

PEMBANGUNAN APLIKASI *E-COMMERCE* DI BAYAN HANDICRAFT LOMBOK

Oleh

DIMAZ PERDANA FAILY (10107517)

Pembimbing

Dr. Yeffry Handoko Putra, MT.

Latar Belakang

1. Bayan Handicraft masing menggunakan cara-cara konvensional dalam proses penjualannya yaitu pelanggan harus datang ke toko untuk melakukan pembelian barang, sehingga menyulitkan bagi pelanggan yang berada jauh dari toko untuk melakukan pembelian sewaktu-waktu.
2. Tidak adanya media informasi produk untuk konsumen sehingga konsumen harus selalu berkomunikasi kepada pihak toko untuk mendapatkan informasi tentang produk yang dijual.
3. Tidak adanya media promosi yang efektif untuk mengenalkan produk-produk yang dijual
4. Bayan Handicraft membutuhkan suatu solusi untuk mengelola produk serta mengelola pesanan sehingga dapat menghasilkan pelaporan yang baik

Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penulisan skripsi ini adalah bagaimana membangun sistem *E-Commerce* pada Bayan Handicraft.

Maksud

Berdasarkan rumusan masalah yang diteliti maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk **membangun aplikasi *e-commerce* pada Bayan Handicraft Lombok.**

Tujuan

1. Memberikan kemudahan pembelian produk bagi pelanggan yang berada di daerah yang jauh.
2. Mempermudah pelanggan dalam mendapatkan informasi tentang produk-produk yang ditawarkan atau
3. Membangun sarana untuk mempromosikan produk yang efektif kepada konsumen.
4. Mempermudah dalam pembuatan laporan penjualan

Batasan Masalah

1. Adapun data yang diolah dalam aplikasi ini adalah data *administrator*, data *operator*, data *member*, data transaksi, dan data master.
2. Proses yang ditangani dalam sistem ini adalah proses registrasi, *login*, pemesanan barang, pembayaran, pengiriman, dan pengolahan data master
3. Proses pembayaran dilakukan secara *online* dan *offline*. Pembayaran *online* yang digunakan adalah *Paypal*, sedangkan pembayaran *offline* yang digunakan adalah pembayaran langsung ke perusahaan dan transfer antar rekening bank.
4. Dalam proses pengiriman barang menggunakan jasa JNE, TIKI, dan POS tetapi apabila terdapat penambahan jasa pengiriman oleh pihak toko sistem dapat menambah jasa pengiriman tersebut ke dalam sistem, serta memberikan fasilitas *tracking* untuk memberitahukan keberadaan barang yang telah dikirim

Batasan Masalah

5. Pengelolaan retur barang dilakukan apabila barang tidak sesuai dengan keinginan pembeli atau pemesan maka barang akan dikirimkan kembali oleh konsumen dan diganti sesuai dengan produk yang diinginkan dalam jangka waktu 2 hari setelah barang diterima.
6. Laporan yang akan dihasilkan adalah penjualan yang akan disusun berdasarkan jangka waktu tertentu.
7. Mendukung *Search Engine Optimazation* (SEO) agar situs terdaftar di *Search Engine* pada halaman–halaman depan.
8. Fasilitas komunikasi yang digunakan antara lain dapat menggunakan *email* yang didaftar oleh pengguna, *Instant Messaging (Yahoo Messanger*), serta situs jejaring sosial (*Facebook, Twitter*), dan juga menggunakan sambungan telepon *customer support.*

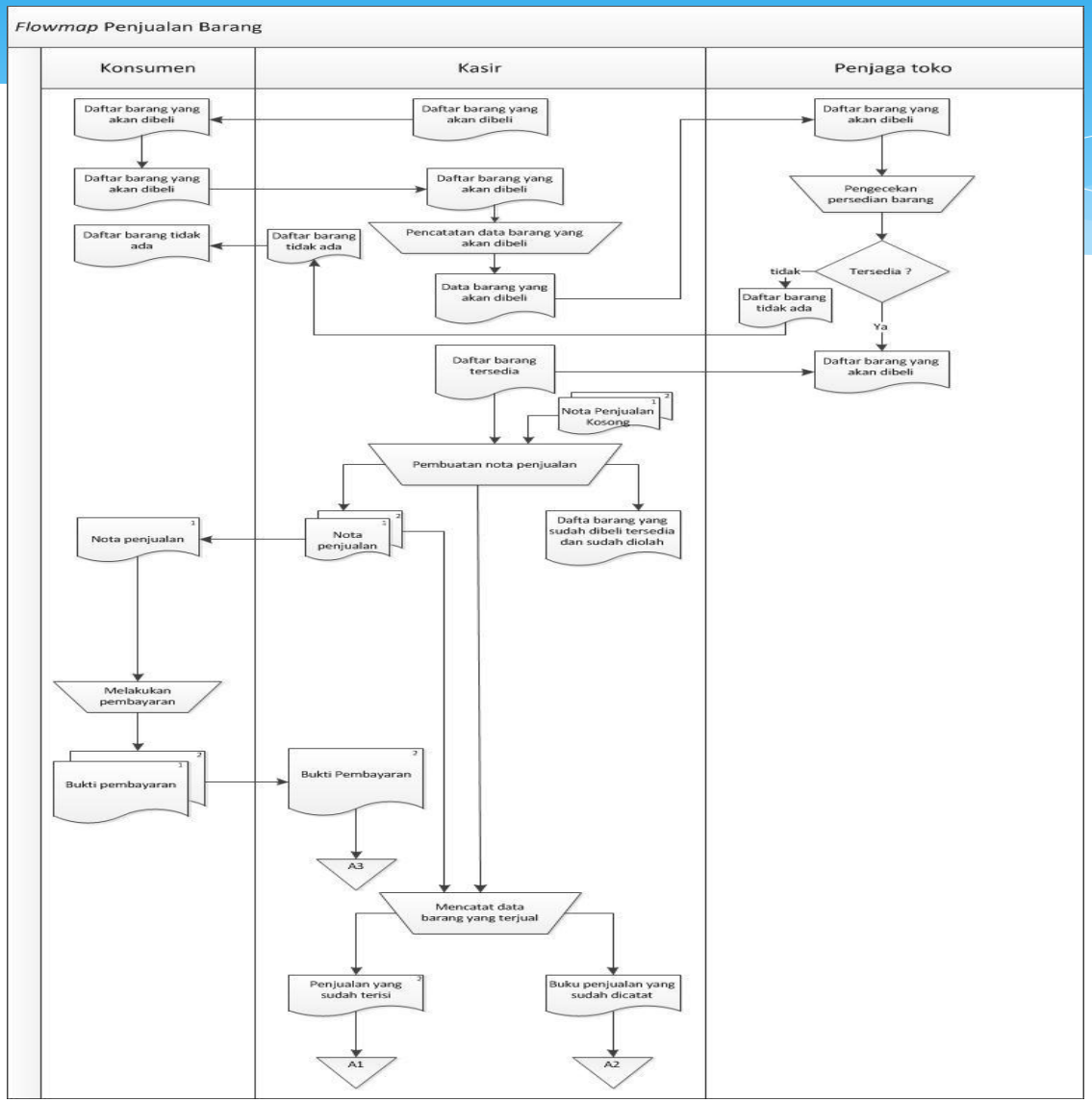
Batasan Masalah

9. Keamanan aplikasi ini menggunakan *secure socket layer* (SSL) yang mendukung protokol https, mempunyai *IP-Dedicated*, *backup* dan *restore database* serta menggunakan *username* dan *login* untuk mengakses situs.
10. Aplikasi yang digunakan untuk membangun aplikasi adalah sistem operasi *Microsoft Windows 7*, program aplikasi yang digunakan menggunakan *Adobe Dreamweaver CS3*, bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah *PHP.*
11. Metode analisis yang akan digunakan dalam pembangunan sistem ini berdasarkan analisis terstruktur, dimana tools yang digunakan adalah *Flowmap* dan *Entity Relationship Diagram* (ERD) serta untuk menggambarkan diagram proses menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD).

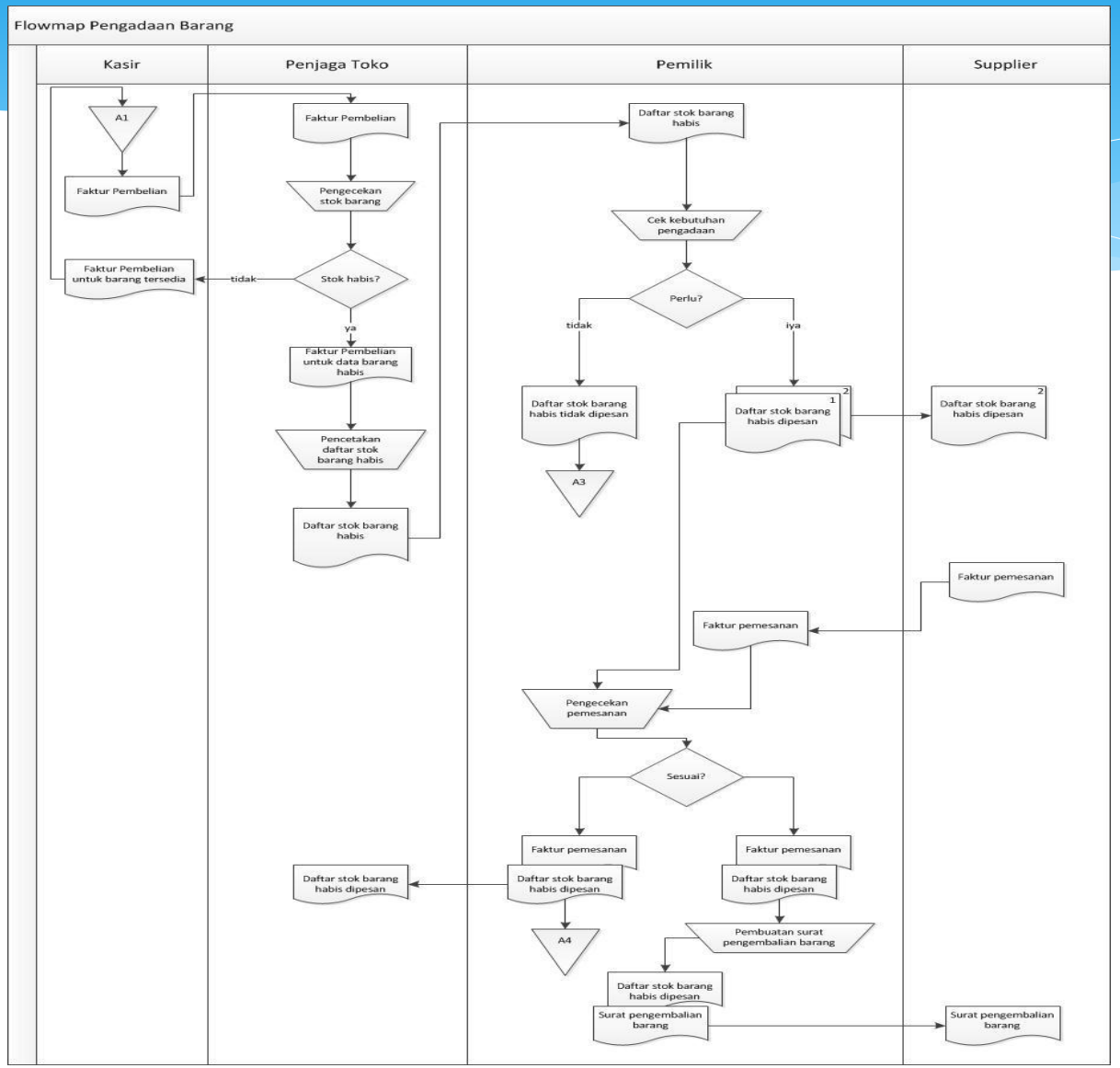
Batasan Masalah

12. Aplikasi ini dapat berjalan pada semua sistem operasi. Namun telah mendukung *browser*, seperti, *Internet Explorer*, *Mozilla Firefox*, *Google Chrome* dan *Opera*.
13. Aplikasi ini harus digunakan pada Komputer yang terkoneksi dengan *internet* untuk dapat mengakses *website* ini.
14. Database yang digunakan untuk membangun aplikasi ini menggunakan *MYSQL*. *Server* lokal yang digunakan dalam membangun aplikasi ini menggunakan *XAMPP*.

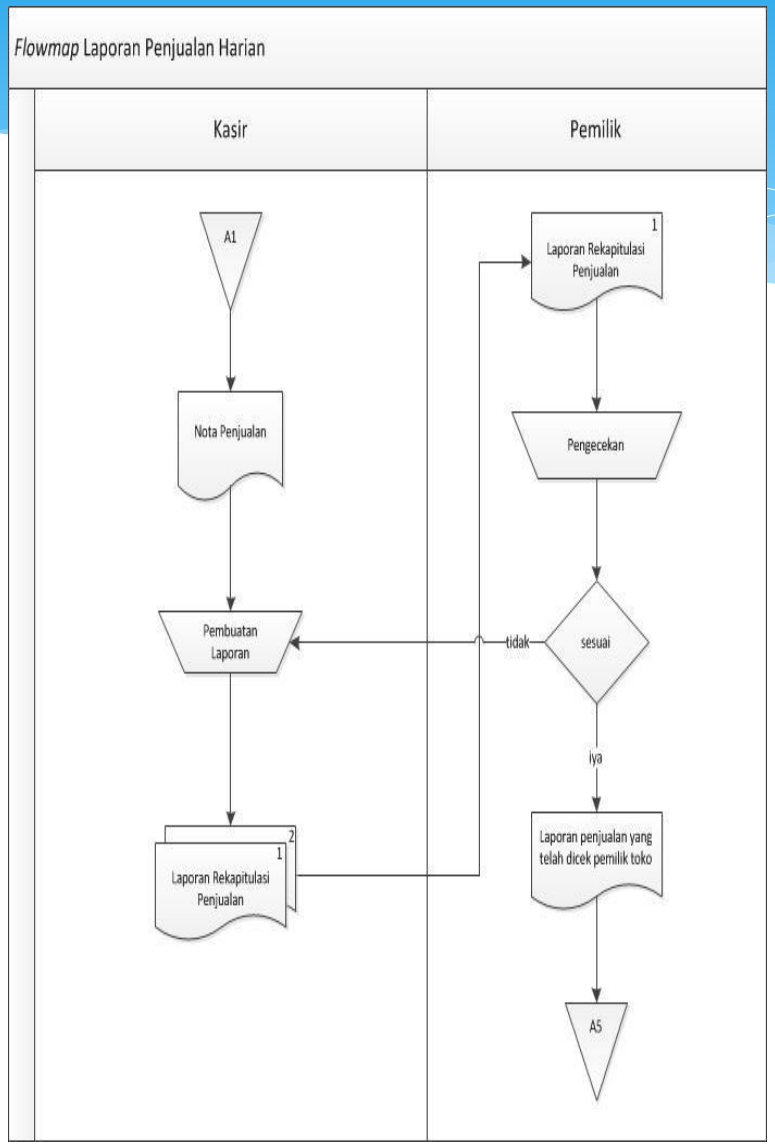
Flowmap Penjualan Barang



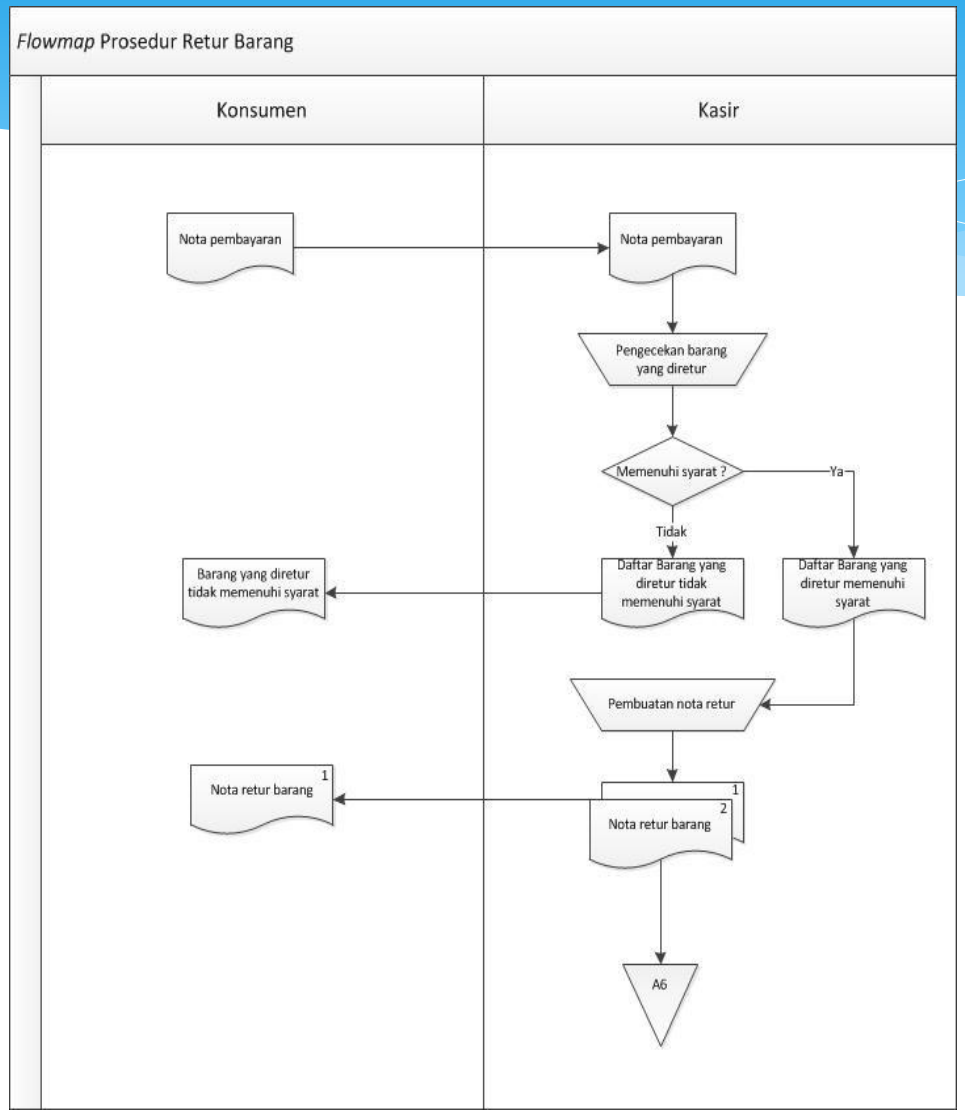
Flowmap Pengadaan Barang



Flowmap Pembuatan Laporan



Flowmap Retur Barang



ERD (Entity Relationship Diagram)

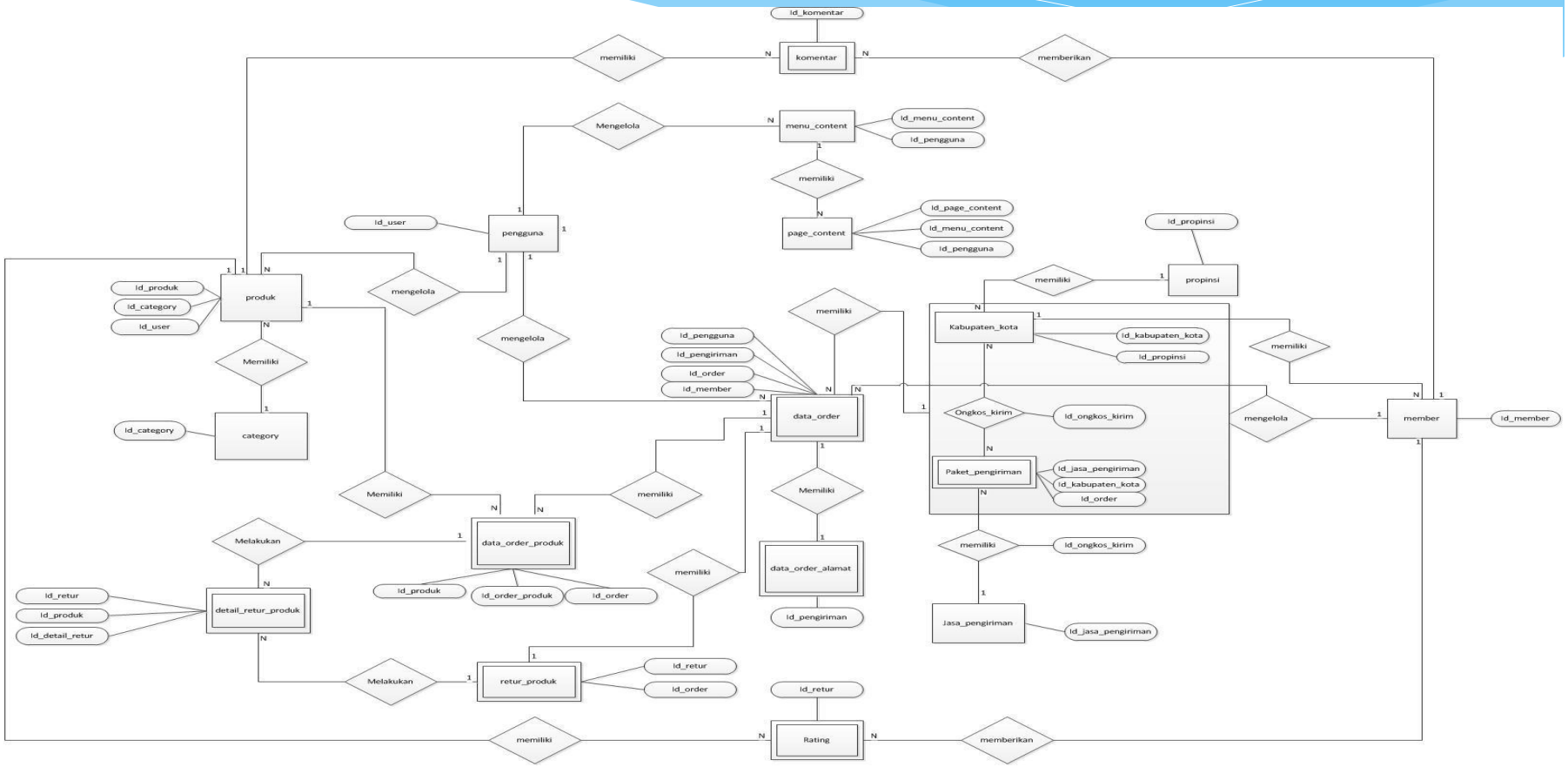
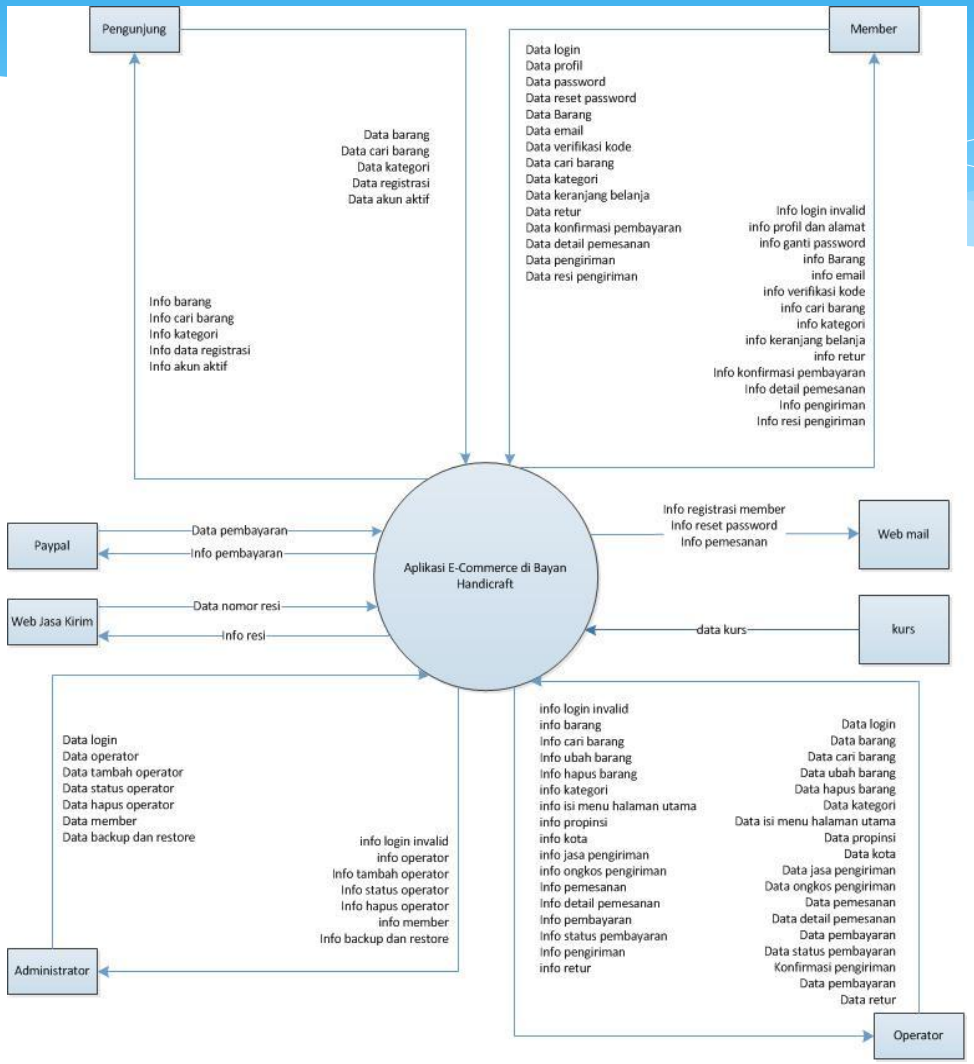
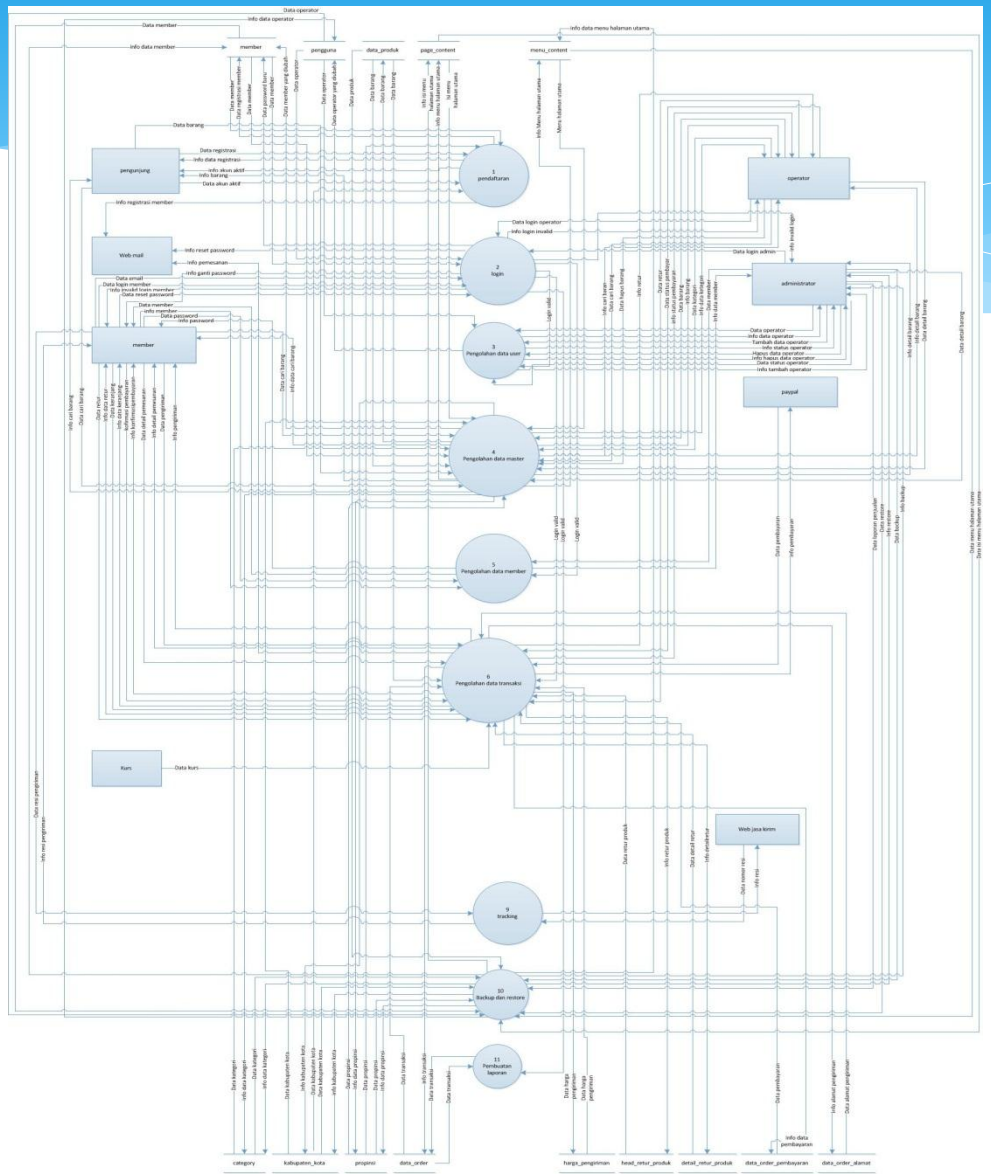


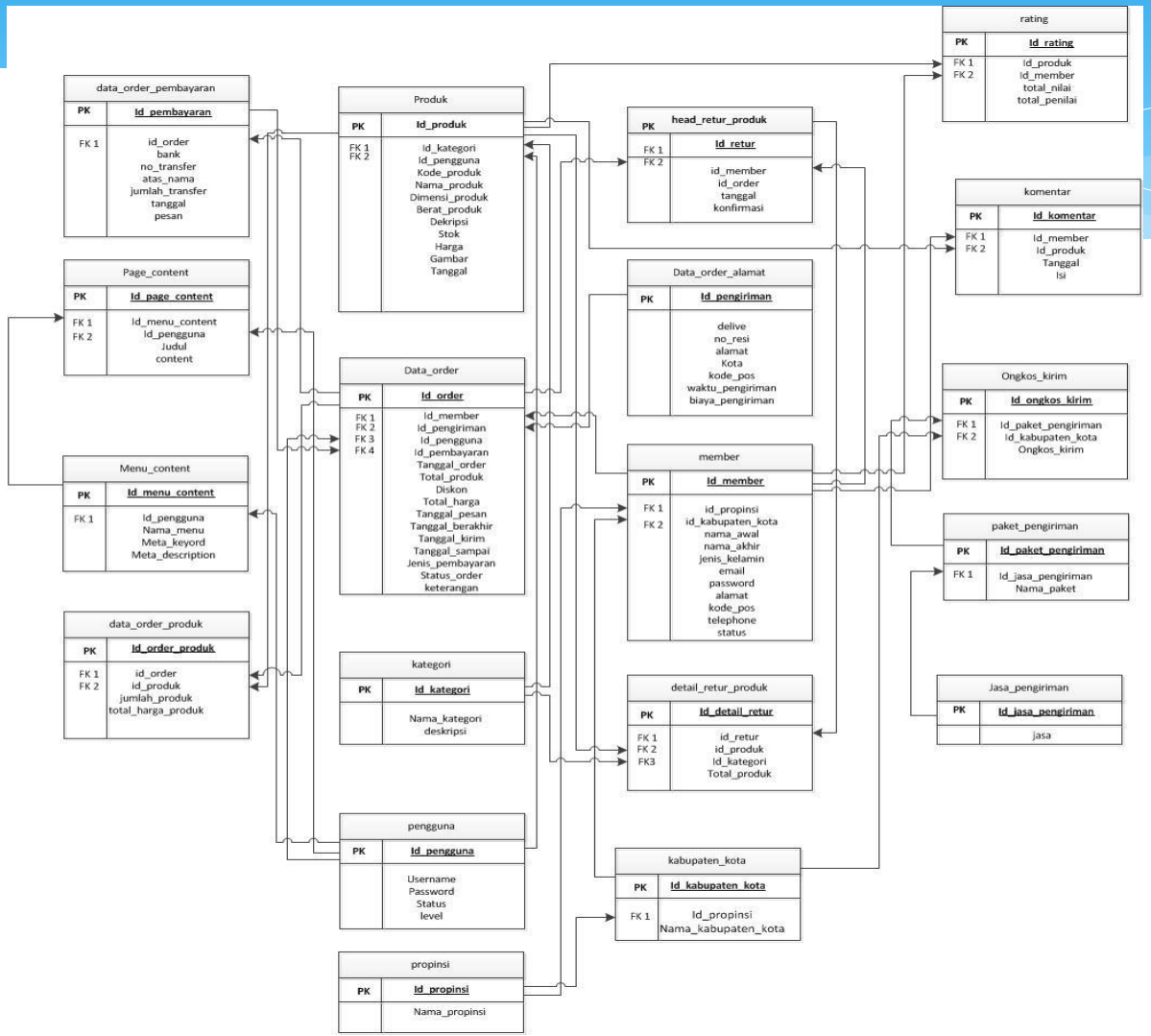
Diagram Konteks



DFD Level 1


pengunjung
member
Web mail
pengguna
data_produk
page_content
menu_content
operator
administrator
paypal
1 pendaftaran
2 login
3 Pengolahan data user
4 Pengolahan data master
5 Pengolahan data member
6 Pengolahan data transaksi
9 tracking
10 Backup dan restore
11 Pembuatan laporan
Kurs
Web jasa kirim
category
kabupaten_kota
propinsi
data_order
harga_pengiriman
head_retur_produk
detail_retur_produk
data_order_pembayaran
data_order_alamat

Skema Relasi



Kesimpulan

1. Aplikasi *e-commerce* ini dapat membantu para konsumen untuk mendapatkan informasi tentang produk di Bayan Handicraft. Membantu dalam mendapatkan informasi yang *up-to-date* mengenai produk yang ada di Bayan Handicraft.
2. Aplikasi ini dapat memperluas jangkauan pemasaran produk-produk Bayan Handicraft. Memperluas dalam hal promosi barang dan penjualan barang.

Kesimpulan

3. Proses transaksi dan pembayarannya menjadi lebih mudah karena adanya pilihan sistem pembayaran baik melalui pembayaran *offline* maupun pembayaran melalui *online.*
4. Adanya aplikasi *e-commerce* di Bayan Handicraft, para konsumen dipermudah melakukan pembelian produk-produk tanpa harus datang ke tempat yang bersangkutan.

Saran

1. Antarmuka dibuat lebih menarik dan lebih *user friendly*. *User friendly* yang dimaksud ialah web tersebut dapat digunakan dengan mudah dan dimengerti oleh pengguna.
2. Perlu adanya integrasi antara aplikasi dan sistem jasa pengiriman barang agar pengiriman *order* bisa langsung terpantau melalui aplikasi.
3. Perlu adanya pengembangan pada proses pemesanan. Pengembangan yang dimaksud ialah pengembangan dalam detail dan menu-menu yang ada dalam proses pemesanan, diharapkan lebih spesifik untuk lebih dimengerti lagi oleh pengguna.



DEMO PROGRAM