

Perancangan Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Pada Toko DMX Factory Outlet Dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP-MYSQL Dan Java Script

¹Pradani Ayu Widya Purnama, ²Teri Ade Putra
Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang
Padang, Jl. Lubuk Begalung
Pradaniwid@gmail.com

E-commerce adalah konsep bisnis yang sangat populer pada saat ini. Konsep ini mempermudah proses transaksi anatar penjual dan pembeli. Penjual dapat menawarkan produk yang dijualnya secara real time tanpa batasan waktu dan tempat. Selain itu, pembeli juga dapat mengakses informasi barang yang ingin dibeli dengan lebih mudah dan melakukan pembelian tanpa harus datang ke toko dimana produk tersebut dijual. Penelitian ini dilakukan untuk membangun sebuah sistem penjualan berbasis web (*E-commerce*) pada toko DMX Factory Outlet. Data yang digunakan adalah data informasi produk pada toko DMX berupa data gambar serta deskripsi produk. Sistem ini dapat menampilkan informasi produk seperti harga, merek, serta gambar produk. Selain itu, sistem ini menyajikan informasi jumlah stok produk serta jumlah penjualan setiap produk yang dapat diakses oleh pihak toko. Sistem ini juga menyediakan layanan pemesanan produk hingga pembayaran biaya pembelian produk di toko DMX Factory Outlet secara online.

Keywords—*E-Commerce, Persediaan, Penjualan*

I. PENDAHULUAN

Berkembangnya usaha-usaha perdagangan yang sangat pesat pada saat ini menjadikan informasi sebagai hal yang sangat penting peranannya dalam menunjang jalannya operasi-operasi demi tercapainya tujuan yang diinginkan oleh perusahaan.

E-commerce merupakan salah satu konsep yang cukup berkembang dalam dunia internet. Penggunaan system ini sebenarnya dapat menguntungkan banyak pihak, baik pihak konsumen, produsen maupun penjual. Konsep *online shopping* menyediakan banyak kemudahan dan kelebihan jika dibandingkan dengan belanja yang konvensional. Selain proses transaksi bisa menjadi lebih cepat, di internet telah disediakan hampir semua barang yang biasanya dijual secara lengkap. Calon pembeli dapat menghemat waktu

dan biaya karena tidak perlu datang ke toko atau tempat transaksi sehingga dari tempat duduk mereka dapat mengambil keputusan dengan cepat. Transaksi secara *online* dapat menghubungkan antara penjual dan calon pembeli secara langsung tanpa dibatasi oleh suatu ruang dan waktu.

Berdasarkan realitas tersebut, maka diperlukan adanya tempat penelitian pada suatu toko untuk membuat suatu system penjualan produk menggunakan fasilitas internet (rancangan berbasis web). System penjualan online ini akan kami terapkan pada Toko DMX Factory Outlet. System penjualan selama ini dinilai kurang *efektif* dan *efisien*. Jika hanya mengandalkan system penjualan dengan cara biasa saja, maka pendapatan perusahaan tidak mengalami peningkatan yang signifikan. Selain itu perkembangan perusahaan terasa dinilai agak lambat. Oleh karena itu dirancang suatu system penjualan secara *online* dengan menggunakan media

web atau internet dengan tujuan untuk meningkatkan waktu proses penjualan dan dapat meningkatkan volume penjualan sehingga pendapatan perusahaan dapat meningkat. Kami akan mengangkat judul **“PERANCANGAN SISTEM PENJUALAN BERBASIS WEB (E-COMMERCE) PADA TOKO DMX FACTORY OUTLET DENGAN MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN PHP-MYSQL DAN JAVA SCRIPT”**.

II. DEFINISI E-COMMERCE

E-commerce merupakan suatu istilah yang sering digunakan atau didengar saat ini yang berhubungan dengan internet, dimana tidak seorangpun yang mengetahui jelas pengertian dari e-commerce tersebut. Berikut akan dipaparkan pengertian e-commerce menurut para ahli :

a. Perdagangan elektronik atau yang disebut juga e-commerce, adalah penggunaan jaringan komunikasi dan komputer untuk melaksanakan proses bisnis. Pandangan populer dari e-commerce adalah penggunaan internet dan komputer dengan browser Web untuk membeli dan menjual produk. McLeod Pearson (2008 : 59).

b. Menurut Shely Cashman (2007 : 83) E-commerce atau kependekan dari elektronik commerce (perdagangan secara electronic), merupakan transaksi bisnis yang terjadi dalam jaringan elektronik, seperti internet. Siapapun yang dapat mengakses komputer, memiliki sambungan ke internet, dan memiliki cara untuk membayar barang-barang atau jasa yang mereka beli, dapat berpartisipasi dalam e-commerce. 11

c. Menurut Jony Wong (2010 : 33) pengertian dari electronic commerce adalah pembelian, penjualan dan pemasaran barang serta jasa melalui sistem elektronik. Seperti radio, televisi dan jaringan computer atau internet. Jadi pengertian e-commerce adalah proses transaksi jual beli yang dilakukan melalui internet dimana website digunakan sebagai wadah untuk melakukan proses tersebut.

DEFINISI PHP

PHP adalah pemrograman *interpreter* yaitu proses penerjemahan baris kode sumber menjadi kode mesin yang dimengerti computer secara langsung pada saat kode dijalankan. PHP disebut sebagai pemrograman *Server Side Programing*, hal ini dikarenakan seluruh prosesnya diujalakan pada server. PHP adalahsuaru bahasa dengan hak cipta

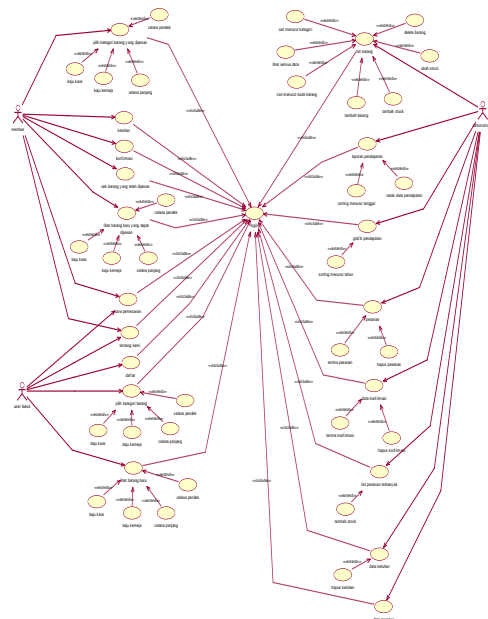
terbuka atau yang juga dikenal dengan istilah *Open Source*, yaitu pengguna dapat mengembangkan kode-kode fungsi PHP sesuai dengan kebutuhan (Anhar, 2011).

Pemrograman PHP dapat ditulis dalam dua bentuk yaitu penulisan baris kode PHP pada *file* tunggal dan penulisan kode PHP pada galaman html (*embedded*). Kedua cara penulisan tersebut tidak memiliki perbedaan, hanya menjadi kebiasaan gaya penulisan dari programmer (Betha Sidik,Ir, 2013).

III. ANALISA DAN PERANCANGAN

Use Case Diagram

Use case diagram adalah pola perilaku sistem dan menggambarkan urutan transaksi yang berhubungan yang dilakukan actor. *Use case* dibuat berdasarkan keperluan actor. Actor adalah orang yang berinteraksi dengan sistem. *Use case* diagram menggambarkan proses yang dilakukan oleh actor

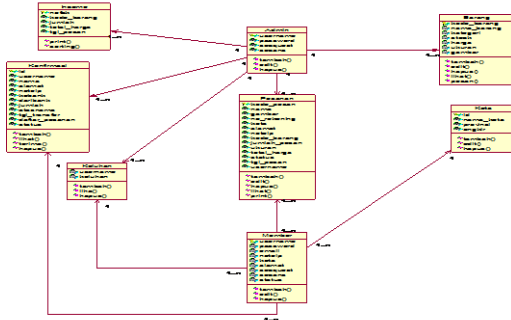


terhadap sistem.

Gambar 3.1. Use Case Diagram

Class Diagram

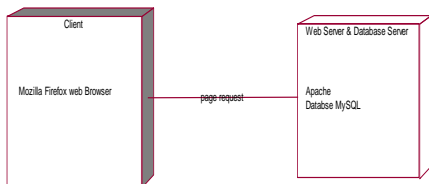
Class Diagram menggambarkan class, fitur dan hubungan-hubungan yang terjadi. Dalam *class diagram* terdapat attribute dan metode yang dimiliki peran masing-masing.



Gambar 3.2. Class Diagram

Deployment Diagram

Deployment diagram menunjukkan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi, dimana komponen akan terletak (pada mesin, server atau piranti keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi server, dan hal-hal lain yang bersifat fisik.



Gambar 3.3. Deployment Diagram

IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pengujian

Dari hasil pengujian, didapatkan desain yang menggambarkan tampilan dari halaman-halaman web yang telah dibuat.

a. Halaman Home

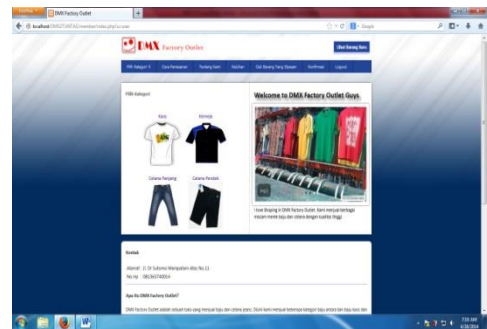
Halaman home menampilkan ucapan selamat datang untuk user serta mengizinkan user untuk mengakses beberapa menu. Halaman ini dapat dilihat seperti gambar berikut :



Gambar 4.1. Halaman Home

b. Halaman Admin

Halaman admin menampilkan semua menu yang bisa diakses oleh admin. Pada menu admin akan ditampilkan langsung list barang dan jumlah stock yang tersedia. Halaman ini dapat dilihat seperti gambar berikut :



Gambar 4.2. Halaman Admin

c. Halaman Member

Halaman member menampilkan semua menu yang bias diakses oleh member. Pada menu member akan ditampilkan ucapan selamat datang, menu pesan, konfirmasi dan lainnya. Halaman ini dapat dilihat seperti gambar berikut



Gambar 4.3. Halaman Member

d. Halaman Pesan Barang Member

Halaman ini menampilkan form yang digunakan untuk memesan barang. Halaman ini dapat dilihat seperti gambar berikut :



Gambar 4.4. Halaman Pesan Barang Member

e. Halaman Konfirmasi Member

Halaman ini menampilkan form yang digunakan member untuk mengirimkan konfirmasi pembayaran. Halaman ini dapat dilihat seperti gambar berikut :



Gambar 4.5. Konfirmasi Member

f. Halaman List Pesanan Admin

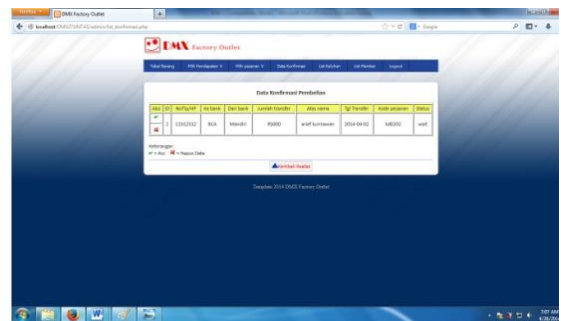
Halaman ini menampilkan daftar list pesanan yang digunakan oleh admin. Halaman ini dapat dilihat seperti gambar berikut :



Gambar 4.6. List Pesanan Admin

g. Halaman List Konfirmasi Admin

Halaman ini menampilkan tabel list konfirmasi yang digunakan oleh admin untuk melihat pesanan yang telah dikonfirmasi. Halaman ini dapat dilihat seperti gambar berikut



Gambar 4.4. Halaman Pesan Barang Member

V. KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Setelah dilakukan perancangan sistem dan penerapan aplikasi penjualan berbasis web pada toko DMXFactoryOutlet ini dapat diambil beberapa kesimpulan, diantaranya :

1. Dengan menggunakan system penjualan berbasis web (E-Commerce), pelanggan tidak harus datang ke Toko untuk melakukan transaksi pembelian.
2. Dengan menggunakan system penjualan berbasis web (E-Commerce), penyampaian informasi barang terbaru dapat dilakukan secara cepat dan mudah.

3. Dengan menggunakan sistem penjualan berbasis web (E-Commerce), pendataan pelanggan dapat disimpan di database dan pendataan stock barang bisa dilakukan secara otomatis.
4. Dengan menggunakan sistem penjualan berbasis web (E-Commerce), pembuatan laporan pendapatan dapat dilakukan secara otomatis dan dapat mengetahui jenis barang yang paling banyak terjual dengan cepat.

SARAN

Sebagai penutup dari penelitian Praktek Kerja Lapangan ini, penulis memberikan saran dengan harapan agar berguna bagi pembaca. Adapun saran-saran yang penulis berikan adalah sebagai berikut :

1. Sistem yang dibangun pada intinya hanya sebatas pada proses penjualan dan pendataan barang.
2. Diharapkan adanya pengembangan lain di aplikasi ini sehingga nantinya dapat meningkatkan kinerja dari aplikasi ini.

Diperlukan *maintenance* terhadap sistem agar aplikasi dapat berjalan dengan baik untuk waktu seterusnya.

VI. REFERENCES

- Anhar, ST, *Panduan Menguasai PHP & MYSQL Secara Otodidak.2010* Media Kita.
- Adi Nugroho, *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP*. Yogyakarta, Indonesia: Andi Yogyakarta, 2010.
- A.S, Rosa, M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur Dan Berorientasi Objek)*. 2013 Bandung : Informatika.
- Hernita P, *Membuat Aplikasi Laporan Menggunakan PHP .2010* Penerbit : Andi.
- Mumtahana, Hani Atun. Sekreningsih Nita, "Analisis Optimalisasi Penggunaan Teknologi Informasi dalam peningkatan Kualitas dan Pemasaran Produksi Kulit Magetan," in Seminar Nasional Teknik dan Manajemen Industri, Malang, 2015, pp. IV-22 - IV 27.
- Seminar Nasional Teknologi Informasi, Bisnis, dan Desain, 2016, STMK-Politeknik PalComTech : Merketplace dan E-Commerce bagi Petani guna peningkatan penjualan hasil petani. Palembang, Indonesia 12 Mei 2016. PalComTech Publish:Palembang.