PEMBANGUNAN APLIKASI E-COMMERCE PADA ISTHISIT CLOTHING COMPANY

Hanif Arya Prayogi

Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer,
Universitas Komputer Indonesia
Jl. Dipati Ukur No.112 Bandung 40132
Hanif.arya.p@gmail.com

ABSTRAK

ISTHISIT *Clothing Company* merupakan perusahaan dagang yang menyediakan barang berupa pakaian anak muda. ISTHISIT *Clothing Company* yang telah memiliki banyak pelanggan baik di dalam kota Bandung maupun di luar kota Bandung masih menerapkan prosedur belanja manual atau pelanggan harus langsung datang ke toko tersebut. Serta sistem manual seperti pencatatan data-data dan transaksi penjualannya. Untuk menyelesaikan masalah diatas, meningkatkan penjualan dan menjangkau pangsa pasar yang lebih luas ISTHISIT *Clothing Company* ingin menggunakan teknologi dalam strategi pemasaran dan penjualannya dengan mengimplementasikan *E-Commerce*.

Untuk metodologi penelitian perangkat lunak menggunakan metode waterfall, sedangkan untuk pemodelan datanya menggunakan metode terstruktur yaitu *Entity Relationship Diagram* (ERD) untuk menggambarkan model data dan *Data Flow Diagram* (DFD) untuk menggambarkan model fungsional.

Aplikasi *E-commrce* ini dapat membantu pelanggan untuk mendapatkan informasi tentang produk yang ditawarkan oleh pihak ISTHISIT *Clothing Company,* mempermudah pelanggan dalam proses pemesanan suatu produk, dan dapat membantu meningkatkan penjualan bagi perusahaan.

1. PENDAHULUAN

1.1 Identifikasi Masalah

1. Bagaimana cara membuat konsumen memperoleh informasi yang tepat mengenai spesifikasi produk yang ditawarkan oleh ISTHISIT *Clothing Company*.
2. Bagaimana cara mempermudah konsumen untuk melakukan pemesanan barang tanpa harus datang langsung ke toko ISTHISIT *Clothing Company*.
3. Bagaimana cara mempermudah konsumen yang berada diluar kota untuk melakukan transaksi.
4. Bagaimana mempromosikan ISTHISIT Clothing Company dengan biaya yang tidak terlalu mahal sehingga pihak perusahaan memiliki pasar yang lebih luas

1.2 Maksud dan Tujuan

Maksud dari ditulisnya skripsi ini adalah untuk membangun aplikasi *e-commerce* berbasis web menggunakan PHP dan MySQL dengan Studi Kasus di ISTHISIT *Clothing Company*.

Adapun tujuan yang akan dicapai dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan konsumen dalam mengetahui produk apa saja yang ditawarkan oleh ISTHISIT *Clothing Company* tanpa harus mengunjungi tokonya secara langsung.
2. Memudahkan konsumen dalam proses pemesanan produk sehingga konsumen dapat melakukan transaksi dimanapun ia berada tanpa harus mengunjungi tokonya secara langsung.

3. Memudahkan konsumen yang berada diluar kota agar tidak harus datang ke toko untuk menentukan barang mana saja yang akan dibeli.
4. Untuk memperluas pasar sehingga customer dari luar kota juga dapat berbelanja secara *online.*

1.3 Manfaat

Manfaat yang didapat dalam pembuatan aplikasi ini antara lain:

1. Dengan adanya *website* ini pelanggan menjadi mudah mendapatkan informasi tentang produk maupun detailnya tanpa harus datang ke toko.
2. Dengan adanya *website* ini fleksibilitas akan dapat tercapai karena setiap costumer dapat melakukan transaksi dimanapun dia berada..
3. Dengan adanya website ini pelanggan yang berada diluar kota tetap dapat melakukan tansaksi tanpa harus datang ke Bandung.
4. Dengan website ini toko dapat memperluas pangsa pasarnya.

2. MODEL, ANALISA, DESAIN, DAN IMPLEMENTASI

2.1 Model

1. Tahap pengumpulan data
   a. Studi pustaka
   b. Studi lapangan
      b.1 Wawancara
      b.2 Observasi
2. Tahap pengembangan perangkat lunak.
   a. *System engineering* (Rekayasa perangkat lunak)
   b. *Requirement analiysis*
   c. *Design*
   d. *Coding (implementasi)*
   e. *Testing (pengujian)*
   f. *Maintenance (perawatan)*

2.2 Analisis Masalah

Berdasakan pada analisis dan hasil wawancara terhadap apa yang dibutuhkan dalam membangun aplikasi *e-commerce* ini maka dapat dievaluasi hal-hal seperti pada tabel berikut :

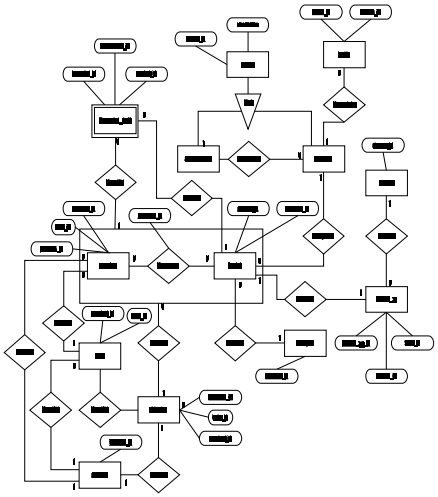
1. Proses transaksi yang dilakukan di tempat mengharuskan konsumen datang ke tempat tujuan untuk mendapatkan produk
2. Proses pembayaran yang dilakukan di tempat mengharuskan konsumen datang ke tempat tujuan untuk melakukan pembayaran.
3. Dengan sistem yang berjalan sekarang, pemberian informasi kepada komsumen dirasakan kurang efektif sehingga konsumen belum tentu mendapatkan informasi secara lengkap.

2.3 E-commerce

Electronic Commerce (e-commerce) merupakan konsep baru yang biasa digambarkan sebagai proses jual beli barang atau jasa pada *World Wide Web* Internet atau proses jual beli atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan informasi termasuk internet. ***E-Commerce*** merupakan kegiatan bisnis yang dijalankan secara elektronik melalui suatu jaringan internet atau kegiatan jual beli barang atau jasa melalui jalur komunikasi digital.

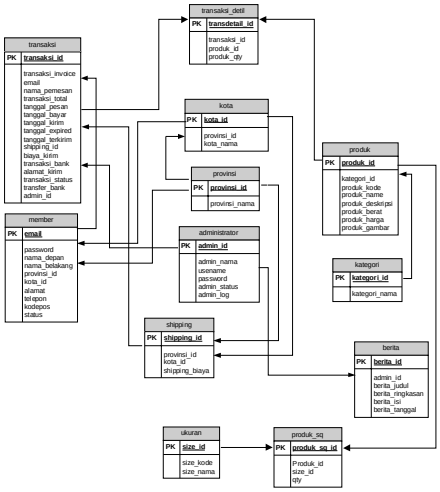
2.4 Desain

1. ERD (*Entity Relationship Diagram*)



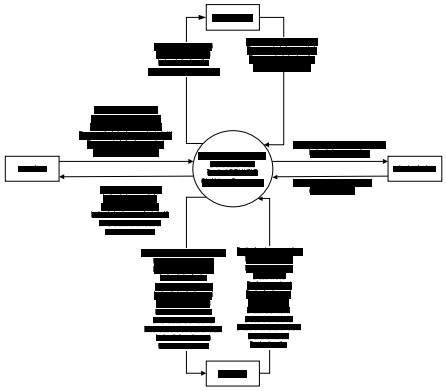
Gambar 1. ERD (*Entity Relationship Diagram*)

2. Relasi tabel



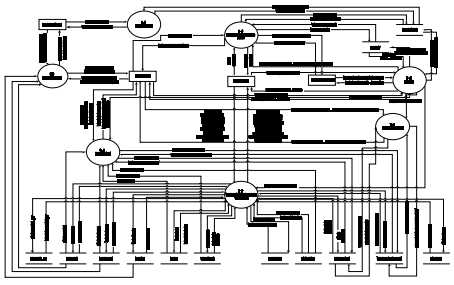
Gambar 2. Relasi table

3. Diagram Konteks



Gambar 3. Diagram konteks

4. DFD (*Data Flow Diagram*)



Gambar 4. DFD level 0

2.4 Implementasi

1. Implementasi Perangkat Lunak

Spesifikasi perangkat lunak yang digunakan dalam membangun aplikasi *E-Commerce* berbasis *web* di ISTHISIT Clothing Company adalah sebagai berikut:

1. Sistem Operasi windows XP
2. Bahasa pemograman PHP
3. MySQL sbagai *database*
4. Macromedia Dreamweaver 8

2. Implementasi Perangkat Keras

Spesifikasi perangkat lunak yang digunakan dalam membangun aplikasi *E-Commerce* berbasis *web* di ISTHISIT Clothing Company adalah sebagai berikut:

1. Processor Pentium IV 2,4 Ghz
2. Monitor 17“
3. Hardisk Drive 120 Gb
4. Memory/RAM 512 Mb
5. VGA 128 Mb
6. Keyboard
7. Mouse

4. Implementasi Antarmuka

1. Tampilan home pengunjung



Gambar 5 tampilan home pengunjung

2. Tampilan menu produk



Gambar 6 tampilan menu produk

3. Tampilan tambah data shipping



Gambar 7 tampilan tambah data shipping

4. Tampilan tambah data provinsi



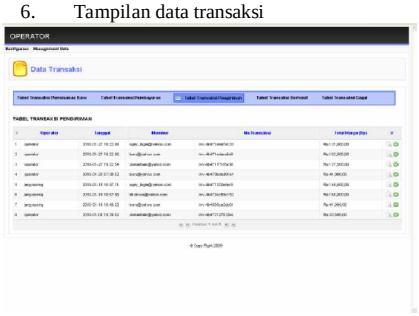
Gambar 8 tampilan tambah data provinsi

5. Tampilan tambah data kota



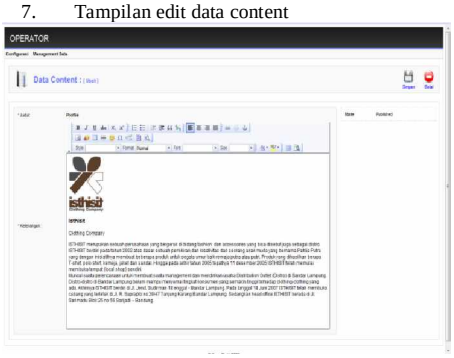
Gambar 9 tampilan tambah data kota

6. Tampilan data transaksi



Gambar 10 tampilan data transaksi

7. Tampilan edit data content



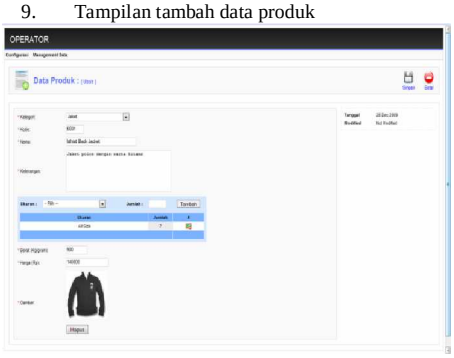
Gambar 11 tampilan edit data content

8. Tampilan tambah data kategori



Gambar 12 tampilan tambah data kategori

9. Tampilan tambah data produk



Gambar 13 tampilan tambah data produk

10. Tampilan tambah data berita



Gambar 14 tampilan tambah data berita

3. HASIL DAN DISKUSI

Aplikasi *e-commerce* yang dibangun mempunyai kemampuan sebagai berikut :

1. Memaparkan informasi tentang produk apa saja yang ditawarkan oleh perusahaan
2. Mempermudah pelangggan dalam melakukan transaksi
3. Memperluas pangsa pasar pihak perusahaan

4. KESIMPILAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

1. Dengan adanya *website* ini pelanggan menjadi mudah mendapatkan informasi tentang produk maupun detailnya tanpa harus datang ke toko.
2. Dengan adanya *website* ini fleksibilitas akan dapat tercapai karena setiap pelanggan dapat melakukan transaksi dimanapun dia berada..
3. Dengan adanya website ini pelanggan yang berada diluar kota tetap dapat melakukan tansaksi tanpa harus datang ke Bandung.
4. Dengan website ini toko dapat memperluas pangsa pasarnya.

4.2 Saran

1. Perlu adanya pengembangan perluasan wilayah penjualan sehingga lebih meningkatkan penjualan dengan cara bekerjasama dengan distributor di tiap wilayah Indonesia.
2. Perlu adanya pengembangan pada desain tampilan agar lebih menarik.

5. DAFTAR PUSTAKA

[1] HM, Jogiyanto, 1999, *Analisis dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis,* ANDI Yogyakarta, Yogyakarta.

[2] Arbie, *Manajemen Database dengan MySQL*, Andi,Yogyakarta,2003

[3] http://www.sejarah-internet.com/ 3 agustus 2009

[4] Bunafit Nugroho, *Latihan Membuat Aplikasi Web PHP dan Mysql dengan Dreamwaver*, Gava Media, Yogyakarta, 2008.

[5] Hakim, Lukman, 2007. *Buku Sakti menjadi programmer sejati PHP,* Solusi Media, Yogyakarta.

[6] Kurniawan, Rulianto, 2007, *54 Trik Tersembunyi PHP*, Maxikom, Palembang..

[7] Kadir,Abdul (2002). *"Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP"*, Yogyakarta, ANDI.

[8] Hakim, Lukmanul, 2008, *Membongkar Trik Rahasia Para Master PHP*, LOKOMEDIA, Yogyakarta.