

Implementasi E-Commerce Pada Toko Distro Mr.Q Apparel

Muhammad Galih Ramaputra
e-mail : galih@darmajaya.ac.id
Program Studi Bisnis Digital, Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya

Abstrak

Tujuan penelitian adalah membangun aplikasi untuk membantu meningkatkan strategi dan loyalitas dari para pelanggan dan meningkatkan daya penjualan yang dimiliki oleh toko distro MR.Q Apparel. Metode pengembangan sistem menggunakan metode *waterfall* dan perancangan sistem menggunakan UML (*Unified Modelling Language*). Agar penelitian ini tidak bersifat *subjectif* maka penulis juga menggunakan metode penelitian berupa pengamatan, tinjauan pustaka, dokumentasi dan menganalisis hasil wawancara dari toko distro MR.Q Apparel. Hasil yang ingin dicapai adalah Penerapan Metode *Customer Relationship Management* Pada *E-Commerce* yang dapat mendukung proses pengolahan data penjualan dengan penerapan sistem menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *Database MySQL* sebagai media penyimpanan. Hal tersebut dapat membantu toko distro MR.Q Apparel untuk memudahkan dalam pengolahan data penjualan karena data saling terintegrasi.

Kata Kunci : *E-Commerce, PHP, Toko Distro*

Abstract

The research objective is to develop applications to help improve the strategy and loyalty of customers and increase the sales power of MR.Q Apparel Distro Shop. System development method uses the waterfall method and system design uses UML (Unified Modeling Language). So that this study is not subjective, the authors also use research methods in the form of observations, literature reviews, documentation and analyze the results of interviews from MR.Q Apparel Distro Shop. The results to be achieved are the Application of Customer Relationship Management Method in E-Commerce which can support the processing of sales data by implementing a system using the PHP programming language and MySQL Database as storage media. This can help MR.Q Apparel Distro Shop to facilitate the processing of sales data because the data is integrated with each other.

Keywords: *E-Commerce, PHP, MR.Q Apparel Distro Shop.*

1. Pendahuluan

Sejalan dengan lajunya perkembangan bidang teknologi, perusahaan yang termasuk dalam industry kecil, menengah maupun besar, yang merupakan salah satu dari sekian banyak pelaku dan penunjang kegiatan ekonomi di negeri ini, semakin dipacu untuk menggunakan teknologi yang maju sebagai senjata untuk tetap bias *survive*. *Business to customer* merupakan suatu proses bisnis dimana penjual berhadapan langsung dengan pembelinya. Sifat dari bisnis tersebut adalah terbuka dan bebas dimanfaatkan oleh khalayak umum, cara mengaksesnya melalui sebuah *website* yang disediakan oleh sang penjual. Dalam hal ini, organisasi atau perusahaan akan bersaing dengan pelaku bisnis yang lain di dunia maya. Toko Distro MR.Q Apparel merupakan salah satu tempat usaha distro di Bandar Lampung, yang menjual berbagai macam baju, celana, sepatu, dan lain sebagainya. Namun, dengan sistem yang berjalan sekarang, masih banyak masalah yang terjadi baik di pihak vendor maupun di pihak konsumen terutama yang berada di luar Kota Bandar Lampung. Pihak vendor selama ini belum

memiliki media khusus untuk mempromosikan produk-produknya dan pencatatan laporan transaksi penjualan masih dilakukan hanya dengan menggunakan tanda bukti transaksi yang ada dan konsumen masih harus datang ketoko apabila ingin mendapatkan informasi produk dan hendak memesan.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Definisi Penerapan

Menurut Sultan Mohammad Zain (2016:25), Penerapan adalah hal, cara atau hasil.

2.2 Perancangan

Menurut Hartman (2015) perancangan adalah suatu kegiatan untuk membentuk membuat sketsa struktur kegiatan atau pekerjaan dari suatu analisis ke dalam suatu perencanaan untuk dapat diterapkan dalam suatu bentuk nyata dapat disebut sebagai perancangan”.

2.3 Sistem

Menurut Mulyani (2016:2) menyatakan bahwa “sistem bisa diartikan sebagai sekumpulan subsistem, komponen yang saling bekerja sama dengan tujuan yang sama untuk menghasilkan output yang sudah ditentukan sebelumnya”.

2.4 Pengertian E-Commerce

Menurut Hartman (2015:35), *e-commerce* adalah “*e-commerce* sebagai jenis dari mekanisme bisnis secara elektronik yang memfokuskan diri pada transaksi bisnis berbasis individu dengan menggunakan internet sebagai media pertukaran barang”.

3. Metode Penelitian

3.1 Metode Pengujian Sistem

Menurut Tantra Rudi (2016:170), beberapa *test-case* harus dilaksanakan dengan beberapa perbedaan strategi transaksi, query, atau jalur navigasi yang mewakili penggunaan sistem yang tipikal, kritis atau abnormal. Pengujian harus mencakup unit testing, yang mengecek validasi dari prosedur dan fungsi-fungsi secara independen dari komponen sistem yang lain.

3.4.1 Unit Testing

Pengujian unit digunakan untuk menguji setiap modul untuk menjamin setiap modul menjalankan fungsinya dengan baik. Menurut Tantra Rudi (2016:172), metode *black box testing* adalah metode pengujian sistem pada unit program apakah memenuhi kebutuhan (*requirement*) yang disebutkan dalam spesifikasi. Pada *black box testing*, cara pengujian hanya dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses bisnis yang diinginkan.

3.5 Alat Yang Digunakan dalam Penelitian

Alat yang digunakan dalam penelitian ini diperlukan *software* dan *hardware* sebagai penunjang kebutuhan pembuat sistem tersebut diantaranya :

3.5.1 Perangkat Keras (Hardware)

Perangkat keras yang digunakan sebagai berikut :

1. *Processor Dual Core 2.6 Ghz*
2. *Memory RAM 2 GB*
3. *Harddisk 500 GB*
4. *Monitor 15 inchi dengan resolusi 1280 x 800 pixel*
5. *Keyboard*
6. *Mouse*

3.5.2 Perangkat Lunak (Software)

Perangkat lunak yang digunakan sebagai berikut :

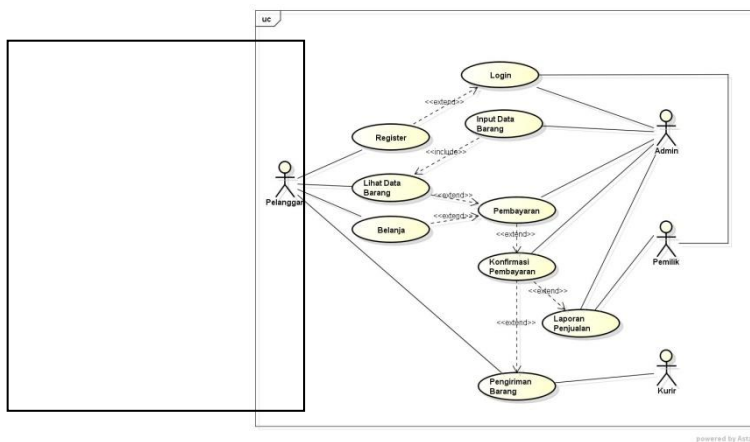
1. *Sistem Operasi Microsoft Windows 7*
2. *Bahasa pemrograman PHP*

3. Adobe Dreamweaver CS6
4. Database MySQL
5. XAMPP 1.7.2.
6. Browser (Mozilla Firefox, Internet Explorer)

4. Hasil Dan Pembahasan

4.1.1 Use Case Diagram

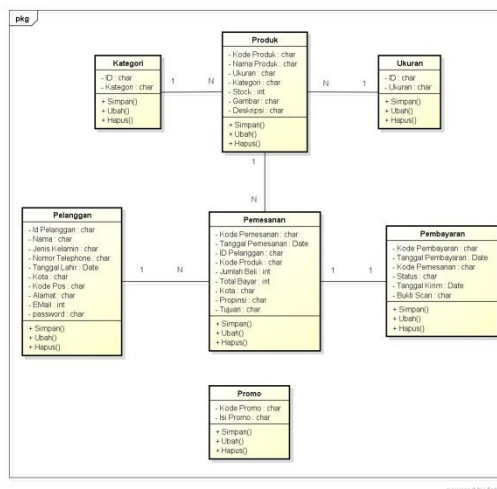
Pada diagram terdapat empat aktor yaitu admin, pelanggan, kurir dan pemilik. Admin memiliki *use case* yaitu melakukan login terlebih dahulu, mengelola data barang, mengelola data pembayaran, konfirmasi pembayaran belanja pelanggan dan cetak laporan penjualan. pelanggan memiliki *use case* yaitu melakukan registrasi login terlebih dahulu, login, melihat data barang, belanja, mengelola data pembayaran, dan melihat data pengiriman. Dan pimpinan memiliki *use case* yaitu melakukan login terlebih dahulu, dan cetak laporan penjualan. *Use case diagram* untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Perancangan Use Case Diagram

4.1.1 Class Diagram

Class diagram dari Implementasi E-Commerce Pada Toko Distro MR.Q Apparel mempunyai hubungan antara *class* satu dengan *class* yang lain. Adapun *class*-nya yaitu login, penjualan, barang, pelanggan, dan pengiriman. *Class diagram* Implementasi E-Commerce Pada Toko Distro MR.Q Apparel Dapat dilihat pada gambar 4.2

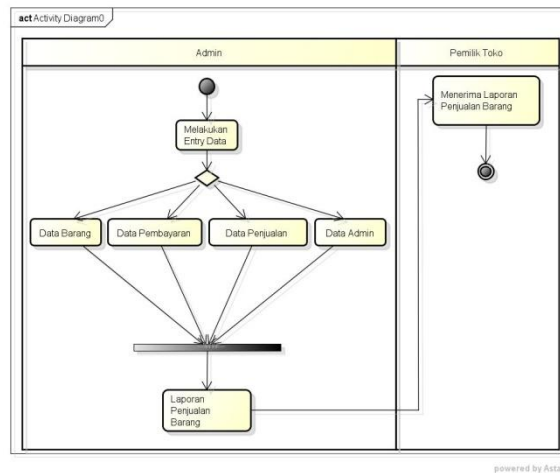


Gambar 4.2 Perancangan Class Diagram E-Commerce

4.1.2 Activity Diagram

Activity Diagram mendeskripsikan proses teknis dan aliran kerja Analisis Implementasi E-Commerce

Pada Toko Distro MR.Q Apparel. *Activity diagram* yang dapat dilihat pada gambar 4.3

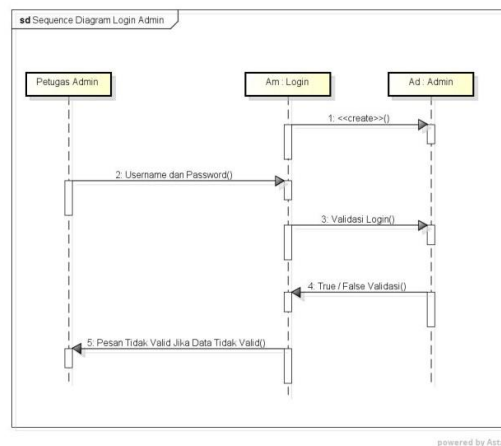


Gambar 4.3 Perancangan Activity Diagram E-Commerce

4.1.3 Sequence Diagram Bagian Admin

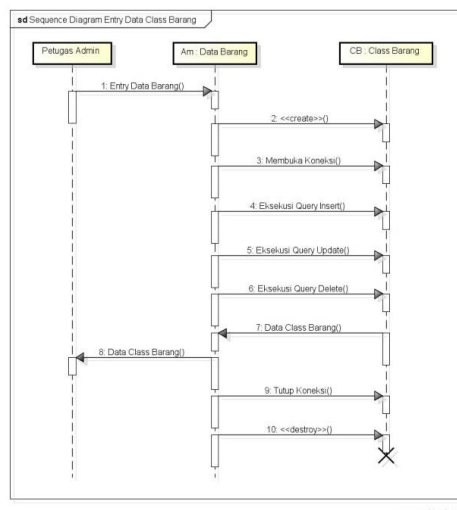
Sequence Diagram bagian petugas admin menjelaskan urutan proses yang dilakukan oleh *actor* admin yang berinteraksi dengan sistem. Berikut *sequence diagram* Implementasi E-Commerce Pada Toko Distro MR.Q Apparel. bagian petugas admin yang ditunjukkan pada gambar 4.4 sampai 4.7.

1. Sequence Diagram Login Bagian Admin



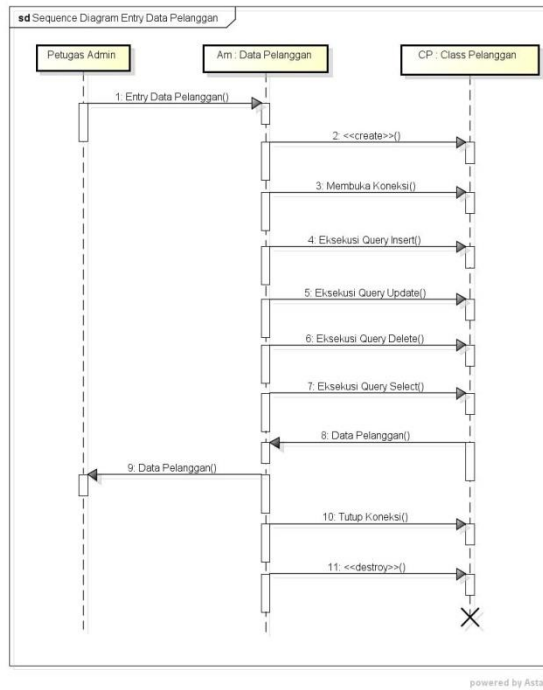
Gambar 4.4 Sequence Diagram Login Bagian Admin

2. Sequence Diagram Entry Data Barang Bagian Admin



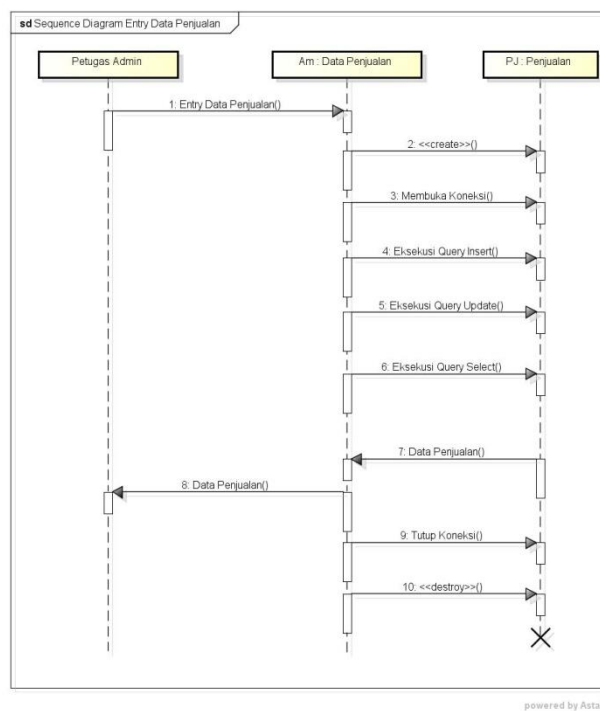
Gambar 4.5 Sequence Diagram Entry Data Barang Bagian Admin

3. Sequence Diagram Entry Data Pelanggan Bagian Admin



Gambar 4.6 Sequence Diagram Entry Data Pelanggan Bagian Admin

4. Sequence Diagram Entry Data Penjualan Bagian Admin



Gambar 4.7 Sequence Diagram Entry Data Penjualan Bagian Admin

5. Kesimpulan Dan Saran

5.1 Kesimpulan

1. Sistem informasi penjualan ini dirancang dengan tujuan untuk mengganti pencatatan data penjualan yang masih secara manual menjadi terkomputerisasi yaitu untuk dapat meminimalisasi tingkat kesalahan dalam pencatatan dan mengelola data penjualan.
2. Sistem Informasi penjualan ini dapat membantu MR.Q Apparel dalam memasarkan produk karena sistem yang sudah berbasis web.

5.2 Saran

Penulis menyadari pada sistem yang diusulkan ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis ingin memberikan saran kepada para peneliti yang akan melakukan penelitian pada bidang yang sama agar menjadi bahan pertimbangan. Adapun saran yang diberikan agar aplikasi yang telah dibangun dapat lebih baik, Bagi peneliti lain yang hendak mengembangkan program atau hasil penelitian penulis, diharapkan dapat melakukan penyempurnaan terhadap sistem, seperti halnya peningkatan security atau keamanan terhadap sistem dan menambah serta melengkapi fitur-fitur lainnya yang mendukung kegiatan penjualan pada MR.Q Apparel khususnya penjualan secara online dan dapat mengembangkan kedalam aplikasi berbasis *android*.

Referensi

- Nugroho, A., 2012, *E-Commerce Memahami Perdagangan Modern di Dunia Maya*, Bandung Didik, D.P. 2013. *Administrasi Database server MySQL*. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Al-Bahra Bin Ladjamudin. 2013. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Graha Ilmu. Yogyakarta
- Ardhana, Y.M., 2012. *Pemrograman PHP Codeigniter Black Box*, Jasakom, Purwokerto
- Bekti, Bintu Humairah. 2015. *Mahir Membuat Website dengan Adobe Dreamweaver CS6, CSS dan JQuery*. Yogyakarta: ANDI
- Buana, I Komang Setia. 2014. *Jago pemrograman PHP*. Dunia Komputer, Jakarta, Indonesia.
- Buku Panduan Penyusunan Proposal dan Laporan Skripsi Fakultas Komputer Universitas Mitra Indonesia Tahun 2019
- Mansur, 2013, *Analisa dan Pembuatan M-Commerce*, Palembang
- Laudon, Kenneth C., dan Jane P. Laudon, (2012). *Management System: Managing the Digital Firm Twelfth Edition*. New Jersey: Prentice Hall
- Sutarman. 2013. "Buku Pengantar Teknologi Informasi". Jakarta: Bumi Aksara.
- Supono, dan Putratama Vidiandry, 2016, *Pemrograman Web dengan menggunakan PHP dan Framework Codeigniter*, Yogyakarta: Deepublish.
- Sadeli, Muhammad. 2013. *Dreamweaver CS6 Untuk Orang Awam*. Palembang:Maxikom.
- <https://www.pro.co.id/siklus-pengolahan-data-pada-komputer/>, diakses pada 18 april 2019 pukul 23.30
- https://www.academia.edu/31428016/PROPOSAL_PENELITIAN_E_COMMERCE/, diakses pada 19 april 2019 pukul 12.57