



RANCANG BANGUN APLIKASI EDUCATION GAME PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS MULTIMEDIA PADA NEGERI 8 PAGAR ALAM

SETI AMINAH (STIP PAGARALAM)

APLIKASI PENGAJUAN BEASISWA BERBASIS WEB PADA KANTOR WALIKOTA BAGIAN ADIMNISTRASI KESEJAHTERAAN RAKYAT (KESRA) DUMAI

EHI TRI SULIS SETIA RINI & NURHADI (STIMIK DUMAI)

PELAKSANAAN SISTEM INFORMASI KESEHATAN (SIK) DALAM PENGELOLAAN DATA DAN INFORMASI PADA DINAS KESEHATAN KOTA PAGAR ALAM

PROVINSI SUMATERA SELATAN

KASMAN (STIP PAGARALAM)

PENGEMBANGAN COMPUTER ASSITED TEST (CAT) PADA PENERIMAAN MAHASISWA BARU DI SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI PAGAR ALAM

FERRY PUTRAWANSYAH & ALFIS ARIF (STIP PAGAR ALAM)

PENGAJUAN KREDIT ONLINE (STUDI : SPEKTRA CABANG KOTA PAGAR ALAM)

OKTA LESVA (STIP PAGAR ALAM)

PENERAPAN E-COMMERCE PADA TOKO MAWAR SONGKET PALEMBANG BERBASIS WEB

DINNY KOMALASARI & IIN SEPRINA (UNIVERSITAS BINA DARMA PALEMBANG)

BESEMAH TEKNOLOGI REKAYASA INFORMATIKA & KOMPUTER

JURNAL ILMIAH BETRIK	VOLUME: 013	NOMOR: 01	HALAMAN: 1-62	PAGARALAM APRIL 2018	ISSN: 2339-1871
-------------------------	----------------	--------------	------------------	-------------------------	--------------------

JURNAL ILMIAH BETRIK

(Besemah Teknologi Informatika & Komputer)

KATA PENGANTAR DARI DEWAN PENYUNTING

Puji Syukur kami panjatkan kepada tuhan yang maha esa atas terbitnya jurnal ilmiah Betrik Vol.013. No.01, April 2018 ini.

Sebanyak 6 tulisan ilmiah dimuat dalam jurnal ilmiah Betrik edisi ini yaitu 5 tulisan pembuatan aplikasi dan 1 tulisan analisis system. Topik dari tulisan kali ini dimuat dari 2 bidang ilmu keahlian teknik informatika dan diharapkan sumbangan tulisan ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, baik tulisan maupun produk yang di hasilkan.

Akhirnya, kami berharap semoga jurnal ini tetap terbit berkelanjutan setiap 1 tahun 3 kali dengan kualitas yang semakin baik dan bermanfaat bagi lembaga, bangsa dan negara. Selanjutnya, kami juga mengharapkan sumbangan tulisan dari berbagai kalangan akademisi, lembaga penelitian maupun praktisi sehingga jurnal ini benar-benar dapat dimanfaatkan sebagai media informasi perkembangan teknologi. Akhir kata, kami menunggu saran dan kritik yang bermanfaat untuk penerbitan jurnal edisi berikutnya.

Terima Kasih,

Dewan Penyunting

ISSN: 2339-1871

JURNAL ILMIAH BETRIK

VOL.013, NO.01, APRIL 2018

DAFTAR ISI	Hal
Pengantar dari Dewan Penyunting	iii
Daftar Isi	iv
Rancang Bangun Aplikasi <i>Education Game</i> Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Pada Negeri 8 Pagar Alam <i>Siti Aminah (STT Pagaram)</i>	1 - 15
Aplikasi Pengajuan Beasiswa Berbasis <i>Web</i> Pada Kantor Walikota Bagian Administrasi Kesejahteraan Rakyat (Kesra) Dumai <i>Eli Tri Sulis Setia Rini & Nurhadi (STIMIK Dumai)</i>	16 - 23
Pelaksanaan Sistem Informasi Kesehatan (SIK) dalam Pengelolaan Data Dan Informasi pada Dinas Kesehatan Kota Pagar Alam Provinsi Sumatera Selatan <i>Kasman (STT Pagaram)</i>	24 - 33
Pengembangan <i>Computer Assited Test (CAT)</i> pada Penerimaan Mahasiswa Baru di Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam <i>Ferry Putrawanysah & Alfis Arif (STT Pagar Alam)</i>	34 - 45
Pengajuan Kredit <i>Online</i> (Studi Kasus : Spektra Cabang Kota Pagar Alam) <i>Okta Lesva (STT Pagar Alam)</i>	46 - 55
Penerapan <i>E-Commerce</i> pada Toko Mawar Songket Palembang Berbasis <i>Web</i> <i>Dinny Komalasari & Iiin Seprina (Universitas Bina Darma Palembang)</i>	56- 62

PENERAPAN E-COMMERCE PADA TOKO MAWAR SONGKET PALEMBANG BERBASIS WEB

Dinny Komalasari¹, Iin Seprina²

¹Program studi Komputerisasi Akuntansi, ²Program Studi Sistem Informasi
Universitas Bina Darma Palembang

E-mail : ¹dinny.komalasari@binadarma.ac.id, ²iin_seprina@binadarma.ac.id

Abstrak : Dalam suatu lembaga atau unit kerja yang melayani kebutuhan publik baik internal maupun eksternal sangat diperlukan informasi dan pengelolaan yang tepat dan akurat dalam aktifitas lembaga atau unit kerja tersebut. Dengan sistem informasi dan system operasional yang sesuai kebutuhan, maka aktivitas dalam lembaga atau unit kerja tersebut dapat dilaksanakan dengan efisien dan efektif. Penelitian dilakukan secara langsung dengan melakukan observasi dengan pemilik Toko Mawar Songket dan mengamati proses transaksi penjualan, pembelian. Songket. Program ini dibuat dengan aplikais *Macromedia MX 2004* dengan bahasa program *PHP* dan *MySQL* sebagai databaseya. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi penjualan Songket. Melina ini telah didesain dan bertujuan untuk memudahkan pembeli dalam memilih barang, dan manajemen untuk melakukan transaksi penjualan maupun pembelian barang berupa songket, baju, kain, dan aksesoris, dan terutama bias meningkatkan omset penjualan pada Toko Mawar Songket Palembang

Kata Kunci : E-Commerce, MySql, PHP

Abstract: In an institution or work unit that serves the needs of both internal and external public is necessary information and proper and accurate management in the activities of the institution or work unit. With the information system and operational system as needed, then the activities within the institution or work unit can be implemented efficiently and effectively. The study was conducted directly by observing with the owner of Songket Rose Store and observing the process of sales transaction, purchase. Songket. This program was created with aplikais *Macromedia MX 2004* with the program language *PHP* and *MySQL* as databaseya. It can be concluded that the Songket sales app. Melina has been designed and aims to facilitate buyers in choosing goods, and manageman to conduct sales transactions and purchase of goods in the form of songket, clothes, cloth, and accessories, and especially bias increase sales turnover at Toko Mawar Songket Palembang

Keywords: E-Commerce, MySql, PHP

1. PENDAHULUAN

Tradisi Indonesia yang sangat beragam diantaranya adalah tradisi tenun , hasil dari tenunan yang sangat terkenal adalah tenuna kain songket. Songket keemasan dikaitkan dengankegemilangan Sriwijaya, kemaharajaan niaga maritim nan makmur lagi kaya yang bersemi pada abad ke-7 hingga ke-13 di

Sumatera. Hal ini dikarenakan kenyataan bahwa pusat kerajinan songket paling terkenal di Indonesia adalah kota Palembang. Songket adalah kain mewah yang aslinya memerlukan sejumlah emas asli untuk dijadikan benang emas, kemudian ditenun tangan menjadi kain yang cantik. Secara sejarah tambang emas di Sumatera terletak di Sumatera Selatan dan di pedalaman

dataran tinggi Minangkabau. Meskipun benang emas ditemukan di reruntuhan situs Sriwijaya di Sumatera, bersama dengan batu mirah delima yang belum diasah, serta potongan lempeng emas, hingga kini belum ada bukti pasti bahwa penenun lokal telah menggunakan benang emas seawal tahun 600-an hingga 700-an masehi. Songket Palembang merupakan songket terbaik di Indonesia baik diukur dari segi kualitasnya yang dijuluki "Ratu Segala Kain". Songket eksklusif memerlukan waktu dua sampai tiga bulan untuk menyelesaikannya, sedangkan songket biasa hanya memerlukan waktu sekitar 3 hari.

Dalam industri yang melayani kebutuhan masyarakat baik internal maupun eksternal diperlukan informasi dan pengolahan yang tepat dan akurat. Dengan sistem informasi dan sistem operasional yang sesuai kebutuhan, maka aktivitas kerja tersebut dapat dilaksanakan dengan efisien dan efektif.

Dalam pengolahan data transaksi barang dan persediaan stok barang di Toko Mawar Songket Palembang masih menggunakan pembukuan atau masih manual, dimana dari hasil pendataan data tersebut masih kurang efisien.

Dari permasalahan di atas, perlu adanya sistem untuk membantu dalam mendata jumlah stok ketersediaan barang, transaksi pembelian dan laporan transaksi.

Untuk itulah penulis mengangkat permasalahan ini dengan judul "**Penerapan E-Commerce pada toko songket Palembang Berbasis Web**".

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 E-Commerce

Menurut David Baum (2000), Merupakan satu set dinamis teknologi, aplikasi, dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan, dan informasi yang dilakukan secara elektronik.

E-commerce adalah kegiatan-kegiatan bisnis yang menyangkut konsumen (*consumers*), manufaktur (*manufactures*), *service providers* dan pedagang perantara (*intermediaries*) dengan menggunakan jaringan-jaringan komputer (*komputer networks*) yaitu internet.

Definisi dari e-commerce menurut Kalakota dan Whinston (1997) dapat ditinjau dalam 3 perspektif berikut:

1. Perspektif komunikasi, e-commerce adalah pengiriman barang, layanan, informasi, atau pembayaran melalui jaringan komputer atau melalui peralatan elektronik lainnya.
2. Perspektif proses bisnis, e-commerce adalah aplikasi dari teknologi yang

menuju otomatisasi dari transaksi bisnis dan aliran kerja.

- Perspektif layanan, e-commerce merupakan suatu alat yang memenuhi keinginan perusahaan, konsumen, dan manajemen untuk memangkas biaya layanan (service cost) ketika meningkatkan kualitas barang dan meningkatkan kecepatan layanan pengiriman.

2.2. Analisis Sistem

2.2.1. Use Case Diagram

Use case atau diagram use case menangkap interaksi yang terjadi antara penghasil informasi (*producer*) dan pengguna informasi (*consumer*), dan juga bagaimana terjadi interaksi dengan system/perangkat itu sendiri (Roger S.Pressman, Ph.D. 2012:188). Use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

Tabel 1. Simbol-simbol Diagram Uses Case

Simbol	Deskripsi
Use Case 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.
Aktor/actor	orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan



sistem informasi yang akan dibuat.

Asosiasi/asociation



Komunikasi antara aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor.

Generalisasi/genera
lization



Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum dan khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.

2.2.2. Activity Diagram

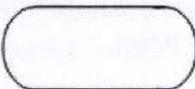
Diagram Aktivitas menggunakan sebuah kota yang bersisi lengkung untuk menggambarkan fungsi tertentu yang ada dalam suatu system/perangkat lunak yang akan dikembangkan (Roger S.Pressman, Ph.D. 2012:195)

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram aktivitas:

Tabel 2.

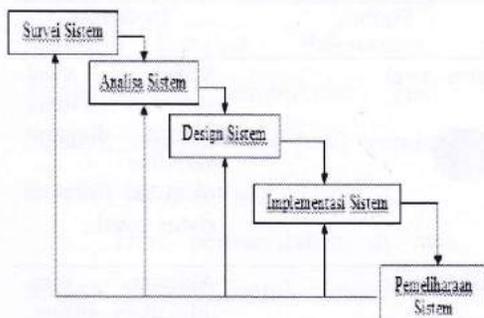
Simbol-simbol Activity Diagram

Simbol	Deskripsi
Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.

	
Percabangan/decision	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
	
Penggabungan/join	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
	
Status akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
	

2.3. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode waterfall . metode ini memiliki tahapan atau langkah-langkah sebagai berikut Survei Sistem, Analisa Sistem, Design Sistem, Pembuatan Sistem, Implementasi Sistem, Pemeliharaan Sistem.



Gambar 1. Waterfall

a. Survei sistem

Pada Tahap ini untuk menentukan problem-problem atau kebutuhan yang timbul. Pengembangan sistem secara menyeluruh diperlukan dan untuk pemecahannya dilakukan usaha yang lain. Salah satu alternatifnya dengan tidak merubah sistem yang ada. Alternatif lainnya adalah mungkin hanya diperlukan alternatif lainnya mungkin hanya diperlukan perbaikan-perbaikan saja pada sistem tanpa harus menggantinya.

b. Analisis Sistem

Pada tahap ini bertitik-tolak pada kegiatan-kegiatan dan tugas-tugas dimana sistem yang berjalan dipelajari secara lebih mendalam, konsepsi dan usulan dibuat untuk menjadi landasan bagi sistem yang baru yang akan dibangun. Akhir tahap ini merupakan separuh kegiatan dari usaha pengembangan sistem informasi yang telah diselesaikan. Salah satu tujuan terpenting pada tahap ini adalah untuk mendefinisikan sistem berjalan. Pemakai sistem dan analisa sistem bekerjasama untuk menjabarkan kebutuhan dan kemampuan dari sistem baru yang akan diusulkan.

c. Desain Sistem

Pada tahap ini , spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak (HW/SW) yang telah disusun pada tahap sebelumnya ditinjau kembali beserta programnya. Para pemakai sistem pun mulai diberi pelatihan. Dan

dilakukan tes sistem secara menyeluruh. Apabila hasil pengujian yang dilakukan steering committee telah selesai, maka persetujuannya untuk tahap selanjutnya.

d. Implementasi Sistem

Tahap ini adalah prosedur yang dilakukan untuk menyelesaikan desain sistem yang ada dalam dokumen desain sistem yang disetujui dalam hal menguji, menginstall dan memulai penggunaan sistem baru atau sistem yang telah diperbaiki. Tujuan dari tahap implementasi ini adalah untuk menyelesaikan desain sistem yang telah disetujui, dalam hal menguji serta mendokumentasikan program-program dan prosedur sistem yang diperlukan, memastikan personil yang terlibat dapat mengoperasikan sistem baru dan memastikan bahwa konversi sistem lama ke sistem yang baru dapat berjalan secara baik dan benar.

e. Pemeliharaan Sistem

Pada tahap ini, disarankan adanya dua tahap review yang harus dilaksanakan. Tahap pertama kali tidak terlalu lama setelah penerapan sistem, di mana tim proyek masih belum terlalu lama dalam mengerjakannya. Review berikutnya dapat dilaksanakan kira-kira setelah enam bulan berjalan. Tujuannya adalah untuk menyakinkan apakah sistem tersebut berjalan sesuai dengan tujuan semula dan apakah masih ada perbaikan atau penyempurnaan yang harus dilakukan. Selain

itu, tahap ini juga merupakan bentuk evaluasi untuk memantau agar sistem informasi yang dioperasikan dapat berjalan optimal dan sesuai dengan harapan pemakai maupun organisasi yang menggunakan sistem tersebut. Selanjutnya setiap tahun, organisasi tersebut menggunakan 10% - 25% dari biaya sistem awal untuk pemeliharaan sistem tersebut. Tujuan dari pemeliharaan sistem ini adalah untuk melakukan evaluasi terhadap sistem secara cepat dan efisien, serta dapat menyempurnakan proses pemeliharaan sistem yang selalu menganalisis kebutuhan informasi yang dihasilkan sistem tersebut dan meminimalkan gangguan serta kontrol gangguan operasi yang disebabkan oleh proses pemeliharaan sistem.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

Hasil akhir dari penelitian di Toko Mawar Songket Palembang, maka telah ditentukan penerapan sistem berbasis web yang di rancang dengan menggunakan aplikasi *Macromedia MX 2004* dengan bahasa PHP dan MySQL sebagai databasenya, dengan judul. "Penerapan E-Commerce pada Toko Mawar Songket Palembang.

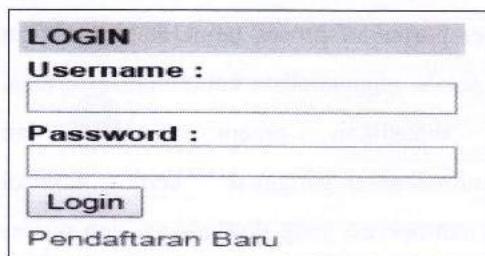
3.2. Pembahasan

Setelah memperoleh gambaran hasil penelitian *sistem* yang dihasilkan yaitu

sebuah *sistem* berbasis *web* yang dapat digunakan untuk menjual barang pada Toko Mawar Songket Palembang. Dalam mengoperasikan *sistem*, pengguna harus mengikuti ketentuan-ketentuan yang ada pada *sistem*. Adapun pembahasannya adalah sebagai berikut :

3.2.1 Halaman Login

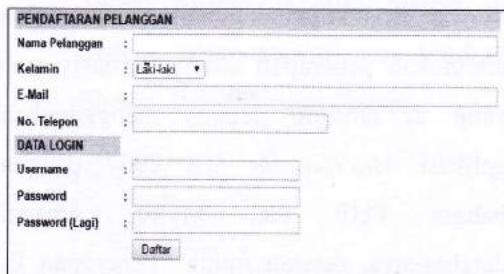
Halaman login ditampilkan sebelum membuka *sistem*, user diwajibkan login terlebih dahulu.



Gambar 2. Halaman Login

3.2.2 Halaman Daftar Login

Halaman ini untuk pelanggan apabila belum memiliki *username* dan *password* untuk login.



Gambar 3. Halaman Daftar Login

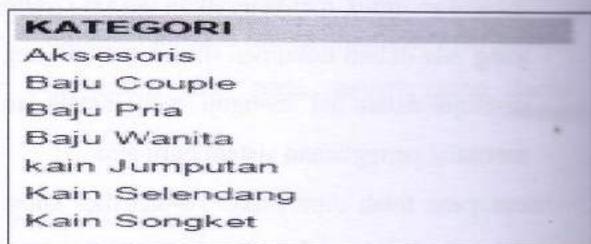
3.2.3 Halaman Utama

Halaman home ditampilkan setelah user berhasil melakukan login, yang terdiri dari banyak pilihan menu seperti menu, sejarah songket, songket, panduan, konfirmasi,

keranjang belanja, tampilkan transaksi, kategori barang dan logout.

3.2.4 Halaman kategori

Halaman ini berfungsi untuk memudahkan pelanggan untuk memilih barang yang sudah dalam kategori barang masing-masing.



4. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:.

1. *Sistem* yang dihasilkan adalah *Sistem* penjualan songket di Toko Mawar Songket Palembang yang menggunakan bahasa *PHP* dan *Mysql* sebagai database nya.
2. Dengan adanya *sistem* ini diharapkan dapat membantu mempermudah penjualan songket serta dapat meningkatkan omset pada Toko Mawar Songket Palembang
3. *Sistem* ini memudahkan owner dalam pengolahan data barang dan data transaksi.

DAFTAR PUSTAKA

A.S, Rosa. M. Shalahuddin, 2006. *Rekayasa Perangkat Lubak*, Bandung : INFORMATIKA

- Arief. "Pengertian PHP". 2011.
<http://tipssebaserbi.blogspot.co.id/2016/02/pengertian-website-menurut-para-ahli.html>.
- Baum, David "Pengertian E-Commerce". 2000.
<https://shygirlmiauw.wordpress.com/e-commerce-menurut-david-baum-2/>
- Lukmanul, Hakim. "Pengertian Website". 2014.
<http://www.tipssebaserbi.blogspot.co.id/2016/02/pengertian-website-menurut-para-ahli.html> .
- Pressman, Roger S, PH.D., 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak*, Bandung : INFORMATIKA
- Raharjo, Budi. (1985). "pengeritan entity relationship diagram", dalam Sibero, 2011. *Membuat databse dengan menguankan MyAql* Bandung : Informatika.
- Raharjo, Budi. 2011. *Belajar otodidak membuat database*, Bandung : INFORMATIKA.
- Ramdhani "Pengertian Internet". 2013.
<http://www.seputarpendidikan.com/2016/02/9-pengertian-jaringan-internet-menurut-para-ahli.html> .