaatan teknologi informasi ini, salah satunya adalah internet yang menjadi sarana komunikasi mudah. Dengan *internet* pelaku bisnis tidak lagi mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi apapun, untuk menunjang aktivitas bisnisnya, bahkan sekarang cenderung dapat diperoleh berbagai macam informasi, sehingga informasi harus disaring untuk mendapatkan informasi yang tepat dan relevan.

Menyadari akan besarnya manfaat teknologi informasi maka *E-Commerce* berdampak besar pada perkembangan praktek bisnis yaitu dalam hal penjualan penyempurnaan *direct marketing*, Seperti transformasi organisasi dan redefinisi organisasi. Model bisnis ini menekan pertukaran informasi dan transaksi, bisnis menggunakan teknologi lainnya yang juga berbasis jaringan. Pada dasarnya *E-Commerce* adalah melakukan bisnis online. Dalam bentuknya yang paling jelas, *E-*

Commerce menjual produk kepada konsumen secara online, tapi faktanya jenis bisnis apa pun yang dilakukan secara elektronik adalah *E-Commerce*. Sederhananya, *E-Commerce* adalah membuat, mengelola, dan meluaskan hubungan komersial secara online.

Dengan adanya kelemahan layanan jual beli handphone tersebut maka perlu perancangan dan pengembangan sistem yang berbasis website untuk mempermudah pelanggan dalam melakukan transaksi pemesanan dan penjualan barang serta dapat membantu memenuhi kebutuhan bagi konsumen Berdasarkan hal tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan pembuatan sistem informasi yang baru yaitu berbasis web. Dengan tujuan mengembangkan, meningkatkan dan mempromosikan agar dapat dikenal di luar daerah. Untuk itu peneliti mengangkat judul penelitian yaitu “**E-COMMERCE WEB MOBILE UNTUK LAYANAN JUAL BELI HP YANG BEBASIS TEKNOLOGI**”

1.2 Rumusan Masalah

Agar permasalahan yang dibahas tidak terlalu luas dan dapat lebih fokus dalam melakukan analisis dan perancangan sistem, maka dilakukan pembatasan masalah, antara lain :

Bagaimana cara membangun sebuah *E-Commerce* pada layanan jual beli handphone?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hanya digunakan untuk pedagang jual beli handphone.
2. Aplikasi ini menggunakan sistem *database* sehingga semua data yang tercatat aman.
3. Harga dari masing masing handphone diinputkan manual dan dapat diedit oleh pedagang menyesuaikan dengan harga.

1.4 Tujuan Penelitian

Dari uraian tentang pokok permasalahan di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun sebuah Sistem Informasi Penjualan Handphone Berbasis *E-commerce*.

1.5 Manfaat penelitian

Adapun manfaatnya adalah sebagai berikut :

1. Tersedianya informasi produk yang lebih menarik, teratur yang terintegrasi langsung dengan pemesanan dan konfirmasi pembayaran.
2. Mengurangi waktu pemesanan barang.

2 LANDASAN TEORI

2.1 Definisi *E-Commerce*

Electronic Commerce (E-Commerce) adalah proses pembelian, penjualan atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan komputer. *E-Commerce* merupakan bagian dari *e-business*, di mana cakupan *e-business* lebih luas, tidak hanya sekedar perniagaan tetapi mencakup juga pengkolaborasi mitra bisnis, pelayanan nasabah, lowongan pekerjaan dll. Selain teknologi jaringan *www*, *E-Commerce* juga memerlukan teknologi basis data atau pangkalan data (*database*), e-surat atau surat elektronik (*e-mail*), dan bentuk teknologi non komputer yang lain seperti halnya sistem pengiriman barang, dan alat pembayaran untuk *E-Commerce* ini (Siregar, 2010)

Triwahyuni (2011:530) mengatakan, “*E-Commerce* atau perdagangan elektronik adalah segala bentuk kegiatan pembelian dan penjualan, pemasaran produk jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik”

Wong (2010:33) mengatakan, “pembelian, penjualan dan pemasaran barang serta jasa

melalui sistem elektronik. Seperti Televisi, Radio dan Jaringan Komputer atau Internet”.

2.2 Pelayanan

Menurut Tjiptono (2010:58), pelayanan adalah suatu sikap atau cara dalam melayani pelanggan supaya pelanggan mendapatkan kepuasan yang meliputi kecepatan, ketepatan, keramahan dan kenyamanan.

Pelayanan Pelanggan merupakan elemen lain dari strategi produk, tawaran perusahaan kepada pasar biasanya meliputi beberapa jasa, yang dapat menjadi bagian yang besar atau kecil dari keseluruhan tawaran. Perusahaan sebaiknya mendesain produk dan jasa pendukungnya untuk memenuhi keinginan pelanggan yang menjadi sasaran pasarnya secara menguntungkan menurut Kotler dan Armstrong (2014:363).

2.3 Jual Beli

Jual beli menurut bahasa artinya pertukaran atau saling menukar. Sedangkan menurut pengertian fikih, jual beli adalah menukar suatu barang dengan barang yang lain dengan rukun dan syarat tertentu. Jual beli juga dapat diartikan menukar uang dengan barang yang diinginkan sesuai dengan rukun dan syarat tertentu. Setelah jual beli dilakukan secara sah, barang yang dijual menjadi milik pembeli sedangkan uang yang dibayarkan pembeli sebagai pengganti harga barang, menjadi milik penjual. Yang beralamat di Jl. Raya Kedondong Kec. Waylima, Kab. Pesawaran.

Suatu ketika Rasulullah Muhammad SAW ditanya oleh seorang sahabat tentang pekerjaan yang paling baik. Beliau menjawab, pekerjaan terbaik adalah pekerjaan yang dilakukan dengan tangannya sendiri dan jual beli yang dilakukan dengan baik. Jual beli hendaknya dilakukan oleh pedagang yang mengerti ilmu fiqih. Hal ini untuk menghindari terjadinya penipuan dari kedua belah pihak. Khalifah Umar bin Khattab, sangat memperhatikan jual beli yang terjadi di pasar. Beliau mengusir pedagang yang tidak memiliki pengetahuan ilmu fiqih karena takut jual beli yang dilakukan tidak sesuai dengan hukum Islam.

Pada masa sekarang, cara melakukan jual beli mengalami perkembangan. Di pasar swalayan ataupun mall, para pembeli dapat memilih dan mengambil barang yang dibutuhkan tanpa berhadapan dengan penjual. Pernyataan penjual (ijab) diwujudkan dalam daftar harga barang atau label harga pada barang yang dijual sedangkan pernyataan pembeli (kabal) berupa

tindakan pembeli membayar barang-barang yang diambilnya.

2.4 Teknologi

Teknologi adalah sebuah pengetahuan yang ditujukan untuk menciptakan alat, tindakan pengolahan dan ekstraksi benda. Istilah "teknologi" telah dikenal secara luas dan setiap orang memiliki cara mereka sendiri memahami pengertian teknologi. Teknologi digunakan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kehidupan kita sehari-hari, secara singkat; kita bisa menggambarkan teknologi sebagai produk, proses, atau organisasi. Selain itu, teknologi digunakan untuk memperluas kemampuan kita, dan yang membuat orang-orang sebagai bagian paling penting dari setiap sistem teknologi.

Teknologi juga merupakan aplikasi dari sains untuk memecahkan masalah. Tapi apa yang harus kita ketahui adalah bahwa teknologi dan sains adalah subyek yang berbeda yang bekerja dari tangan-ke-tangan untuk menyelesaikan tugas tertentu atau memecahkan suatu masalah tertentu.

Miarso (2010) Pendapat lainnya mengenai pengertian teknologi diungkapkan oleh Miarso (2007) yang mengungkapkan bahwa teknologi merupakan suatu bentuk proses yang meningkatkan nilai tambah. Proses yang berjalan tersebut dapat menggunakan atau menghasilkan produk tertentu, dimana produk yang dihasilkan tidak terpisah dari produk lain yang telah ada. Lebih lanjut disebutkan pula bahwa teknologi merupakan suatu bagian dari sebuah integral yang terdapat di dalam suatu sistem tertentu.

Naisbit (2011) mengutip pengertian dari teknologi dari Random House Dictionary, yang mengatakan bahwa teknologi merupakan sebuah benda dan juga objek, serta bahan dan juga wujud yang berbeda dibandingkan dengan manusia biasa.

2.5 Mobile

Mobile dapat diartikan sebagai perpindahan yang mudah dari satu tempat ke tempat yang lain, misalnya telepon *mobile* berarti bahwa terminal telepon yang dapat berpindah dengan mudah dari satu tempat ke tempat lain tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi. Sistem Aplikasi *mobile* merupakan aplikasi yang dapat digunakan walaupun pengguna berpindah dengan mudah dari satu tempat ketempat lain lain tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi. Aplikasi ini dapat diakses melalui perangkat

nirkabel seperti pager, seperti telepon seluler dan PDA.

Menurut Buyens (2011) aplikasi mobile berasal dari kata application dan mobile. Application yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju sedangkan mobile dapat di artikan sebagai perpindahan dari suatu tempat ke tempat yang lain.

Mobile Commerce adalah segalanya tentang wireless e-commerce yang mana mobile devices digunakan untuk melakukan bisnis pada Internet [Grosche dan Knospe, 2012]

2.6 Website

Website adalah tempat berkumpulnya halaman-halaman web yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain di dalam World Wide Web di internet. (Wahyudi, 2010:17)

Website adalah suatu sistem yang berkaitan dengan dokumen yang digunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar, multimedia dan lainnya pada jaringan *internet*. (Alexander, 2011:11)

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara atau gabungan dari semuanya baik yang bersifat *statis* maupun *dinamis*. (Hidayat, 2010:2)

3 METODE PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan jurnal ini perlu adanya suatu metode tertentu yang akan digunakan dalam pengumpulan data yang diperoleh dengan cara sebagai berikut :

3.1.1 Metode Wawancara

Wawancara merupakan percakapan antara peneliti dengan informan. Peneliti disini yang berharap mendapatkan informasi, sedangkan informan adalah seseorang yang diasumsikan mempunyai informasi penting tentang suatu obyek, Wawancara dilakukan langsung kepada para pegawai perangkat desa, masyarakat, serta instansi terkait terhadap sistem pemerintahan desa maupun potensi-potensi yang ada di desa.

3.1.2 Metode Observasi

Metode observasi merupakan metode penelitian dimana, peneliti melakukan

pengamatan/melihat dan meneliti langsung ke obyek penelitian tentang seluruh aktifitas yang berhubungan dengan maksud penelitian, Dengan menganalisa mengevaluasi sistem yang sedang berjalan dan memberikan solusi melalui sistem informasi yang akan dibangun sehingga dapat lebih bermanfaat.

3.2 Metode Pengembangan Sistem

Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis untuk mengembangkan sistem yang ada dengan tujuan memperoleh hasil yang lebih baik lagi. Sistem Development Life Cycle (SDLC) dalam rekayasa sistem dan rekayasa perangkat lunak adalah proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem-sistem tersebut. SDLC juga merupakan tahapan-tahapan pekerjaan yang dilakukan oleh analis sistem dan programmer dalam membangun sistem informasi.

Tahapan-tahapan tersebut dapat dilihat seperti gambar dibawah ini.



1. Perencanaan (Planning)

Pada tahap ini lebih fokus pada penafsiran kebutuhan dan diagnosa masalah dengan mendefinisikan sasaran dan tujuan dari sistem yang akan dibangun.

2. Analisa Sistem (System Analysis)

Pada fase ini dilakukan analisa terhadap sistem yang ada dengan metode yang digunakan yaitu metode wawancara dengan pihak-pihak yang terkait dan melakukan pengamatan terhadap kondisi desa yang menjadi ruang lingkup penelitian. Pada fase ini meliputi: menentukan obyek, mempelajari organisasi, menganalisis kebutuhan output, menganalisis kebutuhan input, evaluasi efektifitas sistem.

3. Perancangan Sistem (System design)

Dalam merancang sistem ini berdasar pada kebutuhan dan masalah yang dihadapi pada objek penelitian Pada fase ini

meliputi perancangan basis data, perancangan antarmuka pengguna, kebutuhan perangkat keras, perancangan jaringan, kebutuhan perangkat lunak.

4. Pengujian (Systemimplementation)

Sistem implementation ialah konstruksi, instalasi, pengujian dan pengiriman sistem ke dalam produksi (artinya operasi sehari-hari). Implementasi sistem mengontruksi sistem informasi baru dan menempatkannya ke dalam operasi, selanjutnya dilaksanakan pengujian.

5. Perawatan(Maintenance)

Perawatan dimaksudkan agar sistem yang telah diimplemantasikan dapat mengikuti perkembangan dan perubahan apapun, yang terjadi guna meraih tujuan penggunaannya.

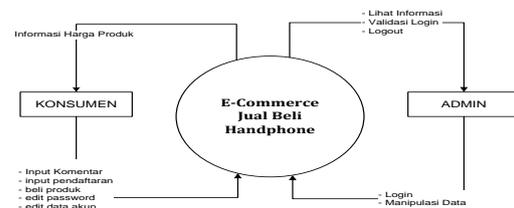
1. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

4.1 Perancangan

Setelah menganalisa semua data dan informasi yang ada, maka dibuatlah sebuah perancangan sistem yang menggambarkan konsep sistem yang sesungguhnya.

a. Context Diagram

Diagram konteks digunakan untuk menggambarkan proses-proses dan aliran data pada sistem secara keseluruhan, diagram konteks yang terdapat pada *Baby Doll* dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.1 Context Diagram

b. DFD

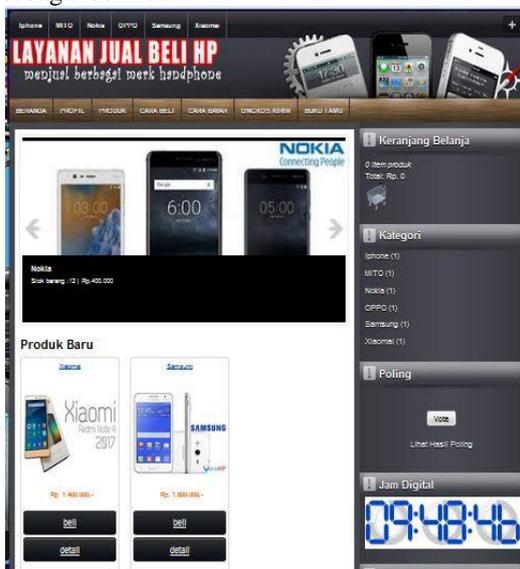
Data flow diagram merupakan penjabaran lebih detail dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4.8 : Tampilan Halaman Admin

c. Tampilan Halaman Beranda

Untuk membuka halaman ini dengan cara klik menu beranda sehingga akan tampil informasi yang ada di dalam menu beranda adapun tampilah dari menu beranda adalah sebagai berikut :



Gambar 4.9 : Tampilan Halaman Beranda

d. Tampilan Halaman Profile

Tampilan halaman profile pada Baby Doll adalah sebagai berikut :



Gambar 4.10 : Tampilan Halaman Profile

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis, dan hasil pembahasan yang diuraikan pada bab-bab sebelumnya, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

Dengan adanya penerapan Aplikasi *Mobile Commerce* dapat membantu penjual dalam melakukan pengolahan data pemesanan barang, data pelanggan, dan konfirmasi pengiriman barang.

5.2 Saran

Dari hasil yang telah penulis uraikan diatas. Penulis memberikan saran yang dapat bermanfaat untuk proses pengembangan selanjutnya :

1. Untuk pengembangan lebih lanjut di harapkan untuk menambah fasilitas fungsi pendukung seperti *push notification* pada aplikasi mobile yang membantu pelanggan untuk melihat produk yang baru.
2. Rancang bangun aplikasi ini juga diterapkan dengan menggunakan aplikasi berbasis *iphone* agar seluruh pengguna smartphone dapat menggunakan aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Siregar (2013). Definisi *E-commerce*, Jakarta. : mediakita.
- [2] Tjiptono (2012) Metodologi Penelitian Sistem Informasi. Yogyakarta: Ghalia Indonesia.
- [3] Kloter dan Armstrong (2014) Panduan Membuat Toko Online. Jakarta : mediakita.
- [4] Wibisono (2015) Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer. Jakarta: PT Rineka Cipta

- [5] Humdiana dan Indrayani (2015) *Internet Marketing for Beginners*, Elex Media Komputindo, Jakarta.
- [6] Triwahyuni, (2011), *Pengenalan Teknologi Informasi*, Yogyakarta: Andi
- [7] Wong, Jony, (2010).*Internet Marketing for Beginners*, Elex Media Komputindo, Jakarta
- [8] Wahyudi,(2010), *Mengenal E-Commerce*. Jakarta: PtElek Media Kumputasi
- [9] K. Fergiawan Listianto, Fauzi, Rita Irviani, "Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Mobile Pada Industri Konveksi Seragam Drumband Di Pekon Klaten Gadingrejo Kabupaten Pringsewu," *J. TAM (Technol. Accept. Model)*, vol. 8, no. 2, pp. 146–152, 2017.
- [10] Mustofa, ahmad.(2015). *Perancangan e-commerce penjualan komputer dan alat elektronik berbasis web pada toko damar komputer pringsewu*. Jurnal TAM.Vol.4.Hal64. Stmik Pringsewu Lampung
- [11] Hidayat, Taufik. (2010).*Panduan Membuat Toko Online dengan OS Commerce*, Mediakita, Jakarta.
- [12] 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.
-