APLIKASI *E-COMMERCE* PENJUALAN PERLENGKAPAN DAN PAKAIAN KHUSUS SKATER DI DISTRO MONALISA

Qasthalani

Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Jurusan Teknik Informatika - Universitas Komputer Indonesia
Jl. Dipati Ukur No.114-116, Bandung 40132
Email : coxs_17@yahoo.co.id

ABSTRAK

Distro Monalisa merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan *merchandise* khusus perlengkapan dan pakaian skater. Distro Monalisa masih menggunakan cara promosi yang konvensional dalam mengenalkan produknya.Sebuah *website* e-*commerce* memiliki banyak keuntungan bagi berbagai macam golongan pemakai, serta menawarkan berbagai macam manfaat. *Website* e-*commerce* juga telah menjadi sarana promosi, transaksi, pusat informasi, dan pengelolaan data, atau bahkan menjadi sebuah sarana.

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall.* Dalam metodologi ini dilakukan beberapa langkah untuk membangun sebuah perangkat lunak, yaitu: rekayasa perangkat lunak, analisis sistem, perancangan sistem, implementasi sistem, pengujian sistem, dan pemeliharaan sistem. Dengan menjalankan tahapan-tahapan berdasarkan metodologi yang ada, maka aplikasi yang dibangun diharapkan sesuai dengan kebutuhan dan dapat digunakan oleh konsumen.

Aplikasi *e-commerce* yang dibuat mampu meningkatkan penjualan produk dan menjadi media promosi dalam penyampaian informasi produk kepada konsumen tanpa datang ke toko secara langsung. Untuk pembayaran, tidak hanya dilakukan melalui transfer antar bank saja, tetapi pembeli juga bisa membayar melalui pembayaran *online* seperti *paypal*.

Kata kunci :
Perlengkapan Skater*,* Penjualan *E-commerce*, Perangkat Lunak, Penjualan, *Paypal.*

1. Latar Belakang

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi sekarang ini semakin berkembang dan berpengaruh dalam segi transaksi dan perkembangan kegitan usaha. Mengenai hal ini, kebutuhan akan transaksi yang dapat diakses melalui *website* bisa dikatakan kebutuhan penting, karena kecepatan dan kemudahan yang diberikanya, sehingga banyak *seller* yang merambah teknologi ini.

Keberadaan internet saat ini memberikan keuntungan secara langsung maupun tidak langsung kepada dunia bisnis, pendidikan, komunitas dan banyak lagi dari skala kecil hingga besar. Dengan adanya fasilitas internet data – data bisa disimpan, diambil dan dikirimkan secara mudah keseluruh penjuru dunia dengan berbagai cara, data dan informasi yang ada dapat dihubungkan dengan mudah dan cepat hanya dengan menggunakan *hyperlinks* (penghubung visual). Dalam dunia bisnis memudahkan pendekatan produk kepada konsumen untuk melihat dan bertransaksi melalui media website [1].

Sebuah *website* e-*commerce* memiliki banyak keuntungan bagi berbagai macam golongan pemakai, serta menawarkan berbagai macam manfaat, karena itu Distro Monalisa mencoba menerapkan sistem penjualan *online* terhadap produknya. *Website* telah menjadi sarana promosi, transaksi, pusat informasi, dan pengelolaan data, atau bahkan menjadi sebuah sarana.

Sebuah *website* tidak saja menghemat waktu dan tempat, tapi juga biaya pemakai dapat mengakses *Website* dan apasaja yang mempunyai intregrasi dengan *website* dari mana saja kita berada, Fasilitas *provider* untuk mengakses internet juga semakin banyak, selain dengan telepon rumah, handphone, juga melalui jaringan server/warnet. Ini membuktikan bahwa

masyarakat semakin tidak mau disibukan dengan keterbatasan waktu dan kesempatan untuk melihat informasi [1].

Terkait dengan hal di atas, maka Distro Monalisa bertujuan untuk mengikuti arus perkembangan informasi dalam memodernkan sistem penyebaran informasi dan penjualan dengan membuat aplikasi penjualan perlengkapan bermain *skate board* dan pakaian secara *online* melalui media *website*.

Selama ini Distro Monalisa menyebarkan informasi masih dengan cara manual seperti penyebaran brosur. Sarana penyebaran informasi tersebut sangat banyak kekurangan akan keefektifan dan efisiensi informasi, kendala dalam penyebaran informasi.

Harapan untuk membuat sebuah program aplikasi penjualan yang baik, pengolahan data merupakan kunci utama untuk mencapai kesempurnaan. Dengan pengolahan data dan transaksi yang baik maka kita dapat dengan mudah mengakses data yang dibutuhkan. Selama ini Distro Monalisa belum memakai sitem pnjualan berbasis *website*. Sebagai contoh banyak *buyer* diluar kota yang kesulitan memesan barang-barang yang disediakan Distro ini dikarnakan keterbatasan komunikasi dan informasi stok juga *model* barang baru yang dipasarkan. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah pihak-pihak yang terkait untuk mengetahui informasi yang berhubungan dengan penjualan barang-barang yang *up to date* dan stok barang yang disediakan Distro Monalisa.

2. Landasan Teori

2.1 *Website*

Website adalah sebuah tempat di internet dimana setiap individu bisa mendapatkan informasi sehingga siapa saja dapat melakukan *browsing.* Semua orang menggunakan *website* untuk segala kepentingan, mampu menyediakan berbagai informasi baik dalam bentuk teks, gambar, suara, maupun gambar bergerak. Dengan kemampuan seperti ini tentunya bagi lembaga atau personal menjadi media yang tepat untuk publikasi.

Halaman *web* tersusun atas satu atau beberapa komponen baik dokumen *web* ataupun komponen penyerta lainnya. Komponen-komponen tersebut biasanya dapat langsung ditampilkan oleh *browser,* tetapi kadang harus menggunakan program pembantu atau aplikasi tambahan lain (*plug-in).*

2.2 *E-Commerce*

Dunia bisnis jaman sekarang erat kaitannya dengan *internet*. Saat ini *internet* telah menjadi *tools* bisnis yang sangat penting bagi para *entrepreneur.* Internet tidak hanya menjadi sarana untuk dunia hiburan maupun teknik, namun juga menjadi media penting untuk meningkatkan keuntungan bisnis.

Salah satu penerapan *internet* guna menunjang proses bisnis. *Electronic commerce,* juga digunakan untuk penunjang perkembangan bisnis. Bahkan dapat juga menggunakan *internet* sebagai basis.

2.3 Pengertian Internet

Istilah Internet berasal dari bahasa latin, *inter,* yang berarti "*antara*". Secara kata per kata Internet berarti jaringan antara atau penghubung. Memang itulah fungsinya, Internet menghubungkan berbagai jaringan yang tidak saling bergantung pada satu sama lain dengan sedemikian rupa, sehingga mereka dapat berkomunikasi.

Internet adalah jaringan komputer yang saling terhubung ke seluruh dunia tanpa mengenal batas teritorial, hukum dan budaya. Secara fisik dianalogikan sebagai jaring laba-laba (*The Web*) yang menyelimuti bola dunia dan terdiri dari titik-titik (*node*) yang saling berhubungan [2].

Node bisa berupa komputer, jaringan lokal atau peralatan komunikasi, sedangkan garis penghubung antar simpul disebut tulang punggung (*back-bone*) yaitu media *terestrial* (kabel, serat optic, microwave, radio link) maupun satelit. *Node* terdiri dari pusat informasi dan database, peralatan komputer dan perangkat interkoneksi jaringan serta peralatan yang dipakai pengguna untuk mencari, menempatkan dan bertukar informasi di Internet

3. Analisis dan Perancangan

3.1 Analisis Sistem

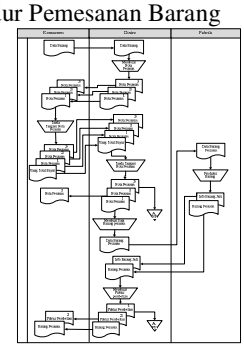
Dalam membangun sebuah sebuah aplikasi *e-commerce* di

Distro Monalisa, penulis bertujuan menguraikan suatu sistem yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan engevaluasi permasalahan-permasalahan, hambatan-hambatan yang terjadi dari kebutuhan yang diharapkan sehingga dapatdiusulkanc perbaikan-perbaikannya dibandingkan sistem lama.

3.1.1 Prosedur yang terlibat

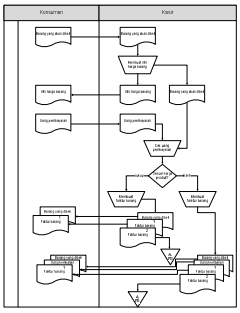
Prosedur yang ada pada Distro Monalisa saat ini adalah sebagai berikut :

1. Prosedur Pemesanan Barang



Gambar 3.1 Flowmap Pemesanan Barang

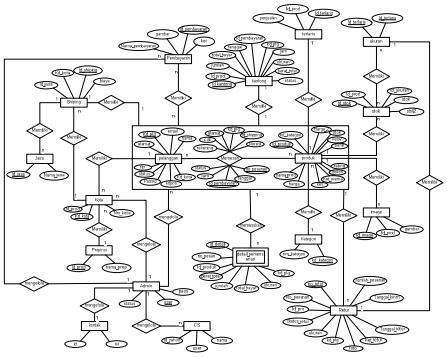
2. Prosedur Pembelian



Gambar 3.2 *Flowmap* Pembelian Barang

3.1.2 Analisis Basis Data

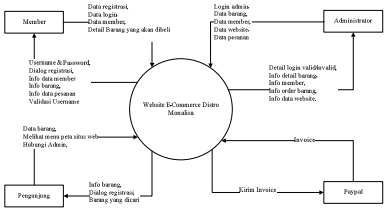
Diagram Model ERD berisi komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut yang mempersentasikan pemodelan sistem baru yang digambarkan secara sistematis.



Gambar 3.3 ER Diagram

3.1.3 Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan suatu diagram yang menggambarkan relasi antar sistem dan lingkungannya. Lingkungan tersebut menggambarkan suatu proses dalam sistem keseluruhan.



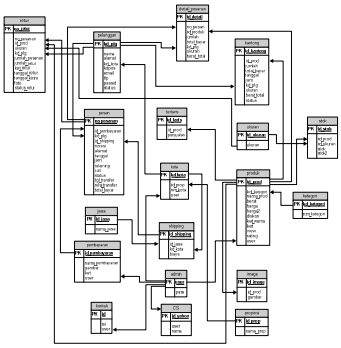
Gambar 3.4 Diagram *Konteks*

3.2 Perancangan Basis Data

Perancangan Basis Data terdiri dari struktur tabel dan skema relasi.

3.2.1 Skema Relasi

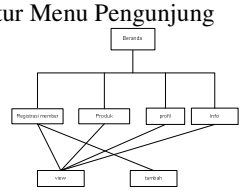
Proses relasi antar file merupakan gabungan antar file yang mempunyai kunci utama yang sama, sehingga file-file tersebut menjadi satu kesatuan yang dihubungkan oleh field kunci.



Gambar 3.5 Skema Relasi

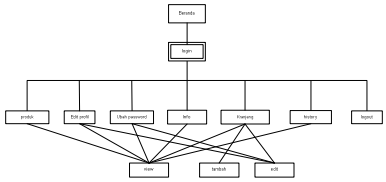
3.3 Perancangan Menu Aplikasi

1. Struktur Menu Pengunjung



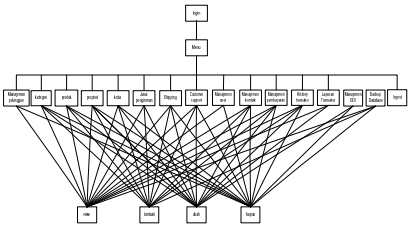
Gambar 3.6 Struktur Menu Pengunjung

2. Struktur Menu Konsumen



Gambar 3.7 Struktur Menu Pelanggan

3. Struktur Menu Administrator

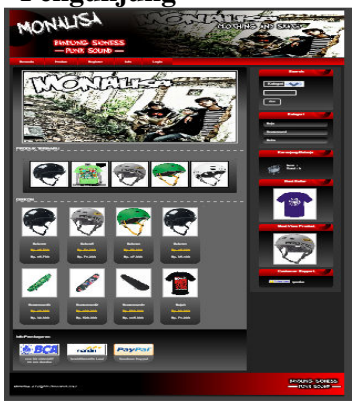


Gambar 3.8 Struktur Menu Administrator

3.4 Perancangan Antar Muka

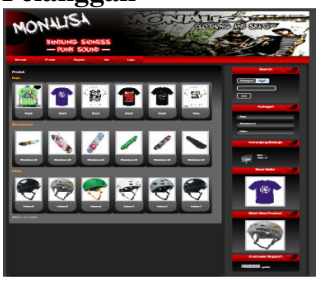
Antar muka pemakai merupakan media komunikasi antara pemakai dengan sistem komputer.

3.4.1 Rancangan Antar Muka Pengunjung



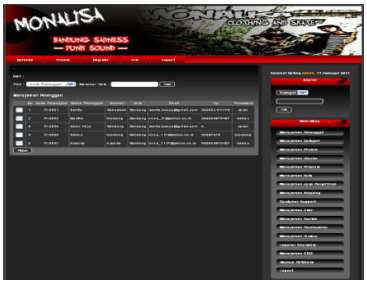
Gambar 3.9 Tampilan Antar Muka Pengunjung

3.4.2 Rancangan Antar Muka Pelanggan



Gambar 3.10 Tampilan Anta Muka Konsumen

3.4.3 Rancangan Antar Muka Administrator



Gambar 3.11 Tampilan Antar Muka Administrator

4. Implementasi dan Pengujian

4.1 Implementasi

Tahap implementasi sistem merupakan tahap menerjemahkan perancangan berdasarkan hasil analisis dalam bahasa pemrograman, serta penerapan perangkat lunak pada keadaan yang sesungguhnya.Tujuan Implementasi adalah untuk menerapkan perancangan yang telah dilakukan terhadap sistem sehingga user dapat memberi masukan demi berkembangnya sistem yang telah dibangun.

4.2 Pengujian Alpha

Pengujian perangkat lunak adalah elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan mempesentasikan kajian pokok dari spesifikasi, desain, dan pengkodean. Pengujian *black-box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian *black-box* memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya untuk semua persyaratan fungsional suatu program.

4.3 Pengujian Beta

Pengujian beta merupakan pengujian yang dilakukan secara objektif dimana pengujian dilakukan secara langsung kepada responden dengan membuat kuisioner mengenai kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi.

5. Kesimpulan dan Saran

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pengujian yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan kesimpulan sebagai berikut :

1. Untuk dapat mempermudah dalam memasarkan produk sehingga pemasaran bisa lebih luas kepada seluruh masyarakat maka dibuat aplikasi pendukung pemasaran sekaligus promosi produk distro yang bisa memudahkan konsumen dalam bertransaksi baik *onlie* maupun *offline*.
2. Dapat memperkecil biaya promosi perusahaan dalam memperluas pemasaran dan meningkatkan penjualan produk sampai ke berbagai daerah di indonesia.
3. Mempermudah pihak penjual dan konsumen dalam bertransaksi tanpa dibatasi jarak dan waktu..

4.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka saran-saran yang dapat dikemukakan agar menjadi bahan masukan dan pertimbangan adalah sebagai berikut :

1. Mengingat pentingnya keamanan data, disarankan untuk mengembangkan aplikasi yang akan datang, kontrol *backup database* dilakukan secara berkala
2. Untuk pembuatan laporan, laporan dapat ditingkatkan lagi dengan menyusun tampilan yang lebih *user friendly* dan lebih mempermudah penerima laporan untuk memahami isi laporan yang dibuat.
3. Desain aplikasi yang dibuat untuk mengembangkan aplikasi hanya menggunakan beberapa *tools* dan hanya memberikan *interface* aplikasi apa adanya. Untuk masa yang akan datang, sebagai saran, khususnya untuk *interface*, aplikasi dapat menggunakan bahasa pemrograman yang lebih baik dalam pengembangannya.

Sistem penjualan *online* yang dibuat masih banyak yang harus diperhatikan, misalnya, seperti pengolahan pesanan sampai ke konsumen dan pengolahan retur barang.

6. DAFTAR PUSTAKA

[1] Andi Sunarto, (2009), Seluk Beluk *E-Commerce,* Garailmu, Yogyakarta.

[2] Fathansyah, Ir. (2004), *Basis Data,* Informatika, Bandung.

[3] Jogiyanto HM,Akt MBA, 2006, "*Analisis dan Desain Sistem Informasi*", Andi,Yogyakarta.

[4] Nugroho, Adi, 2004, "*Konsep Pengembangan Sistem Basis Data"*, Informatika, Bandung.

[5] Pressman, Roger S, (2002), *Rekayasa Perangkat Lunak,* Andi Offset, Yogyakarta.

[6] Wahana Komputer, (2006), Apa & Bagaimana *E-Commerce,* Andi, Yogyakarta.

.