# PEMBANGUNAN APLIKASI *E-COMMERCE* BERBASIS ONLINE DI NEVERSUCK

Agung Yudhistira

Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Jurusan Teknik Informatika - Universitas Komputer Indonesia
Jl.Dipati Ukur No.114-116 Bandung 40132
e-mail : nh.purnomo@gmail.com

## ABSTRAK

Neversuck merupakan perusahaan yang bergerak di bidang bisnis penjualan produk-produk barang distro, khususnya produk-produk distro, seperti baju,celana dan lain-lain. Dalam proses promosi dan penjualan produk Neversuck memiliki kendala, mulai dari kesulitan dalam proses penjualan produk-produk distro terhadap pelanggan yang berasal dari luar wilayah Bandung, masih menggunakan cara penjualan yang konvensional,dan kurangnya media transaksi pemesanan di Neversuck.

Untuk menanggulangi kendala tersebut, maka dibangun Sistem Penjualan Aplikasi E-Commerce berbasis Oline di Neversuck, dengan pemodelan perangkat lunak yang digunakan adalah metode terstruktur. Sistem penjualan ini dibangun dengan keamanan data aplikasi dan networking yang terjamin, serta menggunakan dua cara pembayaran, yaitu pembayaran via transfer bank, dan PAYPAL.

Berdasarkan hasil penelitian serta dilakukannya pengujian alpha dan betha terhadap Sistem Penjualan Aplikasi E-Commerce berbasis Oline di Neversuck, kesimpulan yang dapat diambil yaitu diketahui bahwa Sistem penjualan ini dapat membantu mempermudah dalam proses penjualan produk-produk distro terhadap pelanggan yang berasal dari luar wilayah Bandung,mengubah cara penjualan menjadi lebih efektif dan efisien, serta dapat menambah media transaksi pemesanan dan media transaksi penjualan di Neversuck.

*Kata kunci :*

*e-commerce.*

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Neversuck merupakan perusahaan yang bergerak di bidang bisnis penjualan produk-produk barang distor, seperti kemeja,kaos,celana pendek,celana panjang, dan lain- lain. Perusahaan yang baru berdiri pada tahun 2003 ini, merupakan salah satu perusahaan baru yang sedang berkembang dalam bisnis penjualan produk-produk barang distro khususnya di wilayah Bandung dan wilayah Jawa Barat pada umumnya.

Berdasarkan wawancara langsung dengan bagian *marketing* Neversuck, diketahui bahwa sistem penjualan, pemasaran, dan promosi yang digunakan saat ini adalah dengan cara penyebaran iklan melalui brosur, dan *direct selling* kepada pelanggan atau instansi kesehatan terkait.Neversuck mengalami beberapa kendala selama menggunakan sistem penjualan pada saat ini,Neversuck mengalami kesulitan dalam proses penjualan produk-produk barang distro terhadap pelanggan yang berasal dari luar wilayah Bandung. Selain itu,Neversuck merasa sistem penjualan saat ini masih menggunakan cara penjualan yang konfensional, yakni untuk membeli produk-produk barang distro, pembeli harus datang langsung ke Neversuck ataupun sebaliknya.

.

Neversuck memiliki cukup banyak pelanggan di wilayah Bandung dan sekitarnya. Namun dari hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa pelanggan, ditemukan ada beberapa pelanggan yang mengeluh akan kurangnya media transaksi pemesanan dan media transaksi penjualan di Neversuck, serta hingga saat ini untuk melakukan pemesanan produk-produk di Neversuck, pelanggan masih menggunakan via telepon dan email.

Kegiatan di Neversuck ini adalah memasarkan langsung produk-produk kepada perorangan yang berada didalam ataupun diluar wilayah Bandung. Maka dibutuhkan suatu sistem penjualan baru berbasis *web*, yang dapat membantu proses penjualan produk-produk barang distro antara Neversuck dengan pelanggan, serta mempermudah dalam penyebaran informasi ataupun pemasaran keluar wilayah Bandung, dan *Business To Consumer* (B2C) merupakan konsep penjualan yang tepat dengan mekanisme kerja yang ada di Neversuck, dimana Business *To Consumer* (B2C) ini biasa diterapkan pada perusahaan baru yang tengah berkembang, dan melakukan pemasaran serta penjualan barang dengan skala kecil.

Berdasarkan data dan fakta yang ada, maka perlu dibangun sistem penjualan produk-produk barang distro berbasis *web* dengan konsep *Business To Consumer* (B2C) di Neversuck.

## 1.2 Rumusan Masalah

Melihat fenomena yang telah diuraikan pada latar belakang, maka permasalahan yang ada adalah sebagai berikut :

1. Neversuck masih mengalami kesulitan dalam melakukan proses penjualan produk-produk terhadap orang yang berada di luar wilayah Bandung.
2. Masih menggunakan cara penjualan yang konfensional dalam transaksi penjualan, dimana pembeli harus datang ke Neversuck ataupun sebaliknya.
3. Kurangnya media transaksi pemesanan dan media transaksi penjualan bagi Neversuck serta bagi pelanggan untuk memesan produk-produk barang distro di Neversuck.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dapat dirumuskan masalahnya adalah bagaimana membangun Aplikasi E-Commerc Berbasis Online Di Neversuck.

k.

## 1.3 Tinjauan Pustaka

### 1.3.1 Pengertian *E-commerce*

*E-commerce* (*electronic commerce*) merupakan salah satu teknologi yang berkembang pesat seiring dengan kehadiran internet dalam kehidupan kita.Banyak orang mendapatkan manfaat kemudahan berbisnis melalui media internet.

*E-commerce* merupakan bagian dari e-bisnis.Dimana *e-commerce* mengacu pada internet untuk belanja *online* dan jangkauannya lebih sempit. Sebagai sub perangkat dari e-bisnis. Cara pembayaran pada *e-commerce* dilakukan melalui transfer uang secara digital melalui *account Paypal* atau kartu kredit. Sedangkan e-bisnis mengaci pada internet tapi jangkauannya lebih luas. Hubungan bisnis terjadi ketika perusahaan atau individu berkomunikasi dengan klien atau nasabah melalui *e-mail*akan tetapi pemasaran atau penjualan dilakukan melalui internet. Cara ini dapat

memberikan keuntungan berupa keamanan fleksibilitas dan efisiensi.Pembayaran dilakukan melalui pembayaran digital dengan menggunakan *e-gold* yang sudah diakui di seluruh dunia dalam melakukan transaksi *online*.

*E-commerce* sendiri berasal dari layanan *EDI* (*Electronic Data Interchange*).Layanan *EDI* ini telah berkembang sedemikian pesatnya di negara-negara yang mempunyai jaringan komputer dan telepon.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *e-commerce* merupakan proses pembelian dan penjualan jasa atau produk antara dua belah pihak melalui internet (*Commerce net*) dan sejenis mekanisme bisnis elektronik dengan fokus pada transaksi bisnis berbasis individu dengan menggunakan internet sebagai media pertukaran barang atau jasa baik antar instansi atau individu dengan instansi (*Net-Ready*).

### 1.3.2 SSL (*Secure Socket Layer*)

SSL (*Secure Socket Layer*) dikembangkan oleh Netscape untuk mengamankan HTTP dan sampai sekarang masih inilah pemanfaatan utama SSL. SSL menjadi penting karena beberapa produk umum seperti Netscape Communicator, Internet Explorer, dan WS_FTP Pro, yang merupakan produk yang lazim digunakan, menggunakan SSL. *Secure Sockets Layer* adalah metode enkripsi yang dikembangkan oleh Netscape untuk memberikan keamanan di Internet. Ia mendukung beberapa protokol enkripsi dan memberikan autentikasi client dan server. SSL beroperasi pada layer transpor, menciptakan saluran enkripsi yang aman untuk data, dan dapat mengenkripsi banyak tipe data. Hal ini dapat dilihat ketika mengunjungi site yang aman untuk melihat dokumen online aman dengan Communicator, dan berfungsi sebagai dasar komunikasi yang aman dengan Communicator, juga dengan enkripsi data Netscape Communication lainnya. Atau dapat dikatakan bahwa SSL merupakan Protokol berlapis. Dalam tiap lapisannya, sebuah data terdiri dari panjang, deskripsi dan isi. SSL mengambil data untuk dikirimkan, dipecahkan kedalam blok-blok yang teratur, kemudian dikompres jika perlu, menerapkan MAC, dienkripsi, dan hasilnya dikirimkan. Di tempat tujuan, data didekripsi, verifikasi, dekompres, dan disusun kembali. Hasilnya dikirimkan ke klien di atasnya.

### 1.3.3 Paypal

Saat ini, *paypal* merupakan alat pembayaran *online* yang paling aman. *Paypal* memberikan kebijaksanan perlindungan tertulis untuk pembeli. Pembeli yang menggunakan *paypal* dapat melakukan komplen dalam waktu 45 hari jika pembeli belum mendapatkan barang yang di pesan atau jika barang tidak sesuai dengan deskripsi yang diberitahukan penjual. Jika pembeli mengguanakan kartu krdit akan mendapatkan pengembalian uang atau *chargeback* dari perusahaan kartu kredit. *Paypal* juga melindungi penjual dari pengembalian uang atau complain yang tidak benar dari pembeli setelah dilakukan pembuktian. Kebijakan perlindungan tertulis untuk penjual di rancang untuk melindungi penjual dari klaim pembeli yang mengaku telah megirim uang akan tetapi tidak terdapat catatan bukti pembayaran dan catatan transaksi. Setiap pembelian menggunakan *paypal* selalu ada catatan bukti di *account paypal* pengirim dan penerima uang yang nantinya dijadikan sebagai bukti bahwa telah terjadi transaksi keuangan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan sarana pembayaran *online paypal* lebih aman dari alat pembayaran *online* lain baik bagi pembeli atau penjual.

### 1.3.4 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun Aplikasi E-Commerc Berbasis Online Di Neversuck.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari dibangunnya Aplikasi E-Commerc Berbasis Online Di Neversuck ini antara lain :

1. Dapat mempermudah Neversuck dalam melakukan proses penjualan produk-produk barang distro yang berada di luar wilayah Bandung.
2. Mengubah cara penjualan yang konvensional menjadi lebih efektif dan efisien, dimana pembeli tidak harus datang ke Neversuck ataupun sebaliknya.
3. Dapat menambah media transaksi pemesanan dan media transaksi penjualan bagi Neversuck serta bagi pelanggan untuk memesan produk-produk barang distro di Neversuck.

## 2. ANALISIS, PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

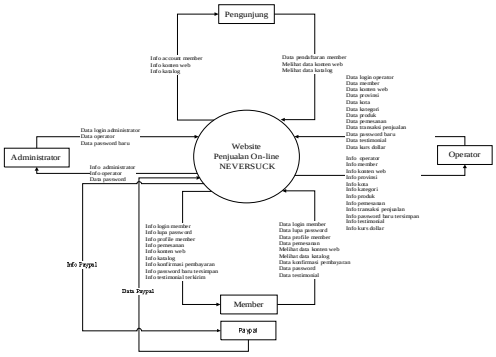
### 2.1 Analisis Sistem

Analisis sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya untuk mengidentifikasikan masalah-masalah, dan hambatan-hambatan sehingga dapat diusulkan kebutuhan-kebutuhan untuk perbaikannya. Melakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan bertujuan sebagai dasar perancangan atau perbaikan sistem yang lama.Dan hasil analisis tersebut dapat diketahui kelemahan dan kekurangan sistem yang lama dan dapat dirancang atau diperbaiki menjadi sebuah sistem yang lebih efektif dan efisien.

### 2.2 Analisis Kebutuhan Fungsional

#### 2.2.1 Diagram Konteks

Diagram konteks adalah diagram yang menggambarkan masukan, proses dan keluaran secara umum yang terjadi pada sistem. Diagram konteks untuk sistem penjualan *online* di Neversuck dapat digambarkan sebagai berikut.

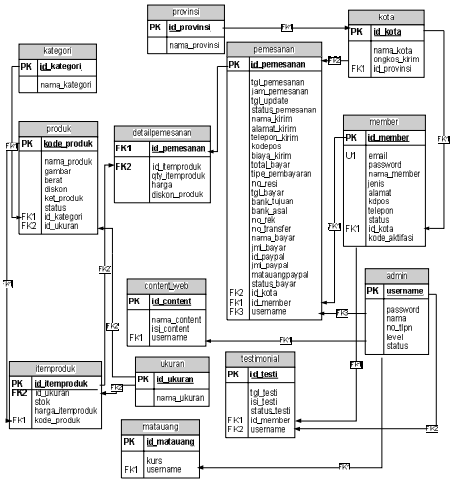



Gambar 1. Diagram Konteks

### 2.3 Perancangan Basis Data

#### 2.3.1 Skema Relasi

Skema relasi menggambarkan hubungan antar data, arti data dan batasannya dijelaskan dengan baris dan kolom.




Gambar 2. Diagram Relasi

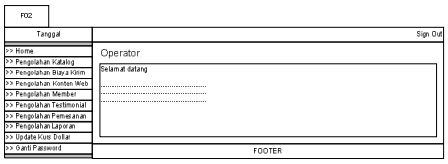
### 2.4 Perancangan Arsitektur

#### 2.4.1 Perancangan Antarmuka

*Interface* atau antarmuka merupakan tampilan dari suau program aplikasi yang berperan sebagai media komunikasi yang digunakan sebagai sarana berdialog antara program dengan *user*. Sistem yang akan dibangun diharapkan

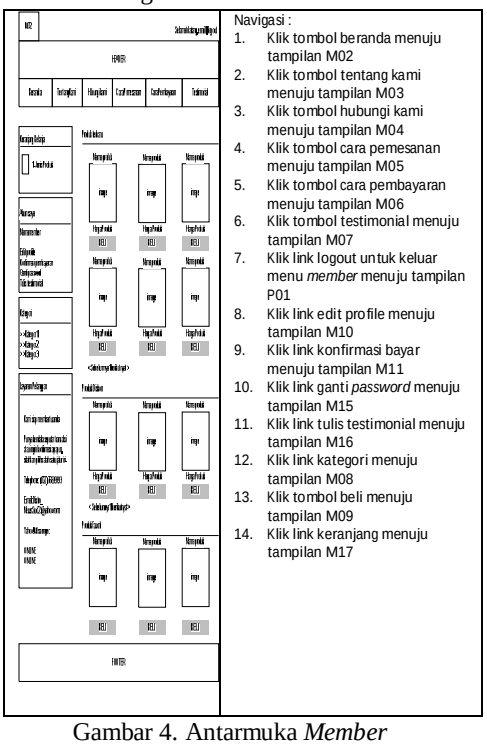
menyediakan *interface* yang mudah dipahami dan digunakan oleh *user*.

1. Perancangan Antarmuka *Admin*




Gambar 3. Antarmuka *Admin*

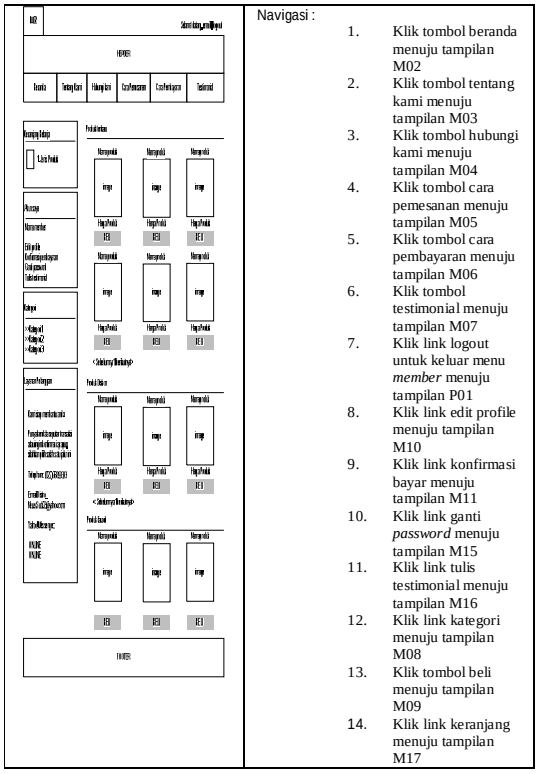
2. Perancangan Antarmuka *Member*




Navigasi :
1. Klik tombol beranda menuju tampilan M02
2. Klik tombol tentang kami menuju tampilan M03
3. Klik tombol hubungi kami menuju tampilan M04
4. Klik tombol cara pemesanan menuju tampilan M05
5. Klik tombol cara pembayaran menuju tampilan M06
6. Klik tombol testimonial menuju tampilan M07
7. Klik link logout untuk keluar menu *member* menuju tampilan P01
8. Klik link edit profile menuju tampilan M10
9. Klik link konfirmasi bayar menuju tampilan M11
10. Klik link ganti *password* menuju tampilan M15
11. Klik link tulis testimonial menuju tampilan M16
12. Klik link kategori menuju tampilan M08
13. Klik tombol beli menuju tampilan M09
14. Klik link keranjang menuju tampilan M17

Gambar 4. Antarmuka *Member*

3. Perancangan Antarmuka Pengunjung

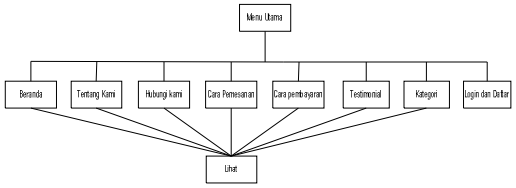



Navigasi :
1. Klik tombol beranda menuju tampilan M02
2. Klik tombol tentang kami menuju tampilan M03
3. Klik tombol hubungi kami menuju tampilan M04
4. Klik tombol cara pemesanan menuju tampilan M05
5. Klik tombol cara pembayaran menuju tampilan M06
6. Klik tombol testimonial menuju tampilan M07
7. Klik link logout untuk keluar menu *member* menuju tampilan P01
8. Klik link edit profile menuju tampilan M10
9. Klik link konfirmasi bayar menuju tampilan M11
10. Klik link ganti *password* menuju tampilan M15
11. Klik link tulis testimonial menuju tampilan M16
12. Klik link kategori menuju tampilan M08
13. Klik tombol beli menuju tampilan M09
14. Klik link keranjang menuju tampilan M17

Gambar 5. Antarmuka Pengunjung

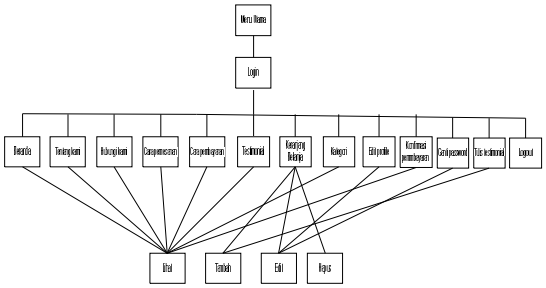
## 2.4.2 Perancangan Struktur Menu

1. Struktur Menu Pengunjung



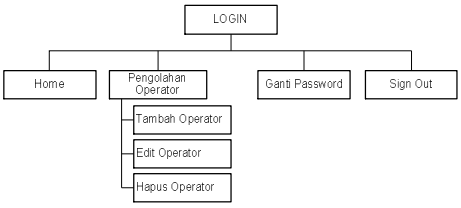

Gambar 6. Menu Pengunjung

2. Struktur Menu *Member*




Gambar 7. Menu *Member*

3. Struktur Menu Admin

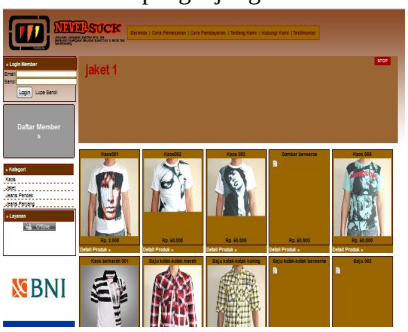



Gambar 8. Menu Admin

## 2.5 IMPLEMENTASI

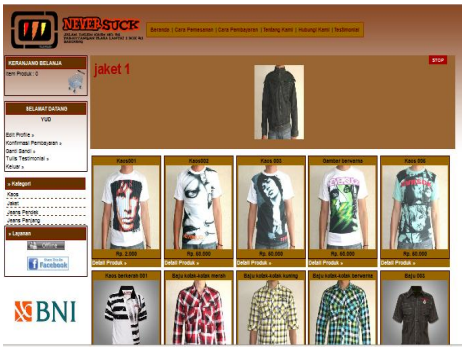
### 2.5.1 Implementasi Antarmuka

1. Antarmuka pengunjung



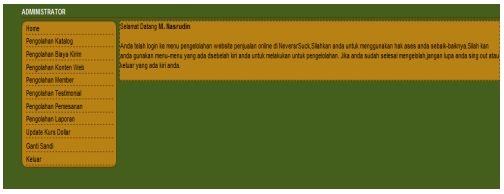
Gambar 9. Antarmuka pengunjung

2. Antarmuka *member*



Gambar 10. Antarmuka *Member*

3. Antar muka *admin*



Gambar 11. Antarmuka *Admin*

## 3. HASIL DAN DISKUSI

### 3.1 Hasil Pengujian Alpha

Berdasarkan hasi pengujian alpha dapat ditarik kesimpulan bahwa pembangunan aplikasi *e-commerce* di Toko Bocah Cilik bebas kesalahan penulisan dan secara fungsional mengeluarkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.

### 3.2 Pengujian Beta

Dari hasil pengujian beta yang telah dilakukan yaitu dengan memberikan kuesioner secara *online* ke pengunjung *website* bocah cilik, didapat kesimpulan tampilan *website* Toko Bocah Cilik menarik dan mudah dipahami, proses pendaftaran *member* sudah cukup memudahkan pengunjung untuk menjadi *member*, *website* Toko Bocah Cilik membantu pelanggan untuk memberikan informasi produk terbaru, media pembayaran *paypal* dan bank transfer yang diterapkan pada Toko Bocah Cilik mempermudah pelanggan dalam melakukan pembayaran, dan proses pemesanan pada Toko Bocah Cilik memudahkan pelanggan.

## 4. KESIMPULAN DAN SARAN

### 4.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis mengenai pembuatan *website* penjualan *online* di NeverSuck, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut

1. Aplikasi ini dapat membantu pihak perusahaan dalam menjual produk barang distro tersebut .
2. Aplikasi ini dapat memberikan informasi tentang produk NeverSuck kepada pelanggan serta memberikan kemudahan kepada pelanggan untuk melakukan pemesanan barang secara *online*
3. Aplikasi ini dapat membantu perusahaan dalam mengelola data produk dan data pemesanan barang.

### 4.2 Saran

Untuk lebih meningkatkan kinerja dari *website* penjualan *online* di NeverSuck ini, penulis mengusulkan beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan, yaitu:

1. Dalam proses pembuatan laporan penjualan dan laporan produk, perlu dikembangkan lagi agar tampilan laporan lebih menarik dan lebih detail.
2. Desain atau tampilan pada *website* masih sederhana sehingga perlu diperbaiki dan dioptimalkan supaya dalam pengaksesan para user merasa nyaman.
3. Adanya penanganan yang lebih baik dalam pengelolaan stok produk yang dimiliki pihak perusahaan.
4. Penanganan pembatalan pesanan ketika ada pelanggan yang telah melakukan pembayaran.

.

## 5. DAFTAR PUSTAKA


[1] Fatansyah,Ir.(2002),*Basis Data*, Informatika, Bandung.

[2] http://www.sentralweb.com/2004/08/10-pertanyaan-e-commerce/

[3] http://www.scribd.com/doc/32067435/Pengantar-Teknologi-Informasi-E-Commerce

[4] Jhonsen (2004), *Aplikasi-aplikasi untuk Web Master*, Elex Media Komputindo, Jakarta.

[5] Nugroho, Bunafit. Aplikasi Pemrograman Web Dinamis dengan PHP dan MySQL, Penerbit GAVA MEDIA, Jojakarta, 2004

[6] Nugroho, Bunafit, *Membuat Sistem Infomasi Penjualan berbasis Web dengan PHP dan MySQL*, Penerbit GAVA MEDIA, Jogjakarta, 2008

[7] Pressman, Roger S.(2002), Rekayasa Perangkat Lunak, Andi, Yogyakarta.

[8] Witarto. (2004), Memahami Sistem Informasi, Penerbit Informatika, Bandung.