

PEMBANGUNAN APLIKASI PEMESANAN *ONLINE* PADA WEBSITE *E-COMMERCE* DI TOKO PD. HARAPAN BANDUNG

Irdan Nurzaman

Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas Komputer Indonesia
Jln. Dipati Ukur No.112 Bandung 40132
irdan.nurzaman@gmail.com

ABSTRAK

Dewasa ini dengan berkembangnya teknologi internet banyak bermunculan toko online yang menjual berbagai macam barang, misalnya sepeda. Tetapi toko online yang banyak di internet belum memiliki feature yang menjadikan toko online tersebut menjadi unik. Sistem penjualan online yang mempunyai keterbatasan-keterbatasan yang sudah diuraikan menjadi kurang menarik untuk dikunjungi.

Untuk membangun website toko online terintegrasi ini, alat yang digunakan untuk menggambarkan model sistem adalah berupa diagram alir data (FlowMap), diagram konteks, dan Data Flow Diagram (DFD), serta dalam perancangan basis data menggunakan kamus data, dan Entity Relationship Diagram (ERD).

Dengan adanya website toko online terintegrasi ini diharapkan dapat membantu pelanggan mendapatkan sepeda yang ingin dimilikinya dan mempermudah pelanggan untuk membeli sepeda tanpa harus datang ke toko sepeda untuk membeli sepeda serta dapat menjadi feature yang menarik untuk pelanggan berkunjung ke website tersebut.

Kata kunci : Toko online

1. PENDAHULUAN

1.1 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah yang ada antara lain:

1. Toko belum memiliki sarana pemasaran yang baik karena masih menggunakan *customers to customers*.
2. Toko belum memiliki website hal ini menyebabkan toko belum di kenal oleh masyarakat banyak.

3. Diperlukan adanya alat transaksi global dan terjaminnya keamanan pada saat terjadi transaksi atau pertukaran data.

1.2 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan skripsi ini adalah membangun aplikasi sistem informasi pemesanan *online* pada Toko PD. Harapan Bandung

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

1. Membangun sarana pemasaran yang baik yang dapat mengefektifkan waktu dan biaya. Keefektifan waktu dan tempat saat pengiriman
2. Mempermudah pengelolaan data produk dan layanan yang disediakan Toko serta membangun sistem pemesanan yang baik, cepat, dan murah.
3. Mengimplementasikan alat pembayaran yang bersifat global serta menjamin keamanan pada saat terjadi transaksi atau pertukaran data.

1.3 Manfaat

Manfaat yang didapat dalam pembuatan aplikasi ini antara lain:

1. Dengan adanya *website* ini pelanggan menjadi mudah mendapatkan informasi tentang produk maupun detailnya tanpa harus datang ke toko.
2. Dengan adanya *website* ini fleksibilitas akan dapat tercapai karena setiap customer dapat melakukan transaksi dimanapun dia berada.
3. Dengan adanya *website* ini pelanggan yang berada diluar kota tetap dapat melakukan transaksi tanpa harus datang ke Bandung.
4. Dengan *website* ini PD Harapan dapat memperluas pangsa pasarnya.

2. MODEL, ANALISA, DESAIN DAN IMPLEMENTASI

2.1 Model

1. Tahap pengumpulan data
 - a. Studi Literatur
 - b. Observasi
 - c. *Interview*
2. Tahap pembuatan perangkat lunak
 - a. *System / Information Engineering*
 - b. *Analysis*
 - c. *Design*
 - d. *Coding*
 - e. *Testing*
 - f. *Maintenance*

2.2 E-Commerce

Electronic Commerce (E-Commerce) merupakan konsep baru yang biasa digambarkan sebagai proses jual beli barang atau jasa pada *World Wide Web* Internet atau proses jual beli atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan

informasi termasuk internet. *E-Commerce* merupakan kegiatan bisnis yang dijalankan secara elektronik melalui suatu jaringan internet atau kegiatan jual beli barang atau jasa melalui jalur komunikasi *digital*.

Ada beberapa definisi tentang *E-Commerce* baik itu yang dikemukakan oleh para ahli maupun yang tertuang dalam sebuah situs, diantaranya adalah :

Menurut Brenda Kienan pada buku "*Small Business Solutions E-Commerce*" , *E-Commerce* pada dasarnya adalah merupakan bisnis *online*. Dalam bentuknya yang paling jelas *E-Commerce* menjual produk kepada konsumen secara *online*, tapi faktanya jenis bisnis apapun yang dilakukan secara elektronik adalah *E-Commerce*. Sederhananya *E-Commerce* adalah membuat, mengelola dan meluaskan hubungan komersial secara *online*.

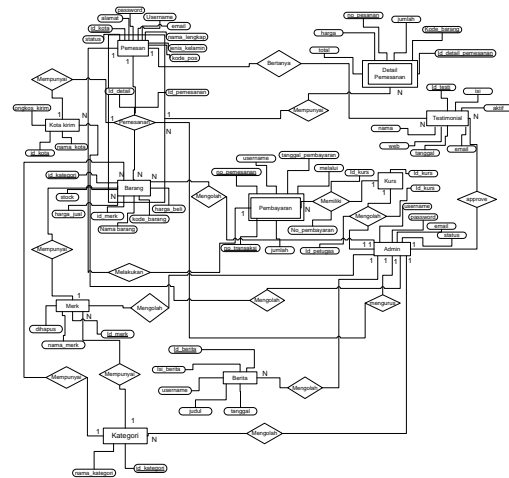
Istilah *E-Commerce* dapat saja diartikan berbeda-beda oleh setiap orang, yang penting untuk dimengerti adalah persamaan-persamaannya yaitu *E-Commerce* melibatkan lebih dari satu perusahaan, dan dapat diaplikasikan hampir disetiap jenis hubungan bisnis.

E-Commerce bukanlah sekedar mekanisme penjualan barang atau jasa melalui *medium internet*, tetapi lebih pada sebuah transformasi bisnis yang merubah cara-cara perusahaan dalam melakukan aktifitas usahanya sehari-hari. Perubahan mendasar dan *redefinisi* ulang terhadap bisnis inti perusahaan sering kali harus dilakukan sehubungan dengan fenomena ini, karena berbagai paradigma baru telah mengubur prinsip-prinsip manajemen *konvensional* yang jika masih terus dilaksanakan akan justru menjadi hal yang merugikan perusahaan (*disadvantage*).

2.3 Desain

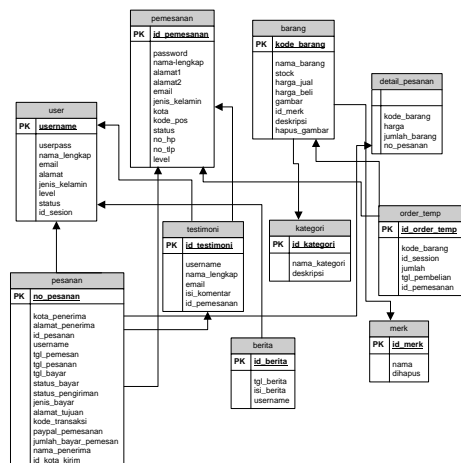
1. ERD (*Entity Relationship Diagram*)

1. ERD (*Entity Relationship Diagram*)



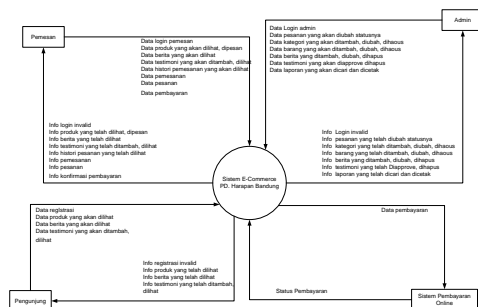
Gambar 1 *Entity Relationship Diagram*

2. Skema Relasi



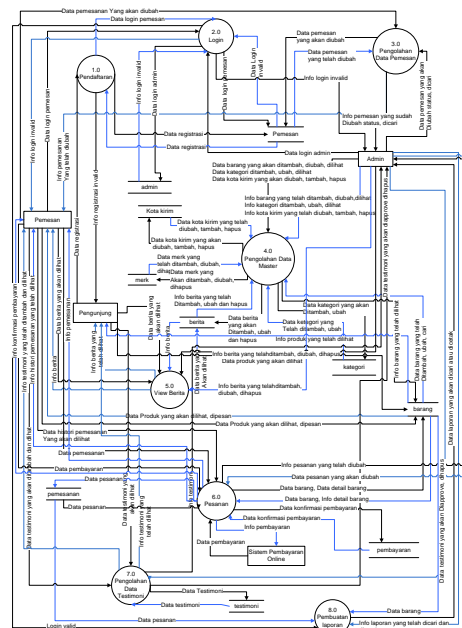
Gambar 2 Skema Relasi

3. Diagram Konteks



Gambar 3 Diagram Konteks

4. DFD (Data Flow Diagram)



Gambar 4 DFD (Data Flow Diagram)

2.4 Implementasi

1. Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan oleh user baik itu dari sisi pengunjung dan administrator bersifat relatif, tergantung dari spesifikasi yang dimiliki dan akan digunakan, namun sebagai gambaran berikut sistem minimal yang dapat dipakai:

- a. *Processor* : *Intel Pentium 4*
- b. *RAM* : *512 Mb*
- c. *Space Harddisk* : *80 Gb*
- d. *VGA Card* : *256 Mb*
- e. *Monitor* : *15 inc*
- f. *CD ROM Drive*
- g. *Keyboard dan Mouse*
- h. *HUB atau SWITCH*
- i. *MODEM*

2. Implementasi Perangkat Lunak

Spesifikasi perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membangun dan menjalankan aplikasi website pelayanan informasi masyarakat seksi pengolahan data dan informasi adalah:

- Sistem Operasi yang digunakan *Windows XP*
- PHP* sebagai bahasa pemrograman
- Apache* sebagai *web server*

- d. *MySQL Database server* yang digunakan sebagai *Database Management System (DBMS)*.
- e. *Web browser Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera*.

3. Implementasi Antarmuka

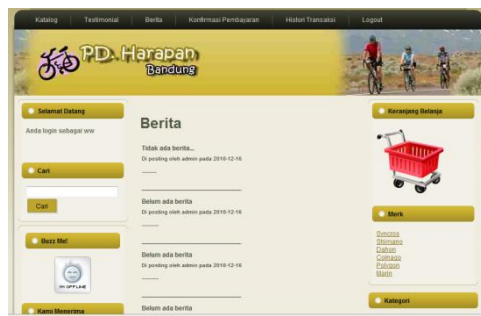
Pada bagian ini akan diimplementasikan antar muka program yang dibangun.

3.1 Tampilan menu utama pengunjung



Gambar 5 Tampilan menu utama pengunjung

3.2 Tampilan halaman berita



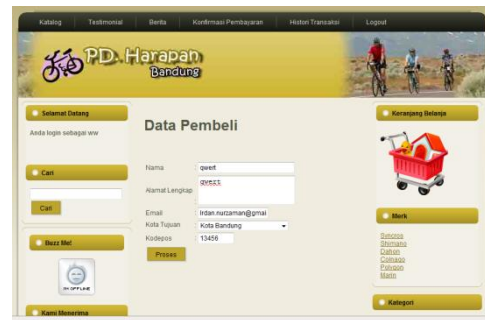
Gambar 6 Tampilan halaman berita

3.3 Tampilan halaman registrasi



Gambar 7 Tampilan halaman registrasi

3.4 Tampilan data pembeli



Gambar 8 Tampilan data pembeli

3.5 Tampilan halaman pembayaran



Gambar 9 Tampilan halaman pembayaran

3.6 Tampilan history transaksi



Gambar 10 Tampilan history transaksi

3. HASIL DAN DISKUSI

Aplikasi *e-commerce* yang dibangun mempunyai kemampuan sebagai berikut :

1. Memaparkan informasi tentang produk apa saja yang ditawarkan oleh perusahaan
2. Mempermudah pelanggan dalam melakukan transaksi
3. Memperluas pangsa pasar pihak perusahaan

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai analisis perancangan dan implementasi website penjualantoko *online* maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Toko *online* terintegrasi ini membantu pelanggan mendapatkan barang yang ingin dimilikinya.
2. Fasilitas penjualan *online* yang dimiliki oleh website ini cukup membantu pengguna untuk mencari barang yang dibutuhkan oleh pengguna.
3. Toko *online* terintegrasi cukup memudahkan pelanggan/ pengguna untuk membeli barang atau mencari barang tanpa harus keluar rumah.
4. Fasilitas penjualan yang ada di aplikasi ini dapat menjadi daya tarik pengguna internet untuk mengunjungi website ini.

4.2 Saran

Untuk lebih meningkatkan kinerja dari aplikasi toko *online* ini ada beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan dalam pengembangan dari aplikasi toko *online* terintegrasi, yaitu:

1. Aplikasi yang dibuat memerlukan perbaikan dari segi tampilan agar bias lebih menarik masyarakat untuk mengunjungi website ini.
2. Penanganan kesalahan yang harus lebih diperbaiki agar tidak membingungkan pengguna saat menggunakan aplikasi ini.
3. Harus adanya pelatihan untuk administrator agar dapat mengoperasikan aplikasi ini dengan baik.
4. Untuk bisa menambah pemasaran dalam penjualan sebaiknya melakukan penjualan di seluruh Indonesia.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Admin paypalx. *Introducing IPN [Official]*.
<https://www.x.com/docs/DOC-1084>.tersedia.
- [2]. *CSSTutorial*.
<http://w3schools.com/css/default.asp>.tersedia.
- [3]. Materi Jaringan Komputer.
<http://www.docstoc.com/docs/27240461/Materi-Jaringan-Komputer>
- [4]. Belajar Komputer.
<http://dimas347.wordpress.com/2011/02/14/security-socket-layer-ssl/>
- [5]. Kadir, Abdul.2009. Mastering Ajax dan PHP. Yogyakarta: Andi
- [6]. MADCOMS, Tim Litbang LPKBM.2004. Aplikasi Program PHP & MySQL untuk membuat WEBSITE INTERAKTIF. Yogyakarta: Andi dan MADCOMS
- [7]. Mehdi Achour. *PHP Manual*.
<http://id.php.net/manual/en/index.php>.tersedia.
- [8]. Peranginangin, Kasiman. 2006. Aplikasi WEB dengan PHP dan MySQL. Yogyakarta: Andi
- [9]. PayPal Documentation and Manuals.
<https://www.x.com/community/ppx/documentation>
- [10]. Sanjaya, Ridwan. 2009. Membuat Laporan PDF untuk Aplikasi WEB dengan PHP 5. Jakarta: Elex Media Komputindo
- [11]. Kuliah Ilmu Komputer.
<http://materikuliahsaya.co.cc/manajemen-sistem-informasi/>
- [12]. Rekayasa Perangkat Lunak.
<http://hasan.staff.uad.ac.id/new/index.php/in/kuliah-rekayasa-perangkat-lunak>