PEMBANGUNAN APLIKASI E-COMMERCE PADA SHUFFLE CLOTHING COMPANY

Deni Lesmana

Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer,
Universitas Komputer Indonesia
Jl. Dipati Ukur No.112 Bandung 40132
Mie_and_me@yahoo.co.id

ABSTRAK

SHUFFLE *Clothing Company* merupakan perusahaan dagang yang menyediakan barang berupa pakaian anak muda. SHUFFLE *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 SHUFFLE *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 SHUFFLE *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 pada SHUFFLE Clothing Company.

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

1. Dengan menggunakan aplikasi ini sebagai sarana media promosi memudahkan user untuk mencari data-data informasi tentang shuffle clothing company.
2. Admin dalam melakukan proses pengolahan datanya dapat bekerja dengan cepat dan akurat.

Memudahkan perusahaan dalam mempromosikan informasi tentang SHUFFLE CLOTHING COMPANY

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 ISTHISIT Clothing Company 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 analysis*
   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 berikut :

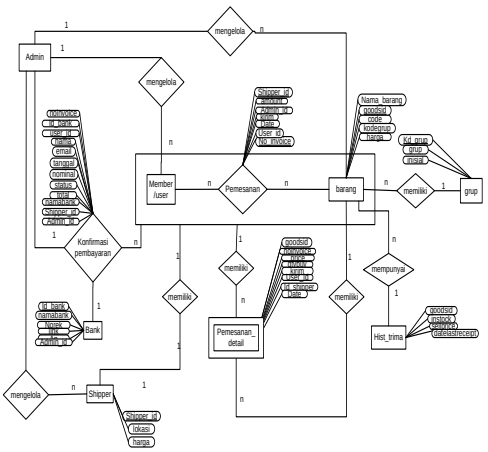
1. Proses transaksi yang dilakukan di tempat mengharuskan konsumen datang ke tempat tujuan untuk mendapatkan produk
2. Proses pembayaran yang dilakukan di tempat mengharuskan konsumen datang ke tempat tujuan untuk melakukan pembayaran.
3. Dengan sistem yang berjalan sekarang, pemberian informasi kepada 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.

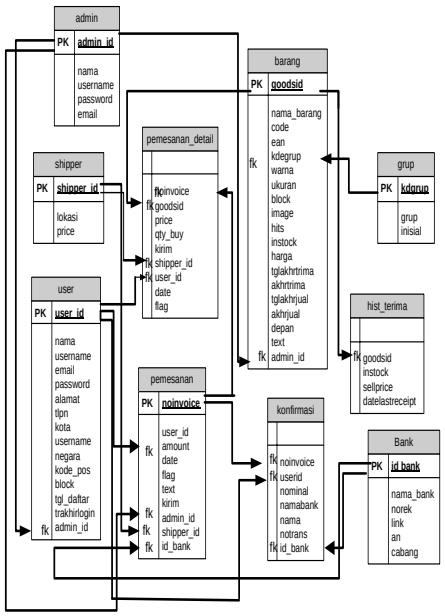
2.4 Desain

1. ERD (*Entity Relationship Diagram*)



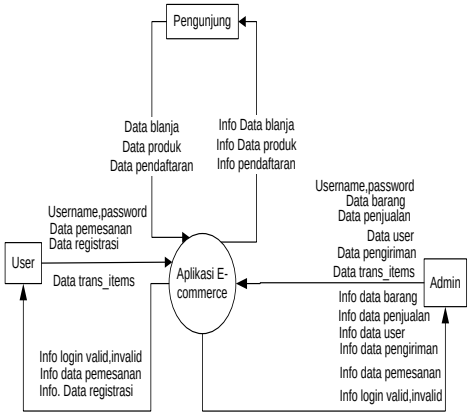
Gambar 1. ERD (*Entity Relationship Diagram*)

2. Relasi tabel



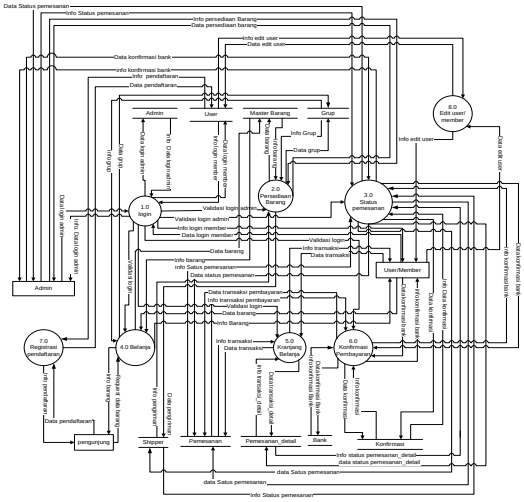
Gambar 2. Relasi table

3. Diagram Konteks



Gambar 3. Diagram konteks

4. DFD (*Data Flow Diagram*)



Gambar 4. DFD level 01

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 pelanggan dalam melakukan transaksi
3. Memperluas pangsa pasar pihak perusahaan

4. KESIMPULAN 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.