

APLIKASI E-COMMERCE SEBAGAI MEDIA PENJUALAN BERBASIS WEB PADA TOKO MAU PEMPEK

Bambang Eko Sumbono¹, Deni Erlansyah², Rasmila³

^{1,2,3}Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Darma, Palembang, Indonesia

Email: ¹bambangfiikoisin@gmail.com, ²deni@binadarma.ac.id, ³rasmila@binadarma.ac.id

Abstract

Pempek is a typical Palembang food that is much in demand by the local community and outside the city of Palembang. The increasing number of pempek sales in Palembang city, for example Mau Pempek which currently does not have media that can help customers outside the city to make transactions easily. Therefore, to facilitate the relationship between the company and the customer, the company requires web-based transactions. Where the purpose of writing this essay itself is to build a web-based sales information system that can provide information for both the company and its customers. The methodology used to design this system is the RUP methodology, the programming language and database used in making this system are PHP and MySQL. With the construction of this system, it can expand the sales promotion of Pempek, making it easier for customers who feel outside of Palembang to make sales transactions and increase revenue.

Keywords: E-commerce, RUP, web, transactions, electronics.

Abstrak

Pempek merupakan makanan khas Palembang yang banyak diminati oleh masyarakat setempat maupun diluar kota Palembang. Makin banyaknya penjualan pempek yang ada di kota Palembang, misalnya Mau Pempek yang saat ini belum memiliki media yang dapat membantu para pelanggan yang berada diluar kota untuk melakukan transaksi dengan mudah. Maka dari itu untuk mempermudah hubungan antara perusahaan dengan pelanggan, perusahaan memerlukan transaksi berbasis web. Dimana tujuan dari penulisan skripsi ini sendiri adalah membangun sistem informasi penjualan berbasis web yang dapat memberikan informasi baik untuk pihak perusahaan maupun pelanggannya itu sendiri. Metodologi yang digunakan untuk merancang sistem ini adalah metodologi RUP, bahasa pemrograman dan database yang di gunakan pada pembuatan sistem ini adalah PHP dan MySQL. Dengan dibangunnya sistem ini dapat memperluas promosi penjualan pempek, mempermudah agar pelanggan yang berada diluar kota Palembang dapat melakukan transaksi penjualan dan meningkatkan pendapatan.

Kata Kunci: E-commerce, RUP, web, transaksi, elektronik

1. Pendahuluan

Dalam era globalisasi ini dimana segala sesuatu dituntut serba cepat, waktu merupakan suatu hal yang sangat berharga. Menggunakan waktu secara baik akan meningkatkan kinerja. Menggunakan waktu yang cermat dan baik ini tentunya akan sia-sia jika suatu sistem ;yang ada tidak menunjang adanya keefektifan dan keefisienan dari waktu itu sendiri. Berkembangnya teknologi dan informasi saat ini mempengaruhi cara kehidupan bermasyarakat secara sedikit demi sedikit yang akan mempengaruhi secara keseluruhan diantaranya adalah penjualan. Kecenderungan penjualan secara *online* saat ini yang sedang populer disebut *E-commerce* telah menawarkan berbagai macam kemudahan dalam pemesanan dan transaksi pembelian barang dan jasa . (Octavia, Sari, & Artina, 2016).

Sepertinya halnya pada Maupempek, toko ini adalah merupakan toko yang bergerak dalam bidang penjualan pempek. Yang beralamatkan Jl.mayor Zen No.101. Kelurahan Sei Selincah, Kecamatan kalidoni, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30119. Dalam pembuatan laporan ini mengambil objek penelitian di toko MauPempek yang salah satunya pembuat pempek di kota Palembang dengan menjual

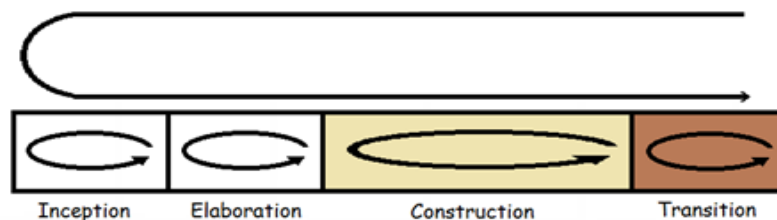
bermacam-macam pempek. TokoMaupempek merupakan salah satu pembuat pempek yang masih menggunakan sistem manual dalam penjualan produknya. Proses kerja yang ada di toko MauPempek sangat kurang efektif. Dalam pembuatan laporan ini mengamb inisiatif untuk membuat sistem berbasis *Web* pada Toko Maupempek.

Sistem ini dibuat agar dapat membantu mempercepat proses pemesanan dan penjualan produk-produknya. Skripsi ini mengambil pokok pikiran tentang membuat suatu *website* penjualan barang yang bisa digunakan untuk membantu proses penjualan secara ekonomis. Sistem penjualan yang masih manual perlu di ubah ke sistem komputerisasi, sehingga dapat mempercepat dalam menyelesaikan pekerjaan. Oleh karena itu, berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk membuat aplikasi yang dapat membantu pihak perusahaan dalam mengelola dan memantau data penjualan perusahaan yang penulis tuangkan dalam bentuk skripsi dengan judul “Aplikasi E-commerce sebagai media penjualan berbasis web pada toko Maupempek.

2. Metodologi Penelitian

2.1 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian adalah Rational Unified Process(RUP).



Sumber : Rosa (2013)
Gambar 1.Illustrasi Model RUP

2.2 Perangkat Lunak

Perangkat lunak (*Software*) adalah program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, model desain, dan cara penggunaan (*user manual*). Sebuah program komputer tanpa terasosiasi dengan dokumentasinya maka belum dapat disebut perangkat lunak (*software*). Sebuah perangkat lunak juga sering disebut dengan sistem perangkat lunak. Sistem berarti kumpulan komponen yang saling terkait dan mempunyai satu tujuan yang ingin di capai.

2.3 SQL (*Structure Query Language*)

Menurut M.Shalahuddin dan Rosa A.S(2013), SQL (*Structure Query Language*) adalah bahasa yang digunakan untuk mengelola data pada RDBMS. SQL awalnya dikembangkan berdasarkan teori aljabar relasional dan kalkulus. SQL mulai berkembang pada tahun 1970an. SQL mulai digunakan sebagai standar yang resmi pada tahun 1986 oleh ANSI (*american National Standards Institute*) dan pada tahun 1987 oleh ISO (*International Organization for Standardization*) dan disebut sebagai SQL-86. Pada perkembangannya, SQL beberapa kali dilakukan revisi.

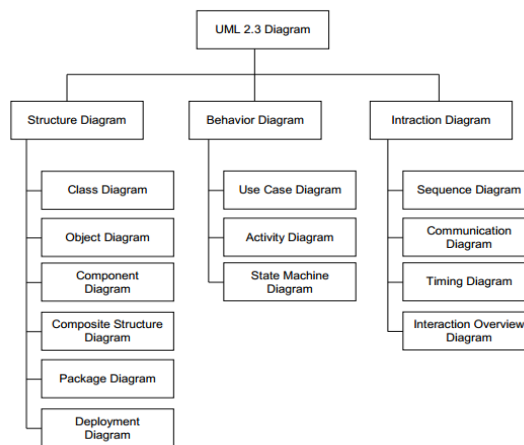
2.4 *E-commerce*

Menurut Wahana komputer (2006). Ada beberapa sebutan untuk *E-commerce* yaitu internet *Commerce* atau *Ecom* atau *E-Commerce*, atau *immerce*, yang pada dasarnya semua sebutan diatas mempunyai makna yang sama. Istilah-istilah tersebut berarti membeli atau menjual secara elektronik, dan kegiatan ini dilakukan pada jaringan internet. *E-Commerce* juga dapat berarti pemasangan iklan, penjualan dan dukungan dan pelayanan yang terbaik menggunakan sebuah *Web shop* 24 jam sehari bagi seluruh

pelanggannya. Sebuah *Web Shop* (toko pada *web*) dapat dijalankan sementara pelaku bisnis dapat melakukan aktivitas lain (misalnya sambil beristirahat atau tidur) dan tidak terbatas pada letak geografis.

2.5 Unified Modeling Language (UML)

Menurut M. Shalahuddin dan Rosa (2013), Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, munculah sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk membangun perangkat lunak yang di bangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek, yaitu *Unified Modeling Language*. UML hanya berfungsi untuk melakukan pemodelan. Jadi penggunaan UML tidak terbatas pada metodologi tertentu, meskipun pada kenyataannya UML paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek.



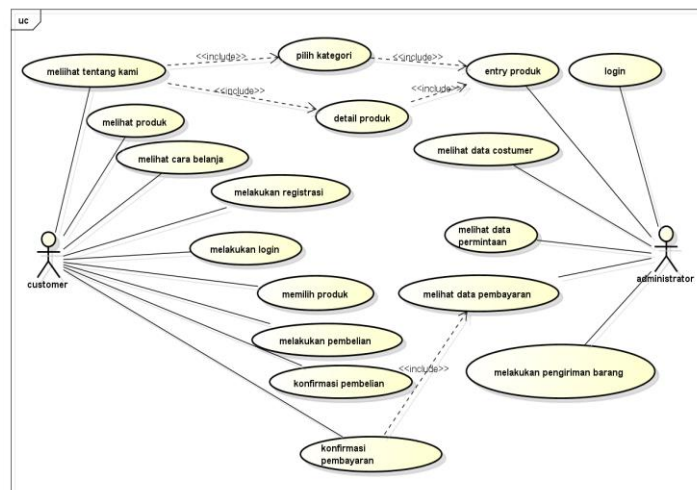
Gambar 2. Struktur Diagram UML

2.6 Perancangan sistem

Perancangan sistem adalah penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

1) Use Case Diagram

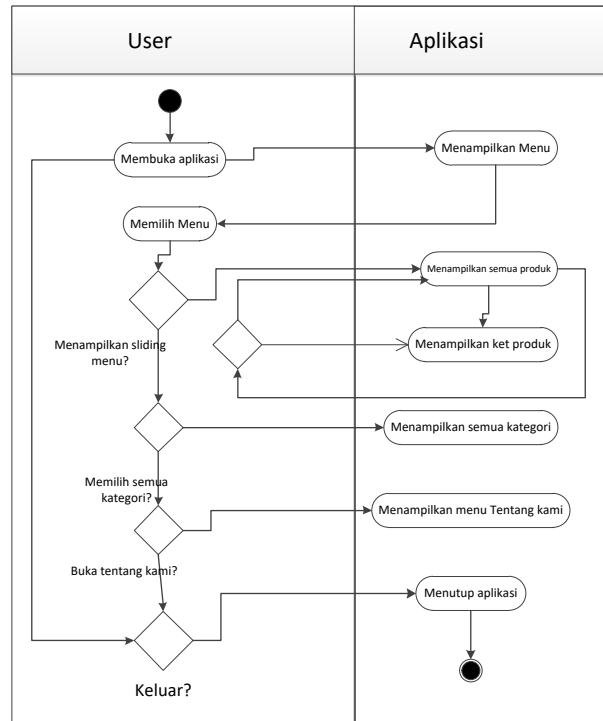
Use case diagram merupakan gambaran skenario dari interaksi antara pengguna dengan sistem. *Use case diagram* menggambarkan hubungan antara aktor dan kegiatan yang dapat dilakukannya terhadap aplikasi tersebut.



Gambar 3. Use Case Diagram Aplikasi

2) Activity Diagram

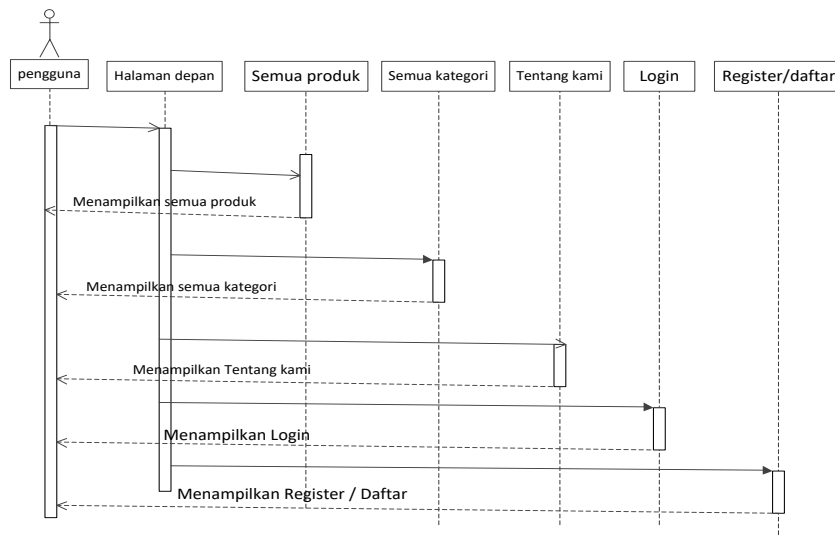
Activity Diagram adalah representasi grafis dariseluruh tahapan alur kerja. Diagram ini digunakan untuk menjelaskan proses bisnis dan alur kerja dari komponen suatu sistem. Berikut ini penjelasan dari activity diagram



Gambar 4 Activity Diagram

3) Sequence Diagram

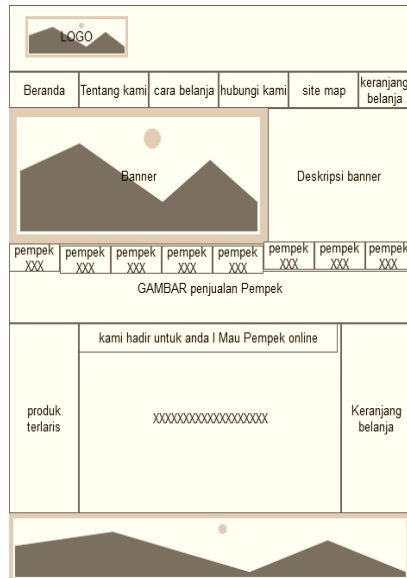
Sequence diagram adalah diagram yang menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendiskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek. Interaksi-interaksi yang terjadi dalam website adalah



Gambar 5 Sequence Diagram

4) Rancangan halaman utama

Rancangan halaman utama yang pertama kali akan tampil ketika sistem dijalankan dalam web browser



Gambar 6 Rancangan Halaman utama

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan di toko mau pemppek, hasil akhir dari semua kegiatan dan tahapan-tahapan pengembangan sistem yang telah dilakukan merupakan penerapan dari rancangan-rancangan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya yang terdiri dari rancangan sistem, rancangan database dan rancangan interface. Maka di dapatkan hasil akhir sebuah sistem yaitu aplikasi *E-commerce* sebagai media penjualan berbasis *web* pada toko mau pemppek serta menerapkan metode RUP (*Rational Unified Process*).

3.1 Halaman Beranda

Pada Halaman beranda di atas menunjukkan tampilan halaman Beranda yang pertama kali akan tampil ketika sistem dijalankan dalam *web browser* dapat memilih menu-menu yang dapat digunakan



Gambar 7 Halaman Beranda

3.2 Halaman profil

Pada Halaman Profil diatas menampilkan halaman Profil tentang toko Mau Pempek dari alamat, nomer hp, foto toko mau pempek.



Gambar 8 Halaman profil

3.3 Halaman cara belanja

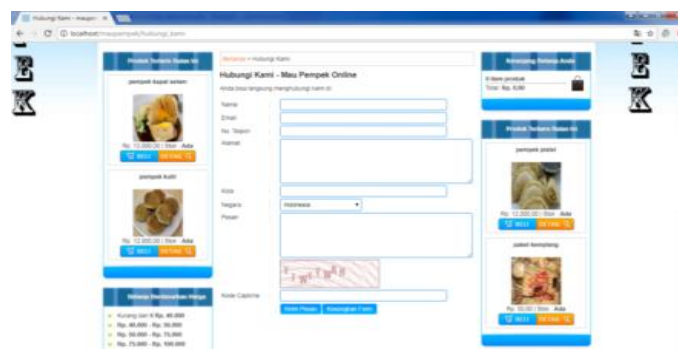
Pada Halaman Cara Belanja diatas menampilkan halaman Cara Belanja di Toko Mau Pempek yang berisikan tahapan-tahapan yang ada di maupempek.adodisi.com dari Lihat barang yang akan di beli sampai pembayaran yang telah tersedia.



Gambar 9 Halaman cara belanja

3.4 Halaman Hubungi kami

Pada Halaman Hubungi kami di atas menampilkan halaman Hubungi kami yang berisi nama, email, no telepon, alamat, kota, negara, pesan yang akan bertujuan untuk admin toko mau pempek. Dari menu Hubungi kami adalah supaya konsumen bisa menulis apa yang suka atau tidak suka dari toko Mau Pempek.



Gambar 10 Halaman Hubungi kami

3.5 Halaman Site Map

Pada Halaman Site Map di atas menampilkan halaman Site Map Produk yang bertujuan untuk memudahkan konsumen atau pembeli untuk menelusuri website maupempek.adodisi.com dan menemukan produk yang di cari.



Gambar 11 Halaman Site map

3.6 Halaman Isi Testimoni

Pada Halaman Isi Testimonial diatas menampilkan halaman isi testimoni yang berisi untuk nama, email pesan yang akan di tampilkan di halaman utama. Tampilan Hasil Testimoni yang bisa di lihat semua member



Gambar 12 Halaman Isi Testimoni

3.7 Halaman Keranjang Belanja

Pada Halaman Keranjang belanja atas menampilkan halaman Keranjang belanja, setelah konsumen mengklik barang yang akan di beli maka akan di tampung di keranjang belanja.



Gambar 13. Halaman keranjang belanja

3.8 Halaman Log In Member

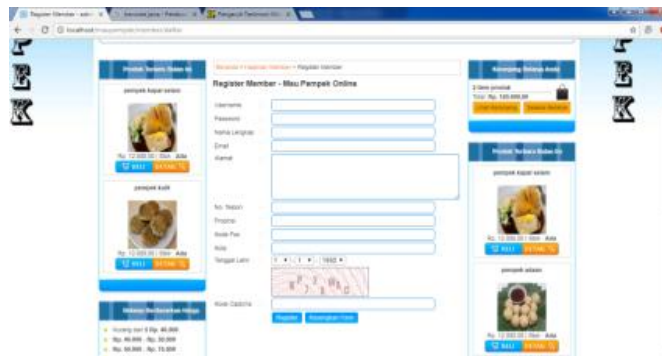
Pada Halaman *Log In Member* di atas menampilkan halaman Log In member, setelah selesai memilih barang maka konsumen di haruskan menjadi member terlebih dahulu supaya bisa membeli barang/produk yang akan di beli



Gambar 14 Halaman Log in Member

3.9 Halaman Register Member

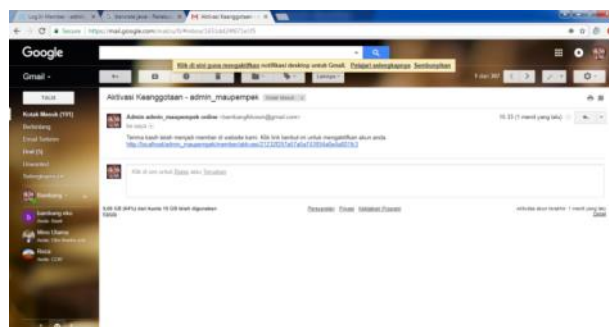
Pada Halaman *Registrasi Member* di atas menampilkan halaman Registrasi member yang akan di isi oleh calon member yang akan menjadi member di toko maupempek setelah mengisi registrasi calon member akan mengaktifasi email.



Gambar 15 Halaman register member

3.10 Halaman aktivasi email

Pada Halaman aktivasi email di atas menampilkan Halaman aktivasi email yang akan mengklik konsumen untuk mengaktifkan akun untuk menjadi member di toko mau pempek setelah mengaktifkan email konsumen bisa untuk login.



Gambar 16. Halaman aktivasi email

3.11 Halaman Log In admin

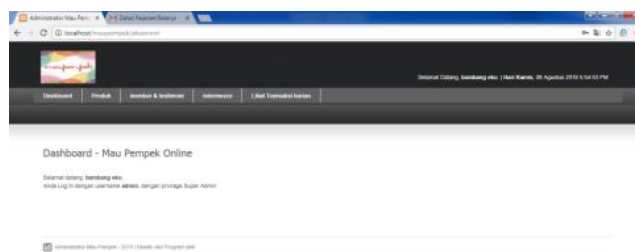
Pada Halaman *Log In* admin di atas menampilkan Halaman Log In admin berguna untuk masuk ke halaman admin untuk mengedit, menghapus dan menambah apa keperluan di tokomaupemek.com



Gambar 17 Log In admin

3.12 Halaman Utama admin

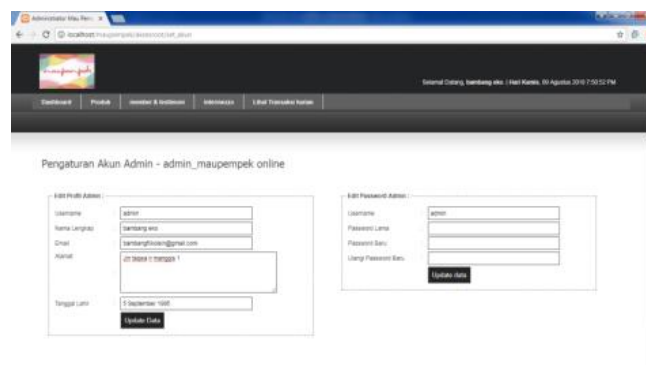
Pada Halaman Utama admin di atas menampilkan Halaman Utama admin, setelah admin me log in maka halaman admin akan muncul seperti ini.



Gambar 18. Halaman Utama admin

3.13 Halaman Pengaturan Admin

Pada gambar di atas menampilkan halaman admin yang berfungsi untuk mengganti profil admin.



Gambar 19. Halaman pengaturan admin

3.14 Halaman Produk

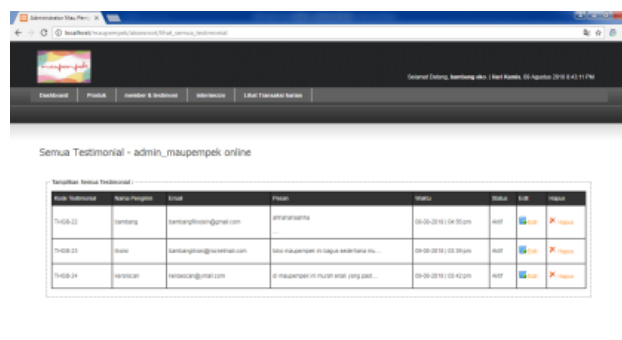
Pada Halaman di atas menampilkan halaman produk yang berfungsi untuk menambahkan produk atau mengedit produk yang akan di tampilkan ke halaman website maupempek.adodisini.com.



Gambar 20. Halaman Produk

3.15 Halaman Semua Testimoni

Pada Halaman semua testimonial di atas menampilkan halaman semua testimonial yang bertujuan untuk kesaksian konsumen terhadap suatu produk barang atau jasa.



Gambar 21 Halaman Semua Testimoni

3.16 Halaman Keranjang Belanja

Pada Halaman Keranjang belanja atas menampilkan halaman Keranjang belanja, setelah konsumen mengklik barang yang akan di beli maka akan di tampung di keranjang belanja.



Gambar 22. Halaman Kernjang Belanja

3.17 Halaman Log In member

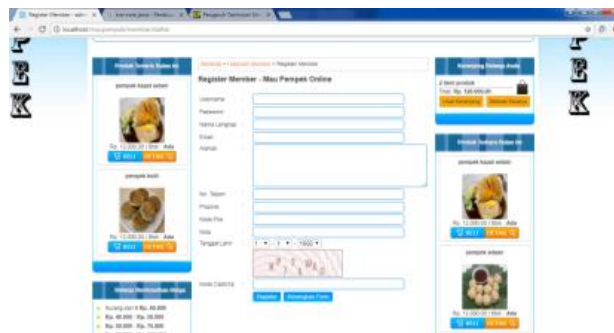
Pada Halaman *Log In Member* di atas menampilkan halaman Log In member, setelah selesai memilih barang maka konsumen di haruskan menjadi member terlebih dahulu supaya bisa membeli barang/produk yang akan di beli.



Gambar 23 Halaman Log in Member

3.18 Halaman Register Member

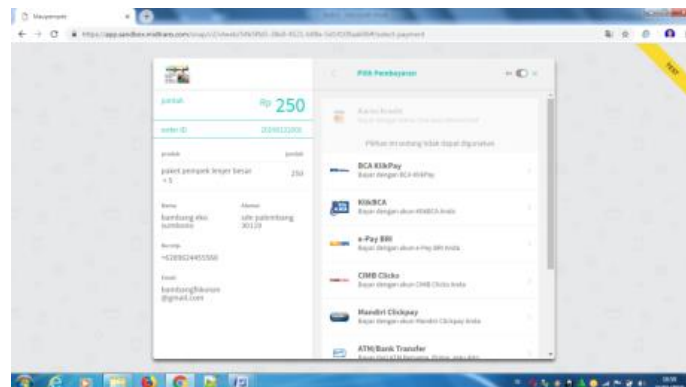
Pada Halaman *Registrasi Member* di atas menampilkan halaman Registrasi member yang akan di isi oleh calon member yang akan menjadi member di toko maupempek setelah mengisi resgistrasi calon member akan mengaktivasi email.



Gambar 24 register member

3.19 Halaman Payment Getaway Midtrans (Pilih Pembayaran)

Pada Halaman *Pilih Pembayaran* di atas menampilkan halaman Pilih Pembayaran yang berjuan untuk memilih metode pembayaran apa yang mau di pakai dari pembeli.



Gambar 25 Halaman Payment

4. Kesimpulan

Dari penelitian yang dilakukan penulis mengenai sistem aplikasi *e-commerce* Sebagai Media Penjualan Berbasis Web pada Toko Mau Pempek.

1. Pengembangan sistem informasi ini menggunakan metode *Rational Unified Process (RUP)* dinilai sangat tepat dalam pembangunan sistem *e-commerce* ini karena menghasilkan suatu sistem yang sesuai dengan kebutuhan dari *user* (mempercepat pemesanan).
2. Dengan menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman dan *Framework Code Igniter* sebagai *web design* serta *Mysql* sebagai *database* maka menghasilkan sistem berbasis *website* yang *fleksibel*

Adapun saran-saran yang didapatkan peneliti dalam penelitian ini dan hasil penelitian yang telah dilakukan maka terdapat saran yang dapat dikembangkan pada sistem selanjutnya. Sistem tersebut dapat dikembangkan menggunakan aplikasi android sehingga sistem menjadi lebih fleksibel dan lebih baik lagi untuk dapat digunakan secara cepat dan dimana saja

Daftar Pustaka

- Andani, Mahesa Saputra dan Desy ibaricolda.2017. *Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Online Pada Toko-toko Komputer Di WilayahPalembang*. Palembang : STMIK GI MDP. Diperoleh Oleh: <http://eprints.mdp.ac.id/id/eprint/2126>
- Andi, Komputer Wahana. 2002. *Apa dan Bagaimana E-Commerce*. Yogyakarta
- Andy, F., Saputra, R., & Rahman, A. (2014). Perancangan E-Commerce Berbasis Website Pada Toko Dunia Palembang, 1–11.
- A.S, Rosa dan M. Shalahuddin. 2016. *Rekayasa perangkat lunak*. Bandung : Penerbit informatika.
- Bastian, I. (2015). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada BASTIAN CELL. *STMIK Pringsewu Lampung*, (09), 71–76.
- Devira Eviana. 2008. *Sistem Informasi Penjualan Barang Online Pada Begaya Shop Semarang*. Semarang: Universitas Dian Nuswantoro Semarang. Diperoleh Oleh: eprints.dinus.ac.id/12995/1/jurnal_13276.pdf.
- Fauyhi Eko Nugroho. 2016. *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online* . jakarta : Universitas Muhammadiyah Tangerang. Diperoleh Oleh : <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/simet/article/download/786/760>.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Arti kata Penyunting. Diperoleh oleh : <https://www.kbbi.web.id/sunting>.
- Mulya, C. J., & Informasi, J. S. (n.d.). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Alat-Alat Komputer Dan Cctv Berbasis Web Pada Cv . Citra Jaya Mandiri Palembang, 1–7.
- Octavia, D., Sari, D. R., & Artina, N. (2016). Sistem Informasi Penjualan Sparepart Motor Berbasis Web Pada Pt . Xyz, 1–7.
- Pressman, R. S. (2009). *Software Engineering A Practitioner's Approach 7th Ed - Roger S. Pressman*. *Software Engineering A Practitioner's Approach 7th Ed - Roger S. Pressman*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Subagia,Anton. 2017, “*Membangun Aplikasi dengan Menggunakan Metode OOP*”. Bekasi: PT Elex Media Komputindo kelompok Gramedia, Anggota IKAPI,Jakarta 2018