

E – COMMERCE PAKAIAN PADA DISTRO BAHANA SHOP

Fuzi, SE., M.Kom., Akt, Wulandari, M.M., Arief Priyono

Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
Pringsewu Lampung

Jl. Wismarini No. 09 (0724) 2240 Pringsewu 35373

E-mail: fauzistmik@yahoo.com, wulan@gmail.com ariefpriyono53@yahoo.com

ABSTRAK

Persaingan bisnis distro di kota Bandar Lampung semakin ketat. Bahana adalah salah satu distro yang baru berdiri sejak tahun 2009 di Bandar Lampung. Mekanisme sistem penjualan pada distro bahana sekarang masih menggunakan sistem konvensional, dimana konsumen harus datang langsung ke distro. Dengan adanya Aplikasi E-commerce pada Distro Bahana Bandar Lampung diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada masyarakat untuk melakukan pembelian produk tanpa harus datang ke tempatnya, serta memperluas pemasaran dan meningkatkan customer loyalty. Distro ini dikembangkan dengan SDLC (System Development Life Cycle) dan software yang digunakan untuk merancang dan mendesain Aplikasi E-commerce yaitu bahasa pemrograman PHP, text editor Macromedia Dreamweaver 8, Database MySQL dan Adobe Photoshop CS3. Aplikasi ini juga dapat menghasilkan informasi produk yang dijual, serta menyajikan laporan-laporan yang ditujukan kepada pimpinan (manajer) diantaranya: laporan produk, laporan member, laporan order, dan laporan penjualan.

Kata Kunci : E-Commerce, Aplikasi E-Commerce Distro, Perancangan

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, kemajuan teknologi pun ikut berkembang pesat. Salah satunya adalah internet, berkembangnya program melalui internet sangat berperan aktif dalam kemajuan teknologi informasi, terutama teknologi informasi dalam hal jual beli (E-Commerce). E-Commerce merupakan salah satu konsep yang cukup berkembang dalam dunia internet. Penggunaan sistem ini sebenarnya dapat menguntungkan banyak pihak, baik pihak konsumen, produsen maupun penjual (retail). Konsep online shopping menyediakan banyak kemudahan dan kelebihan jika dibandingkan dengan konsep belanja yang konvensional. Selain proses transaksi bisa menjadi lebih cepat, di internet telah disediakan hampir semua barang yang biasanya dijual secara lengkap. Banyak usaha-usaha kerajinan yang akhirnya sukses dan cepat berkembang akibat dampak dari implementasi e-commerce. Dengan cara membuat sebuah sistem informasi berbasis web dan memasang badan usaha mereka untuk dipromosikan ke konsumen, mulai dari bentuk dan ukuran barang yang akan di jual dapat ditampilkan di internet melalui sebuah website. Penulis (Handrian Agus Setioko) memiliki usaha pakaian distro. Penulis hanya menjual produksi yang berhubungan dengan pakaian distro. Mulai dari Kaos, kemeja sampai celana. BAHANA Shop menjual pakaian distro dengan cara mempromosikan pakaian tersebut dari orang ke orang, sehingga konsumen harus datang ke rumah dan memesan pakaian distro langsung. Oleh karena

itu mereka berinisiatif membuat sebuah “SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN DISTRO BERBASIS WEB PADA BAHANA SHOP” untuk membantu mempromosikan sekaligus menjual pakaian distro.

1.2 Tujuan Penelitian

Membuat sistem perancangan komputerisasi usaha berbasis web pada usaha penjualan pakaian distro pada BAHANA Shop.

Diharapkan bertambah luas area pemasaran.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut :

- Bagaimana memberikan informasi mengenai produk produk yang ada di Bahana melalui web.
- Bagaimana memberikan kemudahan Konsumen untuk untuk bertransaksi.

1.4 Batasan masalah

a. Observasi

Pada tahap ini penulis melakukan pengamatan secara langsung dan pencatatan secara sistematis terhadap sistem yang diteliti terhadap objek peneliti, yaitu pada BAHANA Shop.

b. Wawancara

Pada tahap ini penulis melakukan pengumpulan data dengan melakukan wawancara langsung terhadap pihak – pihak yang terkait baik itu karyawan maupun pimpinan BAHANA Shop.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan cara mencari sumber – sumber teori dan pengetahuan tentang penelitian dari buku – buku, literatur ataupun dari *browsing* dari internet.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Sistem

Sistem adalah sekumpulan sub-sistem yang saling berhubungan, berkumpul bersama, saling bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu. Suatu sistem dapat terdiri dari beberapa sub-sistem. Sub-sistem tersebut dapat pula terdiri dari beberapa subsistem yang lebih kecil. (Al Bahra bin Ladjamudin, 2005 dalam jurnal Rindo, 2012).

2.2 Informasi

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berarti bagi penerimanya. Data adalah kenyataan yang menggambarkan kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian adalah sesuatu yang terjadi pada saat tertentu (Al Bahra bin Ladjamudin, 2005 dalam jurnal Rindo, 2012).

2.3 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi bagi pengambil keputusan dan atau mengendalikan organisasi (Al Bahra bin Ladjamudin, 2005 dalam jurnal Rindo 2012).

2.4 E-COMMERCE

Perdagangan elektronik atau e-dagang (bahasa Inggris: *Electronic commerce*, juga *e-commerce*) adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau televisi, www, atau jaringan komputer lainnya. Definisi *e-commerce* secara umum dapat diartikan: “Proses membeli, menjual, baik dalam bentuk barang, jasa ataupun informasi, yang dilakukan melalui media Internet” (disarikan dari berbagai sumber) dalam jurnal (Ikhsan dkk, 2012).

2.5 PHP

PHP(PHP:Hipertext Preprocessor) adalah bahasa server-side scripting yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis(Arief, 2011).

2.6 HTML

HTML atau Hipertext Markup Language merupakan salah satu format yang digunakan dalam pembuatan dokumen dan aplikasi yang berjalan di halaman web. Dokumen ini dikenal sebagai web page. Dokumen HTML merupakan dokumen yang disajikan pada halaman web browser(Arief, 2011).

2.7 jQuery

jQuery adalah Javascript library yang berisikan kode-kode Javascript yang bertujuan untuk mempersingkat dalam penulisan kode Javascript dan pastinya cepat dan ringan , Dengan adanya jQuery ini lebih mempermudah pejuang – pejuang dalam membuat suatu program , karena banyak tool yang menarik dan juga perlu di ketahui (Aditama, 2012).

2.8 CSS

CSS(Cascading Style Sheet) merupakan salah satu bahasa pemrograman web yang bertujuan untuk membuat web kita menjadi lebih menarik dan terstruktur(Aditama, 2012)

2.9 MySQL

MySQL merupakan database yang paling populer digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan database sebagai sumber dan pengelola datanya. Kepopuleran MySQL dimungkinkan karena kemudahannya untuk digunakan, cepat secara kinerja query, dan mencukupi untuk kebutuhan database perusahaan-perusahaan skala menengah kecil. MySQL merupakan database yang digunakan oleh situs-situs terkemuka di Internet untuk menyimpan datanya. Software database MySQL kini dilepas sebagai software manajemen database yang open source, sebelumnya merupakan software database yang shareware. Shareware adalah suatu software yang dapat didistribusikan secara bebas untuk keperluan penggunaan secara pribadi, tetapi jika digunakan secara komersial maka pemakai harus mempunyai lisensi dari pembuatnya. Software open source menjadikan software dapat didistribusikan secara bebas dan dapat dipergunakan untuk keperluan pribadi atau pun komersial, termasuk di dalamnya source code dari software tersebut. (Suryatiningsih 2008 dalam jurnal Basten dkk, 2012). MySQL adalah aplikasi atau sistem untuk mengelola database atau manajemen data. Untuk menyimpan data dan informasi kekomputer kita menggunakan data, contoh kita menyimpan data karyawan pada suatu perusahaan dan memasukan padasuatu file. File data inilah yang disebut database, dan MySQL bertugas mengatur dan mengelola data-data pada database.

2.10 ERD

Menurut (A.S-M.Shalahuddin, 2011 dalam jurnal Siregar dkk, 2012), pemodelan awal basis data yang paling banyak digunakan adalah menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD). ERD dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. ERD digunakan untuk pemodelan basis data relational. Sehingga jika penyimpanan basis data menggunakan OODBMS

maka perancangan basis data tidak perlu menggunakan ERD.

2.11 DFD

Menurut (Rosa.A.S-M.Shalahuddin, 2001 dalam jurnal Siregar dkk,2012), Data Flow Diagram (DFD) awalnya dikembangkan oleh Christ Gane dan Trish Sarson pada tahun 1979 yang termasuk dalam *Structured Systems Analysis and Design Methodology* (SSADM) yang ditulis oleh Chris Gane dan Trish Sarson. Sistem yang dikembangkan ini berbasis pada dekomposisi fungsional dari sebuah sistem. Tom DeMarco memperkenalkan metode yang lain pada tahun 1980-an dimana mengubah persegi dengan sudut lengkung (pada DFD Chris Gane dan Trish Sarson) dengan lingkaran untuk menotasikan. DFD ini populer digunakan sebagai model analisis sitem perangkat lunak untuk sistem perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur.

3. ANALISIS PERANCANGAN SISTEM

3.1 Kebutuhan Perangkat Lunak

Tabel 1 Kebutuhan Perangkat Lunak

No	Perangkat Lunak	Nama Perangkat Lunak
1	Sistem Operasi	Windows 7
2	Web server	Xampp Versi 1.7.7
3	Web Browser	Internet Explorer 8.0
4	Database Server	Mysql 5.0.51
5	Program Editor	Macromedia Dreamwever 8.0
6	Gambar Editor	Photoshop Cs 3
7	Pembuatan Diagram dan Dokumentasi	Microsoft Visio 2007, Microsoft Word 2007

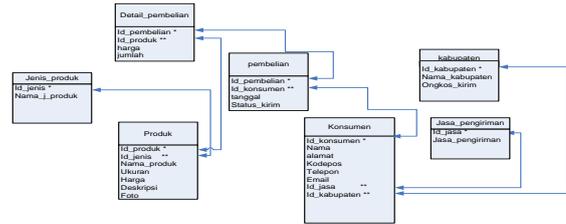
3.2 Kebutuhan Perangkat Keras

Tabel 1 Kebutuhan Perangkat Keras

N0	Perangkat Keras	Kebutuhan
1	Procesor	Intel Pentium (R) Dual-Core
2	Hard disk	320 GB
3	Memory RAM	2 GB
4	VGA	384 MB
5	Pendukung	Monitor, Keybord, Mouse, Modem

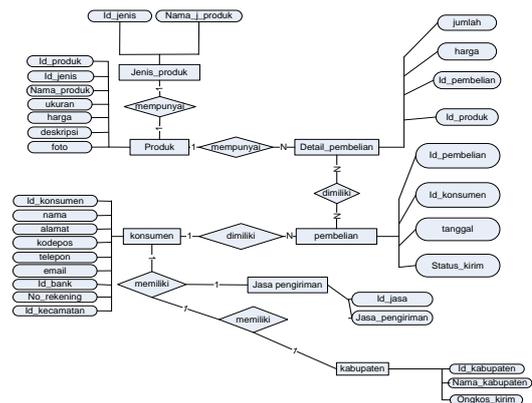
3.3 Perancangan Basis Data

3.3.1 Relasi Antar Tabel



Gambar 1. Relasi antar tabel

3.3.2 ERD



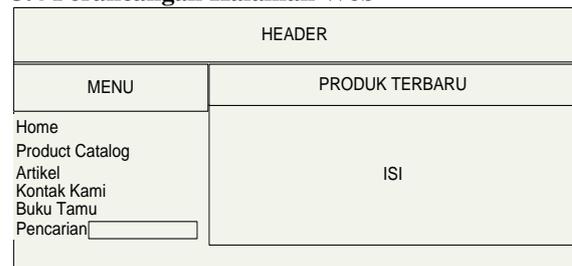
Gambar 2. ERD

3.3.3 Data Flow Diagram

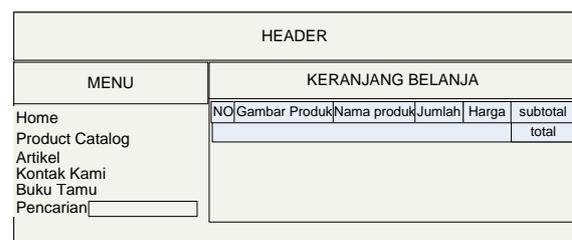


Gambar 3. Diagram Konteks

3.4 Perancangan Halaman Web



Gambar 4 Halaman awal



Gambar 5 Halaman Keranjang belanja

HEADER													
MENU	FORM PEMESANAN												
Home	Nama Lengkap <input type="text"/>												
Product Catalog	Alamat <input type="text"/>												
Artikel	Telepon <input type="text"/>												
Kontak Kami	email <input type="text"/>												
Buku Tamu	Kodepos <input type="text"/>												
Pencarian <input type="text"/>	kota/pengiriman <input type="text"/>												
	<input type="button" value="Kirim"/> <input type="button" value="Reset"/>												
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>NO</th> <th>Gambar Produk</th> <th>Nama produk</th> <th>Jumlah</th> <th>Harga</th> <th>subtotal</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>total</td> </tr> </tbody> </table>	NO	Gambar Produk	Nama produk	Jumlah	Harga	subtotal						total
NO	Gambar Produk	Nama produk	Jumlah	Harga	subtotal								
					total								

Gambar 6 Halaman Form pemesanan

LOGIN ADMINISTRATOR

Administrator Login

Username

Password

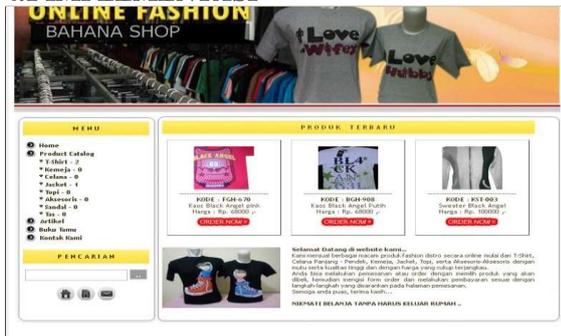
Gambar 7 Halaman login Admin

HEADER	
MENU	HALAMAN ADMINISTRATOR
Artikel	
Buku Tamu	
Katalog Produk	
Jenis Produk	
Pemesanan	
Ubah Password	
LogOut	
FOOTER	

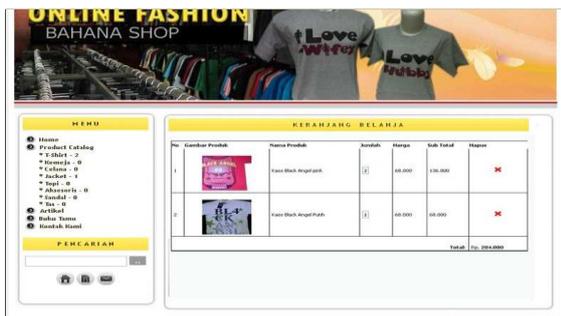
Gambar 8 Halaman administrator

4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

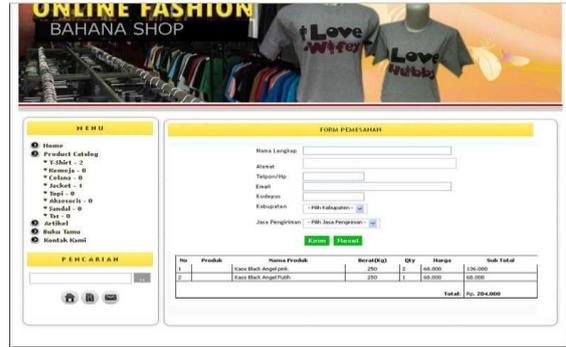
4.1 IMPLEMENTASI



Gambar 9 Halaman awal Website



Gambar 10 Halaman keranjang belanja Website



Gambar 11 Halaman Form Pemesanan



Gambar 12 Halaman Login Administrator Website



Gambar 13 Halaman Awal Administrator Website

4.2 PENGUJIAN

Pengujian sistem bertujuan untuk menemukan kesalahan yang mungkin masih terdapat dalam aplikasi dan untuk mengetahui apakah program yang dibuat telah sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Dalam pengujian ini dilakukan dengan pengecekan *input* dan *output* dimana memungkinkan masukan hacker jahat maka dibuat lah validasi - validasi.

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diperoleh dari pembuatan E-journal ini antara lain sebagai berikut:

1. Sistem dirancang dengan mudah dalam proses pengoperasiannya, sehingga memudahkan pemakai dalam mengakses informasi.
2. Melalui Sistem Informasi Penjualan pakaian Distro BAHANA SHOP ONLINE berbasis web yang telah dibuat sehingga masyarakat luas dapat mengetahui informasi dan dengan mudah mengenal jenis-jenis pakaian.

3. Melalui Sistem Informasi Penjualan pakaian Distro BAHANA SHOP ONLINE berbasis web memudahkan proses transaksi jual beli.

5.2Saran

Diharapkan administrator selalu mengupdate informasi – informasi didalam Sistem Informasi Penjualan pakaian Distro BAHANA SHOP ONLINE agar pengunjung atau pelanggan tidak merasa bosan untuk mencari informasi jenis-jenis pakaian yang ada.

PUSTAKA

Aditama, Roki. *Sistem Informasi Akademik Kampus Berbasis Web Dengan PHP*. Yogyakarta: Lokomedia,2011

Al Bahra Bin Ladjamudin, (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Yogyakarta: Graha Ilmu.

Arief, M.Rudyanto. *Pemograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Andi Offset,2011

A.S-M.Shalahuddin, R.. *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung: Modula,2011

Basten dkk. *Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web Pada CV Monreal*,Politeknik Telkom Bandung, 2011

Ikhsan dkk. *Aplikasi Penjualan Online Beserta Pengambilan Keputusan Berbasis Web Pada Toko Komputer*,Politeknik Telkom Bandung, 2012

Rindo, Akhmad dan Riansti, BK. *Pembangunan Sistem Informasi Geografis Usaha Micro Kecil Dan Menengah Di Kabupaten Kudus Berbasis Web*,Jurnal Speed 13 FTI UNSA Vol 9 No 2, Agustus 2012

Rosa.A.S-M.Shalahuddin. *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*, Bandung: Modula,2011

Siregar dkk . *Sistem Informasi Penjualan Tiket Travel Pada CV Martabe Berbasis Web* politektik Telkom bandung,2012

Suryatiningsih dan Wardani Muhamad. . *Pemograman web*. Bandung: Politeknik Telkom,2008