MEMBANGUN SISTEM E-COMMERCE PADA 2nd SKIN CLOTHING COMPANY

Ade Rusmawan

Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM)
Jl. Dipati Ukur No. 112-116, Bandung 40132
Email: kingderuz_spartan@yahoo.com

ABSTRAK

2nd Skin Clothing Company merupakan perusahaan dagang yang bergerak di bidang penjualan pakaian pria dan wanita. Penjualan yang diterapkan pada toko 2nd Skin Clothing Company saat ini pelanggan masih datang ke toko untuk mencari barang yang akan dibeli. Untuk menyelesaikan masalah yang di hadapi oleh 2nd Skin Clothing Company diatas, meningkatkan penjualan dan menjangkau pangsa pasar yang lebih luas maka 2nd Skin Clothing Company 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 serta mempermudah konsumen dalam melakukan proses pemesanan dan pembayaran suatu produk karena dilakukan secara on-line.

***Kata Kunci** : E-commerce, DFD, On-line.*

1. Pendahuluan

2_{nd} Skin *Clothing Company* merupakan perusahaan yang bergerak di bidang bisnis penjualan pakaian diantaranya kaos, kemeja, celana dan lain-lain yang beralamatkan di Kedoya Ujung Jl. Agave Raya Blok C5 A-D Jakarta Barat. Cara penjualan yang di terapkan di toko sekarang yaitu konsumen harus datang ke toko untuk mencari dan memilih barang yang akan dibeli, sehingga menyulitkan bagi konsumen yang berada jauh di luar kota Jakarta. Toko 2_{nd} Skin menginginkan memperluas pasar hingga luar kota Jakarta untuk memperoleh keuntungan yang maksimal.

Dari hasil observasi yang di dapat toko ini mempunyai kendala mengenai perluasan pemasaran produk ke luar Jakarta. Dalam pemasaran produk yang di hasilkan dari 2_{nd} Skin menggunakan katalog, brosur yang dibagikan kepada konsumen. Hal ini menyebabkan tidak efisiennya cara yang di lakukan karena memakan biaya operasional yang cukup besar.

Selain transaksi dan promosi toko ini juga masih kesulitan dalam melakukan pengolahan data barang, karena toko ini masih melakukan secara manual belum secara terkomputerisasi sehingga mempengaruhi efektifitas dalam bekerja. Misalnya dalam hal pembuatan laporan maka akan memakan waktu yang cukup lama karena harus memeriksa transaksi yang terjadi.

Melihat teknologi yang sedang berkembang sekarang ini dalam dunia perdagangan, 2_{nd} Skin mencoba membuat inovasi penjualan produk terhadap konsumen dengan cara memanfaatkan teknologi *e-commerce* yaitu penjualan yang di lakukan secara *online*. Oleh karena itu perlu adanya media yang dapat membatu toko 2_{nd} Skin dalam berinteraksi dengan konsumen yang dapat di akses di jaringan *internet* setiap saat dan di mana saja tanpa

harus datang ke tempat penjualan serta transaksi *online* yang dilakukan kapan saja dan dimana saja secara cepat dan aman.

Adapun maksud dan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

Berdasarkan dari latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah "**MEMBANGUN SISTEM E-COMMERCE PADA 2nd SKIN CLOTHING COMPANY** ".

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1.Memudahkan konsumen dalam mengetahui produk apa saja yang ditawarkan oleh 2nd Skin tanpa harus mengunjungi tokonya secara langsung.

2.Mempermudah 2_{nd} Skin untuk mempromosikan produk dan memasarkan produk lebih luas hingga luar kota Jakarta dengan memanfaatkan media internet, sehingga konsumen dapat melihat produk 2_{nd} Skin di mana saja.

3.Memudahkan konsumen dalam proses pemesanan produk sehingga konsumen dapat melakukan transaksi dimanapun ia berada tanpa harus mengunjungi tokonya secara langsung.

4.Mempermudah perusahaan dalam mengelola laporan pemesanan, penjualan.

2. MODEL, ANALISIS, DESAIN, DAN IMPLEMENTASI

2.1 Model

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan pemodelan perangkat lunak dengan metode *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

a. Rekayasa dan Pemodelan

Pada tahap ini, rekayasa informasi mencakup pengumpulan kebutuhan pada aplikasi yang akan dibangun.

b. Analisis

Kegiatan analisis perangkat lunak meliputi analisis spesifikasi perangkat lunak, analisis lingkungan pengembangan, analisis structural, dan diagram relasi.

c. Desain

Perancangan perangkat lunak dilakukan berdasarkan hasik analisis kebutuhan perangkat lunak, yang mencakup perancangan arsitektur, perancangan modul aplikasi, dan perancangan antarmuka.

d. Pembangkitan Kode

Dalam proses ini, hasil analisis dan desain sistem pada proses sebelumnya diterjemahkan kedalam bentuk mesin, jika desain dilakukan dengan cara yang lengkap, pembuatan kode dapat dilakukan secara mekanis.

e. Pengujian

Dalam tahap ini akan dilakukan pengujian untuk menguji apakah sistem yang telah dirancang dan diimplementasikan sudah sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan.

f. Pemeliharaan

Pemeliharaan dilakukan terhadap kesalahan-kesalahan yang terjadi pada *prototipe* perangkat, dokumen teknis perangkat lunak, maupun laporan skripsi.

2.2 Analisis

2.2.1 Analisis Prosedur yang sedang berjalan

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa prosedur yang dilakukan di 2_{nd} skin , diantaranya:

1. Prosedur Penjualan Barang

Setelah melakukan analisis terhadap prosedur yang sedang berjalan, dapat dilihat bahwa dalam penjualan barang, pelanggan harus datang ke toko 2_{nd} skin dan dalam membuat laporan penjualan masih manual.

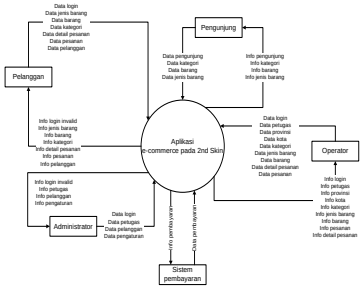
Solusi yang diajukan yaitu dengan membangun *e-commerce* untuk mengatasi permasalahan tersebut.

2.2.2 Analisis Kebutuhan Fungsional

2.2.3.1 Diagram Context

Diagram kontexs merupakan salah satu alat bantu dalam melakukan analisis terstruktur. Diagram konteks ini menggambarkan sistem secara garis besar atau secara keseluruhan.

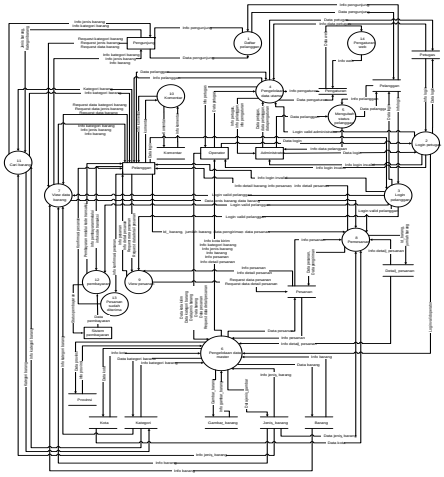
Diagram *Context website E-commerce* di 2_{nd} skin dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram *Context* 2_{nd} Skin

2.2.3.2 DFD Level 1

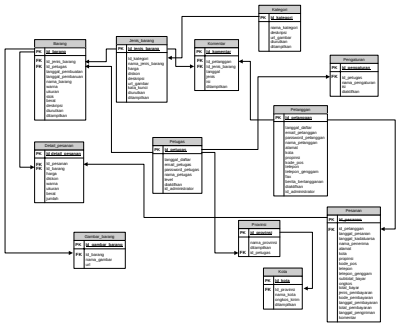
DFD level 1 untuk membangun sistem *e-commerce* pada 2_{nd} skin dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. DFD Level 1 Membangun sistem e-commerce pada 2_{nd} skin clothing company.

2.2.3.3 Skema Relasi

Skema relasi dari membangun sistem *e-commerce* pada 2_{nd} skin clothing company dapat dilihat pada Gambar 3.

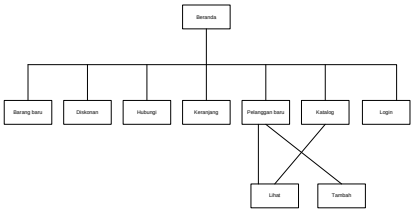


Gambar 3. Skema Relasi membangun sistem *e-commerce* pada 2_{nd} skin clothing company.

2.3 Desain

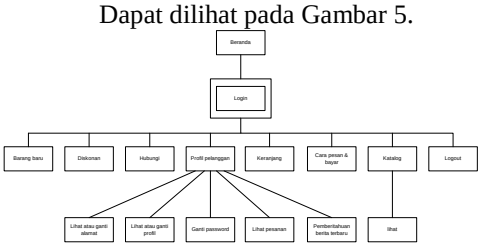
Desain struktur menu merupakan jalur pemakaian sistem yang mudah dipahami dan mudah digunakan. Perancangan struktur menu dari membangun sistem *e-commerce* pada 2_{nd} skin clothing company dibagi menjadi empat pengguna yaitu:

a. Struktur menu pengunjung
   Dapat dilihat pada Gambar 4.



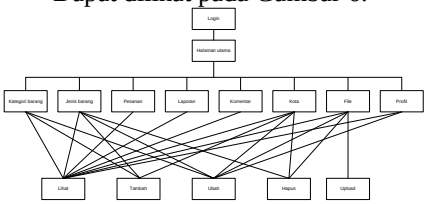
Gambar 4.Struktur Menu Pengunjung

b. Struktur menu pelanggan
   Dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Struktur Menu pelanggan

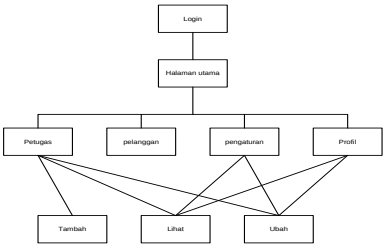
c. Struktur menu operator
   Dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Struktur Menu operator

d. Struktur menu administrator
   Dapat dilihat pada Gambar 7

.



Gambar 7. Struktur Menu administrator

2.4 Implementasi

Rencana pengujian yang akan dilakukan dengan menguji sistem secara *alpha* dan *beta*.

Berdasarkan hasil pengujian alpha dan kasus sampel uji yang telah dilakukan didapat kesimpulan bahwa pada setiap proses masih memungkinkan untuk terjadi kesalahan pada sintaks dan kesalahan lojik, karena kemampuan error handling belum sepenuhnya ditangani, tetapi secara fungsional sistem sudah dapat menghasilkan output yang diharapkan.

Berdasarkan hasil pengujian *betha* dengan kasus *sample* uji yang telah dilakukan memberikan kesimpulan bahwa *website e-commerce* dapat mepermudah dalam proses promosi dan penjualan produk yang ditawarkan dan tampilannya *user friendly*.

3. HASIL DAN DISKUSI

Dari analisa dan perancangan yang telah dilakukan, hasil dari aplikasi yang dibangun salah satunya dapat terlihat seperti pada Gambar 8. dibawah ini:



Gambar 8. Tampilan Aplikasi

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di 2_{nd} Clothing Company sebagai berikut :

a. Sistem *e-commerce* toko 2_{nd} Skin dapat mendukung transaksi jual beli secara *online*. Sistem ini *website* ini dapat di akses melalui internet dimanapun dan kapanpun.

b. Dengan adanya *website* ini pelanggan menjadi mudah mendapatkan informasi tentang barang maupun detailnya tanpa harus datang ke toko/distro.

c. Dengan adanya *website* ini pelanggan tetap 2_{nd} Skin yang berada diluar kota tetap dapat melakukan tansaksi tanpa harus datang ke Jakarta.

d. Dengan *website* ini toko dapat memperluas pangsa pasarnya.

e. Transaksi pembayaran yang digunakan lebih memudahkan pelanggan juga dapat meningkatkan keamanan bagi pelanggan karena tidak perlu membawa uang *cash* untuk berbelanja.

4.2 Saran

Saran-saran terhadap penggunaan sistem yang telah dibuat adalah sebagai berikut :

a. Aplikasi yang dibuat memerlukan perbaikan agar seluruh informasi yang dapat ditampilkan secara detail dan sesuai dengan keinginan konsumen.

b. Perlu adanya pengembangan perluasan wilayah penjualan sehingga lebih meningkatkan penjualan.

c. Perlu adanya pengembangan pada desain tampilan agar lebih menarik.

d. Perlu adanya pengembangan penambahan kerjasama dengan sejumlah bank lain.

5. DAFTAR PUSTAKA

[1] Bunafit Nugroho. (2004), *Php dan Mysql dengan Editor Dreamweaver Mx*, Andi,Yogyakarta.

[2] Bunafit Nugroho. (2008), *Membuat Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web dengan PHP dan MySQL*, Gava Media, Yogyakarta.

[3] M.Suyanto. (2003), *Strategi Periklanan pada E-Commerce Perusahaan Top Dunia*, Andi, Yogyakarta.

[4] Peranginangin, Kasiman. (2006), *Aplikasi Web dengan Php dan Mysql*, Andi, Yogyakarta.

[5] Simarmata, Janner., Iman Paryudi. (2006), *Basis Data*, Andi, Yogyakarta.