

E-COMMERCE TOKO MORO DADI COLLECTION

Gagah Manunggal Putra¹, Mutia Shafira²

email: gagah.manunggal@poltektegal.ac.id

^{1,2}D3 Teknik Komputer Politeknik Harapan Bersama Tegal
Jln. Mataram No. 09 Tegal Telp/fax (0283) 352000

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi sudah sangat pesat berkembang, tetapi Toko Moro Dadi Collection masih menggunakan media sosial facebook untuk mempromosikan produk-produknya. Dengan media tersebut calon pembeli hanya bisa melihat kemudian untuk bisa membeli harus melalui media pesan. Selain itu kurang efektif untuk konfirmasi pemesanan dan informasi ketersediaan barang tidak *realtime*. Berdasarkan kondisi tersebut perlu kiranya untuk membuat sebuah aplikasi *web* yaitu *e-commerce* pada Toko Moro Dadi Collection dengan tujuan untuk para konsumen dapat langsung melakukan transaksi tanpa harus datang ketempatnya langsung dan mempermudah pengguna dalam mencari informasi tentang Toko Moro Dadi Collection. Perancangan dilakukan dengan cara membuat *UML*. Program dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan *database MySQL*. Penelitian dilakukan dengan cara wawancara dan observasi serta penelitian langsung pada tempat observasi dan informasi dari data-data yang berhubungan dengan aplikasi *web* yaitu *e-commerce*. Dengan terciptanya aplikasi ini, proses penyampaian informasi transaksi jual beli pada Toko Moro Dadi Collection menjadi lebih efektif dan efisien.

Kata Kunci: *E-commerce, UML, MySQL, PHP*

1. Pendahuluan

Era modernisasi saat ini sangat dipengaruhi oleh perkembangan ilmu teknologi dan informasi yang sangat cepat. Kecepatan dan ketepatan teknologi informasi sangat dibutuhkan sehingga mendorong kemajuan komputerisasi di segala bidang. Kemajuan teknologi di Indonesia terutama dalam bidang teknologi informasi memberikan pengaruh besar bagi pengguna sistem informasi

Dalam dunia usaha khususnya bidang penjualan, internet merupakan salah satu teknologi informasi media pemasaran yang bersifat global. Dan suatu informasi dapat secara mudah dan cepat untuk disebarluaskan dan diperoleh. Hal ini memungkinkan para pengusaha menggunakan teknologi internet sebagai media informasi bisnis.

Toko Moro Dadi Collection adalah usaha yang bergerak di bidang penjualan seperti pada toko umumnya. Toko ini terletak di jalan Merpati 173 Randugunting Tegal. Dalam penjualan ini Toko Moro Dadi Collection menjual produk seperti boneka, hiasan-hiasan, dan aksesoris. Toko Moro Dadi Collection sudah mempunyai

media untuk mempromosikan produk-produknya melalui media sosial facebook. Ada beberapa kekurangan dengan menggunakan media sosial, dimana calon pembeli hanya bisa melihat kemudian untuk bisa membeli harus melalui media pesan. Hal ini dirasa kurang efektif karena adanya waktu tunggu untuk konfirmasi pemesanan dan informasi ketersediaan barang tidak *realtime*. Ada beberapa hal lain yang menjadi kendala dalam peningkatan penjualan pada Toko Moro Dadi Collection, masih banyak orang belum mengetahui produk-produk yang baru atau model variasi terbaru karena sistem informasi belum bisa *terupdate* dengan cepat, kesulitan dalam melakukan promosi dan sistem transaksinya masih bersifat manual.

E-commerce merupakan salah satu penerapan bisnis melalui media internet. Secara umum *e-commerce* dapat diartikan sebagai proses membeli, menjual, baik dalam bentuk barang, jasa, maupun informasi yang dilakukan melalui media internet. Dengan digunakannya *e-commerce* dapat meningkatkan penjualan dengan cepat sehingga mampu bersaing dan bertahan didunia bisnis. Melihat perkembangan

zaman yang semakin canggih serta kehidupan manusia yang semakin praktis, pentingnya para wirausaha memasang situs *web* penjualan *online* karena lebih memudahkan para konsumen dalam membeli produk dan melakukan transaksi pembayaran. Bahkan barang yang sudah dipesan dapat dikirim langsung ke konsumen, setelah melakukan transaksi pembayaran. Sehingga para konsumen dapat langsung melakukan transaksi tanpa harus datang ketempatnya langsung, maka dari itu Toko Moro Dadi Collection mencari media yang cepat dalam memasarkan produknya, sehingga *e-commerce* berbasis *web* sangat diperlukan.

Adapun *tool* yang digunakan dalam merancang program ini adalah *Adobe Dreamweaver CS3*. Kelebihan *Adobe Dreamweaver CS3* kemampuannya membuat halaman *web* terlihat konsisten, kemudahan dan efisien dalam penggunaan, mudah untuk *upload* melalui *FTP*(*File Transfer Protocol*) adalah sebuah protokol *internet* yang berjalan didalam lapisan aplikasi yang merupakan standar untuk pentransferan berkas komputer antar mesin-mesin dalam sebuah *internetwork*.

Berdasarkan latar belakang di atas maka dipilih judul “E-COMMERCE TOKO MORO DADI COLLECTION” dengan tujuan untuk proses transaksi jual beli dan sistem informasi akan efektif dan efisien. Hal ini sangat berguna ketika para konsumen dapat langsung melakukan transaksi tanpa harus datang ketempatnya langsung dan mempermudah pengguna dalam mencari informasi tentang Toko Moro Dadi Collection.

2. Metode Penelitian

Observasi, Wawancara, dan Studi Literatur adalah pengumpulan semua data secara langsung dari objek penelitian dalam hal ini pemilik toko Boutique Wedges sebagai objek penelitian untuk mendapatkan data yang nantinya dapat dijadikan acuan untuk pembuatan *e-commerce*.

3. Hasil dan Pembahasan

Sistem penjualan yang dilakukan oleh Toko Moro Dadi Collection merupakan sistem yang masih manual, seperti penjual

dan pembeli bertatap muka dan melakukan transaksi secara langsung. Disamping itu Toko Moro Dadi juga memanfaatkan beberapa akun sosial seperti Facebook, dengan Facebook ini diharapkan Toko Moro Dadi bisa mengekspor barang-barang yang akan dijual, akan tetapi Facebook yang telah digunakan belum mampu untuk menunjang penjualan, sehingga ruang lingkup penjualannya kurang luas dan terbatasnya ruang promosi karena dengan begitu hanya orang-orang tertentu saja yang dapat mengetahui toko ini beserta informasi penting lainnya.

Adapun struktur perancangan tabel pendaftaran member sebagai berikut :

Tabel 1 Tabel Member

Field	Tipe Data	Keterangan
kd_mmber	Char(6)	Primary Key
nm_mmber	Varchar(100)	
jenis_klmn	Varchar(20)	
Email	Varchar(100)	
no_tlpn	Varchar(20)	
username	Varchar(20)	
password	Varchar(100)	
tgl_daftar	Date	

Perancangan dari perencanaan aplikasi menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) , seperti :

- a. Membuat *use case diagram*
- b. Membuat *activity diagram*
- c. Membuat *sequence diagram*
- d. Membuat *class diagram*
- e. Membuat *table relations*

Berikut adalah hasil implementasi dari *E-commerce* Toko Moro Dadi Collection.



Gambar 1. Tampilan Menu Utama



Gambar 2. Tampilan Halaman Admin

Setelah program dibuat langkah selanjutnya yaitu mengimplementasikan *E-commerce* Toko Moro Dadi Collection, maka dibuat rencana implementasi sistem yaitu dengan :

a. *Testing* Program

Setelah program selesai dibuat maka langkah selanjutnya yaitu *testing* program, *testing* dilakukan untuk mengetahui apakah program tersebut berjalan sesuai dengan kebutuhan Toko Moro Dadi Collection. *Testing* yang dilakukan yaitu seperti melakukan *input*, *edit* dan hapus data barang. Pada saat *testing* apakah terdapat sebuah kesalahan atau tidak, Pada saat *testing* setiap langkah perlu dicatat sehingga dapat mempermudah perbaikan sistem dan mempermudah dalam pembuatan modul pengoperasian aplikasi *web* untuk *E-commerce* Toko Moro Dadi Collection, serta dibuatkan solusi atas kesalahan tersebut. Adapun spesifikasi minimal *hardware* yang digunakan dalam merancang program ini adalah *Processor* Intel(R) Celeron(R) CPU 1007U @1.50GHz, *RAM* 512MB, dan ada Lan Card juga perangkat lunak *web browser*.

b. *Training* Program

Setelah program dites langkah selanjutnya yaitu *training* program, *training* ini dimaksudkan agar administrator dapat menggunakan aplikasi ini sesuai prosedur. Kegiatan *training* ini dilakukan sampai administrator benar-benar memahami langkah-langkah penggunaan *E-commerce* Toko Moro Dadi Collection berbasis *web* ini.

c. *Change Over*

Change Over merupakan proses perubahan sistem lama ke sistem baru. Metode yang digunakan adalah *Peraless Change Over* yaitu sistem lama diganti

dengan sistem yang baru tetapi pergantiannya secara bertahap.

Pergantian terhadap sistem baru dilakukan secara bertahap, dengan harapan selama proses penerapan sistem baru, sistem lama masih digunakan, dengan alasan karena semua data dan transaksi terdahulu masih diproses di sistem lama.

Proses *pergantian* dari sistem lama ke sistem baru bertahap, mulai dari *pengcopian* semua data, kemudian diuji dan dibandingkan, apakah masih ada kendala atau tidak. Penerapan tersebut dalam arti sebagian menggunakan sistem yang baru sebagian lagi menggunakan sistem yang lama. Dalam proses berjalannya waktu sistem lama akan dihilangkan dan sistem baru sebagai pengganti dari sistem lama.

d. Perawatan

Perawatan adalah sebuah kegiatan untuk menjaga dan memelihara sistem agar sistem tersebut terhindar dari kerusakan dan selalu memiliki kinerja yang maksimal dalam pengoperasian. Perawatan hendaknya dilakukan setiap 2 bulan sebelum digunakan, *kegiatan perawatan ini diantaranya adalah:*

- 1) Perawatan *Hardware*
- 2) Perawatan ini mencakup perawatan komputer, perawatan koneksi, dan perawatan printer.
- 3) Perawatan *Software*
- 4) Perawatan terhadap *software* yang digunakan seperti *web browser*, dan perawatan sistem operasi yang digunakan agar terbebas dari *virus* dan segala kendala lainnya.
- 5) Pengembangan Sistem
- 6) Sistem ini dapat dikembangkan lagi sesuai dengan kebutuhan pengelolaan nilai dimasa yang akan datang.

4. Kesimpulan

Berdasarkan uraian bab demi bab sebelumnya yang telah dijelaskan dan berdasarkan penelitian yang dilakukan maka disimpulkan bahwa pembuatan program ini merupakan salah satu solusi yang dijadikan sebagai sarana untuk mempercepat menyampaikan informasi kepada konsumen dan dengan adanya *E-commerce*, Toko Moro Dadi Collection dapat memudahkan penjual untuk melebarkan jangkauan yang

dapat diakses oleh semua orang di dunia tidak terbatas tempat dan waktu karena semua orang dapat mengaksesnya hanya dengan menggunakan media internet, sehingga efisien dan tepat waktu. Selain memudahkan penjual, juga memudahkan para konsumen untuk melakukan transaksi jual beli, saat membeli barang-barang secara *online* konsumen tidak perlu mengantri untuk mendapatkan barang.

Saran untuk penelitian ini adalah akan lebih baik jika dilakukan pengujian blackbox dan whitebox pada aplikasi ini.

5. Daftar Pustaka

- [1] Hadi, Mulya. 2008. *7 Jam Belajar Interaktif Dreamweaver CS3 untuk orang awam*. Palembang: Maxikom
- [2] Hakim, Lukmalul, 2008 *Membongkar Trik Rahasia Para Master PHP* Yogyakarta : Penerbit LOKOMEDIA
- [3] Hariyanto, Bambang, Ir, MT. 2005 *Langkah-langkah Pembuatan Website Berbasis PHP*. Bandung : Penerbit Infomatik.
- [4] Prabowo P. W. 2011. *Unified Modelling Language : Belajar UML*. Jakarta : Andi Publisher