

Perancangan E-Commerce Pada Toko Dimitri

Nurdiansah^{*1}, Suyani², Muh.khaddafy³, Risnayanti Andi Djamro⁴

^{1,4} Sistem Informasi, ² Teknik Informatika, ³ Kewirausahaan

Universitas Dipa Makassar

e-mail: ^{*1} nurdiansah@undipa.ac.id, ² suryani187@undipa.ac.id, ³ khaddafy.thayyeb@undipa.ac.id,

⁴ rdjamro@undipa.ac.id

Abstrak

Terbatasnya jangkauan pemasaran barang dan kurang efisiennya sistem promosi barang kepada masyarakat menyebabkan tidak tercapainya omzet yang maksimal dari Dimitri. Perkembangan teknologi internet yang sangat pesat dapat mendukung penerapan sistem e-commerce dalam penjualan produk. Tujuan Tugas Akhir Dimitri merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penjualan alat outdoor. Sistem pemesanan yang masih bersifat manual dimana penjual dan konsumen bertemu secara langsung. Selain itu, pemasaran yang ada masih menggunakan fasilitas kertas, brosur dan fasilitas lainnya yang sejenis. Hambatan-hambatan tersebut yang membuat kurang efektifnya pemasaran dan pemesanan produk yang ada. Oleh karena itu dibuat suatu sistem yang dapat bersifat online yaitu dengan menggunakan fasilitas web site. Dengan pembuatan web site aplikasi e-commerce, kebutuhan akan informasi yang cepat dan lengkap akan terpenuhi, pelanggan dapat mendapat informasi dengan cepat hanya dengan membuka web site Dimitri tersebut. Pada tugas akhir ini, penulis merangkai beberapa informasi pada sebuah web site yang di butuhkan pelanggan dan pegawai Dimitri. Web site ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan memakai fasilitas yang ada pada MySQL sebagai software database server.

Kata kunci— Website, E-Commerce.

Abstract

Abstract

The limited range of goods marketing and the inefficiency of the goods promotion system to the public caused Dimitri to not achieve maximum turnover. The very rapid development of internet technology can support the application of e-commerce systems in selling products. Dimitri's Final Project Objectives is a company engaged in the sale of outdoor equipment. An ordering system that is still manual in nature where sellers and consumers meet face to face. In addition, marketing still uses paper facilities, brochures and other similar facilities. These obstacles make the marketing and ordering of existing products less effective. Therefore created a system that can be online by using the facilities of the web site. By creating an e-commerce application web site, the need for fast and complete information will be fulfilled, customers can get information quickly by simply opening Dimitri's web site. In this final project, the author assembles some information on a website that is needed by Dimitri's customers and employees. This website is created using the PHP programming language and uses existing facilities in MySQL as a database server software.

Keywords— Website, E-Commerce.

1. Pendahuluan

Outdoor adventure merupakan kegiatan luar para pencinta alam yang sangat digemari saat ini. Kegiatan outdoor adventure merupakan kegiatan dimana kita bisa melihat salah satu keajaiban ciptaan Tuhan di Bumi. Sehingga kita harus melindungi dan melestrikannya agar terjaga kelestariannya. Dimitri merupakan salah satu toko yang bergerak dalam bidang penjualan alat outdoor adventure, yang berlokasi di jalan Politeknik raya, Makassar.

Sistem yang berjalan pada Toko Dimitri dalam melakukan promosi dan penjualan belum memanfaatkan sistem informasi yang berbasis web, berdasarkan permasalahan tersebut penulis merancang sebuah e-commerce yang dapat memaksimalkan kinerja Toko Dimitri dalam lingkup promosi dan penjualan. Penggunaan e-commerce merupakan salah satu kebutuhan bagi sebuah usaha agar dapat bersaing secara global. Menggunakan e-commerce sebagai salah satu media promosi dan penjualan, maka akan memperluas daerah pemasaran produk dan memudahkan pembeli untuk memilih dan memesan produk tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk menyusun tugas akhir ini dengan judul “Perancangan E-Commerce Pada Toko Dimitri”.

2. Metode Penelitian

2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada Toko Dimitri di jalan Politeknik Raya, Makassar. Waktu yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian ini dilaksanakan selama 2 bulan.

2.2 Jenis Penelitian

Berdasarkan metodologi yang digunakan, maka jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian deskriptif yaitu penelitian yang mencakup pengumpulan data untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan keadaan subjek atau objek yang diteliti.

2.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data, baik data primer maupun data sekunder maka dasar penelitian yang digunakan sebagai bahan keterangan untuk kelengkapan data dan informasi adalah dengan metode:

1. Observasi, yaitu dengan mengamati secara langsung pelaksanaan kegiatan pengolahan data alat outdoor Toko Dimitri.
2. Wawancara, yaitu metode yang dilakukan dengan berdiskusi langsung dengan karyawan mengenai sistem yang digunakan.

2.4 Alat dan Bahan Penelitian

Dalam proses perancangan ini, diperlukan alat dan bahan yang dapat mendukung keberhasilan perancangan.

2.4.1 Alat

1. Software

Adapun spesifikasi perangkat keras (software) komputer yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini :

1. Sistem operasi windows 7 Ultimate
2. Appserv 2.5.10
3. EditPlus 3
4. Rational Rose 2000 Enterprise Edition.

2. Hardware

Adapun spesifikasi perangkat keras (hardware) komputer yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini :

1. Processor intel pentium core i3 2.20 Ghz
2. Memory DDR3 2 GB
3. Hardisk 500 GB
4. NIC (Network interface card)
5. Input/output Device

2.4.2 Bahan Penelitian

Dalam perancangan aplikasi ini, bahan yang akan diteliti adalah data-data yang terkait dengan data barang yang dijual seperti baju, celana, dan alat outdoor lainnya.

2.5 Alat Desain Konseptual

Adapun alat desain konseptual dalam menganalisis dan mempelajari sistem yang ada dan sistem yang akan dirancang yaitu: UML (Unified Modelling Language)

2.6 Teknik Pengujian

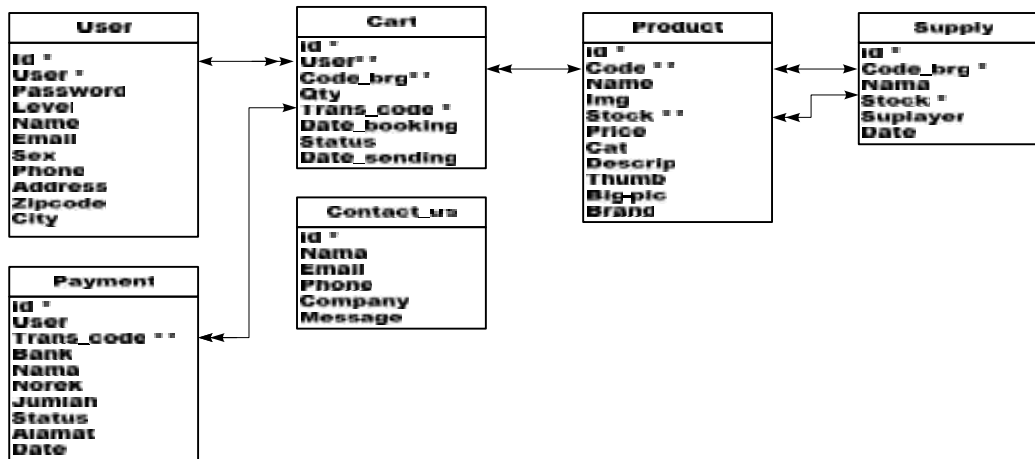
Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah perangkat lunak yang dibuat telah memenuhi tujuan dari perancangan perangkat lunak itu sendiri dan menunjukkan bahwa aplikasi yang dirancang memiliki jaminan kualitas yang baik.

Adapun menguji perangkat lunak dengan metode black box adalah sebagai berikut:

1. Fungsi – fungsi yang tidak benar atau hilang
2. Kesalahan interface

4.2.2 Diagram Kelas (*Class Diagram*)

Diagram kelas adalah diagram UML yang menggambarkan kelas-kelas dalam sebuah sistem dan hubungannya antara satu dengan yang lain. Berikut ini adalah tampilan class diagram pada aplikasi yang akan dibangun aplikasi dapat dilihat pada gambar 3.

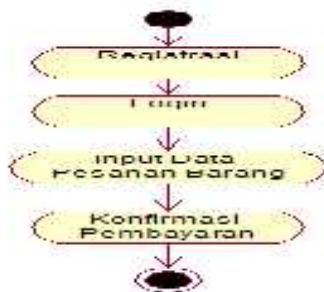


Gambar 3. Class Diagram

4.2.3 Activity Diagram

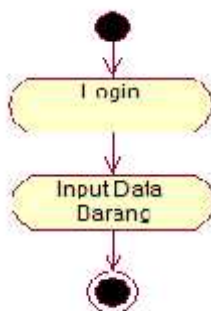
Activity Diagram yang dirancang menggambarkan aliran activity atau proses dalam sistem yang dirancang, decision yang mungkin terjadi dan bagaimana sistem berakhir.

1. Activity Diagram Pelanggan



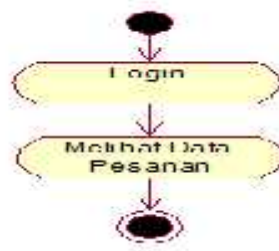
Gambar 4. Activity Diagram Pelanggan

2. Activity Diagram Admin Input Data Barang



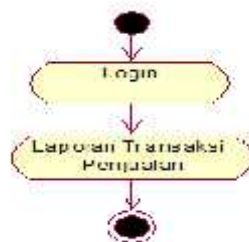
Gambar 5. Activity Diagram Admin Tambah Data

3. Activity Diagram Admin Melihat Data Pesanan



Gambar 6. Activity Diagram Admin Melihat Data Pesanan

4. Activity Diagram Admin Melihat Laporan Transaksi Penjualan



Gambar 7. Activity Diagram Admin Melihat Laporan Transaksi Penjualan

4.2.4 Sequence Diagram

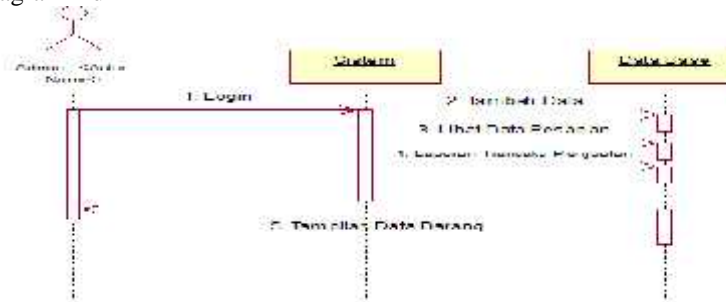
Sequence Diagram yang dirancang untuk menggambarkan secara detail urutan proses yang dilakukan dalam sistem untuk mencapai tujuan dari use case yang terjadi antar kelas, operasi apa saja yang terlibat, urutan antara operasi dan referensi yang perlu dilakukan.

1. Sequence Diagram Pelanggan



Gambar 8. Sequence Diagram Pelanggan

2. Sequence Diagram Admin

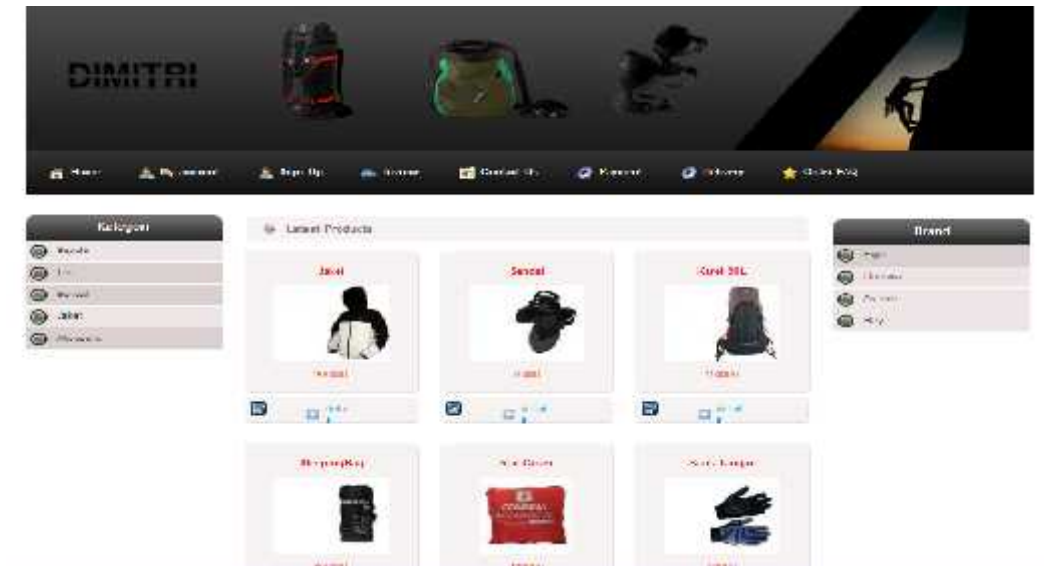


Gambar 9. Sequence Diagram Admin

4.3 Rancangan Output Secara Umum

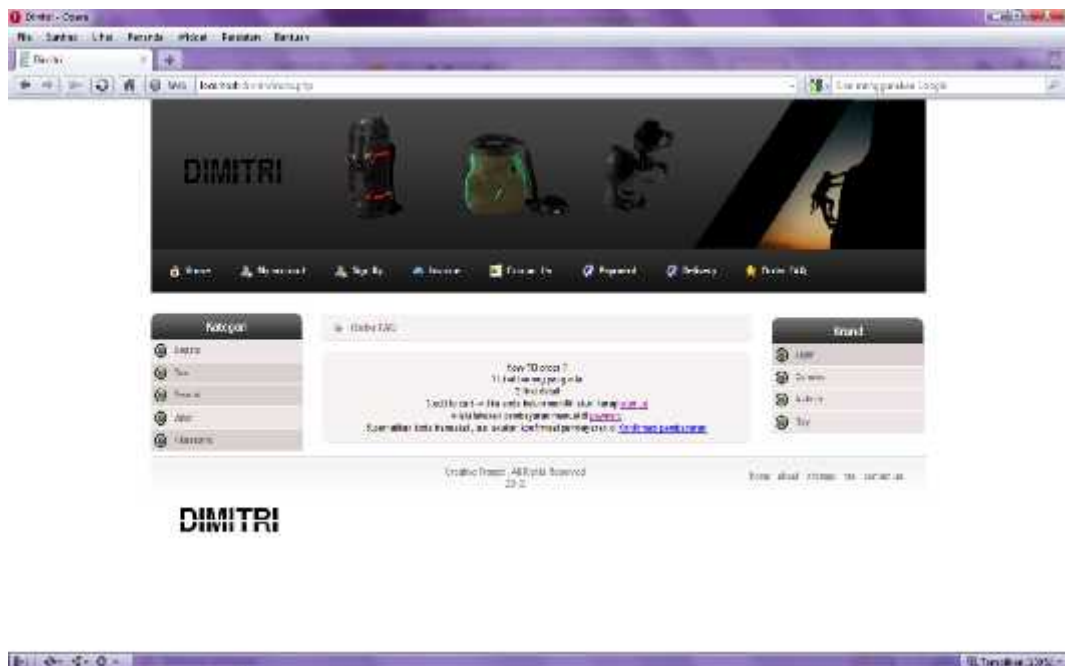
4.3.1 Rancangan Output Terinci

Output merupakan produk dari sistem informasi yang dapat dilihat. Output ini dapat berupa hasil yang dikeluarkan di media keras (kertas dan lain-lain) dan output yang berupa hasil dikeluarkan ke media lunak (tampilan dilayar). Bentuk atau format dari output dapat berupa keterangan-keterangan tabel atau grafik. Yang paling banyak dihasilkan adalah output yang berbentuk tabel akan tetapi sekarang dengan kemampuan teknologi komputer yang dapat menampilkan output dalam bentuk grafik, maka output berupa grafik juga mulai banyak dihasilkan



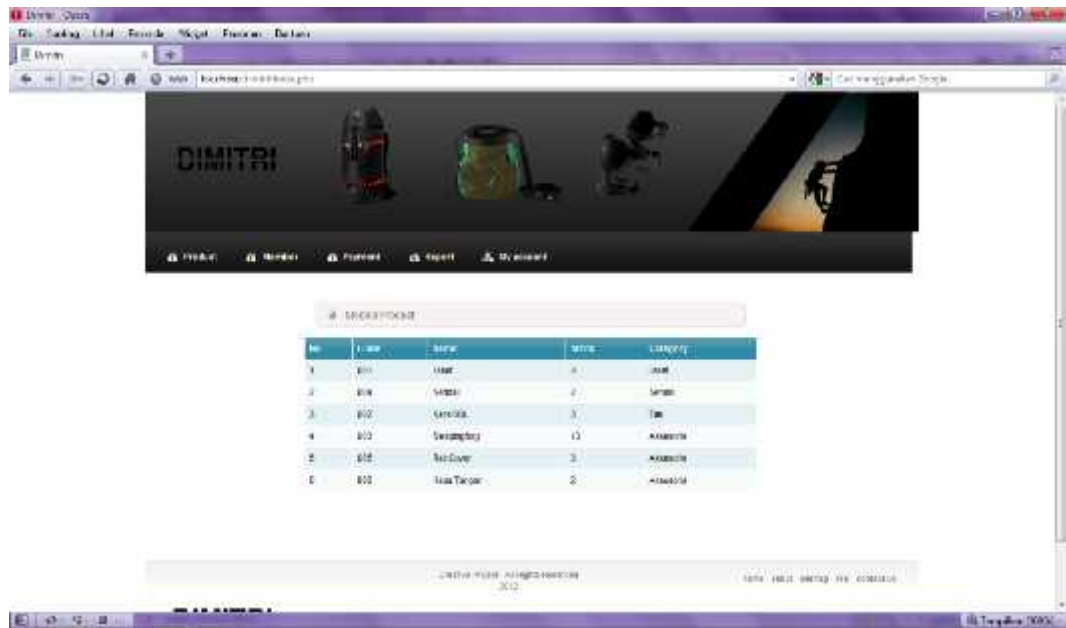
Gambar 10. Rancangan Output Home

2. Rancangan Output info



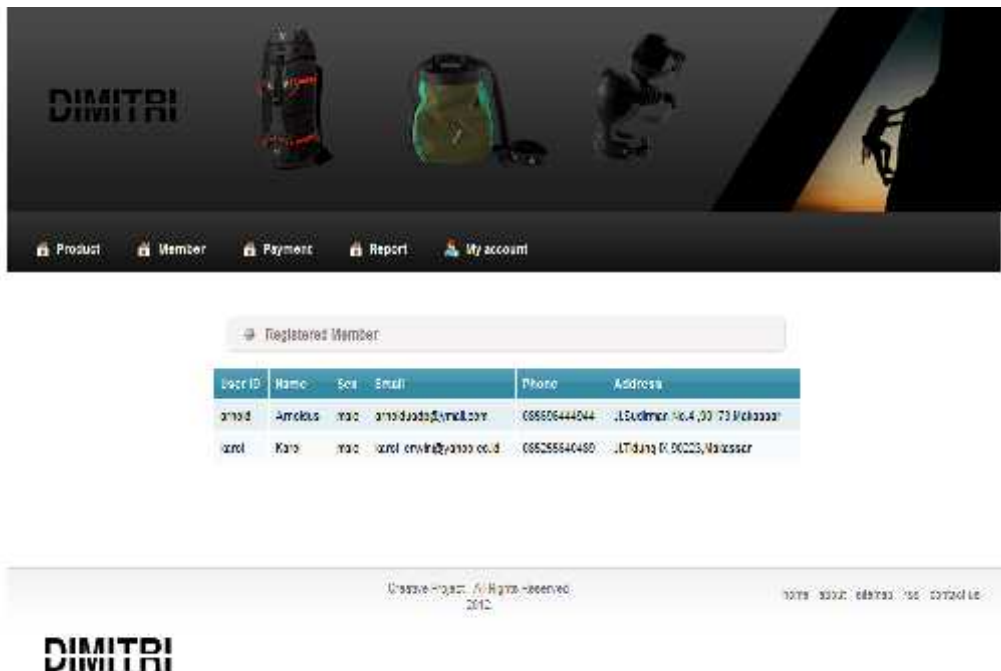
Gambar 11. Rancangan Output Info

3. Tampilan Rancangan Output Stok Barang



Gambar 12. Rancangan Output Stok Barang

4. Tampilan Rancangan Output Data Member



Gambar 13. Rancangan Output Data Member

5. Tampilan Output Laporan Penjualan

No	Trans Date	Code Barang	Baris	Baris Uraian	Volume	Jumlah
amold	0022315080793231510101	002	BH	Amold	04054055044444	500000
amold	0022315080793231510101	002	DH	Amold	224507393	100000
kwid	000111241101011100010401	001	HR	Kwid	1102011241719	100000

Copyright © 2023. All Rights Reserved. 2023

Gambar 14. Rancangan Output Laporan Penjualan

4.3.2 Rancangan Input Terinci

Input merupakan data yang masuk ke dalam sistem informasi, ini diperlukan ada karena bahan dasar dalam pengolahan informasi, input yang masuk ke dalam sistem dapat langsung diolah menjadi informasi atau jika belum dibutuhkan sekarang dapat disimpan terlebih dahulu dalam bentuk basis data. Berikut ini adalah interface rancangan input dari sistem informasi penjualan pada Toko DIMITRI :

Add New Product

Code:

Name:

Image:

Stock:

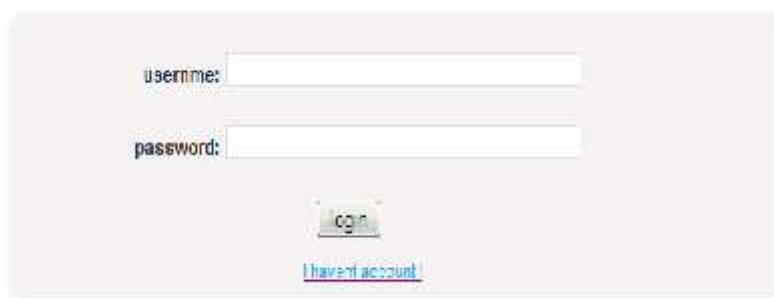
Price:

Category:

Description:

Gambar 15. Rancangan Input Data Barang

2. Tampilan Rancangan Input Login Member dan Admin



Gambar 16. Rancangan Input Login Member dan Admin

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian sistem informasi penjualan maka diketahui bahwa:

1. Perancangan E-Commerce dibuat agar memberikan kemudahan dalam pemesanan barang pada Toko DIMITRI Makassar.
2. Perancangan E-Commerce dapat diakses oleh masyarakat melalui internet untuk memberikan informasi tentang barang yang dijual oleh Toko DIMITRI Makassar.
3. Berdasarkan dari hasil pengujian yang dilakukan secara bertahap dari pengujian halaman member dan admin, menunjukkan keberhasilan dan sesuai dengan yang diharapkan dari kesalahan-kesalahan pada Fungsi yang salah atau hilang, Interface, Struktur data atau akses database, Performansi, Inisialisasi dan tujuan akhir.

5. Saran

Penulis menyadari bahwa sistem yang dibangun masih membutuhkan penyempurnaan yang lebih baik. Oleh karena itu, penulis menyarankan agar skripsi ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk mengembangkan sistem yang lebih sempurna.

Daftar Pustaka

- [1] Abdul Kadir. 2008. Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP Yogyakarta : ANDI
- [2] Betha Sidik, Husni Iskandar Pohan. 2009. Pemrograman WEB dengan HTML. Bandung : Informatika Bandung..
- [3] Jogiyanto H. M. 2008. Analisis & Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis. Yogyakarta : ANDI.
- [4] Madcoms. 2011. Sukses Membangun Toko Online dengan E-Commerce. Yogyakarta : ANDI.
- [5] Prabowo Pudjo Widodo, Herlawati, 2011, “ Menggunakan UML “, Bandung, Informatika.
- [6] Raharjo, Budi. 2010. Pemrograman Web Mencakup HTML, MYSQL, PHP. : Modula, Bandung.
- [7] Roger S. Pressman. 2007. Software Engineering: A Practitioner’s Approach, 6th Edition, Mc Graw Hill International Edition..
- [8] Roger S. Pressman. 2009. Sistem Teknologi Informasi: Pendekatan Terintegrasi, Konsep Dasar, Teknologi, Pengelolaan (Analisis), Andi..
- [9] Rosa A.S dan Shaluddin M., 2011, “ PHP dan MySQL untuk WEB ”. Andi offset, Yogyakarta.
- [10] Suryana, Taryana. 2007. E – Commerce Menggunakan PHP dan MySQL. Graha Ilmu, Yogyakarta