

***E-COMMERCE* PADA SPORT STUFF CENTER BANJARHARJO**

Muhammad Humam¹, Tania Desy Utami²

Email : tanniacho@gmail.com

D3 Teknik Komputer Politeknik Harapan Bersama Tegal

Jl.Mataram No. 09 Tegal

Telp/Fax (0283) 352000

Abstrak

Dalam dunia usaha khususnya dalam hal pemasaran, *internet* merupakan salah satu teknologi informasi media pemasaran yang bersifat global, karenanya *internet* sangat dibutuhkan oleh para pengusaha sebagai media dalam menjalankan bisnis. Salah satu penerapan bisnis via *internet* adalah *e-commerce*. *E-commerce* merupakan aplikasi perdagangan berbasis *web*. Melalui *E-commerce* atau yang biasa orang tahu dengan toko *online* ini memberikan kemudahan dalam bertransaksi walau terpisah jarak dan tempat. Dalam hal ini Sport Stuff Center Banjarharjo berniat menerapkan hal tersebut. Namun dalam pelaksanaannya masih terdapat kendala, yang mana masyarakat luas belum tentu semua dapat mengakses *website* ini. Dengan dibuatnya *website* penjualan ini diharapkan dapat meningkatkan minat pembeli serta meningkatkan kinerja dan pelayanan pada toko tersebut. Metode penelitian dalam pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi pada objek penelitian. Wawancara dengan narasumber dan studi literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang ada. Perancangan menggunakan *Unified Modelling Language*. Program yang dibuat menggunakan PHP dengan *database MySQL*. Hasil yang dicapai dalam pembuatan *website* penjualan ini yaitu Sport Stuff Center Banjarharjo dapat mengoptimalkan kinerja dan pelayanan dalam proses jual beli.

Kata Kunci : *e-commerce*, PHP, UML.

1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi di Indonesia terutama dalam bidang teknologi informasi memberikan pengaruh besar bagi pengguna sistem informas. Dalam dunia usaha khususnya pemasaran, *internet* merupakan salah satu teknologi informasi media pemasaran yang bersifat *global*. Suatu informasi dapat secara mudah dan cepat untuk disebarluaskan dan diperoleh, hal ini memungkinkan para pengusaha menggunakan teknologi *internet* sebagai media dalam menjalankan bisnis.

Salah satu penerapan bisnis via *internet* adalah *e-commerce*. *E-commerce* merupakan aplikasi perdagangan barang atau jasa berbasis web melalui internet. Melalui *e-commerce* atau yang lebih dikenal dengan toko *online* ini memberikan kemudahan pembeli untuk melakukan proses pembelian jarak jauh.

Sport Stuff Center cabang Banjarharjo yang beralamat di Jalan Madangulu no 56 (Sebelah timur pasar Banjar, sekitar kompleks ruko – Banjarharjo-Brebes) adalah usaha yang bergerak di bidang penjualan seperti toko pada umumnya. Dalam penjualan ini Sport Stuff Center cabang

Banjarharjo menjual berbagai produk perlengkapan olahraga. Ada beberapa hal yang menjadi kendala dalam peningkatan penjualan pada Sport Stuff Center cabang Banjarharjo, yaitu minimnya masyarakat yang dapat mengakses *internet* serta banyaknya usaha dagang pesaing yang juga menggunakan strategi pemasaran semacam ini. Selain itu sistem informasi belum bisa *terupdate*, dan juga kesulitan dalam melakukan promosi serta transaksinya yang masih bersifat manual atau *offline*.

E-commerce menyediakan banyak kemudahan dan kelebihan. Selain lebih cepat dalam berbelanja atau berdagang secara *online*, bagi pihak konsumen dapat menghemat waktu dan biaya. Selain itu biasanya informasi barang lebih lengkap, sehingga walaupun tidak membeli secara *online*, informasi terbaru dari suatu produk dapat membantu calon pembeli untuk mempermudah memilih barang yang diinginkan.

Berdasarkan permasalahan yang ada maka akan dibuatlah sebuah program *E-commerce* pada Sport Stuff Center cabang Banjarharjo berbasis *web* yang mana untuk mengembangkan strategi dalam pemasaran,

dan juga untuk memperlancar kegiatan jual-beli pada instansi tersebut, sehingga masyarakat dapat memperoleh layanan yang lebih cepat dan praktis dalam berbelanja.

2. Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini terdapat empat metode penelitian yaitu rencana, analisis, rancangan atau desain, serta implementasi.

Rencana Merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian yaitu menyusun langkah apa saja yang akan dilakukan untuk mengetahui apa yang akan dibuat selanjutnya. Langkah ini menjadi landasan sebelum melakukan analisis, rancangan, dan implementasi. Setelah melakukan observasi pada Sport Stuff Center cabang Banjarharjo maka dibuatlah perancangan untuk membuat *E-commerce* pada Sport Stuff Center cabang Banjarharjo.

Analisis adalah kegiatan penyelidikan terhadap suatu peristiwa untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya. Proses analisis data itu dimulai dari menelaah data secara keseluruhan yang telah tersedia dari berbagai sumber, baik itu pengamatan secara langsung, wawancara, maupun catatan lapangan lainnya. Pada tahap ini dilakukan analisis mengenai hal-hal yang berkaitan dengan data-data suatu barang yang nantinya akan dipasarkan.

Setelah mengumpulkan dan menganalisis data, metode selanjutnya yaitu membuat rancangan atau desain. Metode ini adalah metode dengan cara membuat desain input dan output, membuat perancangan database dan membuat UML (*Unified Modelling Language*) yang terdiri dari *use case*, *activity*, *sequence* dan *class diagram* serta *table relation*.

Semua langkah-langkah yang ada pada rencana, analisis, dan desain kemudian dilakukan suatu aktivitas yang berkaitan dengan implementasi sistem baru, yaitu melakukan pengujian program, *training*, *change over*, dan perawatan.

Adapun pengujian program menggunakan laptop dengan spesifikasi *Processor Intel Dual Core B970 @ 2,3GHz*,

Harddisk 500GB, dan *memory* 2 GB. Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah program tersebut berjalan sesuai dengan kebutuhan instansi atau tidak. Pengujian yang dilakukan yaitu seperti melakukan input barang, edit, hapus data dan lain lain. Pada saat pengujian setiap langkah perlu dicatat sehingga dapat mempermudah perbaikan sistem dan mempermudah dalam pembuatan modul pengoperasian *e-commerce* pada instansi serta dibuatkan solusi atas kesalahan yang terjadi.

Training program, proses ini dimaksudkan agar admin, member, serta non member dapat menggunakan *website* ini sesuai prosedur, kegiatan *training* ini dilakukan sampai *user* benar-benar memahami langkah-langkah penggunaan *e-commerce* tersebut.

Change over merupakan kegiatan mengganti dari sistem lama ke sistem yang baru, karena sistem yang lama sudah tidak *efektif* dan *efisien* lagi dimana penjualan hanya mengandalkan sistem *offline*. Metode yang digunakan dalam perpindahan sistem ini menggunakan metode *parallel changeover*, yaitu sistem lama dengan sistem baru dijalankan secara bersamaan. Setelah dipastikan tidak ada kesalahan maka sistem yang sudah siap dipakai atau pergantian sistem dilaksanakan demikian seterusnya sampai seluruh aplikasi sistem dapat dipakai.

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 sesering mungkin untuk mengecek peralatan yang digunakan, walaupun tidak ada kerusakan

3. Hasil dan Pembahasan

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa dalam dunia usaha, internet merupakan salah satu teknologi informasi media pemasaran yang bersifat global. Salah satu penerapan bisnis via internet adalah *e-commerce* yang merupakan aplikasi perdagangan berbasis *web*. Melalui *e-commerce* ini diharapkan dapat

memberikan kemudahan dalam bertransaksi walau terpisah jarak dan tempat, sehingga dapat meningkatkan minat pembeli serta meningkatkan kinerja dan pelayanan pada toko tersebut.

Berikut adalah gambar tampilan menu *E-Commerce* pada Sport Stuff Center Banjarharjo.



Gambar 1. Menu Utama *E-commerce*

Tampilan halaman menu utama merupakan tampilan awal saat membuka *website*. Halaman ini menampilkan menu-menu yang berbeda sesuai dengan status *user* dalam mengakses sistem.



Gambar 2. Tampilan Halaman Produk
Pada halaman ini menampilkan keseluruhan produk dan data barang dimana member dapat melihat serta melakukan proses pemesanan barang.



Gambar 3. Tampilan Checkout Pemesanan
Pada halaman ini menampilkan data barang yang dipilih, dan juga berisi form pemesanan dimana member harus mengisi data pemesanan tersebut untuk

