# MEMBANGUN SISTEM E-COMMERCE DI DISTRO BLACK ORANGE

Pradikta Eka Putra Rinaldi

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

## ABSTRAK

Distro *"Black Orange"* merupakan perusahaan dagang yang menyediakan barang berupa pakaian pria dan wanita. Distro *"Black Orange"* yang telah memiliki banyak pelanggan baik didalam kota bandung maupun diluar kota bandung masih menerapkan prosedur belanja manual atau *costumer* langsung datang ke distro tersebut. Serta sistem manual seperti pencatatan data-data dan transaksi penjualannya. Untuk menyelesaikan masalah diatas, meningkatkan penjualan dan menjangkau pangsa pasar yang lebih luas maka Distro *"Black Orange"* ingin menggunakan teknologi dalam strategi pemasaran dan penjualannya dengan mengimplementasikan *E-Commerce*.

*E-commerce* merupakan salah satu pemanfaatan teknologi informasi dibidang perdagangan. *E-commerce* atau *Electronic commerce* secara *gamblang* dapat diterjemahkan sebagai suatu transaksi jual beli yang dilakukan melalui media elektronik. Penggunaan *E-commerce* ini sangat efektif karena sistem telah mengambil alih semua kegiatan operasional yang selama ini dilakukan secara manual.

Untuk membangun sebuah aplikasi *E-commerce,* alat yang digunakan untuk menggambarkan model sistem adalah berupa diagram alir data (*FlowMap*), diagram konteks, dan *Data Flow Diagram (DFD)*, serta dalam perancangan basis data menggunakan kamus data, dan *Entity Relationship Diagram (ERD).*

Aplikasi *E-commrce* yang dibuat diharapkan dapat menjadi media promosi, membantu meningkatkan penjualan dan menekan biaya operasional bagi perusahaan serta mempermudah konsumen dalam melakukan proses pemesanan dan pembayaran suatu produk karena dilakukan secara *on-line*.

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Identifikasi Masalah

1. Belum adanya sarana untuk mempromosikan produk-produknya kepada konsumen.
2. Konsumen masih kesulitan mendapatkan informasi tentang produk-produk yang ditawarkan oleh distro ini.
3. Konsumen masih kesulitan dalam hal pemesanan jarak jauh secara *on-line*

### 1.2 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah membangun sistem E-Commerce di Distro Black Orange dengan menggunakan website.

Sedangkan yang menjadi tujuan penulisan tugas akhir ini adalah:

1. Membangun sarana untuk mempromosikan produk-produknya kepada konsumen.
2. Untuk menjadi media informasi secara umum kepada konsumen dalam mengenal lebih jauh tentang produk-produk yang ditawarkan.
3. Untuk mempermudah konsumen memesan produk-produk yang ditawarkan secara *on-line*.

## 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 Distro Black Orange 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 :

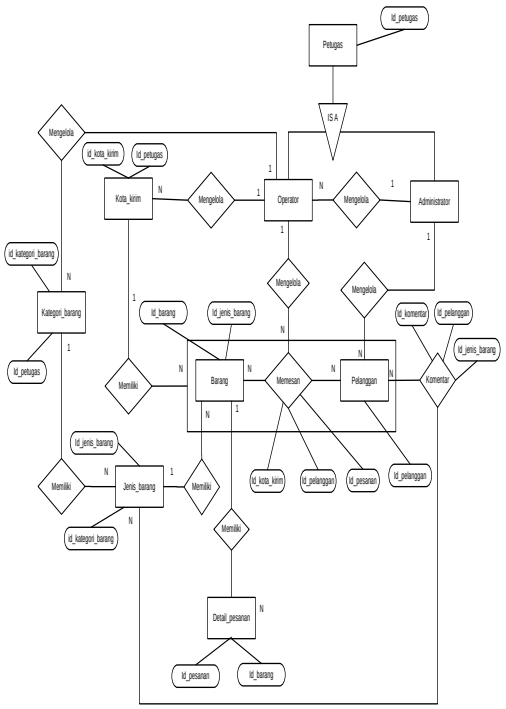
1. Proses transaksi yang dilakukan di tempat mengharuskan konsumen datang ke tempat tujuan untuk mendapatkan produk
2. Proses pembayaran yang dilakukan di tempat mengharuskan konsumen datang ke tempat tujuan untuk melakukan pembayaran.
3. Dengan sistem yang berjalan sekarang, pemberian informasi kepada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

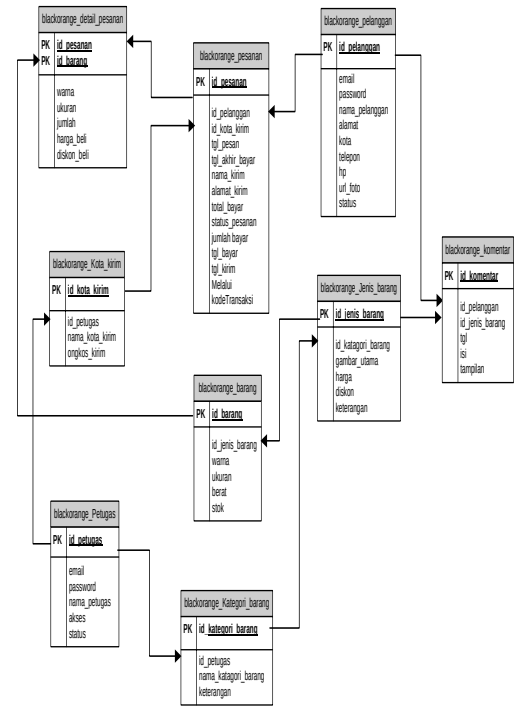
## 2.4 Desain

1. ERD (*Entity Relationship Diagram*)



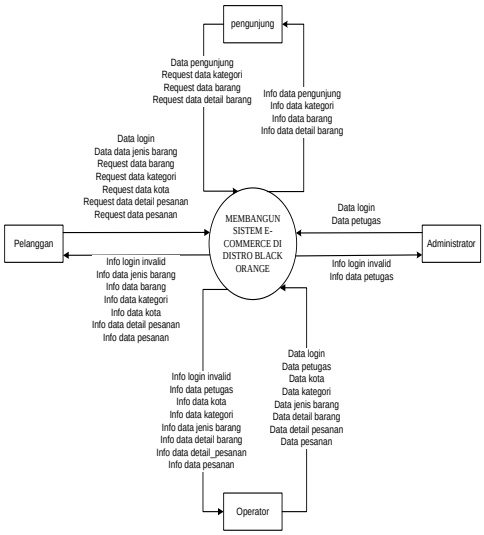

Gambar 1. ERD (*Entity Relationship Diagram*)

2. Relasi tabel



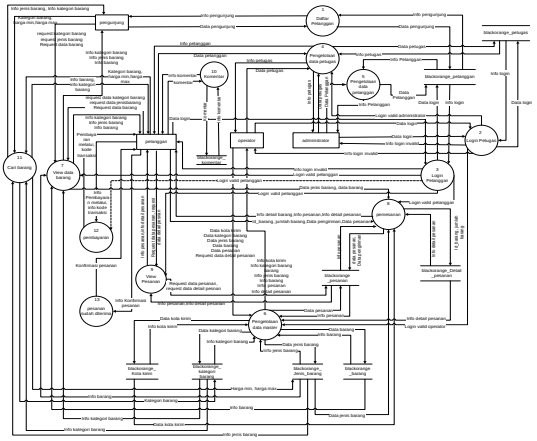

Gambar 2. Relasi table

3. Diagram Konteks




Gambar 3. Diagram konteks

4. DFD (*Data Flow Diagram*)



Gambar 4. DFD level 0

## 2.4 Implementasi

1. Implementasi Perangkat Lunak

Spesifikasi perangkat lunak yang digunakan dalam membangun aplikasi *E-Commerce* berbasis *web* di Distro Black Orange 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 keras yang digunakan dalam membangun aplikasi *E-Commerce* berbasis *web* di Distro Black Orange adalah sebagai berikut:

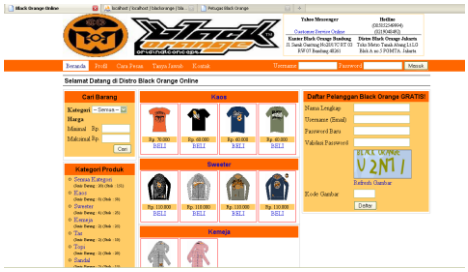
1. Processor Pentium IV 2,4 Ghz
2. Monitor 17“
3. Hardisk Drive 120 Gb
4. Memory/RAM 512 Mb
5. VGA 128 Mb
6. Keyboard
7. Mouse

3. Implementasi Antarmuka

## TAMPILAN ANTAR MUKA

## A. Pelanggan

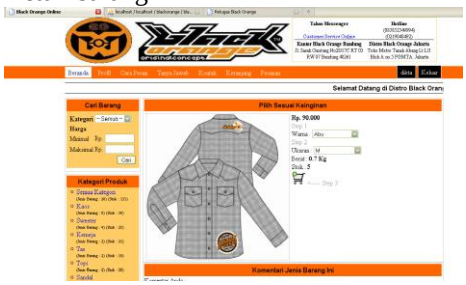
1. Tampilan Beranda sebelum login/masuk



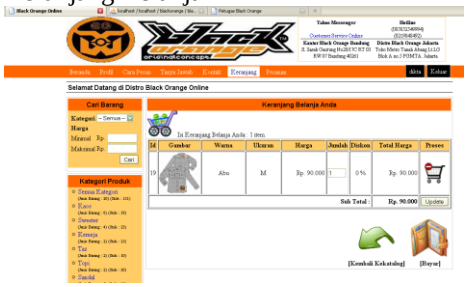
2. Tampilan Beranda sesudah login/masuk



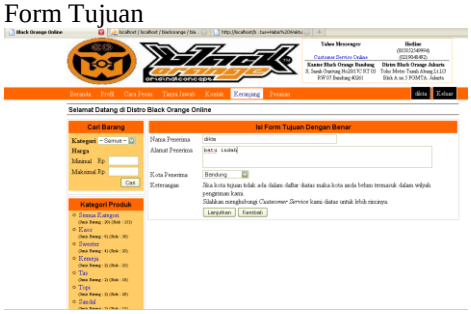
3. Detail barang



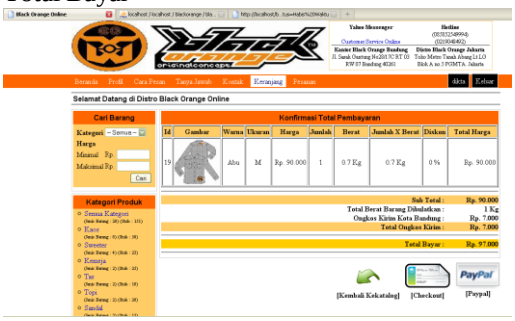
4. Keranjang Belanja



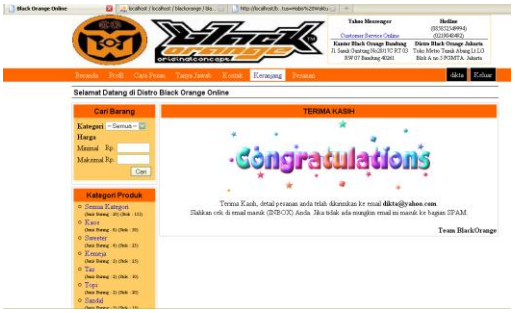
5. Form Tujuan



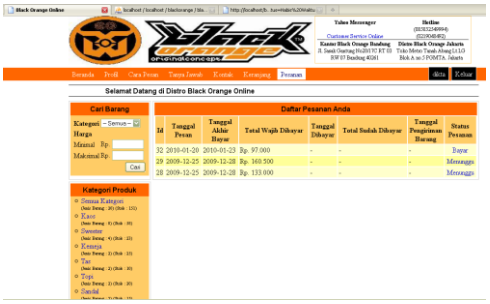
6. Total Bayar



7. Check Out



8. Form Pesanan



9. Konfirmasi Pembayaran



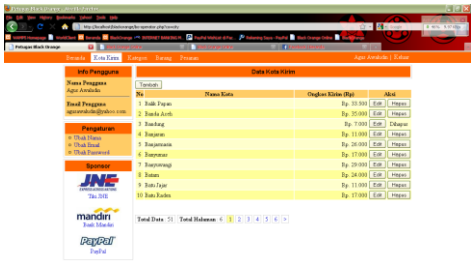
10. Login Petugas



11. Beranda Operator



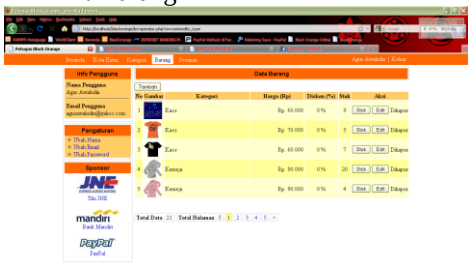
12. Kota Kirim



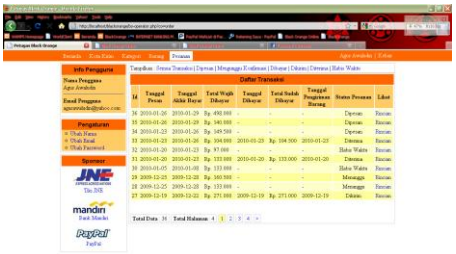
13. Kategori Barang



14. Barang



15. Pesanan



16. Beranda Administrator



17. Data Petugas



18. Data pelanggan



## 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 Jakarta.
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] Firdaus, 2007, *7 Jam Belajar Interaktif PHP dan MySQL dengan Dreamweaver*, Maxikom, Jakarta

[2] Heryandi, Andri, *Web Dinamis Berbasis Database Menggunakan Script PHP dan Database Mysql*,Universitas Komputer Indonesia, Bandung.

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

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

[5] Prasetyo, Didik Dwi, 2005, *Solusi Menjadi Web Master Melalui Manajemen Web dengan PHP*, PT Elex Media Komputindo, Jakarta.