

# APLIKASI *E-COMMERCE* PENJUALAN SOUVENIR PERNIKAHAN PADA TOKO “XYZ”

*Edi Haerulah<sup>1</sup>, Sri Ismiyati<sup>2</sup>*

*Program Studi Manajemen Informatika AMIK Serang*

*Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Serang Raya*

*edihaerullah6@gmail.com<sup>1</sup>, sriismiyati@gmail.com<sup>2</sup>*

**Abstrak** - Penelitian ini dilakukan terhadap “XYZ”. “XYZ” merupakan sebuah toko yang menjual souvenir pernikahan yang berdiri sejak tahun 2013 yang beralamatkan di Jalan Kaligandu Lingkungan Kubang Welingi. Sistem penjualan dan pengolahan data di toko ini masih dilakukan secara konvensional mengakibatkan terbatasnya peluang pemasaran dan proses transaksi. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menyediakan aplikasi penjualan elektronik souvenir pernikahan pada toko “XYZ” sehingga pelanggan dapat memperoleh informasi secara cepat, serta dapat melakukan transaksi belanja online. Metode penelitian yang digunakan yaitu SDLC ( System Development Life Cycle ) dengan menggunakan pemodelan sistem aplikasi UML ( Unified Modeling Language ), serta perancangannya menggunakan xampp, dreamweaver, database MySQL phpMyadmin, bahasa pemrogramannya PHP dan pengujiannya menggunakan Blackbox. Hasil dari penelitian ini adalah suatu aplikasi penjualan elektronik (e-commerce) penjualan souvenir pernikahan pada “XYZ”. Untuk penelitian yang sejenis disarankan agar fitur-fitur pada aplikasi dirancang sesuai dengan target pasar, dan sesuai dengan kebutuhan konsumen dan admin toko.

**Kata Kunci** : aplikasi e-commerce, penjualan online, UML, website, SDLC (System Development Life Cycle), dreamweaver, MySQL.

## I. PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi yang menyebabkan semakin banyak orang mengerti akan pentingnya fungsi komputer dalam membantu pekerjaan, namun hanya baru beberapa perusahaan atau CV maupun toko saja yang memanfaatkannya. *Internet* dan *Web* merupakan salah satu contoh teknologi yang menyediakan berbagai fasilitas guna membantu menyelesaikan pekerjaan dengan cepat dan mudah. Salah satu contohnya yaitu penjualan elektronik atau yang disebut *e-commerce*. Dengan aplikasi e-commerce yang dibangun pada sebuah toko atau instansi-instansi lainnya pelanggan atau konsumen dapat berhubungan langsung meskipun tidak mendatangi toko tersebut.

“XYZ” merupakan salah satu tempat yang menyediakan berbagai macam souvenir pernikahan. “XYZ” memiliki beberapa macam jenis souvenir dan bermacam-macam harga. Sejauh ini, “XYZ” melakukan penjualan masih secara manual yaitu dengan bentuk mulut ke mulut, sehingga jangkauan penjualan masih terbatas dan belum bisa meluas ke beberapa daerah. Hal ini mengakibatkan “XYZ” belum dikenal oleh masyarakat luas. Saat ini S2loveshop belum memiliki media promosi melalui website untuk memasarkan produk-produknya. Untuk itu dibutuhkanlah sebuah aplikasi *web* berupa *website e-commerce* yang mampu memberikan informasi mengenai produk kepada pelanggan dengan cepat melalui jaringan internet. Dengan adanya *website e-commerce* pelanggan bisa melakukan pembelian dan pemesanan secara *online* tanpa harus mendatangi tempat produksi.

Berdasarkan latar belakang yang telah disusun di atas, maka dapat ditarik beberapa permasalahan yang timbul, antara lain:

- a). Media promosi masih dilakukan secara konvensional.
- b). Pengolahan data penjualan masih dilakukan secara manual.

Untuk memberikan penekanan khusus sesuai dengan judul skripsi ini, maka batasan masalah ini yaitu:

- a). Sistem penjualan *online* yang dapat diakses oleh *customer*.
- b). Aplikasi yang dibangun hanya sebatas *customer* yang terdaftar yang dapat melakukan pembelian.
- c). Pemilik toko atau admin dapat melakukan pengolahan data barang, data *customer*, dan data penjualan.
- d). Aplikasi yang dibangun dengan bahasa pemrograman PHP dan database *server MySQL*.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penelitian ini merumuskan permasalahan yang ada untuk dijadikan titik tolak pembahasan Skripsi ini, yaitu :

- a). Bagaimana merancang sistem belanja online yang menawarkan berbagai souvenir pernikahan yang menarik bagi para pelanggan sehingga omset penjualan meningkat?
- b). Bagaimana pembeli melakukan transaksi penjualan secara online dan toko “XYZ” sebagai penyedia berbagai macam souvenir pernikahan?

Dalam penelitian ini tentunya memiliki tujuan yaitu :

- a). Untuk membantu pelanggan dalam memperoleh informasi yang cepat dan *update* pada belanja *online* khususnya mengenai produk harga dan ketersediaan barang serta melakukan transaksi belanja online pada “XYZ”.

- b). Untuk membangun aplikasi penjualan elektronik (*e-commerce*) berbasis web pada “XYZ”.
- Adapun manfaat penelitian yang dapat diperoleh yaitu:
- Membantu meningkatkan penjualan souvenir pernikahan pada S2loveshop
  - Memberikan kemudahan kepada konsumen untuk memesan produk yang ditawarkan dengan layanan pembelian secara online dan transaksi secara online.

## II. LANDASAN TEORI

### Definisi Aplikasi

Menurut Eka Noviansyah (2008: 4) Aplikasi adalah penggunaan dan penerapan suatu konsep yang menjadi suatu pokok pembahasan. Aplikasi dapat diartikan juga sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melakukan tugas tertentu. Aplikasi software yang direncanakan untuk suatu tugas khusus dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu :

- Aplikasi software spesialis, program dengan dokumentasi tergabung yang dijalankan untuk menjalankan tugas tertentu.
- Aplikasi software paket, suatu program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang.

### Pengertian E-Commerce

#### a). Definisi E-commerce

Menurut M. Suyanto (2003). “E-commerce merupakan konsep baru yang bias digambarkan sebagai proses jual beli barang atau jasa pada World Wide Web Internet (Shim, Quershi, Siegel, Siegle, 2000) atau proses jual beli atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan informasi termasuk internet (Turban, Lee, King, Chung, 2000).”

Sejumlah orang memandang istilah commerce (perdagangan) sebagai transaksi yang dilakukan antar perusahaan yang berpartner. Karena itu istilah electronic commerce berkesan sempit bagi sejumlah orang. Demikianlah, banyak yang lebih suka menggunakan istilah e-busines, yang mengacu pada definisi e-commerce secara lebih luas, tidak sekedar menjual dan membeli, namun juga berarti melayani pelanggan dan berkolaborasi dengan partner bisnis, serta pelaksanaan transaksi elektronik dalam suatu organisasi.

#### 1. Manfaat E-Commerce

- Manfaat bagi perusahaan
  - Memperluas jangkauan penjualan
  - Mengurangi biaya operasional
- Manfaat bagi konsumen
  - Memungkinkan pelanggan untuk berbelanja atau melakukan transaksi lain selama 24 jam.
  - Lebih mudah memilih berbagai macam produk meski tidak datang langsung ke toko.
- Manfaat bagi masyarakat
  - Memungkinkan orang untuk bekerja di dalam rumah dan tidak harus keluar rumah untuk berbelanja.
  - Memungkinkan sejumlah barang di jual dengan harga lebih murah sehingga orang

yang kurang mampu bisa membeli lebih banyak yang pada gilirannya akan meningkatkan taraf hidup mereka.

#### 2. Jenis-jenis E-commerce

- Business to Business (B2B). E-Commerce tipe ini meliputi transaksi antar organisasi yang dilakukan di Electronic market.
- Business to Costumer (B2C). Merupakan transaksi eceran dengan pembeli perorangan.
- Customer to Customer (C2C). Konsumen menjual secara langsung ke konsumen lain, atau mengiklankan jasa pribadi di Internet.
- Customer to Business (C2B). Perseorangan yang menjual produk/layanan ke organisasi, perseorangan yang mencari penjual berinteraksi dan menyepakati suatu transaksi.

#### 3. Keuntungan Electronic Commerce (E-Commerce).

Ada beberapa keuntungan yang dapat diambil dari penggunaan E-commerce yaitu :

- Electronic commerce memungkinkan pelanggan untuk berbelanja atau melakukan transaksi lain selama 24 jam sehari sepanjang tahun dari hampir setiap lokasi.
- Electronic commerce memberikan lebih banyak pilihan kepada pelanggan, mereka bisa memilih berbagai produk dari banyak vendor.
- Electronic commerce menyediakan produk-produk dan jasa yang tidak mahal kepada pelanggan dengan cara mengunjungi banyak tempat dan melakukan perbandingan secara cepat.

#### b). Pengertian Website

Website atau situs juga dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar, data animasi, suara, video, dan gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman atau hyperlink.

#### c). Pengertian XAMPP

Menurut Yogi Wicaksono (2008: 7) “XAMPP adalah sebuah software yang berfungsi untuk menjalankan website berbasis PHP dan menggunakan pengolah data MySQL dikomputer local”. XAMPP berperan sebagai server web pada komputer. XAMPP juga dapat disebut sebuah panel server virtual, yang dapat membantu anda melakukan preview sehingga dapat memodifikasi website tanpa harus online atau terakses dengan internet.

#### d). Pengertian HTML

Menurut Anhar (2010) HTML (Hyper Text Markup Language) adalah sekumpulan simbol-simbol atau tag-tag yang dituliskan dalam sebuah file yang digunakan untuk menampilkan halaman pada web browser. Tag-tag HTML selalu diawali dengan <x> dan diakhiri

dengan `</x>` dimana x tag HTML itu seperti b, i, u, dan lain-lain.

#### e). Pengertian PHP

Menurut Anhar (2010) PHP merupakan script yang terintegrasi dengan HTML dan berada pada server (server side HTML embedded scripting). PHP adalah script yang digunakan untuk membuat halaman website yang dinamis. Dinamis berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat saat halaman itu diminta oleh client. Mekanisme ini menyebabkan informasi yang diterima client selalu yang terbaru atau up to date. Semua script PHP dieksekusi pada server dimana script tersebut dijalankan.

#### f). Pengertian MySQL

Menurut Anhar (2010) MySQL adalah salah satu databases management system (DBMS) dari sekian banyak DBMS seperti Oracle, MS SQL, Postagre SQL, dan lainnya. MySQL berfungsi untuk mengolah database menggunakan bahasa SQL. MySQL bersifat open source sehingga kita bisa menggunakan secara gratis. Pemrograman PHP juga sangat mendukung atau mensupport dengan database MySQL.

#### g). Pengertian WWW (World Wide Web)

Menurut Nugroho (2004: 3). "World Wide Web (WWW) adalah sebuah bagian dari internet yang sangat dikenal dalam dunia internet, dengan adanya WWW seorang pengguna dapat menampilkan sebuah halaman Virtual yang disebut dengan website."

World Wide Web sendiri bukan sekedar jaringan seperti internet namun di dalamnya terdapat set aplikasi komunikasi dan sistem perangkat lunak yang memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Terletak pada internet host dan client
2. Protokol yang digunakan adalah TCP/IP
3. Mengenal tag-tag HTML
4. Pengguna dapat mengakses informasi text, gambar, suara
5. Model alamat URL
6. Pengguna dapat juga mengakses server dengan protokol HTTP, FTP, Telnet, dsb
7. Mampu Merelasikan komunikasi data dua arah

#### h). Mengenal Dreamweaver

Dreamweaver merupakan perangkat lunak yang ditujukan untuk membuat situs web. Versi terbaru dari Dreamweaver adalah Dreamweaver 8. Versi baru ini memiliki performa lebih baik dan memiliki tampilan yang memudahkan untuk membuat dan mengelola halaman web, termasuk diantaranya dalam hubungannya dengan bahasa pemrograman PHP dan database My-SQL.

Dreamweaver 8 juga mempunyai kemampuan untuk mendukung pemrograman server side dan client side. Server side digunakan untuk memproses data yang berhubungan dengan server, misalnya perolahan database. Client side merupakan bahasa pemrograman tambahan sekaligus sebagai pelengkap dari bahasa pemrograman lainnya (Madcoms, 2008).

#### i). Pengertian Penjualan

Menurut Chairul Marom (2002: 28). Penjualan artinya penjualan barang dagangan sebagai usaha pokok perusahaan yang biasanya dilakukan secara teratur". Penjualan juga merupakan suatu sumber pendapatan perusahaan, semakin besar penjualan maka semakin besar pula pendapatan yang di peroleh perusahaan.

#### Faktor – Faktor Penjualan

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi volume penjualan antara lain :

- a. Kualitas Barang. Turunnya mutu barang dapat mempengaruhi volume penjualan, jika barang yang di perdagangkan mutunya menurun dapat menyebabkan pembelinya yang sudah menjadi pelanggan dapat merasakan kecewa sehingga mereka bisa berpaling barang lain yang mutunya lebih baik.
- b. Selera Konsumen. Selera konsumen tidaklah tetap dan dia dapat berubah setiap sesaat, bilamana selera konsumen terhadap barang-barang yang di jual maka volume penjualan akan menurun.
- c. Servis Terhadap Pelanggan. Merupakan faktor penting dalam usaha memperlancar penjualan terhadap usaha di mana tingkat persaingan semakin tajam. Dengan adanya servis yang baik terhadap para pelanggan sehingga dapat meningkatkan volume penjualan.
- d. Persaingan Menurunkan Harga Jual. Potongan harga dapat di berikan dengan tujuan agar penjualan dan keuntungan perusahaan dapat di tingkatkan dari sebelumnya. Potongan harga tersebut dapat di berikan kepada pihak tertentu dengan syarat-syarat tertentu pula.

#### j). Pengertian UML

Menurut Whitten JL (2004) Unified Modelling Language (UML) adalah suatu alat untuk memvisualisasikan dan mendokumentasikan hasil analisa dan desain yang berisi sintak dalam memodelkan sistem secara visual dan juga merupakan satu kumpulan konvensi pemodelan yang digunakan untuk menentukan atau menggambarkan sebuah sistem software yang terkait dengan objek."

Dengan pemodelan menggunakan UML, rekayasa dan pengembangan perangkat dapat dilakukan dengan fokus pengembangan dan desain perangkat lunak terhadap:

1. Tinjauan umum bagaimana arsitektur sistem secara keseluruhan
2. Penelaah bagaimana objek-objek dalam sistem saling mengirimkan pesan (message) dan saling bekerjasama satu sama lain
3. Menguji apakah sistem/perangkat lunak sudah berfungsi seperti yang seharusnya
4. Dokumentasi sistem/perangkat lunak untuk keperluan-keperluan tertentu di masa yang akan datang

Setiap sistem yang kompleks seharusnya bisa dipandang dari sudut pandang yang berbedabeda

sehingga bisa dilakukan pemahaman secara menyeluruh. Dalam upaya-nya tersebut, UML menyediakan sembilan jenis diagram yang dapat dikelompokkan.

Berdasarkan sifatnya yang statis ataupun dinamis.

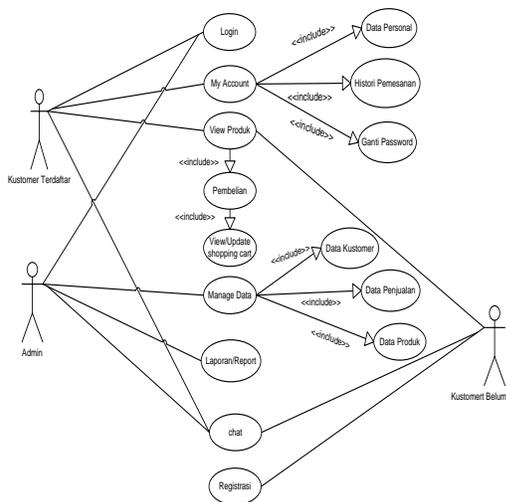
Kesembilan jenis diagram untuk UML adalah:

- 1) Use-Case Diagram
- 2) Class Diagram
- 3) Statechart Diagram
- 4) Activity Diagram
- 5) Sequence Diagram
- 6) Collaboration Diagram
- 7) Component Diagram
- 8) Diagram Objek
- 9) Deployment Diagram

### III. PEMBAHASAN

#### 3.1 Diagram Use Case

Use Case Diagram menggambarkan bagaimana proses yang terjadi dalam penjualan elektronik (*e-commerce*). Berikut ini adalah Use case diagram untuk Aplikasi penjualan elektronik (*e-commerce*) souvenir pernikahan pada "XYZ":

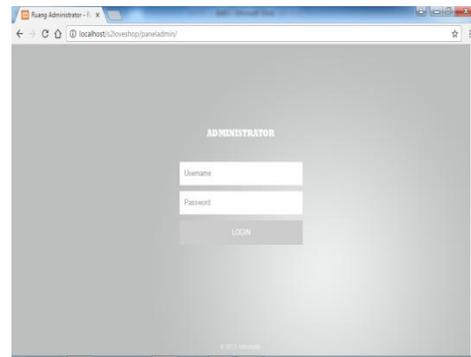


Gambar 1 Diagram Use Case

### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Deskripsi Sistem

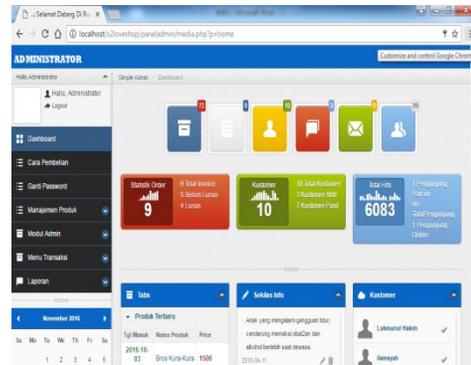
Halaman *login* ini digunakan oleh admin untuk dapat mengakses sistem sepenuhnya sesuai dengan hak akses. Berikut gambar 2 tampilan *screenshot* halaman *login* admin :



Gambar 2 Screenshot Halaman Login

Pada halaman *login* admin memasukkan *username* dan *password* agar dapat masuk kedalam halaman admin.

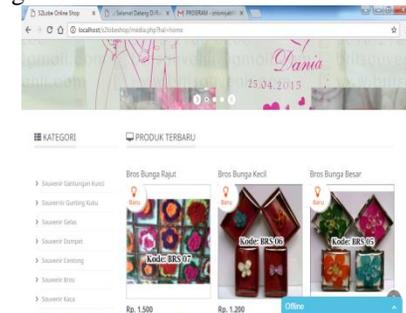
Halaman beranda admin adalah halaman utama dari sistem ini. Berikut gambar 3 tampilan *screenshot* halaman beranda admin :



Gambar 3 Screenshot Halaman Beranda Admin

Pada halaman ini terdapat beberapa menu akses admin.

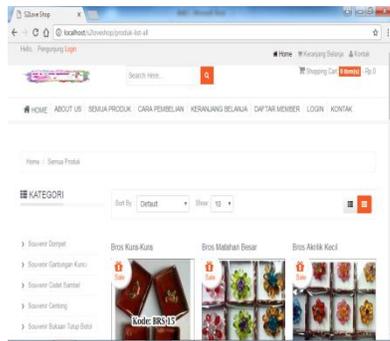
Halaman home merupakan halaman utama *customer*. Berikut gambar 4 halaman home :



Gambar 4 Screenshot Halaman Home

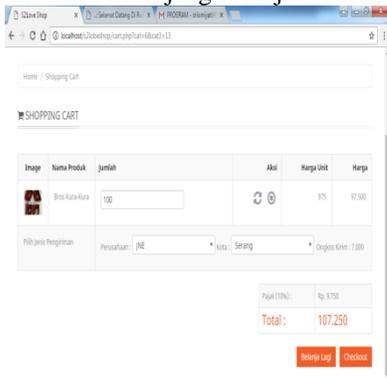
Pada halaman ini *customer* masuk kedalam menu halaman utama yang akan dihadapkan langsung dengan kategori-kategori produk.

Halaman semua produk merupakan halaman yang menampilkan seluruh produk tanpa harus melihat dari kategori. Berikut ini *screenshot* gambar 5 halaman semua produk :



Gambar 5 Screenshot Halaman Semua Produk

Halaman keranjang belanja merupakan halaman yang menampilkan barang yang telah dibeli. Berikut ini screenshot gambar 6 halaman keranjang belanja :



Gambar 6 Screenshot Halaman Keranjang Belanja

**V. PENUTUP**

**Kesimpulan**

Dari hasil penelitian mengenai Aplikasi E-Commerce Penjualan Souvenir Pernikahan Pada “XYZ” dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- a). Dengan adanya *website e-commerce* yang memanfaatkan internet sebagai media pemasaran, dapat memudahkan pemilik toko untuk memberikan pelayanan terhadap konsumen secara optimal serta dapat memberikan informasi 24 jam serta dapat diakses kapan saja dan dimana saja.
- b). Membuat aplikasi penjualan elektronik (*e-commerce*) souvenir pernikahan pada “XYZ” dengan menggunakan

bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai databasenya.

**Saran**

Penyusun menyadari sepenuhnya bahwa dalam pembuatan laporan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, yang kiranya dapat dipertimbangkan oleh penelitian berikutnya. Penulis menyampaikan saran yaitu pembuatan *website* memerlukan gambar atau foto produk yang akan ditawarkan kepada calon pembeli. Gambar yang ditampilkan haruslah menarik dan dibuat detail dari produk tersebut, sehingga calon pembeli dapat melihat dengan jelas produk yang ditawarkan dan dapat menarik calon pembeli.

**DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Anhar, ST. (2010). *Panduan Menguasai PHP & MySQL Secara Otodidak*. Jakarta: Mediakita.
- [2] Hastanti, Rulia Puji, dkk. (2015). “Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) pada Tata Distro Kabupaten Pacitan.” *Jurnal Bianglala Informatika*. Vol. 3. No. 2.
- [3] Himawan, dkk. (2014). “Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online (E-Commerce) pada CV Selaras Batik Menggunakan Analisis Deskriptif.” *Scientific Journal Of Informatics*. Vol. 1. No. 1.
- [4] Jauhar, Jaidan. (2010). “Upaya Pengembangan Usaha Kecil dan Menengah (UKM) dengan Memanfaatkan E-Commerce.” *Jurnal Sistem Informasi*. Vol. 2. No 1.
- [5] Kosasi, Sandy. (2014). “Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Untuk Memperluas Pangsa Pasar.” *Prosiding SNATIF*.
- [6] Madcoms. (2008). *Mahir Dalam Tujuh Hari Adobe Dreamweaver CS3 dan PHP*. Yogyakarta: Andi.
- [7] P Boedi, Dessyanto, dkk. (2010). “Aplikasi Penjualan Mobile Commerce Penjualan Buku pada Penerbit PRO-U Media Yogyakarta.” *Seminar Nasional Informatika*.
- [8] Suyatno, M (2003). *Strategi Periklanan pada E-Commerce Perusahaan Top Dunia*. Yogyakarta: Andi.
- [9] Whitten JL, Bentley LD, Dittman KC. (2004). “System Analysis and Design Methods.” Yogyakarta: Andi.