

PEMBANGUNAN *E-COMMERCE* (PENJUALAN *ONLINE*) PADA *TURPEZ SHOP*

Agung Wahana¹, Irvan Purliansyah²

Fakultas Sain dan Tehnology, Universitas Islam Negeri Bandung

Email: wahana.agung@gmail.com¹

Email: van_turpez@yahoo.com²

Abstract

The purpose of this research is to develop the Electronic Commerce (E - Commerce) for the sale of clothing online using internet technology and facilities payment through Paypal . System development method used is Waterfall with Flowmap analysis tools , Data Flow Diagrams (DFD) and Entity Relationship Diagram (ER - D) . The results of this study is an information system that handles transaction ordering , payment can be made by transfer of money between banks and through Paypal , Shipments and returns facilities that can help customers to obtain information about products offered by Turpez Shop , enabling customers in the process ordering products , and can help increase sales for the company .

Keywords: E - Commerce , Paypal , Waterfall

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun *Electronic Commerce (E-Commerce)* untuk penjualan pakaian secara *online* memanfaatkan teknologi internet dan fasilitas pembayaran melalui Paypal. Metoda pengembangan sistem yang digunakan adalah Waterfall dengan alat analisis *Flowmap*, *Data Flow Diagram (DFD)* dan *Entity Relationship Diagram (ER-D)*. Hasil dari penelitian ini adalah sistem informasi yang menangani transaksi pemesanan, pembayaran yang dapat dilakukan melalui transfer uang antar bank dan melalui fasilitas Paypal, Pengiriman barang dan fasilitas retur sehingga dapat membantu pelanggan untuk mendapatkan informasi tentang produk yang ditawarkan oleh Turpez Shop, mempermudah pelanggan dalam proses pemesanan produk, dan dapat membantu meningkatkan penjualan bagi perusahaan.

Kata Kunci: *E-Commerce, Paypal, Waterfall*

1. Pendahuluan

Mekanisme penjualan yang sudah ada dan sedang berjalan di Turpez Shop bersifat *konvensional* yaitu menunggu datangnya pelanggan atau konsumen untuk datang ke toko, sehingga dapat

disimpulkan bahwa mekanisme penjualan kurang efektif dikarenakan konsumen harus datang ke toko untuk mencari dan memilih barang yang diinginkannya. Selama ini penjualan secara konvensional belum dapat

menarik keuntungan yang maksimal, dikarenakan jumlah konsumen yang datang langsung ke toko tidak banyak. Dengan seiring perkembangan teknologi, diperlukan adanya inovasi baru untuk sarana media informasi dan cara bertransaksi dengan konsumen (Suyanto, 2003). Selain itu, pihak Turpez Shop merasa bahwa persaingan antar toko yang menjual pakaian semakin ketat itu dapat dilihat dari jumlah perkembangan outlet yang ada di Bandung. Dengan melihat dan mengikuti perkembangan teknologi, pihak Turpez Shop memandang internet sebagai media yang tepat untuk menunjang kegiatan bisnis mereka, media internet selain dipandang dapat menunjang kegiatan bisnis dagang, juga dapat dijadikan sebagai alat pemasaran dan promosi guna menjangkau konsumen umum secara luas sehingga memudahkan kegiatan penjualan dan pemesanan pakaian. Solusi untuk memecahkan masalah yang terjadi, maka diperlukan suatu sistem yang dapat menangani permasalahan tersebut, salah satunya yaitu dengan membangun suatu sistem perdagangan *online* (Al Fatta, 2007).

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka Maksud yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah membangun aplikasi *e-commerce* (Purbo, 2001) di Turpez Shop .

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mempermudah penjualan serta memudahkan konsumen untuk mendapatkan barang yang diinginkan tanpa harus datang langsung ke Turpez Shop.
2. Proses transaksi dapat dilakukan secara *online* sehingga memudahkan konsumen dalam melakukan transaksi.

3. Mempermudah dalam promosi dan pemasaran yang lebih luas dengan memanfaatkan media internet yang tidak dibatasi tempat dan waktu.
4. Memudahkan bagi penjual dalam membuat laporan rekapitulasi penjualan sehingga laporan dapat dihasilkan dengan cepat dan akurat.

2. MODEL, ANALISIS, DESAIN DAN IMPLEMENTASI

2.1 Model

Model proses yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak ini adalah menggunakan model *Waterfall* seperti yang tercantum pada gambar 1, yang meliputi beberapa proses diantaranya :



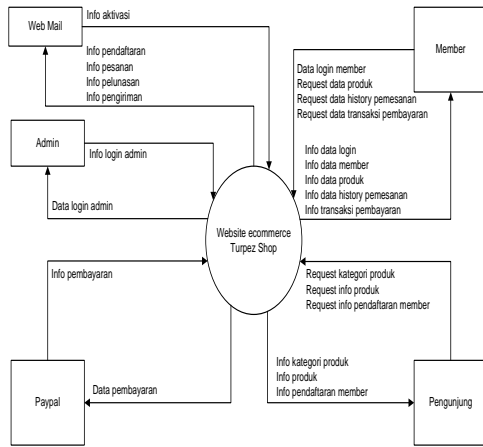
Gambar 1 : Model *Waterfall*

1. Analisis Sistem

Mencari, mendefinisikan dan memahami kebutuhan *software* (Jogiyanto, 1999). Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, seperti fungsi yang dibutuhkan, performansi (kemampuan) dan antarmuka yang dibutuhkan. Tahapan ini harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada pengguna sistem.

2. Desain Sistem

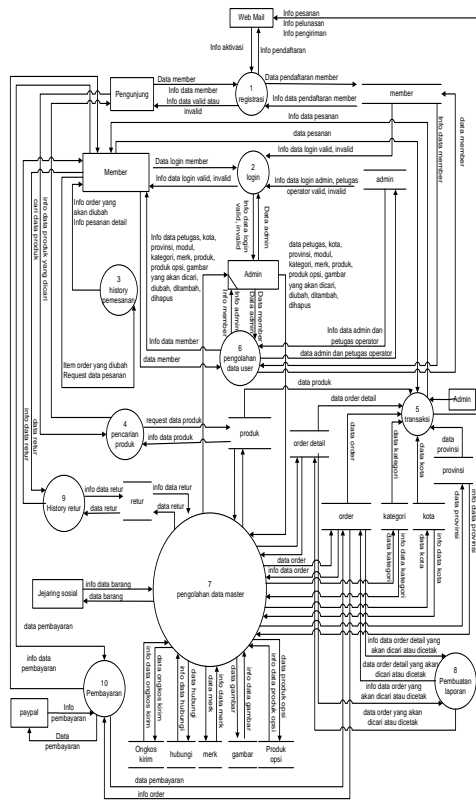
Design merupakan proses yang digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk rancangan *software* sebelum *coding* dimulai. *Design* harus dapat mengimplementasikan kebutuhan



Gambar 3 : Diagram Konteks Turpez Shop

2.2.3.2 Diagram Aliran Data

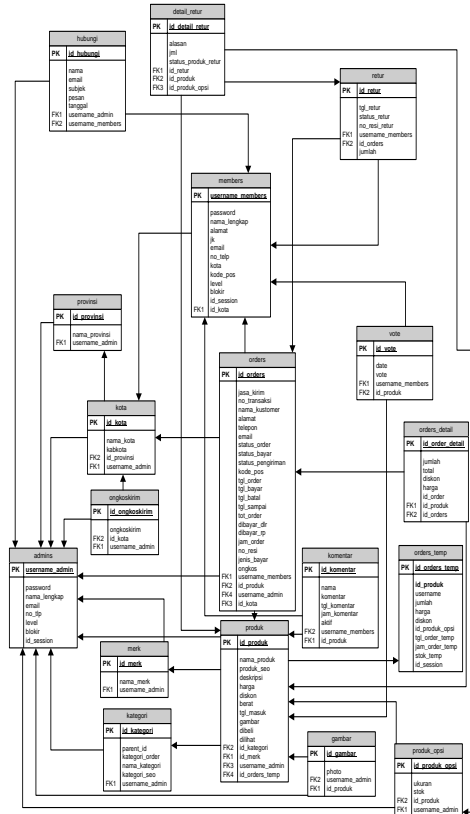
Diagram Aliran Data merupakan model dari sistem untuk menggambarkan pembagian sistem ke modul yang lebih kecil (Kusrini, 2007). Gambar DFD Level 1 pada Ecommerce Turpez Shop ditunjukkan dengan gambar 4.



Gambar 4 : DFD Level 1 Turpez Shop

2.2.3.3 Skema Relasi

Skema relasi menjelaskan relasi antar tabel yang satu dengan yang lain (Kadir, 2009). Gambar skema relasi pada sistem informasi Turpez Shop ditunjukkan dengan gambar 5.



Gambar 5 : Skema Relasi Turpez Shop

2.3 Perancangan

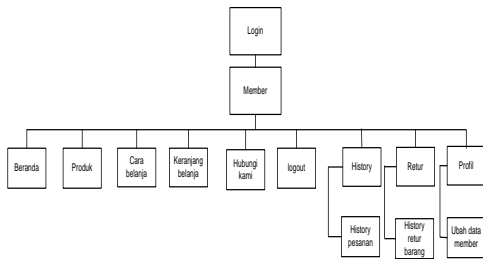
Perancangan struktur menu pada aplikasi Ecommerce Turpez Shop antara lain:

Struktur menu pengunjung ditunjukkan dengan gambar 6.



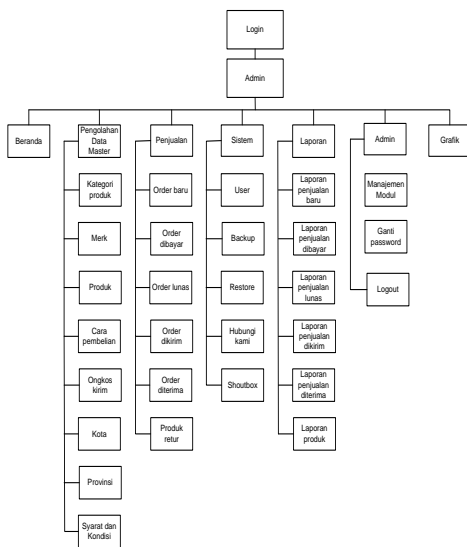
Gambar 6 : Struktur Menu Pengunjung

Untuk struktur menu member ditunjukkan dengan gambar 7.



Gambar 7 : Struktur Menu Member

Untuk struktur menu administrator ditunjukkan dengan gambar 8.



Gambar 8 : Struktur Menu Administrator

2.4 Implementasi

Implementasi sistem adalah tahapan yang dilakukan setelah perancangan, tahapan ini adalah mengimplementasikan perancangan ke dalam bahasa pemrograman sehingga terciptanya aplikasi (Amsyah, 2007). Tujuan dari implementasi sistem adalah untuk menerapkan perancangan yang telah dilakukan terhadap sistem sehingga *user* dapat memberikan masukan bagi berkembangnya sistem yang telah dibangun.

2.4.1 Implementasi perangkat keras

Spesifikasi Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan s E-

commerce dapat ditunjukkan dalam tabel 1.

Tabel 1 : Implementasi perangkat keras

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Processor	Kecepatan 1.80 GHz
2	RAM	1 GHz
3	Harddisk	250 Gb
5	Monitor	Resolusi 1280 x 800
6	VGA	256 Mb

2.4.2 Implementasi perangkat lunak

Spesifikasi Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan E-commerce dapat ditunjukkan dalam tabel 2.

Tabel 2 : Implementasi perangkat lunak

No	Perangkat Lunak	Informasi
1	Sistem Operasi	Windows XP SP 3
2	Bahasa Pemrograman	PHP
3	DBMS	MySQL
4	Web browser	Mozilla firefox
5	Code Editor	Macromedia Dreamweaver
6	DFD Modeler	Microsoft Visio

2.5 Pengujian

Pengujian dilakukan dengan 2 cara yaitu pengujian alpha dan pengujian beta. Pengujian alpha adalah menguji elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan mempresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, desain dan pengkodean. Sedangkan pengujian beta dilakukan dengan cara melakukan

pengujian langsung terhadap pengguna aplikasi.

2.5.1 Kesimpulan Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa sistem yang dibangun secara fungsional sudah benar dan sudah sesuai dengan kebutuhan dari pengguna.

3. HASIL

Berdasarkan hasil analisis dan desain yang dilakukan maka hasil dari sistem yang dibangun dapat ditunjukkan dengan gambar 9.



Gambar 9 : Tampilan halaman utama Ecommerce Turpez Shop

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dapat membantu pihak perusahaan dalam mempromosikan produk.
2. Aplikasi ini dapat memberikan informasi tentang produk yang terdapat di Turpez Shop.
3. Aplikasi ini dapat menangani pemesanan, penjualan, pengiriman sampai dengan pengelolaan pembayaran menggunakan fasilitas perbankan.
4. Aplikasi ini mampu mencetak laporan penjualan berdasarkan periode tertentu.

4.2 Saran

Saran-saran terhadap penggunaan sistem yang ingin mengembangkan aplikasi *e-commerce* ini saran adalah sebagai berikut :

1. Perlu adanya pengembangan pada desain tampilan agar lebih banyak menarik konsumen.
2. Dilakukan pemeliharaan data dengan cara di backup data secara berkala untuk mengantisipasi segala kemungkinan yang mengganggu sistem.
3. Bahan kajian bagi para peneliti selanjutnya untuk lebih menyempurnakan aplikasi ini agar lebih baik.

REFERENSI

Al Fatta, H. (2007). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk keunggulan bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern*. Yogyakarta: Andi Offset.

Amsyah, Z. (2007). *Manajemen Sistem Informasi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Jogiyanto, H. (1999). *Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi Offset.

Kadir, A. (2009). *Database Relasi*. Yogyakarta: Andi Offset.

Kusrini. (2007). *Strategi Perancangan dan Pengelolaan Database*. Yogyakarta: Andi Offset.

Nugroho, B. (2008). *Latihan Membuat Aplikasi Web PHP dan Mysql dengan Dreamweaver*. Yogyakarta: Grava Media.

Purbo, O. W. (2001). *Mengenal eCommerce*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Suyanto, M. (2003). *Strategi Periklanan pada R-Commerce Perusahaan Top Dunia*. Yogyakarta: Andi Offset.