

ECOMMERCE FURNITURE ASLI KOTA PALEMBANG BERBASIS WEB

Megawaty¹, A. Mutatkin Bakti²

Dosen Universitas Bina Darma^{1,2}

Jalan Jenderal Ahmad Yani No.3 Palembang

Sur-el : megawaty@binadarma.ac.id¹, mutakin.bakti@binadarma.ac.id²

Abstract : Ecommerce is an online sales technology that is now a trend of IT-based sales among the community. use with efficient and easy transactions without time and place limit is a reason why online contraction is very popular, therefore in this study the authors feel the need to build an application that can help people in purchasing original Palembang furniture online. The research method used is descriptive method. An effective method for the purpose of describing or describing natural phenomena maupu engineering phenomenon Sukamadinata while system development methods used in this study is to use the method of prototype. stages of this method is the collection of needs, build prototyping, evaluation prototyping, encode the system, test the system, evaluate the system, and use the system. The benefit of this research is with the construction of a Palembang original e-commerce furniture can ease the process of buying and selling online without having to come directly to his place and anytime, while for the seller can expand the marketing network and sekalligus as sales promotion media so that can be known by the public large.

Keywords: Ecommerce, Prototype, Furniture

Abstrak : Ecommerce merupakan suatu teknologi penjualan secara online yang saat ini menjadi tren penjualan berbasis IT dikalangan masyarakat. penggunaan dengan transaksi yang efisien dan mudah tanpa kenal batas waktu dan tempat adalah sebuah alasan kenapa bertantraksi secara online sangat digemari, oleh sebab itu dalam penelitian ini penulis merasa perlu membangun sebuah aplikasi yang dapat membantu masyarakat dalam pembelian furnitur asli Palembang secara online. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Sebuah metode yang efektif untuk tujuan mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena yang bersifat alamiah maupun fenomena rekayasa Sukamadinata sedangkan metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode prototype . tahapan metode ini adalah pengumpulan kebutuhan, membangun prototyping, evaluasi prototyping, mengkodekan sistem, menguji sistem, evaluasi sistem, dan menggunakan sistem. Manfaat dari penelitian ini adalah dengan dibangunnya sebuah e-commerce furniture asli Palembang dapat mempermudah proses jual-beli secara online tanpa harus datang langsung ketempatnya dan kapan saja, sedangkan bagi pihak penjual dapat memperluas jaringan pemasaran dan sekalligus sebagai media promosi penjualan sehingga dapat dikenal oleh masyarakat luas.

Kata kunci: Ecommere, Prototype, Furniture

1. PENDAHULUAN

Transaksi jual-beli online atau yang lebih dikenal dengan sebutan *ecommerce* adalah salah satu strategi pemasaran / penjualan yang sedang diminati pada zaman sekarang ini. Ecommerce merupakan suatu teknologi penjualan secara online yang saat ini menjadi tren penjualan

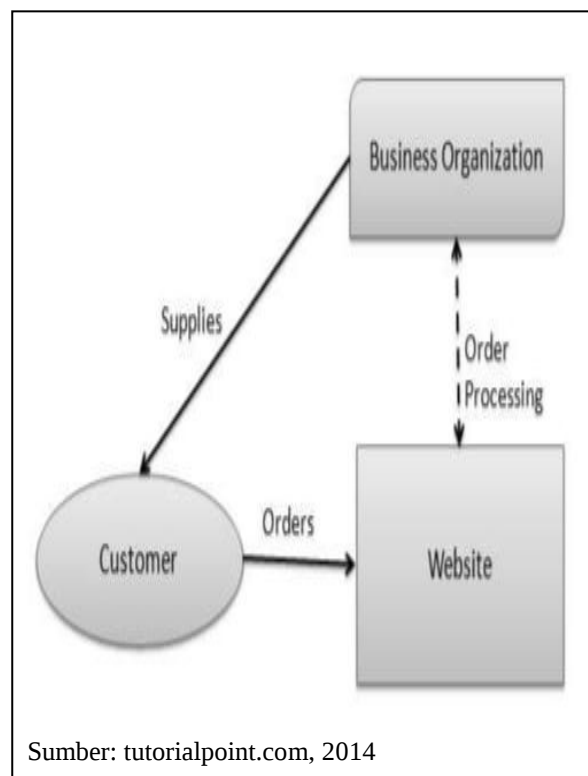
berbasis IT dikalangan masyarakat. Penggunaan dengan transaksi yang efisien dan mudah tanpa kenal batas waktu dan tempat adalah sebuah alasan kenapa bertantraksi secara online sangat digemari. Selain itu *ecommerce* adalah proses pembelian, penjualan atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan komputer. E-commerce merupakan bagian dari *e-business*,

dimana cakupan *e-business* lebih luas, tidak hanya sekedar perniagaan tetapi mencakup juga pengkolaborasian mitra bisnis, pelayanan nasabah, lowongan pekerjaan dan lain sebagainya. Selain teknologi jaringan *www*, *e-Commerce* juga memerlukan teknologi basis data atau pangkalan data (*database*), e-surat atau surat elektronik (*e-mail*), dan bentuk teknologi non komputer yang lain seperti halnya sistem pengiriman barang, dan alat pembayaran untuk *e-Commerce* ini (Siregar, 2010). Oleh sebab itu dalam penelitian ini penulis merasa perlu membangun sebuah aplikasi yang dapat membantu masyarakat dalam pembelian furniture asli Palembang secara berbasis web (*online*).

Menurut Gregorius (2000:30) *website* adalah kumpulan halaman web yang saling terhubung dan file-filenya saling terkait. Web terdiri dari page atau halaman, dan kumpulan halaman yang dinamakan *homepage*. *Homepage* berada pada posisi teratas, dengan halaman-halaman terkait berada di bawahnya. Biasanya setiap halaman di bawah *homepage* disebut *child page*, yang berisi hyperlink ke halaman lain dalam web. Manfaat dari penelitian ini adalah dengan dibangunnya sebuah *e-commerce* furniture asli Palembang dapat mempermudah proses jual-beli secara *online* tanpa harus datang langsung ketempatnya dan kapan saja, sedangkan bagi pihak penjual dapat memperluas jaringan pemasaran dan sekaligus sebagai media promosi penjualan sehingga dapat dikenal oleh masyarakat luas serta dapat menambah *income*/pendapatan penjualan.

Selain itu, dengan adanya *ecommerce* secara tidak langsung akan membentuk sebuah sistem yang secara langsung berinteraksi secara *online* tanpa terikat tempat dan waktu. Menurut Indrajit (2001: 2) mengemukakan bahwa sistem mengandung arti kumpulan-kumpulan dari komponen-komponen yang dimiliki unsur keterkaitan antara satu dengan lainnya. Sedangkan Menurut Jogianto (2005: 2) mengemukakan bahwa sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem ini menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan yang nyata adalah suatu objek nyata, seperti tempat, benda, dan orang-orang yang betul-betul ada dan terjadi.

Model bisnis *e-commerce* dalam penelitian ini adalah model *business to customer* seperti gambar berikut.



Gambar 1. Model E-commerce: Business to customer

Dari Gambar 1 di atas bahwa dalam model B2C, konsumen pergi ke situs web, memilih katalog, memesan katalog, dan email dikirim ke organisasi bisnis. Setelah menerima pesanan, barang dikirim ke pelanggan.

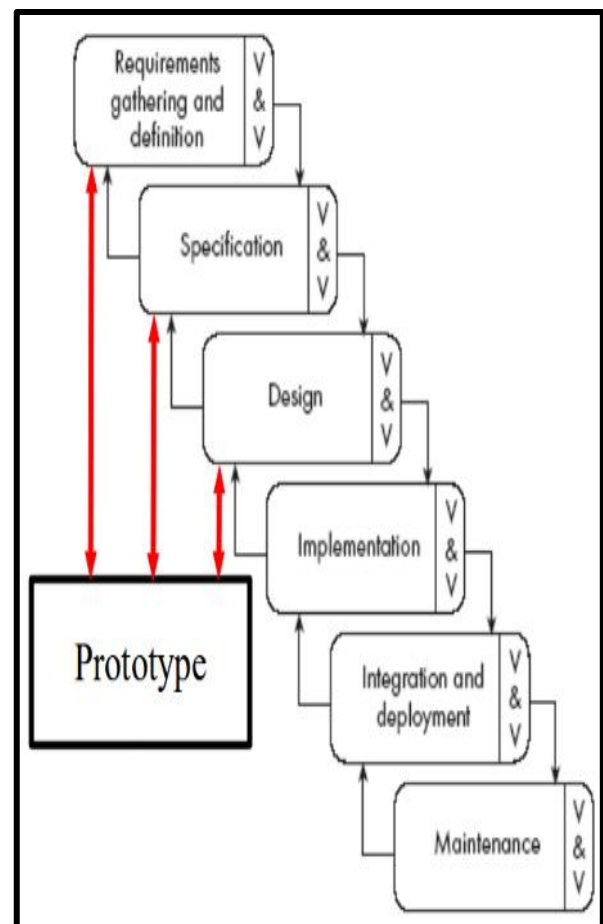
Ecommerce furniture asli kota Palembang akan dilakukan tahapan perancangan. Perancangan merupakan salah satu hal yang penting dalam membuat program. Adapun tujuan dari perancangan ialah untuk memberi gambaran yang jelas lengkap kepada pemrogram dan ahli teknik yang terlibat. Perancangan harus berguna dan mudah dipahami sehingga mudah digunakan. Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta di dalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya. Menurut Pressman (2010) perancangan atau rancang merupakan serangkaian prosedur untuk menterjemahkan hasil analisa dan sebuah sistem ke dalam bahasa pemrograman untuk mendeskripsikan dengan detail bagaimana komponen-komponen sistem di implementasikan. Sedangkan pengertian bangun adalah kegiatan menciptakan sistem baru maupun mengganti atau memperbaiki sistem yang telah ada secara keseluruhan. Jadi dapat disimpulkan bahwa Rancang Bangun adalah penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari 7 8 beberapa elemen yang terpisah kedalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Dengan demikian pengertian rancang bangun merupakan kegiatan menerjemahkan hasil analisa ke dalam bentuk

paket perangkat lunak kemudian menciptakan sistem tersebut atau memperbaiki sistem yang sudah ada

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Rancangan Kegiatan Penelitian

Rancangan kegiatan penelitian yang terangkum dalam suatu alur kerja yang merupakan tahapan yang akan dilakukan dalam kegiatan penelitian dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Rancangan Kegiatan Penelitian

Berdasarkan rancangan kegiatan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat dijelaskan bahwa kegiatan penelitian akan dilakukan secara bertahap dimulai dari kegiatan pengumpulan

data. Sebagai hasil akhir dari kegiatan penelitian ini adalah suatu ecommerce furniture asli kota Palembang serta laporan penelitian yang memuat secara rinci tahapan kegiatan penelitian dalam bentuk uraian.

2.2 Langkah-Langkah Penelitian

Paradigma dari metode *prototyping* adalah sistem informasi yang menggambarkan hal-hal penting dari sistem informasi yang akan datang. *Prototipe* sistem informasi bukanlah merupakan sesuatu yang lengkap, tetapi sesuatu yang harus dimodifikasi kembali, dikembangkan, ditambahkan atau digabungkan dengan sistem informasi yang lain bila perlu (Andriana:2013). Tahapan-tahapan *prototyping* adalah:

1. Pengumpulan kebutuhan

Pelanggan dan pengembang bersan Metode ini menggunakan 6 variabel evaluasi yaitu *Performance, Information, Economic, Cma-*sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.

2. Membangun Purwarupa

Membangun purwarupa dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat input dan format output).

3. Evaluasi Purwarupa

Evaluasi ini dilakukan oleh pelanggan apakah purwarupa yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan pelanggan. Jika sudah sesuai maka langkah 4 akan diambil. Jika tidak *prototyping* direvisi dengan mengulang langkah 1, 2, dan 3.

4. Mengkodekan sistem

Dalam tahap ini purwarupa yang sudah disepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

5. Menguji sistem

Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dites dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan *White Box, Black Box, Basis Path*, pengujian arsitektur dan lain-lain.

6. Evaluasi sistem

Pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan. Jika ya, langkah 7 dilakukan; jika tidak, ulangi langkah 4 dan 5.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

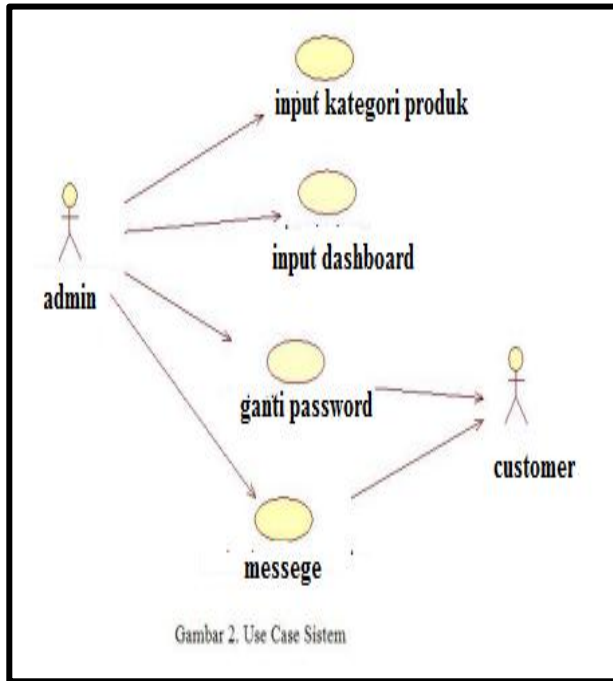
3.1 Rancangan Use case

Rancangan ini berisi tentang alur proses hak akses pengguna *ecommerce*. Aktor untuk aplikasi ini terdiri dari 2 yaitu admin dan customer. Masing-masing aktor memiliki akses yang berbeda, dimana rancangan ini tugas admin adalah :

- 1) melakukan pengolahan data produk yang meliputi ID produk, nama produk, harga produk, dan gambar produk.
- 2) Melakukan pengolahan data pesan atau komentar (*message*) dari pelanggan.
- 3) Menampilkan dashboard terhadap menu-menu yang ada dalam website.

Sedangkan tugas dari customer adalah melihat produk dari furniture asli kota Palembang,

merubah password, dan menambah pesan ke admin terhadap tanggapan produk yang ada. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. Usecase diagram

3.2 Rancangan Tampilan Menu

3.2.1 Rancangan Tampilan Menu Login

Menu ini berisi menu login yang terdiri dari *username* dan *password* untuk admin yang dapat digunakan admin untuk mengakses website. proses selanjutnya atau memasuki menu yang lain

Silahkan Login

Gambar 3. Rancangan Login Aktor

3.3 Tampilan User interface ecommerce

3.3.1 Tampilan Menu admin

Menu ini berisi menu login yang terdiri dari *username* dan *password* untuk admin. Yang dapat digunakan admin untuk mengakses proses selanjutnya atau memasuki menu yang lain

Gambar 4. Menu Login Admin

3.3.2 Tampilan menu Dashboard Admin

Menu ini berisi menu dashboard untuk admin pada menu ini terlihat menu-menu lain seperti menu data kategori produk, masage, ganti password.



Gambar 5. Menu Dashboard Admin

3.3.3 Tampilan menu kategori produk

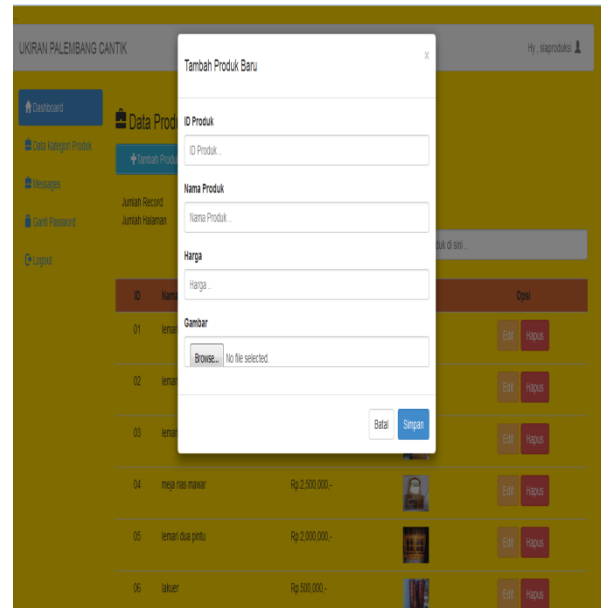
Menu ini berisi menu untuk menginput kategori produk. Kolom-kolom yang ditampilkan dari data produk ini meliputi ID, Nama Produk, Harga, Gambar produk, serta opsi yang bisa dilakukan meliputi proses edit dan hapus. Gambar dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 6. Tampilan menu ganti produk

3.3.4 Menu input data produk

Menu ini berisi menu untuk menginput data produk furniture gambar-gambar produk furnitur yang dijual dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar7. Menu input data produk

3.3.5 Tampilan menu Message, Testimoni dari Pengunjung

Menu ini berisi tentang menu untuk pengunjung mengisi pesan, dan testimoni kepada penjual. Untuk lebih lengkap dapat dilihat pada gambar berikut:

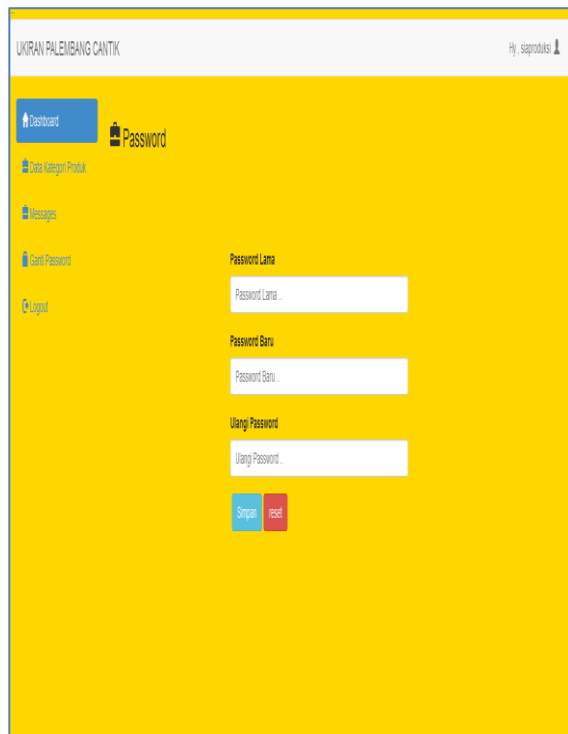


Gambar 8. Tampilan menu message, testimoni pengunjung

Dari Gambar 8 di atas dimana admin dapat melihat pesan yang disampaikan oleh pelanggan. Pesan ini

3.3.6 Tampilan menu ganti password

Menu ini berisi tentang akses admin untuk mengganti password. Atribut yang digunakan untuk mengganti password adalah password lama, password baru, dan ulang password baru. Lebih lengkapnya dapat dilihat dari gambar berikut:



Gambar 9. Tampilan menu ganti password

4. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi ecommerce untuk furniture asli kota Palembang berbasis web
2. Dengan dibangunnya aplikasi ecommerce furniture ini dapat membantu penjual untuk memperluas jaringan pemasaran yang lebih

luas dan sekaligus dapat memperkenalkan furniture asli buatan kota Palembang kepada masyarakat luas. Sedangkan disisi pembeli ecommerce ini dapat membantu memudahkan pembeli dalam bertansaksi tanpa harus datang langsung kekota Palembang.

Untuk selanjutnya dapat menambahkan menu-menu baru yang dapat menambah kelengkapan web *ecommerce* ini. Seperti menu konfirmasi pembayaran dan menu status pengiriman barang

DAFTAR RUJUKAN

- Andriana, A., 2013, "Pengertian Prototyping", Diakses januari 2015 dari www.andrianade.appspot.com
- Gregorius, Agung. 2000. Membuat Homepage Interaktif Dengan CGI/Perl. Jakarta: PT. Elex Media Koputindo
- Jogiyanto. 2005. Analisis dan Desain Sistem Informasi. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Pressman, Roger S. 2010. "Software Engineering : A Practitioner's Approach, 7 th edition". McGraw-Hill, New York.
- Siregar, C.J.P., dan Wikarsa, S., 2010, Teknologi Farmasi Sediaan Tablet DasarDasar Praktis, Penerbit Buku Kedokteran EGC, Jakarta. 54 – 55, 98 – 115.
- Tutorialpoint.com, 2014. E-Commerce: Electronic Commerce Approach, Tutorial Point (I) Pvt. Ltd