

PERANCANGAN E-COMMERCE PADA PHOTOBOOTH HANDMADE MANDAHAGE BERBASIS WEB

Sarwinda Purnamasari¹, Agus Siswanto, S.kom, M.kom², M.Riza Pahlevi, M.kom³

Program Studi Teknik Informatika, STIKOM Dinamika Bangsa, Jambi

Jl. Jendral Sudirman Thehok - Jambi

E-mail : ¹mandahage@gmail.com , ²agussiswanto@stikom-db.ac.id, ³rizapahlevi88@gmail.com

ABSTRAK

Dengan lahirnya dan pesatnya perkembangan dari internet menjadi salah satu infrastruktur komunikasi yang termurah dan dengan tingkat penerimaan yang luas, maka penggunaan internet sebagai fasilitas pendukung dan bahkan sebagai urat nadi bisnis menjadi semakin nyata keunggulannya. Salah satu tren yang menyertai bisnis dalam jaringan internet adalah E-Commerce. Perkembangan website didunia internet telah merambah di segala aspek kehidupan, salah satunya adalah bidang perdagangan dengan internet yang bisa melakukan transaksi jual beli dan mencari informasi secara elektronik contohnya E-Commerce. Dalam permasalahan yang ada Photobooth Handmade Mandahage masih belum bisa menembus pangsa pasar secara luas, dikarenakan dalam penjualan hanya mengandalkan sosial media Instagram & Blackberry Massanger sehingga hasil penjualan tidak sesuai dengan target yang diinginkan. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan solusi untuk permasalahan yang terjadi dengan menawarkan aplikasi berbasis Website E-Commerce yang menjadi media perantara untuk memberikan informasi mengenai produk Photobooth Handmade Mandahage Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan program Dreamweaver CS5, PHP, database MySQL dan penulis melakukan pengembangan dengan metode Web Engineering dan menggunakan pendekatan sistem Data Flow Diagram, Flowchart, Entity Relationship.

Kata Kunci : E-Commerce, Pemesanan, Penjualan, Internet

ABSTRACT

With The birth and rapid development of the cheapest communication infrastructure and the level of its wide acceptance, the use of the internet as a support facility and even as bussiness become increasingly apparentsuperiority. One trend that accompanies the bussiness in the internet network is the E-Commerce . Website development internet world has penetrated in all aspects of life, one of which is a trade area with internet which can make buying and selling and searching for information electronically for example, E-Commerce. In the existing problems Photobooth Handmade Mandahage still not able to penetrate the market share widely, due to the sale of only relying on social media Instagram & Blackberry Massanger so that the sales are not in accordance with the desired target. Therefore, this study provides a solution to the problems that occur with offering applications based E-Commerce website that became a media intermediary to provide information about products Photobooth Handmade Mandahage application is built using the program Dreamweaver CS5, PHP, MySQL database and the authors do development web Engineering methods and using a systems approach Data Flow Diagram, Flowchart, Entity Relationship.

Keywords : E-Commerce, Booking, Sales, Internet

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan lahirnya dan pesatnya perkembangan dari internet menjadi salah satu infrastruktur komunikasi yang termurah dan dengan tingkat penerimaan yang luas, maka penggunaan internet sebagai fasilitas pendukung dan bahkan sebagai urat nadi bisnis menjadi semakin nyata keunggulannya. Salah satu tren yang menyertai bisnis dalam jaringan internet adalah E-Commerce. Dengan membawa keunggulan internet seperti akses 24 jam dimanapun dan kapanpun dengan biaya yang relatif murah, kecepatan dan akses *real time* yang lebih atraktif dibandingkan sumber data tradisional dan kemudahan - kemudahan lainnya, maka tidaklah mengherankan jika sekarang banyak sektor-sektor usaha yang merambah ke dalam E-Commerce untuk memberikan informasi dan promosi mengenai aktifitasnya

kepada seluruh lapisan masyarakat. Dengan bantuan komputer, mengolah data dapat dilakukan dengan cepat, tepat dan akurat serta tidak akan memerlukan waktu lama dan tidak menyulitkan dalam pengolahan data karena sistem kerja lebih cepat dari sistem kerja manusia.

Photobooth Handmade Mandahage merupakan salah satu bisnis rumahan yang bergerak di bidang penjualan atribut photobooth. Saat ini proses promosi produk hanya mengandalkan media sosial instagram dan blackberry massanger sehingga tidak sepenuhnya menjangkau semua masyarakat dan mengenalkan dengan pasti keunggulan produk tersebut. Hal ini kurang efektif diterapkan karena penjualan di sosial media instagram dan blackberry masanger kurang mempengaruhi penjualan produk dan tidak sesuai dengan target yang diinginkan.

Sehubungan dengan banyaknya keuntungan yang dapat ditawarkan oleh *E-Commerce* dan tingkat perkembangan internet yang begitu pesat baik di Indonesia maupun secara global maka Photobooth Handmade Mandahage ingin mengembangkan *E-Commerce* dalam menjalankan usahanya dalam mendukung bidang promosinya. Dengan membangun situs *E-Commerce* sebagai sarana promosi untuk para pelanggannya. Dengan ini diharapkan menjadi nilai tambah dalam usahanya yang akan memperkuat nilai kompetitif toko.

Berdasarkan hal di atas tadi maka penulis tertarik untuk meneliti dan merancang sebuah aplikasi baru yang penulis tuangkan dalam penelitian yang berjudul **“PERANCANGAN E-COMMERCE PADA PHOTOBOTH HANDMADE MANDAHAGE BERBASIS WEB”**.

1.2 Alat Bantu Perancangan Sistem

1.2.1 Use Case Diagram

Rosa A.S dan M.Salahudin (2013 : 70) mengungkapkan : “*Use case diagram* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah informasi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat”.

Yuhfizar (2008 : 13) mengungkapkan : “*Use case diagram* adalah deskripsi fungsi dari sebuah sistem dari perspektif pengguna”.

Dari keterangan di atas penulis memiliki kesimpulan bahwa *use case diagram* adalah suatu peralatan yang mempunyai fungsi sebagai alat yang menggambarkan serta mendeskripsikan sebuah informasi di dalam sistem dari perspektif seorang pengguna.

1.2.2 Activity Diagram

Menurut Rosa A.S dan M. Shalahudin (2013 : 161) : “*activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak”.

Menurut Yuhfizar (2008:17) mengatakan : “*activity diagram* menggambarkan aktivitas system bukan apa yang dilakukan actor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem”.

Dari penjelasan di atas penulis memiliki kesimpulan bahwa *Activity Diagram* adalah penggambaran suatu aliran kerja dari sebuah system atau proses bisnis yang ada pada sebuah perangkat lunak.

1.2.3 Class Diagram

Menurut Satzinger, Jackson, dan Burd (2009, p60) *class diagram* adalah “sebuah model grafis yang digunakan dalam pendekatan *object oriented* untuk menunjukkan kelas-kelas dari objek pada sistem”.

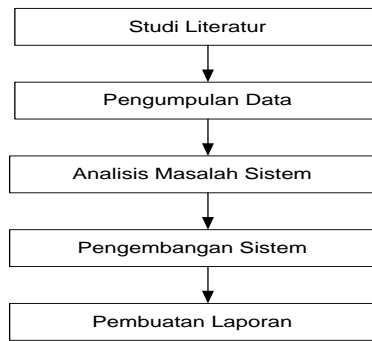
Dennis, Wixom, dan Roth (2009, p510) mengemukakan bahwa *class diagram* adalah “sebuah model statis yang mendukung pandangan statis dari sistem yang berkembang”.

Berdasarkan kedua pengertian tersebut maka *class diagram* adalah sebuah model yang digunakan untuk menunjukkan kelas-kelas objek pada sistem yang ditampilkan dalam pandangan statis.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Kerangka Kerja Penelitian

Untuk membantu dalam pelaksanaan penelitian ini, maka perlu adanya kerangka kerja yang jelas tahapan-tahapannya. Kerangka kerja ini merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penyelesaian masalah yang akan dibahas. Adapun kerangka kerja penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :



Gambar 1 Kerangka Kerja

1. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan pencarian landasan-landasan teori yang diperoleh dari berbagai buku dan juga sumber dari internet untuk melengkapi pembendaharaan konsep dan teori, sehingga memiliki landasan dan keilmuan yang baik dan sesuai.

2. Pengumpulan Data

Dalam pelaksanaan penelitian ini, penulis menggunakan beberapa metode penelitian dalam pengumpulan data, yaitu :

1. Wawancara (*Interview*), yaitu mengumpulkan data dengan cara memberikan pertanyaan tentang kekurangan sistem sebelumnya kepada pelanggan dan dengan mengumpulkan beberapa testimoni dari pelanggan tentang kekurangan-kekurangan sistem sebelumnya .
2. Pengamatan (*Observation*), yaitu mengadakan pengamatan terhadap sistem promosi dan penjualan sebelumnya, pengamatan dititikberatkan terhadap pertumbuhan hasil penjualan dengan sistem sebelumnya, sehingga dapat menemukan kekurangan dan dapat memberikan solusi terhadap masalah yang terjadi. Representasi data menggunakan grafik penjualan secara berkala, sehingga dapat di analisis masalah yang terjadi.

3. Analisis Masalah Sistem

Pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah pada sistem yang sedang berjalan.

4. Pengembangan Sistem

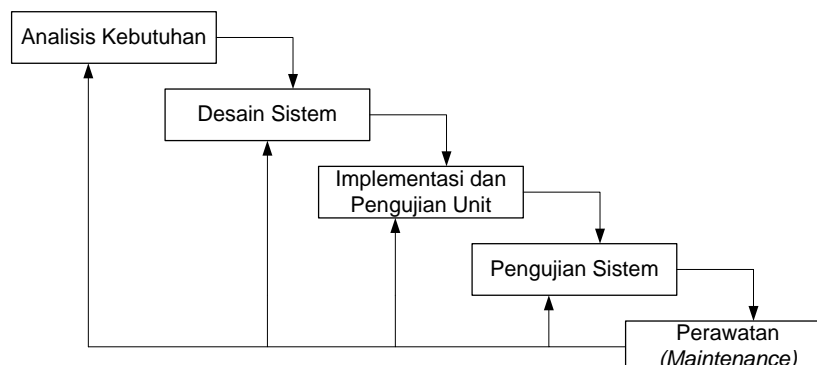
Pada tahap ini dilakukan pengembangan sistem dengan menggunakan model *waterfall* (air terjun).

5. Pembuatan Laporan

Pada tahap ini dilakukan pembuatan laporan yang disusun berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti.

2.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah model *waterfall* (air terjun). Penulis menggunakan model *waterfall* dikarenakan pengaplikasiannya mudah dan sistematis. Adapun model *waterfall* yang digunakan adalah sebagai berikut:



Gambar 2 Model Waterfall

Sumber Sommerville dalam Agus Mulyanto 2009

Adapun penjelasan dari metode pengembangan sistem dengan model *waterfall* ini adalah sebagai berikut:

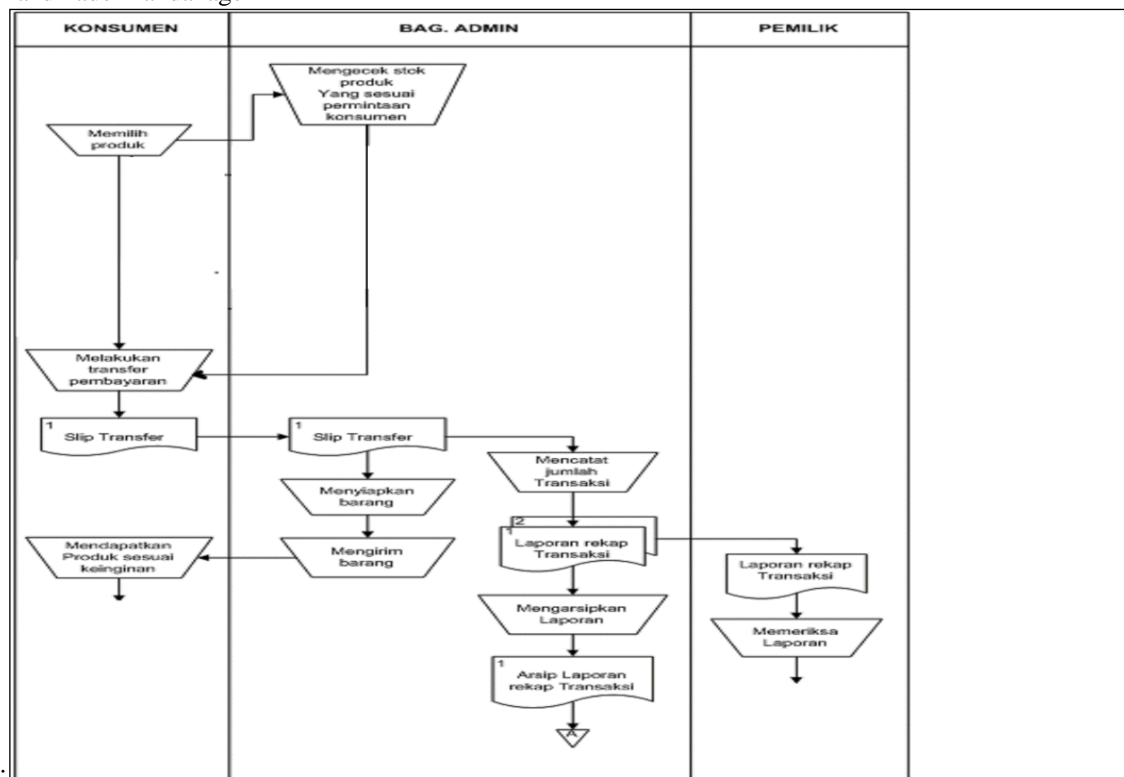
1. Analisis Kebutuhan
Pada tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan dari sistem yang akan dibuat seperti sifat dari sistem yang dibangun, tingkah laku sistem terhadap suatu *input* tertentu.
2. Desain Sistem
Pada tahap ini dilakukan perancangan data, antar muka (*interface*) dan model sistem dengan menggunakan *Use Case Diagram* Sedangkan untuk merancang prosedur dari sistem menggunakan *Activity Diagram*.
3. Implementasi dan Pengujian Unit
Pada tahap ini sistem yang telah dirancang, diimplementasikan dengan menggunakan program bantu yaitu PHP dan MySQL, kemudian dilakukan pengujian terhadap tiap-tiap unit atau modul yang telah dibuat.
4. Pengujian Sistem
Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat, untuk mengetahui apakah sistem yang telah dibuat sesuai dengan kebutuhan.
5. Perawatan (*Maintenance*)
Pada tahap ini dilakukan pemeliharaan *software* seperti melakukan perbaikan- perbaikan terhadap sistem yang berjalan atau menambahkan fungsi tambahan sesuai dengan keinginan *user*.

3. PEMBAHASAN

3.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Analisa sistem pada Photobooth Handmade Mandahage diperlukan sebagai tahapan perbandingan antara sistem yang sedang berjalan dan sistem baru yang akan dirancang pada Photobooth Handmade Mandahage. Pada sistem yang sedang digunakan, proses promosi produk di Photobooth Handmade Mandahage hanya mengandalkan media sosial Instagram dan Blackberry Massanger sehingga tidak sepenuhnya menjangkau semua masyarakat dan mengenalkan dengan pasti keunggulan produk tersebut. Hal ini kurang efektif diterapkan karena penjualan di sosial media instagram dan blackberry masanger kurang mempengaruhi penjualan produk dan tidak sesuai dengan target yang diinginkan.

Berikut akan dijelaskan tentang kegiatan promosi dan penjualan produk pada Photobooth Handmade Mandahage



Gambar 3 Gambaran Sistem Promosi dan Penjualan Produk yang sedang berjalan pada Photobooth handmade Mandahage

3.2 Analisis Kebutuhan Sistem

Berdasarkan analisis sistem yang sedang berjalan di atas dapat diketahui bahwa kebutuhan mendasar untuk E-Commerce Pada Photobooth Handmade Mandahage Berbasis Web dibagi menjadi :

A. Kebutuhan Fungsional :

1. Sistem dapat menampilkan informasi stok produk secara cepat dan tepat.
2. Sistem mampu memudahkan mempromosikan produk-produk yang dijual di Photobooth Handmade Mandahage melalui website e-commerce yang dibangun.

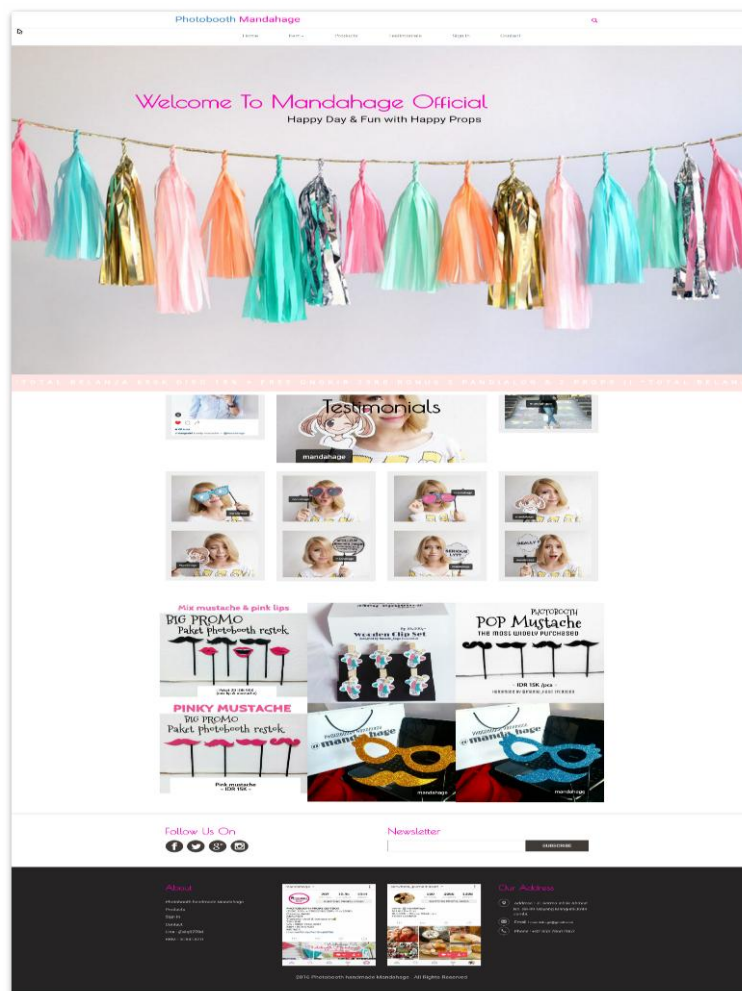
B. Kebutuhan Non-Fungsional :

1. Website dapat di akses melalui perangkat komputer maupun smartphone, dengan mengakses alamat website e-commerce yang dibangun.
2. Konsumen dapat melakukan pemesanan dan pembelian produk yang diinginkan secara cepat dan tepat melalui media online.

3.3 IMPLEMENTASI AKSES PENGUNJUNG WEBSITE

1. Tampilan Menu Home

Halaman menu home adalah halaman yang pertama kali muncul pada saat pengunjung mengakses alamat E-Commerce Pada Photobooth Handmade Mandahage. Menu home berisi slide foto produk dari Photobooth Handmade Mandahage. Tampilan halaman menu home hak akses pengunjung website E-Commerce Pada Photobooth Handmade Mandahage yang dibangun dapat dilihat pada gambar berikut ini :



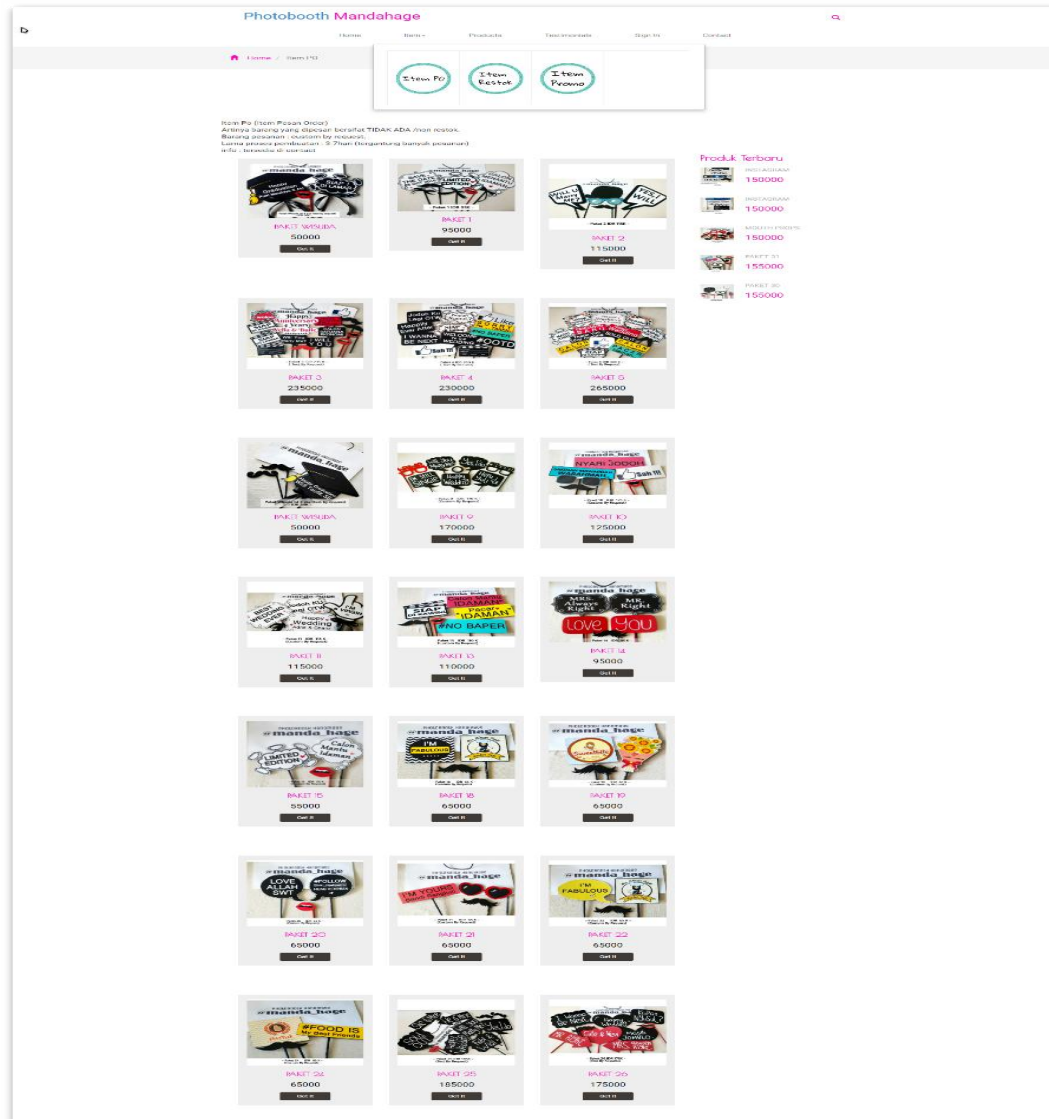
Gambar 4 Tampilan Menu Home Pengunjung Website

2. Tampilan Menu Item

Menu item terdiri dari sub menu Item PO (*pesan order*), Item Restok, dan Item Promo.

a. Sub Menu Item PO

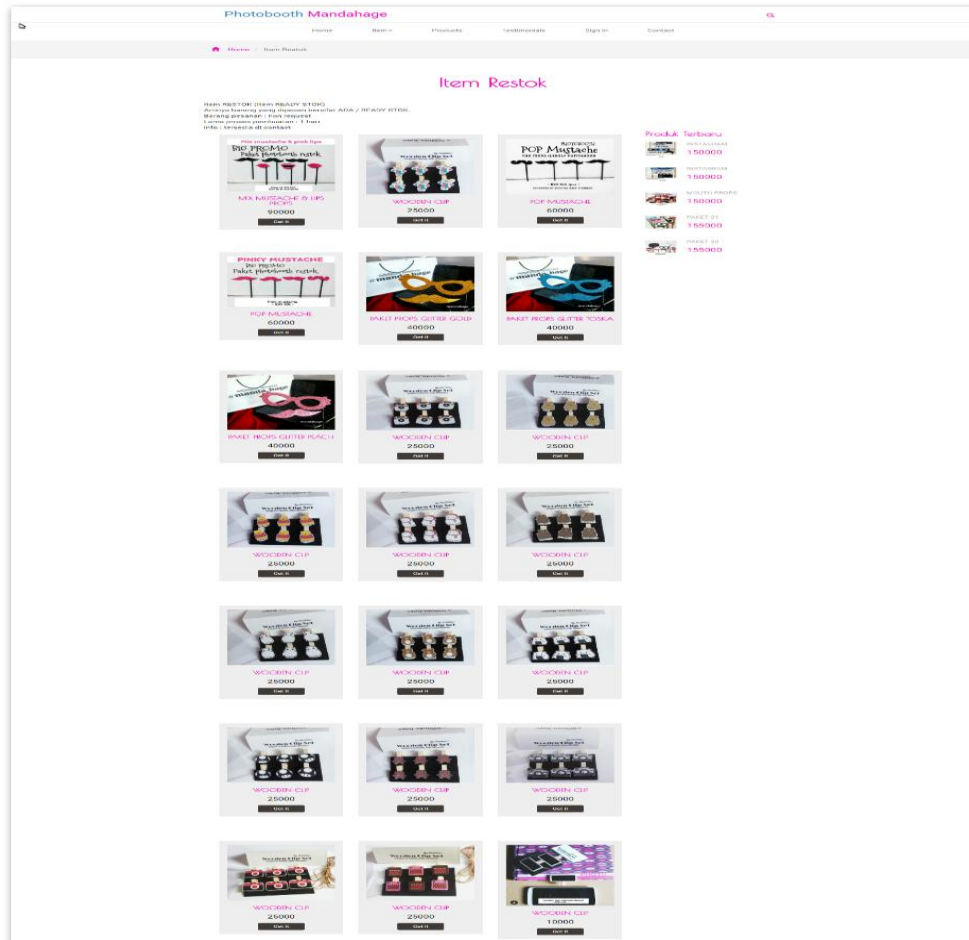
Halaman sub menu Item PO (Item Pesan Order) adalah halaman website yang menampilkan deretan produk yang tidak tersedia stoknya, apabila konsumen ingin melakukan pembelian produk tersebut maka akan diproduksi terlebih dahulu dengan masa produksi 3-7 hari lama proses. Tampilan halaman sub menu Item PO dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 5 Tampilan Sub Menu Item PO

b. Sub Menu Item Restok

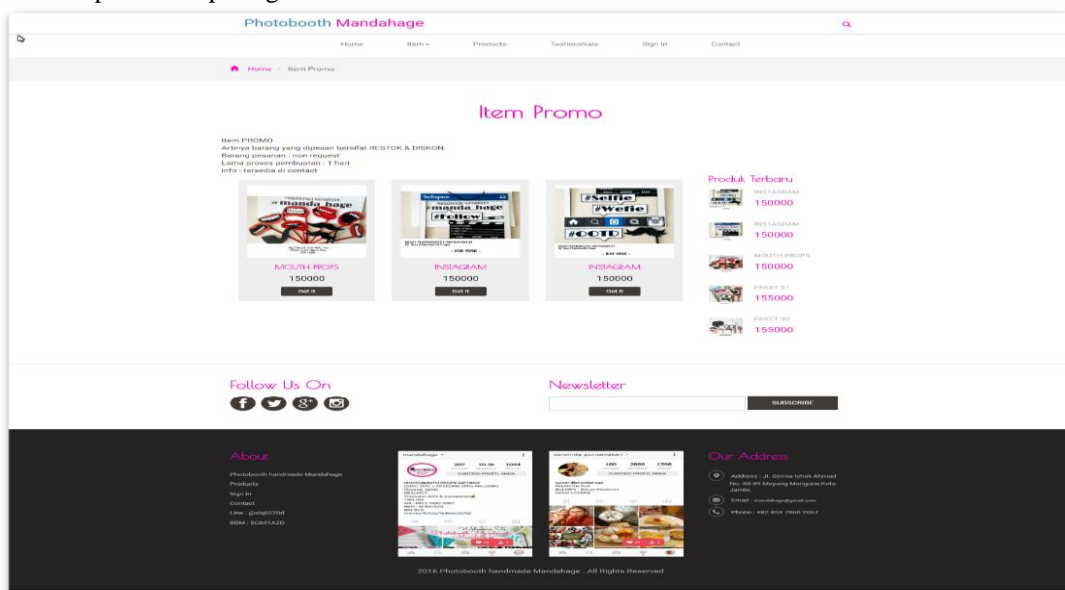
Halaman sub menu Item Restok (Item Ready Stok) adalah halaman website yang menampilkan deretan produk dengan stok ada / ready stok. Tampilan halaman sub menu Item Restok dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 6 Tampilan Sub Menu Item Restok

c. Sub Menu Item Promo

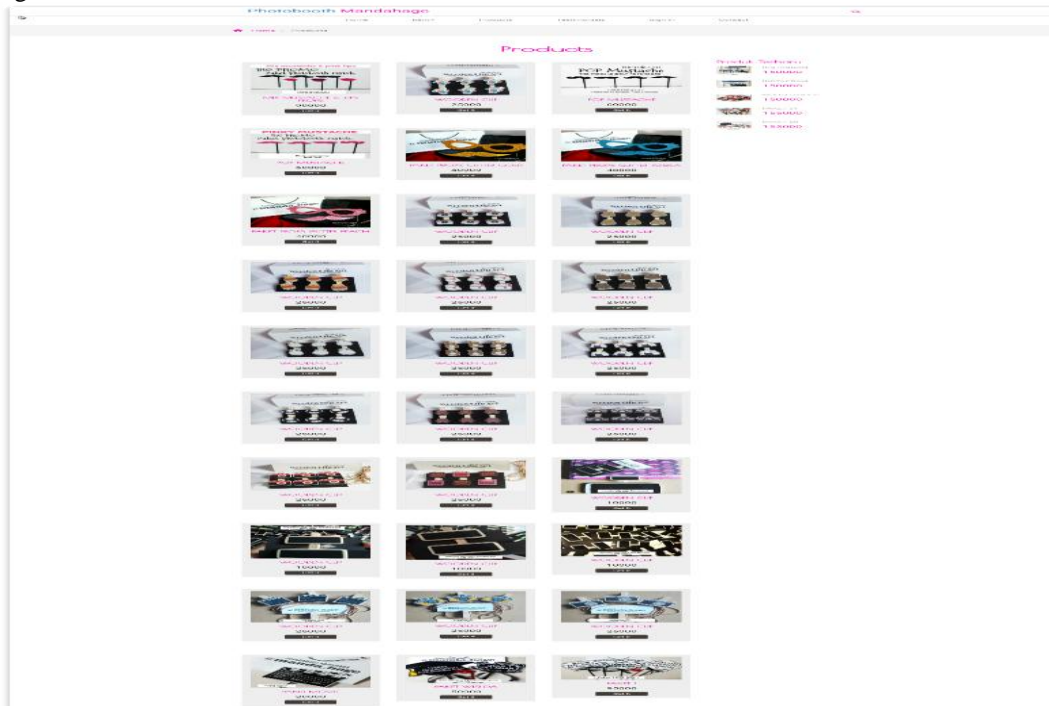
Halaman sub menu Item Promo adalah halaman website yang menampilkan deretan produk dengan stok ada ditambah dengan diskon tertentu. Tampilan halaman sub menu Item Promo dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 7 Tampilan Sub Menu Item Promo

3. Tampilan Menu Product

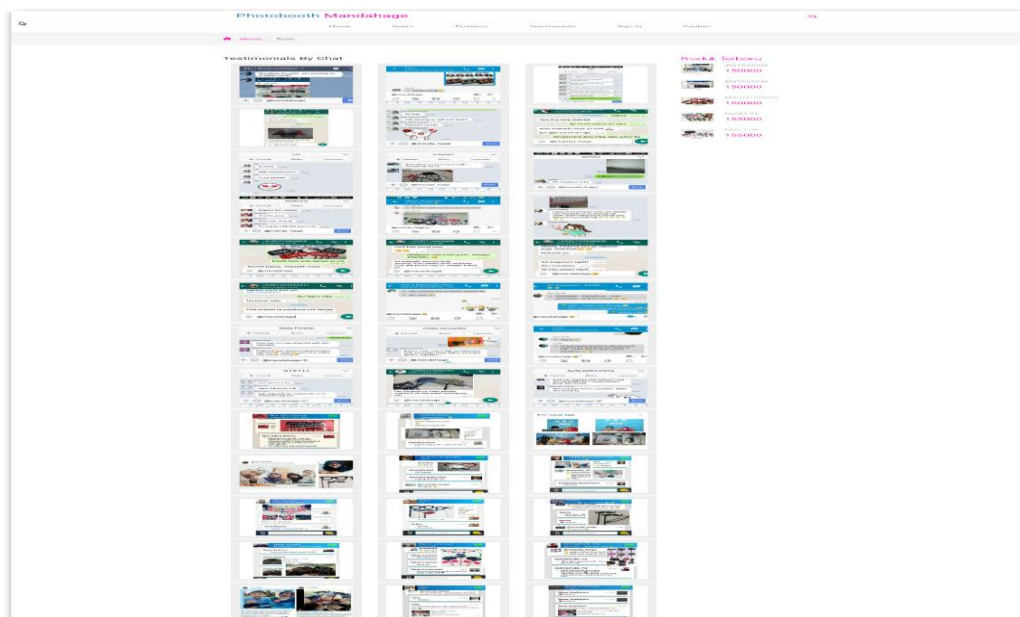
Halaman menu Product adalah halaman menu yang menampilkan informasi produk-produk yang tersedia dan dijual pada Photobooth Handmade Mandahage. Tampilan menu Product dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 8 Tampilan Menu Product

4. Tampilan Menu Testimonial

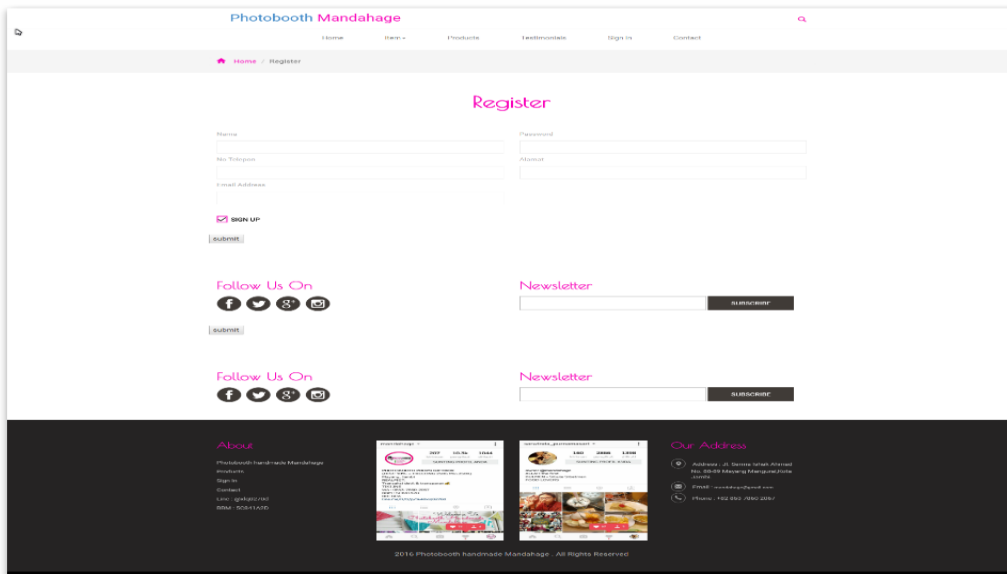
Halaman menu Testimonial adalah halaman menu yang menampilkan testimoni pelanggan/konsumen yang telah membeli dan merasakan kualitas produk yang dijual pada Photobooth Handmade Mandahage. Testimoni tersebut dijadikan daya tarik bagi pelanggan lain yang ingin berbelanja pada Photobooth Handmade Mandahage. Tampilan halaman menu Testimonial dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 9 Tampilan Menu Testimonial

5. Tampilan Menu Sign In

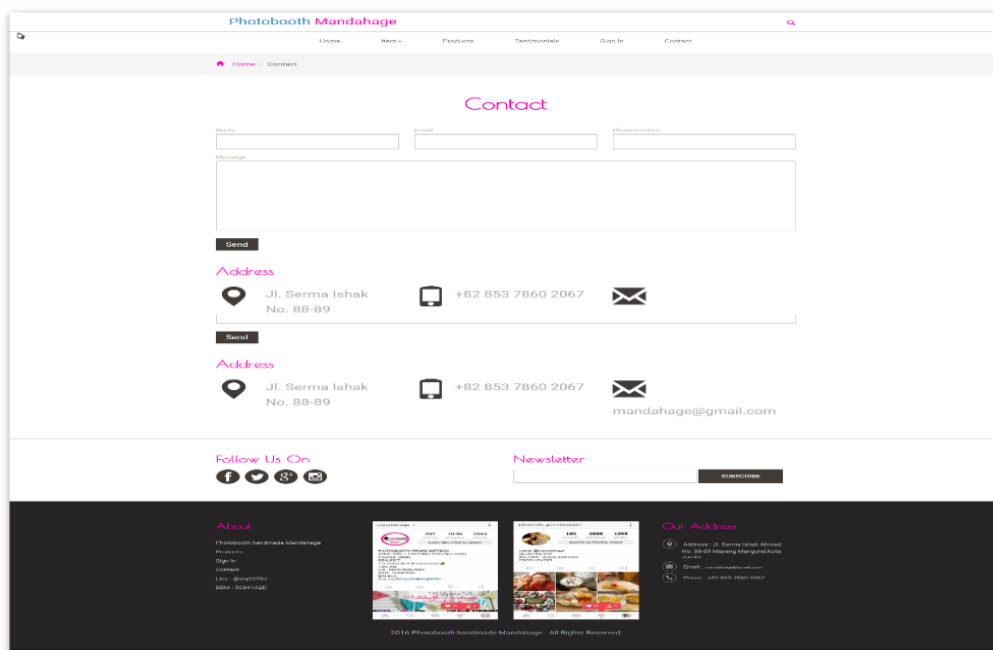
Halaman menu Sign In adalah halaman menu yang menampilkan form input pendaftaran member baru, disertai dengan form input login member. Tampilan halaman menu Sign In dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 10 Tampilan Menu Sign In

6. Tampilan Menu Contact

Halaman menu Contact adalah halaman menu yang menampilkan informasi tentang alamat



Gambar 11 Tampilan Menu Contact

lengkap, nomor telepon/ nomor handphone yang aktif, serta alamat email yang aktif dari Photobooth Handmade Mandahage. Menu ini juga berisi form input buku tamu yang dapat digunakan pengunjung website untuk meninggalkan pesan dan kesan, maupun untuk berkomunikasi dengan pihak administrator website E-Commerce Pada Photobooth Handmade Mandahage yang dibangun. Tampilan halaman menu Contact dapat dilihat pada gambar berikut ini :

3.4 ANALISIS HASIL YANG DICAPAI OLEH PERANGKAT LUNAK

Pada bagian ini akan dijelaskan tentang hasil yang dapat dicapai oleh perangkat lunak yaitu E-Commerce Pada Photobooth Handmade Mandahage Berbasis Web yang dibangun. Berdasarkan proses implementasi dan pengujian sistem, penulis dapat menyimpulkan kelebihan dari sistem yang dibangun, antara lain :

1. Sistem mampu mengoptimalkan proses promosi produk pada Photobooth Handmade Mandahage.
2. Sistem mampu memudahkan konsumen melakukan pemesanan barang pada Photobooth Handmade Mandahage melalui media website.
3. Sistem mampu memudahkan bagian admin Photobooth Handmade Mandahage melakukan pengecekan stok produk secara cepat dan tepat.

4 PENUTUP

4.1 KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil perancangan dan pembahasan yang telah dilakukan serta telah diuraikan dalam bab-bab sebelumnya, maka penulis dapat menarik beberapa kesimpulan, yaitu :

1. Proses promosi Photobooth Handmade Mandahage saat ini hanya mengandalkan media sosial instagram dan blackberry massanger sehingga tidak sepenuhnya menjangkau semua masyarakat dan mengenalkan dengan pasti keunggulan produk tersebut, sehingga kurang mempengaruhi penjualan produk dan tidak sesuai target yang diinginkan.
2. Dapat menghasilkan situs yang memperluas jangkauan daerah promosi dan penjualan produk photobooth pada Photobooth Handmade Mandahage.
3. Mempermudah pelanggan dalam memperoleh informasi secara cepat dan akurat mengenai produk secara detail dan melakukan transaksi belanja dengan aman dan mudah.

4.2 SARAN

Dari pembuatan website penjualan online (e-commerce) pada Photobooth Handmade Mandahage, ada beberapa saran yang mungkin dapat menjadi bahan pertimbangan pengguna, pembaca juga kepada pihak Photobooth Handmade Mandahage khususnya, antara lain :

3. Untuk mengoperasikan sistem ini diperlukan perangkat keras dan tenaga kerja yang bisa menjalankan komputer dengan baik sehingga dapat digunakan dengan optimal sesuai kebutuhan.
4. Agar aplikasi yang telah dibuat ini dapat dikembangkan secara optimal sehingga meningkatkan kualitas pelayanan kepada pelanggan dan dapat berguna untuk penelitian selanjutnya bagi pemula usaha lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agus Mulyanto, 2009, *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- [2] Edy Winarno ST,M.Eng, 2011, *Web Programming dengan Visual Basic 2010*, Jakarta : Elex Media Komputindo.
- [3] Janner Simarmata dan Imam Prayudi, 2008, *Basis Data*, Yogyakarta : ANDI.
- [4] Madcoms, 2010, *Kupas Tuntas Adobe Dreamweaver CS5 dengan Pemrograman PHP dan MySQL*, Yogyakarta : ANDI.
- [5] Mulyanto, Agus, 2009. *Sistem Informasi KONSEP & APLIKASI*. Yogyakarta : PUSTAKA PELAJAR
- [6] Satzinger, John W., Jackson, Robert B., Burd, Stephen D. (2009). *Systems analysis and design in a changing world* (5th Edition) . (*Journal Sistem Informasi - Library Binus*)
- [7] Supardi, Yuniar, Ir., 2010. *Web My Profile dengan Joomla 1.5.X*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [8] Suryanto, A. (2011). *PENGENALAN E-COMMERCE. KARYA ILMIAH MAHASISWA*.
- [9] Yuhefizar, 2008, *10 Jam Menguasai Komputer*, Jakarta : Elex Media Komputindo.