

IMPLEMENTASI KONSEP BUSINESS TO CUSTOMER DENGAN TEKNOLOGI E-COMMERCE BERBASIS WEB (Studi Kasus : Toko Sepatu Bunut Kisaran)

Zunaida Sitorus
Fakultas Teknik Jurusan Teknik Informatika Universitas Asahan
Jl. Jend Ahmad Yani Kisaran Sumatera Utara
zsitorus321@gmail.com

ABSTRAK

Toko Sepatu Anindy 2 merupakan salah satu tempat usaha pembuatan sepatu di kisaran, yang menghasilkan berbagai macam sepatu kulit. Namun, dengan sistem yang berjalan sekarang, masih banyak masalah yang terjadi baik di pihak vendor maupun di pihak konsumen terutama yang berada di luar Kota Kisaran. Pihak vendor selama ini belum memiliki media khusus untuk mempromosikan produk-produknya dan pencatatan laporan transaksi penjualan masih dilakukan manual hanya dengan menggunakan tanda bukti transaksi yang ada dan konsumen masih harus langsung datang ke toko apabila ingin mendapatkan informasi produk dan hendak membeli sepatu.

aplikasi sistem penjualan *online business to customer* berbasis *e-commerce* yang menyediakan fasilitas-fasilitas seperti katalog produk yang berisi gambar dan informasi produk, dan konsumen dapat mengetahui informasi proses pemesanan sepatu, serta dapat membuat laporan transaksi penjualan.

Hasil penelitian ini berupa aplikasi siap pakai untuk menjual sepatu pada toko Anindy 2 dengan sistem online baik transaksi maupun proses pembelian sepatu.

Kata Kunci : Toko Sepatu Anindy 2, Buseness to Costumers, Web

PENDAHULUAN

Toko Sepatu Anindy 2 merupakan salah satu tempat usaha pembuatan sepatu di kisaran, yang menghasilkan berbagai macam sepatu kulit. Namun, dengan sistem yang berjalan sekarang, masih banyak masalah yang terjadi baik di pihak vendor maupun di pihak konsumen terutama yang berada di luar Kota Kisaran. Pihak vendor selama ini belum memiliki media khusus untuk mempromosikan produk-produknya dan pencatatan laporan transaksi penjualan masih dilakukan manual hanya dengan menggunakan tanda bukti transaksi yang ada dan konsumen masih harus langsung datang ke toko apabila ingin mendapatkan informasi produk dan hendak membeli sepatu.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu diterapkan sebuah aplikasi sistem penjualan *online business to customer* berbasis *e-commerce* yang menyediakan fasilitas-fasilitas seperti katalog produk yang berisi gambar dan informasi produk, dan konsumen dapat mengetahui informasi proses pemesanan sepatu, serta dapat membuat laporan transaksi penjualan,

sehingga aplikasi ini diharapkan akan dapat membantu pihak Toko sepatu bunut soes Kisaran untuk mempromosikan produknya dan membuat laporan transaksi penjualan, juga dapat membantu pihak konsumen yang ingin mendapatkan informasi, dan memesan produk tanpa harus datang langsung ke toko, serta mengetahui perkembangan pesannya dimana konsumen dapat melihat produk yang mereka pesan sudah diproses atau belum.

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah maka perumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat sistem dapat membantu proses implementasi konsep *business to customer* dengan teknologi *e-commerce* berbasis web ?
2. Bagaimana membuat sistem penjualan sepatu pada tokoh sepatu bunut kisaran dengan tampilan yang menarik dan dapat di pahami oleh konsumen?
3. Bagaimana proses transaksi pembayaran yang terjadi pada aplikasi yang dibangun?

1.2 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat *aplikasi* media penjualan produk online berbasis web.
2. Menerapkan aplikasi secara *online* dalam pendataan dan monitoring dengan menggunakan media *website*.
3. Mencegah terjadinya human error atau kesalahan yang mudah dilakukan oleh perusahaan perusahaan dalam memanajemen data.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan dari penelitian ini, diharapkan dapat berguna dan bermanfaat untuk hal-hal sebagai berikut :

1. Memberikan kemudahan kepada konsumen dalam mendapat informasi pelanggan, order harga maupun dalam membeli produk yang dijual oleh Toko sepatu bunut soes kisaran berbasis Web.
2. Mempermudah toko sepatu dalam mendapatkan konsumen, dan tidak usah repot-repot lagi menyebarkan brosur atau sepanduk.
3. Memberi kemudahan dalam pengolahan transaksi serta pembuatan laporan.

LANDASAN TEORI

2.1 Pemasaran

Menurut Prof. Dr Sofian Assauri, 2013 pemasaran adalah hasil prestasi kerja kegiatan usaha yang berkaitan dengan mengalirnya barang dan jasa dari produsen sampai ke konsumen.

2.2 Penjualan

Penjualan merupakan aktivitas utama perusahaan. Pendapatan perusahaan sangat ditentukan oleh besar kecilnya penjualan, kegiatan penjualan itu sendiri erhuungan erat dengan kegiatan marketing atau pemasaran, dimana penjualan merupakan again marketing. Bagi perusahaan distributor, kegiatan penjualan menjadi tugas para salesmen (Victor Nicolas Nore, 2013), sedangkan Menurut Iyas (2011) penjualan adalah suatu usaha yang terpadu untuk mengembangkan rencana-

rencana strategi yang diarahkan pada usaha pemuasan keutuhan dan keinginan pembeli, guna mendapatkan penjualan yang menghasilkan laba. Penjualan juga merupakan salah satu sumber pendapatan seseorang atau suatu perusahaan yang melakukan transaksi jual & beli, dalam suatu perusahaan apabila semakin besar penjualan maka akan semakin besar pula pendapatan yang diperoleh seseorang atau perusahaan tersebut.

2.3 E-Commerce

Menurut Dewi Irmawati, (2011) yang dikutip dari Siregar mendefenisikan *Electronic Commerce (e-commerce)* adalah proses pembelian, penjualan atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan komputer. *e-commerce* merupakan bagian dari *e-business*, di mana cakupan *e-business* lebih luas, tidak hanya sekedar perniagaan tetapi mencakup juga pengkolaborasi mitra bisnis, pelayanan nasabah, lowongan pekerjaan dll. Selain teknologi jaringan *www*, *e-commerce* juga memerlukan teknologi basis data atau pangkalan data (database), e-surat atau surat elektronik (e-mail), dan bentuk teknologi non komputer yang lain seperti halnya sistem pengiriman barang, dan alat pembayaran untuk *e-commerce*.

2.4 Business to Consumer (B2C)

Business to Consumer eCommerce memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Terbuka untuk umum, dimana informasi disebarkan ke umum.
2. Pelayanan (*service*) yang diberikan bersifat umum (*generic*) dengan mekanisme yang dapat digunakan oleh khalayak ramai. Sebagai contoh, karena sistem Web sudah umum digunakan maka layanan diberikan dengan menggunakan basis Web.
3. Layanan diberikan berdasarkan permohonan (*on demand*). Konsumer melakukan inisiatif dan produser harus siap memberikan respon sesuai dengan permohonan.
4. Pendekatan *client/server* sering digunakan dimana diambil asumsi *client (consumer)* menggunakan sistem yang minimal (berbasis Web) dan *processing (business procedure)* diletakkan di sisi server.

Business to Consumer e-commerce memiliki permasalahan yang berbeda.

Mekanisme untuk mendekati konsumen pada saat ini menggunakan bermacam-macam pendekatan misalnya dengan menggunakan “*electronic shopping mall*” atau menggunakan konsep “*portal*”.

2.5 PHP

PHP adalah script yang di jalankan di server. Jadi, konsepnya berbeda dengan java script yang di jalankan pada sisi klien. PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah *server-side scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis. *Server-side scripting* merupakan sintaks atau perintah-perintah yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan di server tetapi disertakan pada dokumen HTML. Ketika si pengguna internet membuka suatu situs yang menggunakan fasilitas *server-side scripting* PHP, maka terlebih dahulu server akan memproses semua perintah PHP diserver kemudian mengirimkan hasilnya dalam bentuk format HTML ke web browser pengguna internet tersebut. Dengan demikian, pengguna internet tidak dapat melihat kode program yang ditulis dalam bentuk PHP sehingga keamanan dari halaman web menjadi lebih terjamin, (Abdul kadir, 2009).

PHP adalah merupakan salah satu bahasa pemrograman yang berjalan dalam sebuah web server dan berfungsi sebagai pengolah data pada sebuah server. Untuk membuat website yang dinamis dan mudah untuk di update setiap saat dari browser, dibutuhkan sebuah program yang mampu mengolah data dari komputer client atau dari komputer server itu sendiri sehingga mudah dan nyaman untuk disajikan di web browser, (Abdul kadir, 2009).

2.6 UML

Pada perkembangan teknologi perangkat lunak, diperlukan adanya bahasa yang digunakan untuk memodelkan perangkat lunak yang akan dibuat dan perlu adanya standarisasi agar orang di berbagai Negara dapat mengerti pemodelan perangkat lunak. Seperti yang kita ketahui bahwa menyatukan banyak kepala untuk menceritakan sebuah ide dengan tujuan untuk memahami hal yang sama tidaklah mudah.

Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, munculah sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk membangun perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik program

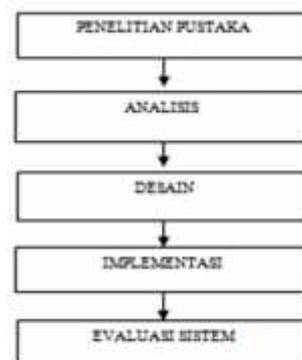
berorientasi objek yaitu *Unified Modeling Language* (UML). UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun sistem perangkat lunak. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung.

UML hanya berfungsi untuk melakukan pemodelan. Jadi pengguna UML tidak terbatas pada metodologi tertentu, meskipun pada kenyataannya UML paling banyak digunakan untuk metodologi berorientasi objek (Rosa A.S, 2013 : 137).

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Kerangka Kerja Penelitian

Untuk menyusun Skripsi ini, dilakukan penerapan metode penelitian dalam memperoleh data-data yang dibutuhkan sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik, dan sistematis.



Gambar 3.1 Kerangka Kerja Penelitian

3.2 Obyek Penelitian

Objek penelitian merupakan permasalahan yang diteliti. Objek dari penelitian ini adalah bagaimana membangun sebuah sistem dengan konsep business to customer dengan teknologi *e-commerce* pada penjualan sepatu di buntut soes kisaran. Penelitian ini berdasarkan tempat dan waktu, seperti sistem yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi

3.3 Metode Analisis Data

Setelah melakukan pengumpulan data, tahap berikutnya adalah menganalisis data yang berhasil dikumpulkan untuk mencapai suatu kesimpulan.

Adapun analisis data yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut :

1. Untuk dapat merancang sistem yang dapat membantu proses implementasi konsep *business to customer* dengan teknologi *e-commerce* berbasis web digunakan program php dan melakukan analisa dalam perancangan sistemnya agar dapat menentukan apakah aplikasi sudah sesuai yang diharapkan.
2. Untuk dapat memberikan kemudahan dalam penggunaan aplikasi ini nantinya aplikasi ini akan dibuat menu bantuan agar konsumen dapat mengoperasikan aplikasi ini dengan mudah tanpa harus bingung dalam proses transaksinya
3. Nantinya proses transaksi pada sistem ini ialah konsumen membayarnya dengan via Bank, selanjutnya bukti pembayarannya di kirim lewat aplikasi ini, setelah itu barang siap diantar ke konsumen.

ANALISA DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisa Sistem

Analisa sistem merupakan penguraian dari suatu sistem yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya. Hal-hal yang dianalisa pada tahap analisa sistem adalah analisa masalah pada prosedur sistem yang sedang berjalan sehingga ditemukan solusi yang tepat.

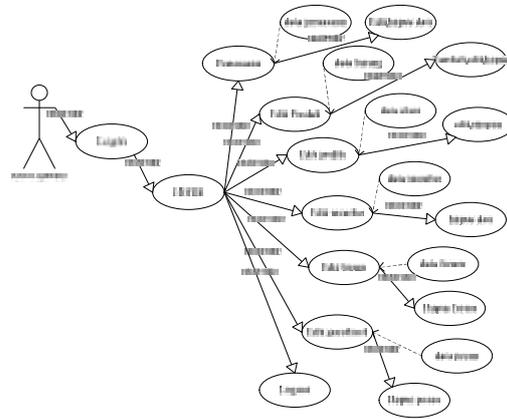
4.2 Perancangan Sistem Yang Baru

Perancangan sistem sangat penting dalam pembuatan suatu sistem, baik dalam sistem apapun. Perancangan sistem yang akan dibuat dimulai setelah melakukan tahap analisis terhadap sistem yang sedang berjalan. Perancangan dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh. Alat bantu yang digunakan untuk menggambarkan perancangan sistem secara umum yang akan dibangun yaitu, *Usecase Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram*, *sequence diagram*.

4.2.1 Use Case Diagram

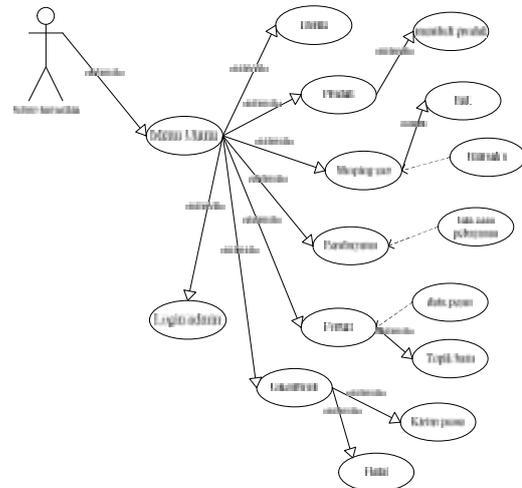
Use case merupakan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga *user* atau *admin* dapat mengerti mengenai aplikasi yang akan dibangun.

4.2.1.1 Use Case Diagram Admin



Gambar 4.1 Use Case Diagram Admin

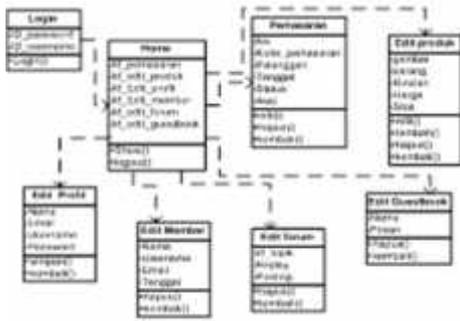
4.2.1.2 Use Case Diagram Pengguna



Gambar 4.2 Use Case Diagram Pengguna

4.2.2 Class Diagram

Class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. *Class diagram* yang diusulkan sebagai berikut:



Gambar 4.3 Class Diagram Pengguna



Gambar 4.4 Class Diagram Pengguna

4.3 Implementasi Hasil Rancangan Program

Implementasi merupakan tahapan pengujian sistem yang dibangun. Adapun hasil implementasi dapat dilihat pada sub bagian dibawah ini.

4.3.1 Tampilan Menu Home

Tampilan menu home merupakan halaman utama dari aplikasi *e-commerce* toko sepatu online. Pada halaman ini menampilkan isi halaman utama yang meliputi menu home, produk, *shopping cart*, pembayaran, *contact us* dan menu forum serta menu *guestbook* atau disebut buku tamu. Untuk lebih jelas lihat gambar 4.5 dibawah ini



Gambar 4.5 Halaman Home

4.3.2 Tampilan Menu Produk

Tampilan menu produk merupakan halaman untuk menampilkan semua jenis produk sepatu yang dijual. User dapat berbelanja dengan mudah memilih sepatu yang bagus dan mudah dalam melakukan proses transaksi pembelian. Untuk lebih jelas perhatikan gambar 4.6 dibawah ini.



Gambar 4.6 Menu Produk

4.3.3 Tampilan Menu Shopping Cart

Tampilan menu shopping cart merupakan halaman untuk melihat isi keranjang belanja kita, setelah itu dapat untuk melakukan proses transaksi selanjutnya berupa persetujuan pembelian dengan detail belanja dan nominal serta input data pemesanan. Untuk lebih jelas lihat gambar 4.7 dibawah ini.



Gambar 4.7 Tampilan Menu Shopping Cart

4.5.4 Tampilan Menu Pembayaran

Tampilan menu pembayaran merupakan halaman informasi tentang tata cara dan proses pembayaran pada e-commerce toko sepatu online. Untuk lebih jelas perhatikan gambar 4.8 berikut ini.



Gambar 4.8 Tampilan Menu Pembayaran

4.5.5 Tampilan Menu Forum

Tampilan menu forum merupakan halaman untuk memesan nama-nama produk yang belum ada agar dapat dijual/disediakan oleh toko untuk dijual juga berisikan promosi dan sebagainya. Dalam menu forum ini setiap pelanggan dapat membuat topik apa yang mereka inginkan. Untuk lebih jelas perhatikan gambar 4.9 dibawah ini.



Gambar 4.9 Tampilan Menu Forum

4.5.6 Tampilan Menu Guestbook

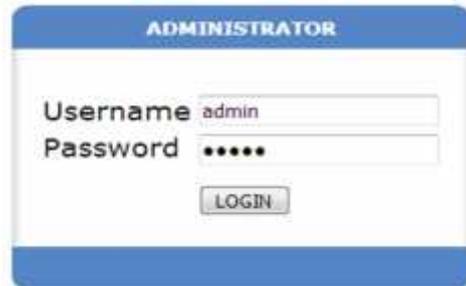
Tampilan menu *guestbook* merupakan halaman untuk menginput buku tamu yang dilakukan oleh pembeli. tampilannya dapat dilihat pada gambar 4.10 dibawah ini.



Gambar 4.10 Tampilan Menu Guestbook

4.5.7 Tampilan Menu Login Admin

Tampilan menu login merupakan halaman untuk admin login ke sistem agar dapat melakukan pengolahan data seperti mengolah data pemesanan, mengolah data barang dan lainnya. Tampilannya dapat dilihat pada gambar 4.11



Gambar 4.11 Tampilan Halaman Login

4.5.8 Tampilan Halaman Menu Admin

Tampilan halaman admin merupakan halaman khusus untuk admin dalam melakukan proses manajemen pengolahan data. adapapun tampilannya dapat dilihat pada gambar 4.10 sebagai berikut.



Gambar 4.12 Tampilan Halaman Admin

4.5.9 Tampilan Menu Pemesanan

Tampilan pemesanan merupakan halaman untuk melihat pemesanan dari pelanggan/konsumen yang sudah mengorder barang. Pada halaman ini kita dapat mengetahui detail pemesanan. Untuk lebih jelas perhatikan gambar 4.13 dibawah ini.



Gambar 4.13 Menu Pemesanan

4.5.10 Tampilan Menu Edit Produk

Pada tampilan menu penambahan produk ini merupakan halaman untuk melakukan proses penambahan barang/produk yang akan dijual. Untuk lebih detail perhatikan gambar 4.14 dibawah ini.



Gambar 4.14 Menu Penambahan Produk

4.5.11 Tampilan Menu Edit Akun Admin

Pada tampilan menu edit akun admin ini merupakan halaman untuk admin melakukan perubahan akun seperti perubahan nama user dan password. Untuk lebih detail lihat gambar 4.15 dibawah ini.



Gambar 4.15 Edit Akun Admin

4.5.12 Tampilan Menu Member

Pada tampilan menu member ini merupakan halaman untuk mengolah data member yang terdaftar pada aplikasi. Disini admin dapat mengetahui siapa saja member yang terdaftar dan juga dapat menghapus nama member. Perhatikan gambar 4.16 dibawah ini.



Gambar 4.16 Tampilan Menu Member

4.5.13 Tampilan Menu Edit Forum

Pada tampilan menu edit forum merupakan halaman untuk melihat data forum dan melakukan proses hapus data forum. Untuk lebih detail lihat gambar 4.17 dibawah ini.



Gambar 4.17 Tampilan Menu Edit Forum

4.5.14 Tampilan Menu Edit Guestbook

Pada tampilan edit *guestbook* merupakan halaman untuk mengolah data buku tamu yang di isi oleh pelanggan atau member. Untuk lebih detail perhatikan gambar 4.18 dibawah ini.



Gambar 4.18 Tampilan Edit Guestbook

KESIMPULAN

Dari hasil perancangan dan pembuatan Aplikasi Toko sepatu berbasis web dapat diambil kesimpulannya sebagai berikut:

1. Aplikasi toko online yang dirancang dapat digunakan oleh perusahaan-perusahaan yang membidangi penjualan produk agar manajemn pemasaran produk lebih maksimal dan mendapatkan keuntungan yang lebih besar dibandingkan sebelumnya.
2. Aplikasi ini sangat berguna bagi perusahaan untuk dapat dijadikan media informasi didalam menata data produk dan transaksi penjualan yang dapat menmberikan laporan yang akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- A.S Rosa, (2013) *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*, Informatika.
- Deny Al-Arsyad, (2012) *Aplikasi Lelang Barang Berbasis Web*, Politeknik Telkom Bandung.
- Hartono Bambang, (2013) *Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Iyas, (2011) *Implementasi Sistem Penjualan Online Berbasis E-Commarce Pada Usaha Rumahan GRIYA Unik Wanita*. Universitas Islam Negri
- Kadir Abdul, (2009) *Membuat Aplikasi Web Dengan PHP + Database Mysql*, Yogyakarta
- Solichin Achmad, (2010) *Mysql 5 Dari Pemula hingga Mahir*, Universitas Budi Luhur, Jakarta
- Sofian Assauri, (2013) *Manajemen Pemasaran*. PT RAJARAINDO PERSADA
- Sutabri Tata, (2012) *Analisis Sistem Informasi*, Andi, Yogyakarta.