

## Susunan Redaksi

**PENERAPAN *E-COMMERCE* PADA PENJUALAN DAN PROMOSI PRODUK DI TOKO BONEX BERBASIS *WEBSITE***

**Martselani Adias Sabara, Muhammad Bakhar, Much Sobri Sungkar**

Politeknik Harapan Bersama, Jl. Mataram NO.9 Tegal Telp.(0283) 352000  
Jl. Dewi Sartika No.9 71 Tegal Telp.(0283) 350567

**ABSTRAK**

Penelitian ini adalah penerapan *E-Commerce* pada penjualan produk boneka di Toko Bonex. Selama ini sistem penjualan dan promosi produk boneka di Toko Bonex masih mengandalkan pelanggan datang langsung ke toko untuk melakukan transaksi pembelian dan memesan barang yang diinginkan, melalui telepon dan nota sebagai bukti pemesanan. Saat ini promosi yang dilakukan oleh Toko Bonex dari mulut ke mulut. Untuk itu akan dibuat *website E-Commerce*.

Tujuan pembuatan *website* ini untuk mengetahui produk, harga dan promosi di Toko Bonex. Memfasilitasi pelanggan dan calon konsumen untuk berinteraksi secara *online* dan memberikan informasi yang *up to date* kepada pelanggan dan calon konsumen, serta untuk menganalisa perancangan *E-Commerce* yang efektif untuk penjualan dan promosi produk di Toko Bonex.

*Website E-Commerce* ini menggunakan bahasa pemrograman *PHP* berbasis *web* dan untuk *database* menggunakan *MySQL*, *tools* yang digunakan adalah *Adobe Dreamweaver CS5* dan *Xampp*. *Website E-Commerce* ini adalah sebuah situs penjualan boneka di wilayah Kota Tegal penggunaan *E-Commerce* merupakan salah satu solusi yang dapat digunakan.

**Kata Kunci :** *E-Commerce, Website, Toko Bonex*

## 1. Pendahuluan

Bisnis *internet* merupakan suatu bisnis yang dalam prosesnya baik dalam pemesanan maupun pengantaran barang seluruhnya menggunakan media *internet*. Media *internet* tersebut berbentuk aplikasi *website* yang merupakan salah satu cara penyampaian informasi penjualan dalam bentuk media *visual*. Sehingga Aplikasi *website* sangat baik digunakan sebagai media promosi dan pemasaran dalam melakukan perdagangan. Untuk perusahaan yang memiliki usaha bisnis dalam memperdagangkan produknya, media periklanan merupakan hal yang penting. Apalagi persaingan sekarang ini sangat ketat di kehidupan masyarakat. Tujuan menggunakan media *internet* juga agar dapat membantu dalam memberikan pengenalan barang secara tepat yang tidak memandang ruang dan waktu. Strategi pemasaran ini banyak dipakai karena memiliki peran penting dalam dunia bisnis dan memiliki jangkauan pasar yang luas.

Bagi pihak konsumen, menggunakan *E-Commerce* membuat waktu berbelanja menjadi singkat. Tidak ada lagi berlama – lama mengelilingi pusat pertokoan untuk mencari barang yang diinginkan. Selain itu, harga barang – barang yang dijual melalui *E-Commerce* biasanya lebih murah dibandingkan dengan harga di toko, karena jalur distribusi dari produsen barang ke pihak penjual lebih singkat dibandingkan dengan toko konvensional. Situs *website E-Commerce* dapat berjalan di semua waktu selama 24 jam, dari titik

pandang pedagang, ini meningkatkan jumlah pesanan yang diterima. Dari titik pandang pelanggan, toko yang “selalu terbuka” jelas lebih nyaman dan berbelanja secara *online* lebih mudah membandingkan lebih dari 1 produk dari beberapa toko *online* yang berbeda.

Begitu pula dengan Toko Bonex, perusahaan ini bergerak di bidang penjualan boneka yang menjual berbagai macam boneka mulai dari bentuk yang kecil sampai bentuk yang besar, dan banyak pula macamnya seperti binatang, bantal, bola, sampai tokoh kartun yang sedang tenar, dan lain sebagainya. Toko Bonex beralamat di jalan Raya Karanganyar No. 119 Tegal, sistem penjualan masih mengandalkan pelanggan datang langsung ke toko untuk melakukan transaksi pembelian dan memesan barang yang diinginkan, melalui telepon dan juga melalui nota sebagai bukti pemesanan atau hanya sekedar menanyakan informasi mengenai produk. Dimana sistem tersebut masih memiliki kekurangan dan sering terjadi kesalahan dalam pemesanan jumlah barang yang di kirim, jenis barang, harga yang tidak sesuai, dan lain sebagainya yang dapat merugikan perusahaan. Dalam pendataan stok barang hanya mengandalkan pencatatan pada sebuah buku yang dapat memakan waktu dan biaya namun hasilnya sangat kurang memuaskan.

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat mempunyai peran untuk mendapatkan informasi dengan mudah dan cepat. Penggunaan *E-Commerce* merupakan salah satu solusi yang dapat

digunakan. *E-Commerce* merupakan proses bisnis yang menggunakan media internet melalui *website* sehingga pemilik toko dapat mengelola penjualan dengan mudah sesuai dengan yang dibutuhkan.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perlu dibuat suatu *website* untuk toko *online*. Maka pengambilan judul “PENERAPAN *E-COMMERCE* PADA PENJUALAN DAN PROMOSI PRODUK DI TOKO BONEX BERBASIS *WEBSITE*” diharapkan dapat mengatasi masalah – masalah yang selama ini dialami.

## 2. Metode

Metodologi penelitian yang digunakan untuk melakukan penelitian antara lain :

### 1. Metode Observasi (*Observation Methode*)

Observasi dilakukan dengan mengumpulkan data laporan penjualan yang berkaitan dengan pengelolaan data barang dan transaksi dengan cara studi lapangan, pengumpulan data tersebut dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung pada toko bonex. Di toko bonex yang masih menggunakan metode manual dalam penjualan barang sehingga dapat menemukan permasalahan – permasalahan yang ada dan data yang dikumpulkan lebih akurat.

### 2. Metode Wawancara (*Interview Methode*)

Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara langsung kepada pemilik Toko Bonex, yakni dengan Bapak Hakim untuk mengetahui sistem yang berjalan serta data – data yang dibutuhkan dalam pembuatan *website*.

### 3. Studi Literatur (*Literature Methode*)

Studi literatur dilakukan dengan mempelajari informasi – informasi yang berasal dari data tertulis atau arsip laporan yang ada pada toko yang berhubungan dengan penjualan transaksi barang seperti buku, jurnal dan artikel *internet*.

### 4. Dokumentasi

Pengumpulan data dokumentasi yang dilakukan pada tanggal 22 Februari 2016 pukul 10:00 – 13:15 WIB di toko bonex yang beralamat di Jalan Raya Karanganyar No. 119 Tegal, dengan mengajukan pertanyaan kepada pimpinan toko dan pencatatan jawaban.

## 3. hasil dan Analisa

### *E-Commerce*

Definisi *E-Commerce* menurut Loudon (1998), *E-Commerce* adalah suatu proses membeli dan menjual produk – produk secara elektronik oleh konsumen dari perusahaan ke perusahaan dengan *computer* sebagai perantara transaksi bisnis. *E-Commerce* atau yang biasa disebut juga dengan istilah *Ecom* atau *Emmerce* atau *EC* merupakan pertukaran bisnis yang rutin dengan menggunakan

transmisi *Electronic Data Interchange ( EDI )*, *email*, *electronic bulletin boards*, dan *electronic funds transfer* yang berkenaan dengan transaksi – transaksi belanja di *internet shopping*.

### *Website*

*Website* merupakan teknologi yang dibuat untuk memberikan informasi secara meluas, informasi tersebut dapat berupa *text*, gambar, video, dan lain sebagainya. Selama *website* terkoneksi dengan *internet*, *website* bisa diakses oleh dunia luas tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

### PHP

PHP adalah bahasa pemrograman *script server side* yang paling banyak dipakai saat ini. PHP dulunya singkatan dari "*Personal Home Page*". Untuk saat ini PHP disebut dengan "*Hypertext Preprocessing*". Disebut begitu karena PHP ini merupakan bahasa yang di penuh dengan teks. contoh aplikasi lain yang lebih kompleks seperti **CMS** yang dibangun dengan menggunakan PHP antara lain ada Mambo, Joomla!, Postnuke, Xaraya, dan lain-lain.

### MySQL

*MySQL* adalah *Relational Database Management System ( RDBMS )* dimana yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL ( *General Public License* ). Tentu setiap orang bebas untuk menggunakan *MySQL*, akan tetapi jangan sampai dijadikan produk turunan yang bersifat komersial.

*MySQL* ini sebenarnya merupakan turunan dari salah satu konsep utama dalam *database* sejak lama, yaitu *SQL (Structured Query Language)*. *SQL* berarti sebuah konsep tentang pengoperasian *database*, paling utama dalam pemilihan atau seleksi serta input data, yang memungkinkan pengoperasian data ini dapat dilakukan dengan mudah secara otomatis. Keandalan dari suatu sistem *database (DBMS)* ini dapat diketahui dari cara kerja optimizernya pada saat melakukan pemrosesan perintah – perintah dari *SQL*, yang dibuat oleh user maupun program – program aplikasi itu sendiri.

### *Adobe Dreamweaver CS5*

*Adobe Dreamweaver* adalah program yang digunakan untuk membuat atau menyunting halaman *web*. *Software Dreamweaver* dikeluarkan oleh *Adobe System*. Aplikasi ini banyak digunakan oleh para programmer, *designer* dan *developer web* dikarenakan kemudahan dalam penggunaannya, kelengkapan fiturnya dan juga dukungannya terhadap teknologi terkini.

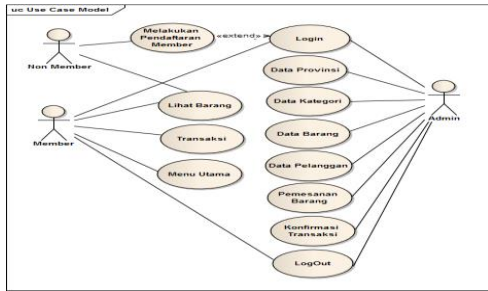
### *Xampp*

*XAMPP* adalah perangkat lunak bebas yang mendukung banyak *system* operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai *server* yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program *Apache HTTP Server*, *MySQL Database* dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan *Perl*. Nama *XAMPP* merupakan singkatan dari X (empat *system*

operasi apapun), *Apache*, *MySQL*, *PHP* dan *Perl*. Program ini tersedia dalam *GNU General Public License* dan bebas. *Xampp* merupakan *web server* yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman *web* yang dinamis.

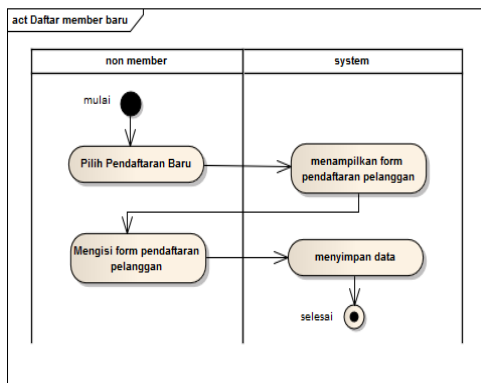
Perancangan  
Perancangan Sistem UML

### 1. Use Case Diagram

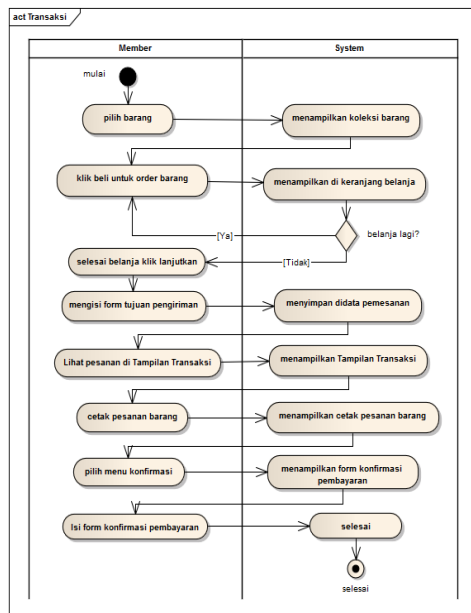


Gambar 1. Use Case Diagram

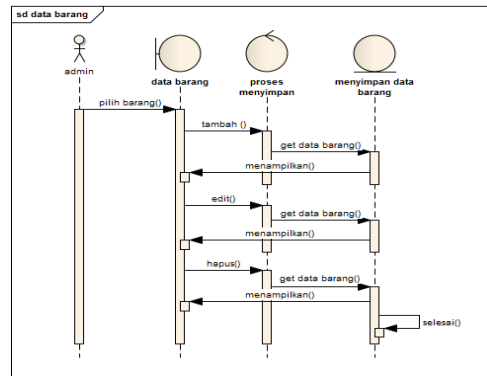
### 2. Activity Diagram



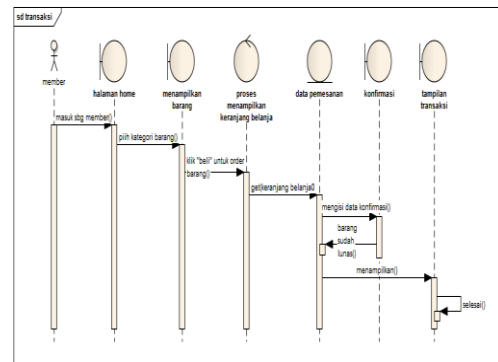
Gambar 2. Activity Diagram Pendaftaran Member Baru



### 3. Sequence Diagram

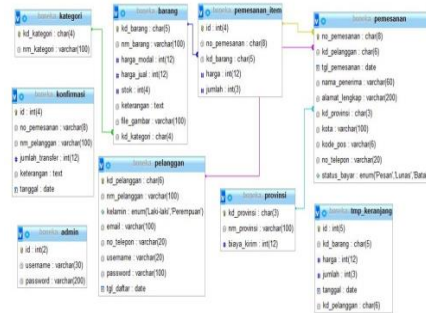


Gambar 4. Sequence Diagram Data Barang



Gambar 5. Sequence Diagram Transaksi

### 4. Class Diagram



Gambar 6. Class Diagram E-Commerce Bonex Shop

### 1. Halaman Utama



Gambar 7. Halaman Utama Website

2. Halaman Pendaftaran Member



Gambar 8. Halaman Pendaftaran Member

3. Halaman Login Member



Gambar 9. Halaman Login member

4. Halaman Member



Gambar 10. Halaman member

5. Proses Order Barang



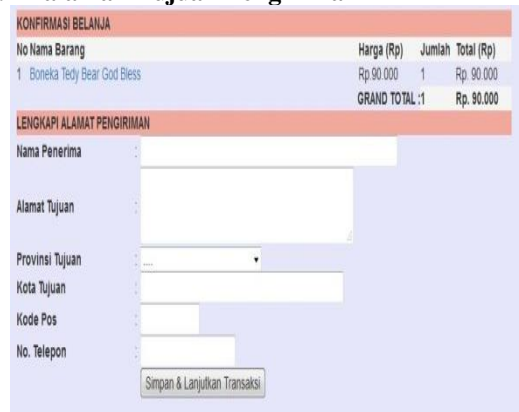
Gambar 11. Halaman Proses Order Barang

6. Halaman Keranjang Belanja



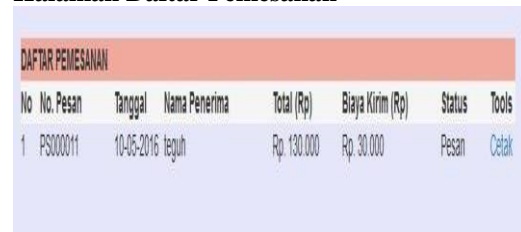
Gambar 12. Halaman Keranjang Belanja

7. Halaman Tujuan Pengiriman



Gambar 13. Halaman Tujuan Pengiriman

8. Halaman Daftar Pemesanan



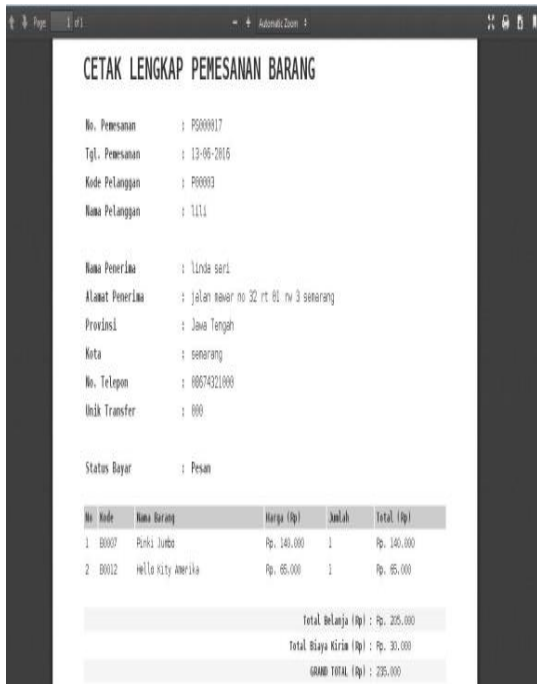
Gambar 14. Halaman Daftar Pemesanan

9. Halaman Konfirmasi Pembayaran



Gambar 15. Halaman Konfirmasi Pembayaran

## 10. Halaman Transaksi



Gambar 16. Halaman Transaksi

## 4. Kesimpulan

Berdasarkan uraian sebelumnya yang digunakan dalam pembahasan Laporan Penelitian ini, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan adanya website penjualan boneka pada Bonex Shop dapat memberikan kemudahan dalam menjual suatu produk yang ditawarkan untuk dapat diakses oleh siapa saja tanpa harus datang secara langsung.
2. Dapat memberikan kemudahan kepada konsumen dalam melakukan suatu transaksi pembayaran.
3. Pembuatan *website* ini menggunakan *php* dengan desain yang sederhana yang bersifat dinamis dan interaktif untuk menjadikan kemudahan para konsumen.
4. *Website* ini dapat terus di *update* dengan mudah dengan waktu yang diinginkan dapat tersaji dengan baik dan benar.

## 5. Daftar Pustaka

- [1] Dian, Andriyana. 2003. Contoh Macam – macam jenis *e-commerce* dan klasifikasi. Tersedia : <http://www.jogjawebseo.com/> ( Diakses 22 Januari 2015, Pukul 14:00 )
- [2] Harini, D. 2014. Pengertian Penjualan dan Tujuan Pemasaran.html. Tersedia : <http://www.pengertianku.net/> (Diakses 23 Juni 2016, Pukul 13:00)

- [3] Loudon. 2015. Pengertian *e-commerce* menurut para ahli terlengkap. Tersedia: <http://www.seputarpengertian.com/> ( Diakses 23 Juni 2016, Pukul 13:00 )
- [4] Nugroho,B.2014.*Panduan Proyek Website Toko Online dengan PHP danMysql*. Yogyakarta: Alif Media
- [5] Pengertian Penerapan. Tersedia: <http://www.persamaankata.com/18473/> (Diakses 22 Januari 2015, Pukul 13:00)
- [6] Pengertian *Web Statis* dan *Web Dinamis* beserta perbedaannya. Tersedia:<http://www.pintarkomputer.com/>(Diakses 23 Juni 2016, Pukul 13:40)
- [7] Pengertian Komponen dan Fungsi *Xampp* lengkap dengan penjelasannya. Tersedia:<http://www.dosenpendidikan.com/> (Diakses 23 Juni 2016, Pukul 13:45).
- [8] Rian, A. 2013. Belajar HTML dan CSS “*Tutorial fundamental dallam mempelajari html dan css*”. Tersedia : [www.ariano.net](http://www.ariano.net) ( Diakses 11 Desember 2014, Pukul 12:00 )
- [9] Sadeli, M. 2011. *Membuat Toko Online dengan PHP untuk Orang Awam*.Palembang:Maxikom
- [10] Syarif, N. 2015. Pengertian dan Fungsi *Adobe Dreamweaver*.html. Tersedia : <http://www.burung-net.com/> ( Diakses 23 Juni 2016, Pukul 14:45 )
- [11] Tuti, S. 2016. Pengertian Sejarah dan cara penulisan *PHP*.html. Tersedia : <http://www.cuthawe.com/> ( Diakses 23 Juni 2016, Pukul 14:45 )
- [12] Ulfanti, A. 2016. Pengertian dan Keistimewaan *Mysql*.html. Tersedia : <http://www.cuthawe.com/> ( Diakses 23 Juni 2016, Pukul 14:45 )
- [13] Wandu, T. 2013. *Use Case Diagram*.html. Tersedia : <http://www.kajianpustaka.com/> ( Diakses 23 Juni 2016, Pukul 14:45 )