

APLIKASI ECOMMERCE BERBASIS *BUSINESS to CONSUMER* SEBAGAI PENJUALAN PRODUK MAKANAN RINGAN KHAS PRINGSEWU

Fauzi¹, Adi Nurdian Candra², Kasmi³

^{1,2}Prodi Sistem Informasi STMIK Pringsewu, Lampung

²Prodi Manajemen Informatika, STMIK Pringsewu, Lampung

^{1,2}Jl. Wisma Rini No 09 Pringsewu, Lampung, Indonesia

Email : drfauzistmikpsw@gmail.com, adishop76@gmail.com

Abstract

Electronic Commerce is an extension of e-commerce by exploiting electronic media. as electronic advances are increasingly advanced, it will force SMEs to evolve from manual to digital, this is because the existence of the internet as electronic media (e-commerce) has its own positive and negative impacts. The positive impact is the presence of the internet as a medium for selling marketing systems to become wider, simple and detailed. While the negative impact is when traditional business people will be displaced by the times due to lack of knowledge. The system to be built is a typical web-based sale of Pringsewu snacks, this website can display complete catalogs and catalogs with prices and types of food online also providing shopping process services. The result of designing this application is the development of applications from the sale of Pringsewu's specialty snacks online, buyers can easily find and see Pringsewu's specialty snacks and make it easier to carry out the process of buying and selling food.

Keywords: E-Commerce, Applications, Toko Fauzi

I. PENDAHULUAN

Perubahan yang pesat pada teknologi informasi. kelihatannya akan mendominasi seluruh kegiatan yang ada dimuka bumi ini karena penggunaan internet yang banyak menjurus kepada *cyberspace* sehingga memberikan kemajuan disegala bidang tidak terkecuali *E-Commerce*. yang menyebabkan Sistem penjualan berevolusi dari konvensional menjadi digital hal ini memberikan banyak keuntungan bagi produsen maupun konsumen yang bergelut dibidang penjualan/*E-Commerce*. E-Commerce (Elektronik Commerce) akhir-akhir ini telah marak dengan munculnya ribuan perusahaan yang menawarkan barang dagangannya didalam website maupun sosial media. sebagai salah satu contohnya adalah Lazada, Buka Lapak, dan lain sebagainya.

Berdasarkan (Irawan, Rahsel, dan Udin 2017) tentang perancangan electronic commerce berbasis B2C pada toko ATK Sindoro. Penelitian ini menggunakan metode RUP, bahasa pemrograman dan database yang digunakan pada pembuatan sistem ini adalah PHP dengan MySQL. Dengan adanya sistem ini memudahkan proses penjualan dan transaksi pemesanan konsumen. (Anggraeni, Elisabet Yunaeti 2014) Proses pembuatan sistem baru dilakukan dengan menganalisa sistem yang telah ada pada toko, kemudian pembuatan dfd dan erd dan dilanjutkan dengan mendesign web dengan teknik pemrograman terstruktur menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL. penelitian ini membangun website sebagai media transaksi jual beli online yang terintegrasi dengan sistem informasi transaksi berbasis website. Dengan metode pembangunan menggunakan metode *waterfall*. Proses terjadinya jual beli dengan mengandalkan internet dapat menguntungkan pelaku UKM, karena proses pemasaran yang dilakukan tidak perlu bertatap muka sehingga ruang lingkup penjualan akan lebih luas. Salah satu jenis penjualan elektronik ini adalah Penjualan berbasis B2C merupakan

bisnis yang melakukan pelayanan atau penjualan barang atau jasa kepada konsumen perseorangan atau grup secara langsung. Dengan kata lain bisnis yang dilakukan berhubungan langsung dengan konsumen bukan perusahaan atau bisnis lainnya.

Toko Fauzi merupakan salah satu perusahaan usaha kecil dan menengah (UKM) yang bergerak dibidang penjualan makanan ringan khas pringsewu. Semua prosesnya dilakukan secara manual yakni pada pemasaran, pemesanan dan pembuatan laporan, mulai dari pencatat pemesanan barang, pengecekan barang, dan terbentuknya laporan dalam bentuk kertas sehingga proses transaksi menjadi lebih lama. Sedangkan jika dibandingkan dengan perkembangan teknologi saat ini yang telah menjadi suatu nilai tambah dalam dunia bisnis serta memberi kemampuan lebih dalam bersaing cara itu justru kurang tepat. Setelah mengkaji latar belakang yang telah diuraikan dapat diangkat suatu rumusan masalah antara lain Bagaimana peran *E-Commerce* dalam meningkatkan UKM dan penerapan *E-Commerce* berbasis B2C sebagai penjualan produk makanan ringan Khas Pringsewu. Tujuan dari hasil penelitian ini adalah mampu memberikan mafaat dalam pengembangan maupun penerapan pada Toko Fauzi untuk meningkatkan penjualan produk makanan ringan Khas Pringsewu.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Konsep E-Commerce

E-Commerce (Electronic Commerce) merupakan salah satu teknologi yang berkembang pesat pembelian dan penjualan barang dan jasa melalui jaringan elektronik seperti internet. *E-commerce* merupakan suatu cara berbelanja secara online yang memang seiring dengan kehadiran internet dalam kehidupan kita. Banyak orang mendapatkan manfaat kemudahan berbisnis melalui media internet. Menurut (Kenneth C. Laudon 2005) *E-Commerce* yang sudah distandarkan dan disepakati bersama adalah *E-Commerce is a dynamic set of technology, applications, and business process that link enterprise, consumers, and communities through electronic transactions and the electronic exchange of goods, service, and information*. *E-Commerce* merupakan suatu set dinamis teknologi, aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan, dan informasi yang dilakukan secara elektronik. (Terzi 2011) *E-Commerce* merupakan proses pembelian dan penjualan jasa atau produk antara dua belah pihak melalui internet (*Commerce-net*) dan sejenis mekanisme bisnis elektronik dengan focus pada transaksi bisnis berbasis individu dengan menggunakan internet sebagai media pertukaran barang atau jasa baik antar instansi atau individu dengan instansi (*NetReady*).

Aplikasi *E-Commerce* merupakan kepanjangan dari electronic commerce yang berarti perdagangan yang dilakukan secara elektronik. Dalam buku introduction to information technology, e commerce berarti perdagangan elecreonik yang mencakup proses pembelian, penjualan, transfer, atau pertukaran produk, layanan, atau informasi melalui jaringan komputer, termasuk *internet* (Turban, 2005:181). (Kasmi 2017) (Frediyatma 2014; Hidayah Wati, Danang Kusnadi, Noca Yolanda Sari 2016; Muslihudin, Wulandari, dan Mei Listiarini 2017; Wiji Susanti dan Noca Yolanda Sari 2015)

(Pradana 2015) *E-Commerce* terdiri atas beberapa jenis, yaitu *Business-To-Bussinnes (B2B)*, *Business-To-Consumers (B2C)*, *Consumer-to-consumer (C2C)*, *Consumen to businnes (C2B)*, *Nonbusinnes E-Commerce* (Erpiyana, Margahana, dan Junaidi 2018; Mery Efriyanti, Garaika 2018)

2.2 Pengertian Website

(Fauzi 2013) *Website* adalah sebuah sistem dengan standar-standar yang diterima secara universal untuk menyimpan, mengambil, menyusun dan menampilkan informasi didalam lingkungan jaringan. Informasi disimpan dan ditampilkan sebagai halaman elektronik yang

dapat berisi teks, grafis, animasi, suara dan video (Laudon & Laudon, 2006:22).(Fauzi 2012; Muhammad Muslihudin 2016; Satria 2016)

2.3 Produk Unggulan

(Negeri dan Indonesia 2014) Produk unggulan daerah menggambarkan kemampuan daerah menghasilkan produk, menciptakan nilai, memanfaatkan sumberdaya secara nyata, memberi kesempatan kerja, mendatangkan pendapatan bagi masyarakat maupun pemerintah, memiliki prospek untuk meningkatkan produktivitas dan investasinya. Sebuah produk dikatakan unggul jika memiliki daya saing sehingga mampu untuk menangkal produk pesaing di pasar domestic dan /atau menembus pasar ekspor. Makanan ringan,cemilan, atau snack adalah istilah bagi makanan yang bukan merupakan menu utama (makan pagi,makan siang, atau makan malam). Makanan yang dianggap makanan ringan adalah: sesuatu yang dimaksudkan untuk menghilangkan rasa lapar seseorang sementara waktu,memberi sedikit pasokan ke tubuh, atau sesuatu yang dimakan untuk dinikmati rasanya.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data.

Dalam penelitian teknik pengumpulan data merupakan faktor penting demi keberhasilan penelitian. Untuk melengkapi data-data tersebut penelitian ini menggunakan beberapa tahapan diantaranya meliputi:

- a. **Observasi** (Sudaryono 2017) digunakan untuk melihat dan mengamati perubahan fenomena-fenomena sosial yang tumbuh dan berkembang yang kemudian dapat dilakukan perubahan atas penilaian tersebut, bagi pelaksana observasi untuk melihat obyek moment tertentu, sehingga mampu memisahkan antara yang diperlukan dengan yang tidak diperlukan.
- b. **Angket** (Abdillah 2018) adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi secara tertulis pula. Angket dibagikan kepada konsumen yang berkunjung ke Toko Fauzi (Makanan Ringan) Pringsewu.
- c. **Interview** (Sangadji, Etta Mamang 2010) adalah suatu kegiatan penelitian yang dilakukan secara langsung dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang telah dipersiapkan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi dari para informan/pengunjung Toko Fauzi mengenai sistem penjualan,teknik pelayanan dll yang dilakukan pada Toko Fauzi.
- d. **Pustaka** (Sangadji, Etta Mamang 2010) yaitu mengumpulkan data yang bersumber dari buku maupun internet untuk visualisasi website interaktif.

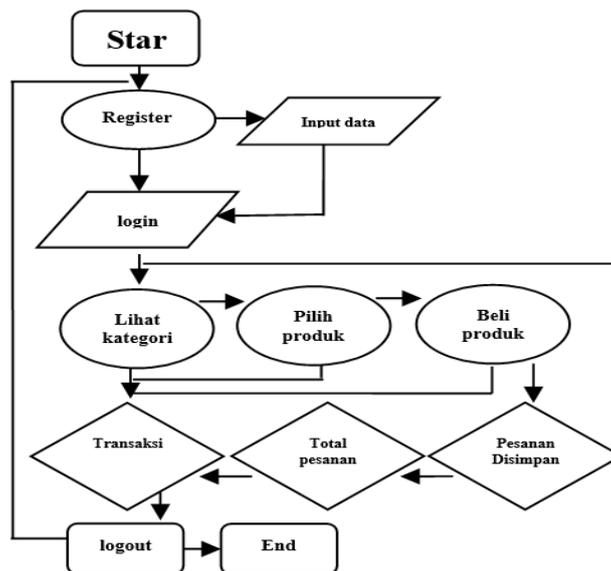
3.2 Metode Pengembangan Sistem

Dalam proses pengembangan analisis perencanaan E-Commerce pada Toko Fauzi Kabupaten Pringsewu, dalam penerapannya Penulis menggunakan Metode *Waterfall*. model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan bertahap mulai dari level kebutuhan sistem,kemudian menuju ketahap analisis, desain, *pengcoding-an*,experimen, maintenance. Model ini merupakan model skuensial dimana proses pembuatannya melalui beberapa tahap sesuai urutan dan tahap demi tahap yang dilaluinya harus menunggu tahapan sebelumnya selesai untuk bisa melakukan tahap selanjutnya dan berjalan berurutan.(Frediyatma 2014; Lenti 2017; Leonard dan Jones 2010; Siti Mukaromah 2015) tahapan waterfall dapat dilakukan dengan tahapan **Analisis** ialah Proses pengumpulan dilakukan secara intensif dan fokus khususnya pada software/perangkat lunak, agar bisa diimplementasikan sesuai dengan yang dibutuhkan *oleh user/pengguna*. **Desain** pada tahap ini proses pembuatan lebih fokus pada *desain* pembuatan program perangkat lunak termasuk dengan struktur data,arsitektur

perangkat lunak, *representasi* antarmuka, dan *procedur* pengkodean. **Pembuatan Kode Program** pada tahap ini dilakukan translasi kedalam perangkat lunak yang dibuat. Sehingga hasil dari tahap ini adalah program komputer yang sesuai dengan *desain* yang telah dirancang dan dibuat pada tahap *desain*. **Pengujian** pada tahap pengujian ini dilakukan pengujian perangkat lunak secara logic dan fungsional. Untuk mengetahui apakah *software* yang dibuat telah sesuai dengan standar yang dibutuhkan atau tidak, serta mengetahui apakah masih ada kesalahan pada tahap sebelumnya. **Maintenance (Pemeliharaan)** *Software*/perangkat lunak yang telah selesai dibuat melalui tahap demi tahap baik dari *analisis sistem, desain, pembuatan kode program*, hingga *pengujian* akan diterapkan dan dilakukan pemeliharaan dengan cara pengecekan secara berkala.

IV. PERANCANGAN SISTEM

Tahapan analisis sistem baru berguna untuk memudahkan desain terinci serta memberikan gambaran untuk rancangan sistem informasi yang dihasilkan oleh sistem yang akan diusulkan atau sistem baru yang akan dibuat untuk menggantikan sistem yang lama. Perancangan sistem dibuat sesuai tahapan-tahapan yang telah diterapkan pada metode perancangan yaitu:



Gambar 1. Rancang Alur Sistem *Electronic Commerce*

4.2 Tampilan Rancangan Login

Halaman utama *login* pada *website* untuk toko fauzi snack serta mempermudah akses tentang stok barang dan berapa jumlah penjualan tiap harinya menu admin dapat dilihat adalah sebagai berikut :

Form Login

Email

Password

[Lupa Password?](#)

Gambar 4.4 Halaman Login

4.3 Tampilan Profil Website

Pada saat pengunjung membuka menu produk maka yang tampil dalam *website* informasi umum Pada Toko Fauzi Sanck adalah sebagai berikut :



Gambar 4.5 Halaman Profil dan Halaman Produk

Mengimplementasikan *website* ini, terlebih dahulu harus disediakan komputer *server*, perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*) serta sumber daya manusia sebagai *administrator* atau pengelola *website*. Di bawah ini akan diuraikan spesifikasi *hardware*, *software* dan sumber daya manusia yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan *website*.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan dengan adanya *website* pada Toko Fauzi, dapat memperluas pemasaran produk-produk makanan ringan khas Pringsewu hingga keluar daerah Kabupaten Pringsewu, dan dapat diakses dengan cepat. Dengan adanya *website* ini dapat mempermudah konsumen dalam memesan, memilih produk, Transaksi dan lainnya. Dengan menggunakan *E-Commerce* maka wilayah promosi tidak hanya disekitar dapat menjangkau wilayah yang lebih luas. Dengan menggunakan *E-Commerce* maka akses informasi tidak lagi terbatas, konsumen dapat mengakses informasi setiap saat kapanpun dan dimanapun tanpa harus datang langsung ke Toko Fauzi Snack serta dapat melakukan pemesanan secara *online*.

Daftar Pustaka

- Abdillah, Willy. 2018. *Metode Penelitian Terpadu Sistem Informasi (Pemodelan Teoritis, Pengukuran, dan Pengujian Statis*. diedit oleh Ratih Indah Utami. Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta.
- Angraeni, Elisabet Yunaeti, Ratnasari. 2014. "Perancangan Aplikasi E-Commerce Pada Toko Jam Tangan Alexander Cristie." *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)* 2(1):20–25.

- Erpiyana, Meli, Helisia Margahana, dan Muhammad Junaidi. 2018. "Analisis Implementasi Aplikasi Electronic Commerce Pada Meli Cake Berbasis Web Mobile Dengan Konsep Business to Consumer." *Jurnal Signaling* 7(2):52–59.
- Fauzi, M. Miftahu. Amin. 2012. *Program Database Visual Basic 6 and SQL Server 2000*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Fauzi, M. Miftahu. Amin. 2013. *Program Database Visual Basic 6 and SQL Server 2000*. diedit oleh Putri Cristian. Yogyakarta.
- Frediyatma, Steven Yurie. 2014. "Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Cloud dengan Platform Android." *Merpati* 2(1):118–26.
- Hidayah Wati, Danang Kusnadi, Noca Yolanda Sari, Rara Marselina Jupon. 2016. "Implementasi E-Commerce Sebagai Media Promosi untuk Meningkatkan Pendapatan Usaha Kecil Menengah Produksi Kain Perca di Kecamatan Banyumas." *Jurnal Kelitbangan Bappeda Pringsewu* 1(1):85–103.
- Irawan, Dedi, Yoeyong Rahsel, dan Taufik Udin. 2017. "Perancangan Electronic Commerce Berbasis B2C Pada Toko Atk Sindoro." *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)* 8(1):58–62.
- Kasmi, Adi Nurdian Candra. 2017. "Penerapan E-Commerce Berbasis Business To Consumers Untuk Meningkatkan Penjualan Produk." *Jurnal Aktual STIE Trisna Negara* 15(2):109–16.
- Kenneth C. Laudon, Jane P. Laudon. 2005. *Sistem Informasi Manajemen Mengelola Perusahaan Digital*. 8 ed. Yogyakarta: Andi Offset.
- Lenti, Febri Nova. 2017. "Rekayasa Proses Bisnis Pada E-Commerce B2B–B2C menggunakan Sistem Afiliasi." *JIKO AKAKOM Yogyakarta* 2(1):41–49.
- Leonard, Lori N. K. dan Kiku Jones. 2010. "Consumer-to-consumer e-commerce research in information systems journals." *Journal of Internet Commerce* 9(3–4).
- Mery Efriyanti, Garaika, Rita Irviani. 2018. "Analisis Implementasi Electronic Commerce Untuk Meningkatkan Omset Penjualan Butik Mery Berbasis Web Mobile." *Jurnal Signaling* 7(2):45–51.
- Muhammad Muslihudin, Oktafianto. 2016. *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur Dan UML*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Muslihudin, Muhamad, Wulandari Wulandari, dan Mei Listiarini. 2017. "Perancangan Aplikasi Business Berbasis Business to Consumer (B2C) Pada Wisata Kuliner Khas Lampung." *Jurnal Keuangan dan Bisnis* 15(1):54–69.
- Negeri, Menteri Dalam dan Republik Indonesia. 2014. *Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia*.
- Pradana, Mahir. 2015. "Klasifikasi Bisnis E-Commerce Di Indonesia." *MODUS* 27(2):163–74.
- Sangadji, Etta Mamang, Sopiha. 2010. *Metodologi Penelitian*. diedit oleh Oktaviani HS. Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta.
- Satria, Fiqih. 2016. *Pemrograman WEB (HTML, CMS dan JavaScript)*. diedit oleh Erang Risanto. Yogyakarta: Andi Offset.
- Siti Mukaromah, Dadi Rosadi. 2015. "Perancangan Aplikasi E-Commerce (Studi Kasus: Distributor Coklat Bandung)." *Jurnal Computech & Bisnis* 9(1):58–72.
- Sudaryono. 2017. *Metodologi Penelitian*. Ed. 1.-Ce. Jakarta: Kharisma Putra Utama Offset.
- Terzi, Nuray. 2011. "The impact of e-commerce on international trade and employment." *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 24:745–53.
- Wiji Susanti, Kasmi dan Muhamad Muslihudin Noca Yolanda Sari. 2015. "Pengembangan Electronic Commerce Dalam Proses Meningkatkan Ukm Pada Dekranasda Kabupaten Pringsewu." *Expert* 5(2):42–47.