

PERANCANGAN *WEBSITE* E-COMMERCE INEED.ID

Santoso ¹, Grace Melisa ², Indri Anastasia Sitanggang ³

D4 E-Commerce Logistics, Politeknik Pos Indonesia Bandung

email: ¹ santoso@poltekpos.ac.id, ² Gracemelisa115@gmail.com, ³ indrianastasia305@gmail.com

Abstrak

E-Commerce merupakan salah satu konsep bisnis berbasis teknologi informasi yang cukup berkembang saat ini. Konsep *E-Commerce* memberikan banyak kemudahan dan kelebihan jika dibandingkan dengan konsep belanja yang konvensional. Kemudahan pada *e-commerce* adalah semua informasi yang diinginkan konsumen dapat diakses lebih detail, cepat tanpa dibatasi tempat dan waktu, *E-commerce* memberikan kemudahan dalam proses transaksi, sehingga dengan penerapan sistem ini akan mempermudah dan lebih menguntungkan berbagai pihak yang terlibat, baik pihak konsumen, maupun penjual.

Pada penelitian ini akan dikembangkan sebuah *website* penjualan pada “INEED.ID sehingga dengan dikembangkannya sistem ini akan dapat mendukung proses pemasaran dan transaksi penjualan melalui media internet. Pembangunan perangkat lunak ini dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman menggunakan PHP sedangkan untuk basis data menggunakan MySQL / XAMPP.

Kata Kunci: *E-commerce, toko online*

Abstract

E-Commerce is one of the information technology-based business concepts that is developing at this time. The concept of *E-Commerce* provides many conveniences and advantages when compared to the conventional shopping concept. Ease of *e-commerce* is that all the information that consumers want can be accessed in more detail, quickly without being limited by place and time, *E-commerce* provides convenience in the transaction process, so that the implementation of this system will make it easier and more profitable for the various parties involved, both the consumer, as well as the seller.

In this research, a sales website will be developed on “INEED.I so that with the development of this system it will be able to support the marketing process and sales transactions through internet media. The development of this software is done using the programming language using PHP while for the database using MySQL / XAMPP.

Keywords: *E-commerce, online shop*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

E-Commerce atau toko *online* merupakan salah satu konsep yang cukup berkembang dalam dunia internet. Penggunaan system ini dapat menguntungkan banyak pihak yang terlibat, baik pihak konsumen, produsen maupun penjual. Selain proses transaksi bisa menjadi lebih cepat, konsep toko *online* atau *e-commerce* dapat memangkas banyak biaya operasional karena penjual tidak diharuskan punya toko fisik. Beberapa bagian dari fashion seperti penjualan, pemasaran, pembelian dan

transaksi jual beli mendapatkan sentuhan media teknologi informasi dalam hal ini internet, sehingga mencetuskan lahirnya ide tentang penjualan jarak jauh atau yang biasa disebut penjualan *online* atau *e-commerce* (*Electronic Commerce*). Salah satu aplikasi yang memanfaatkan teknologi *e-commerce* adalah *Web E-commerce* (penjualan berbasis *website*). *Website* Ineed.Id dibuat karena kebutuhan dalam mendukung layanan penjualan dan informasi secara *online*. *Website* Ineed.Id ini menjual berbagai macam produk fashion, oleh karena itu pembuatan *website* ini dirasa penting terutama focus targetnya

adalah kalangan muda, karena selain memasarkan sebuah produk *fashion* yang local brand ke area yang lebih luas di kalangan muda, *website* ini menjual sebuah produk yang dapat membuat kalangan muda tampil dengan gaya modern tanpa menghilangkan unsur budaya Indonesia. Web side Ineed.Id memberikan fasilitas sebagai media promosi dan proses jual beli. Penjualan dalam bentuk *online* dirasa lebih efektif dan efisien karena dapat melayani pembeli dalam jumlah banyak, waktu yang diperlukan relative sedikit,

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan Masalah Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang dibahas adalah “Bagaimana membuat *Website E-commerce* Ineed.Id sebagai media penjualan produk yang efektif dan efisien melalui *online* internet.

1.3 Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah membuat *Website E-commerce* pada Ineed.Id sebagai media penjualan *online* dan promosi sehingga akan memperluas daerah pemasaran produk dan pembeli dapat memesan produk dari *website e-commerce* ini sehingga transaksi jual beli menjadi lebih efektif dan efisien tanpa harus datang langsung ketempat penjualan dan dapat meningkatkan omset penjualan yang di dapat dari Ineed.Id.

1.4 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup dari *website* ini:

1. *Website* ini dapat digunakan oleh admin, penjual, dan pembeli.
2. *Website* ini sebagai alat bantu dalam proses penjualan pada Ineed.Id

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat Pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi penulis dapat mempraktekan ilmu yang telah diperoleh selama masa pembelajaran serta menjadi porto folio penulis sebagai referensi ketika mencari kerja dikemudian hari.
2. Bagi pengguna *Website E-Commerce* ini berguna sebagai media penjualan produk *fashion* pada Ineed.Id melalui *online* internet yang ditujukan untuk mempermudah proses transaksi jual beli.

3. Bagi Owner *Website E-Commerce* Ineed.Id ini bermanfaat sebagai media promosi produk *fashion* sehingga produknya dapat dikenal luas masyarakat dan bisa mendapatkan keuntungan omset penjualan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, Pada bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan juga sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI, Pada bab ini memuat landasan teori keilmuan yang berhubungan dengan masalah-masalah yang dibahas dalam penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM, Pada bab ini dijelaskan mengenai hasil dari analisis yang telah dilakukan, mulai dari latar belakang, struktur organisasi, analisis sistem yang berjalan, identifikasi masalah, usulan pemecahan masalah serta desain rancangan yang akan dibangun.

BAB IV PEMBAHASAN DAN PENGUJIAN SISTEM, Pada bab ini berisi tentang pembahasan yang telah dibuat dan pengujian.

BAB V PENUTUP, Pada bab ini merupakan bab terakhir dalam penelitian ini yang berisi kesimpulan berdasarkan analisa dan desain yang telah dirancang serta berisi saran secara keseluruhan agar dapat dikembangkan lagi menjadi lebih baik.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Penjualan

Menurut Philip Kotler yang diterjemahkan oleh Ronny A. Rusli dan Hendra dalam buku “Manajemen Pemasaran” pengertian penjualan adalah : “Penjualan adalah proses sosial manajerial dimana individu dan kelompok mendapatkan apa yang mereka butuhkan dan inginkan, menciptakan, menawarkan, dan mempertukarkan produk yang bernilai dengan pihak lain”. Penjualan adalah Pendapatan yang berasal dari penjualan produk

perusahaan, disajikan setelah dikurangi potongan penjualan dan *return* penjualan. (Sulistiyowati, 2010:270).

2.2 Pengertian E-Commerce

E-commerce proses pembelian, penjualan, transfer, atau pertukaran produk, layanan, atau informasi melalui jaringan computer, termasuk internet. (Yakub, 2012:129) *Electronic commerce (e-commerce)* atau perdagangan lewat elektronik adalah perdagangan yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan telekomunikasi terutama internet. Internet memungkinkan orang atau organisasi yang berada pada jarak yang jauh dapat saling berkomunikasi dengan biaya yang murah. Hal ini kemudian dimanfaatkan untuk melakukan transaksi perdagangan. (Rahmat, 2010:14).

2.2.1 Jenis-Jenis E-Commerce

E-commerce dapat dibagi menjadi beberapa jenis yang memiliki karakteristik berbeda-beda. Adapun Jenis-jenis transaksi *e-commerce*, Ahmadi (2011) diantaranya sebagai berikut:

- a. *Collaborative Commerce (C-Commerce)*
Yaitu kerjasama secara elektronik antara rekan bisnis. Kerjasama ini biasanya terjadi antara rekan yang berada pada jalur penyediaan barang (*supply chain*).
- b. *Business to Business (B2B)*
E-Commerce tipe ini meliputi transaksi antar organisasi yang dilakukan di *elektronic market*.
- c. *Business to Consumer (B2C)*
Business-to-Consumer yaitu penjualan dalam suatu organisasi dan pembelian dalam individu.
- d. *Consumer to Business (C2B)*
konsumen memberitahukan kebutuhan atas suatu produk atau jasa tertentu, dan para pemasok bersaing untuk menyediakan produk atau jasa tersebut.
- e. *Customer to Customer (C2C)*
C2C yaitu konsumen menjual secara langsung kekonsumen lain atau mengiklankan jasa pribadi di internet.

2.2.2 Manfaat E-Commerce

Manfaat yang dirasakan perusahaan khususnya untuk kepentingan pelanggan memperlihatkan bahwa e-commerce dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Organisasi
 - a. Memperluas pasar hingga mencakup pasar nasional dan pasar global, sehingga pelaku bisnis bisa menjangkau lebih banyak pelanggan,
 - b. Menekan biaya, menyusun, memproses, mendistribusikan, menyimpan, dan mengakses informasi berbasis kertas.
 - c. Memungkinkan perusahaan mewujudkan bisnis yang sangat terspesialisasi.
2. Konsumen
 - a. Memungkinkan konsumen berbelanja atau melakukan transaksi lainnya setiap saat
 - b. Memungkinkan konsumen dalam mendapatkan produk dan jasa yang lebih murah, karena konsumen bisa berbelanja di banyak tempat.
3. Masyarakat Luas
 - a. Memungkinkan lebih banyak orang bekerja di rumah.
 - b. Memungkinkan beberapa jenis barang dijual dengan harga murah.

3. ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis Perangkat Lunak

3.1.1 Analisis Masalah

Setelah melakukan analisa terhadap sistem yang berjalan, permasalahan yang ada bahwa belum adanya media penjualan yang komunikatif dan informative untuk menjelaskan detail produk yang ada di Ineed.id.

3.1.2 Analisis Sistem

Analisis system merupakan analisis suatu kebutuhan sistem yang diperlukan dan yang digunakan dalam pembuatan system ini, yang terdiri dari beberapa bagian yaitu:

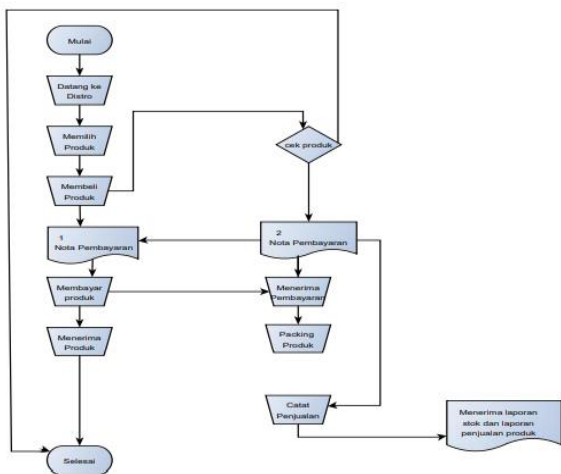
1. Kebutuhan Perangkat keras computer dan peripheralnya
2. Kebutuhan Perangkat Lunak (Software) Sistem operasi Windows 10 Enterprise, Macromedia Dreamweaver, MySql, Uc Browser, Xampp

3.1.3 Analisis Sistem yang Diusulkan

Analisis sistem yang diusulkan dilakukan untuk memberikan gambaran aliran data yang ada pada program system informasi yang akan dibangun. Tahapan-tahapan yang ada yaitu dengan mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras suatu sistem. Adapun sebagai alat bantu yang digunakan untuk menggambarkan atau memodelkan system secara

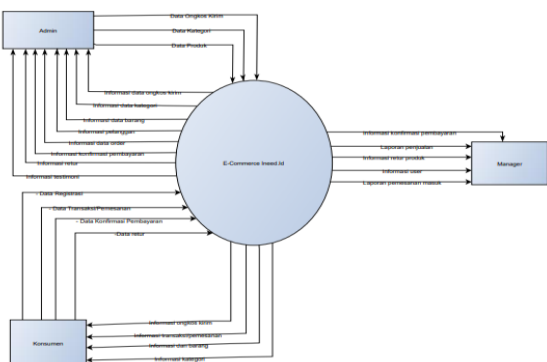
umum yang akan dibangun yaitu menggunakan DFD

3.2. Desain Sistem



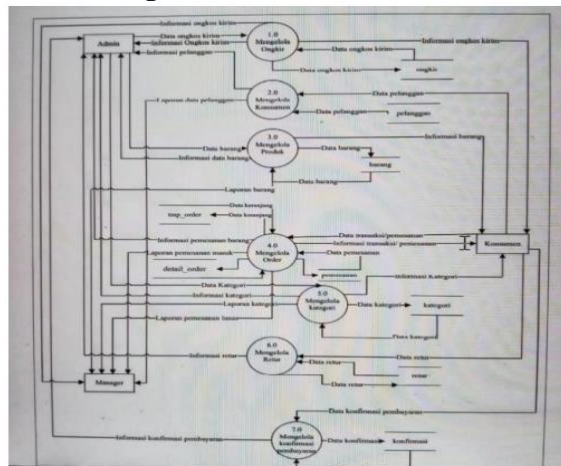
Gambar 1 DFD Level 0

3.2.2 Desain Diagram Konteks



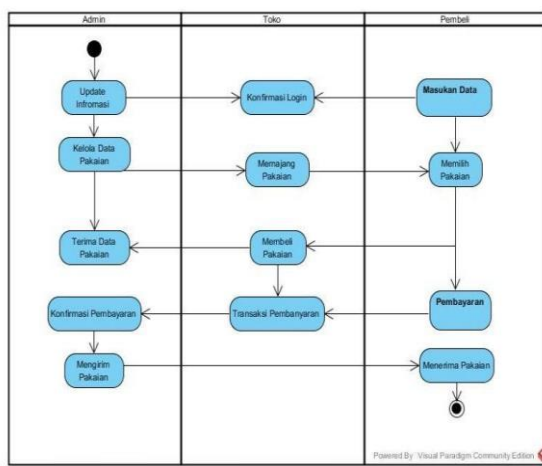
Gambar 2 Desain Diagram Konteks

3.2.3 Diagram level 1

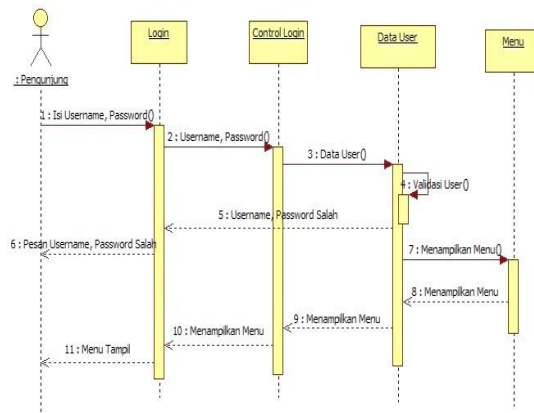


Gambar 3 Diagram level 1

3.2.4 Activity Diagram

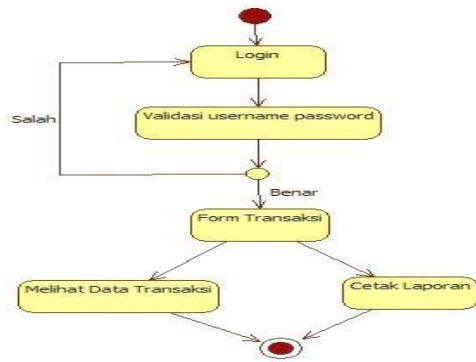


3.2.5 Sequence Diagram (login)



Gambar 4 Sequence Diagram (login)

3.2.6 Statechart Diagram (manager)



Gambar 5 Statechart Diagram (manager)

DAFTAR PUSTAKA

1. Yakub, 2012, Pengantar Sistem Informasi, Graha Ilmu, Yogyakarta
2. Ahmadi, Candra dan DadangHermawan. E-Business & E-Commerce, Yogyakarta Andi Offset, 2013
3. Sulistyowati, Leny. 2010. Memahami Laporan Keuangan. Elex Media Komputindo, Jakarta.
4. Philip Kotler, Manajemen Pemasaran, Erlangga, Jakarta , 2008, hal. 8.

4. KESIMPULAN

Belanja *online* (*online shop*) merupakan proses pembelian barang/jasa oleh konsumen kepenjual real time, tanpa pelayan, dan melalui internet. Tak perlu harus bertemu penjual/ pembeli secara langsung, tak perlu menemukan wujud 'pasar' secara fisik, namun hanya dengan menghadap layar monitor laptop atau smartphone, dengan koneksi internet tersambung, kita dapat melakukan transaksi jual/beli secara cepat dan nyaman.