

## IMPLEMENTASI E-COMMERCE DAN COMPANY PROFILE BERBASIS WEB PADA CV. ANDROMEDA MULTI SARANA

Sry Dhina Pohan<sup>\*1</sup>, Mohammad Hilmi Mubarok<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Selamat Sri; Jalan Soekarno-Hatta, Km.03 Kendal Jawa Tengah, (0294) 3690577,

<sup>1,2</sup>Jurusan Teknik Informatika Universitas Selamat Sri, Kendal

e-mail: <sup>\*1</sup>dhinapohaninfosys@gmail.com, <sup>2</sup>m.hilmimubarok@gmail.com

### Abstrak

*CV.Andromeda Multi Sarana (AMS) merupakan perusahaan yang bergerak dibidang konsultan walet yang memberikan solusi bagi para petani dalam melakukan budidaya secara konvensional dan modern dalam menjual produk usaha wallet. Luas area penjualan produk wallet membuktikan AMS sukses dalam pemasaran produk wallet. Pada AMS dilakukan pengolahan data pembelian dan data produk wallet secara manual sehingga sulit mengolah data dalam jumlah banyak dan tidak terintegrasi pelaporan kepada pimpinan AMS. Sistem E-commerce dan company profile pada AMS dibuat berbasis web dengan menggunakan metode pengembangan sistem prototype yang berguna dalam memudahkan proses penyelesaian tahapan pembuatan system dan sesuai dengan keinginan pengguna. Sistem E-commerce dan company profile pada AMS menghasilkan sistem terintegrasi yang mampu mengolah data dalam jumlah banyak dan website yang berfungsi memperluas pangsa pasar AMS dengan adanya profil perusahaan yang menjelaskan tujuan dari AMS.*

**Kata kunci**—Company Profile, Data Wallet, Prototype, E-Commerce

### Abstract

*CV.Andromeda Multi Sarana (AMS) is a company that engaged in swallow consultants. This company provides solutions for farmers in both conventional and modern cultivation to sell business products of wallet. The wide selling area of wallet products proves that the use of AMS is successful in marketing wallet products. AMS is conducted data of purchasing and data of wallet product are processed manually. This method is lead to difficulty ] to process large amounts of data. Moreover, the reporting is not integrated to the AMS leader. The E-commerce system and company profile on AMS are made web-based using the prototype system development method which is useful in facilitating the process of completing the stages of making the system and according to the wishes of the user. The E-commerce system and company profile on AMS produce an integrated system that is capable of processing large amounts of data and a website that functions to expand AMS' market share with a company profile that explains the purpose of AMS.*

**Keywords**— Company Profile, Data Wallet, Prototype, E-Commerce

### 1. PENDAHULUAN

Perusahaan CV. Andromeda Multi Sarana atau AMS adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang konsultan walet yang memberikan solusi bagi para petani walet dalam melakukan budidaya walet. AMS memasarkan produk suara pemanggil burung walet dan produk pendukung dalam

usaha walet. Beberapa produk yang dikelola oleh AMS yaitu secret, gema, pentagon, sunmood, pandora, king solomon, platinum 007, blackpanther, dragon king, mahameru, supprime, symbian, titanium, skuadron dan masih banyak lagi. Produk-produk pada AMS memiliki tipe penjualan secara eceran dan paketan berkisar dari harga Rp.

1.000.000 sampai dengan Rp. 25.000.000. Area pasar AMS yang ada di Indonesia mencakup provinsi Kalimantan, Sulawesi, Sumatera, dan Jawa. Perusahaan CV. Andromeda Multi Sarana (AMS) mengalami beberapa kesulitan dalam melakukan pemasaran produk, pengelolaan data pembelian produk, pelaporan penjualan pada pimpinan AMS. Proses penjualan serta informasi profil perusahaan memerlukan sistem yang mampu mengelola data pembelian produk dan memasarkan produk agar mampu meningkatkan keuntungan perusahaan (Utomo & Sardiarinto, 2018). Data-data yang akan dikelola yaitu data pembeli, data produk, data agen, dan data transaksi pembelian produk (Sani, Fachreza, & Nilawati, 2018). Pembuatan sistem dilakukan dengan *e-commerce* yang mampu mengelola data produk maupun transaksi secara bersamaan dengan memperkecil kesalahan pada pelaporan hasil transaksi produk (Hermawan, Kristina, & Satryawati, 2018). *E-commerce* merupakan jual beli berbasis online dengan menawarkan persediaan produk dari spesifikasi hingga harga produk yang ditawarkan pada pengguna *e-commerce* (Rahmadian, 2016). Pembuatan sistem *e-commerce* juga dikembangkan pada sistem informasi dengan fitur *company profile* berbasis *web* menggunakan metode *prototype* sebagai acuan dalam mengembangkan sistem secara bertahap dan mempermudah end user dalam mengakses sistem (Fahril & Farhan, 2021). Perancangan sistem dilakukan dengan menerapkan *codeigniter* dan *PHP* (*Hypertext Preprocessor*) sebagai bahasa pemrograman sistem. Pengujian sistem dilakukan testing menggunakan *blackbox* untuk mengetahui kesalahan pembuatan fitur-fitur yang tidak sesuai pada sistem. Sistem *e-commerce* dan *company profile* berbasis *web* yang dihasilkan dapat membantu CV. Andromeda Multi Sarana mengelola data dan mendapatkan informasi

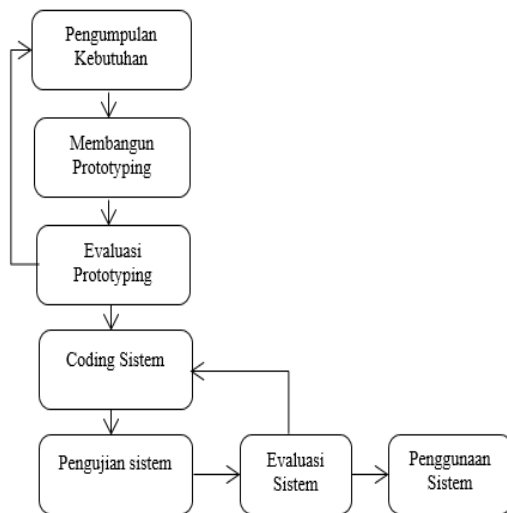
pembelian produk serta mampu menghasilkan sistem pendukung keputusan dalam mengembangkan tujuan dan target dari perusahaan. Dari tinjauan penelitian sebelumnya aplikasi *e-commerce* digunakan untuk mendukung pemasaran dan promosi dalam pembelian produk oleh konsumen (Isroni, Setiawati, & Farriyono, 2019). Dengan *Blackbox* untuk pengujian sistem yang menghasilkan *website company profile* yang terintegrasi dalam transaksi jual beli dengan nilai tambah sistem menggunakan media sosial *WhatsApp* sebagai fitur untuk memasarkan produk agar diketahui secara luas oleh masyarakat (Izzah, et al., 2021). Pembuatan sistem menggunakan metode pengembangan sistem *Prototype* mampu menghasilkan *website e-commerce* dengan fitur stok barang herbal, laporan stok barang herbal, laporan penjualan barang, melakukan transaksi dan mengelola data produk herbal (Muhtadi & Junaedi, 2021).

Berdasarkan penjelasan latar belakang dan tinjauan penelitian sebelumnya maka perlu untuk menerapkan *e-commerce* dan *company profile* berbasis *web* menggunakan metode *prototype* pada CV. Andromeda Multi Sarana.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode pengembangan sistem yang diterapkan sebagai metode penelitian adalah metode *Prototype* yang mempunyai fungsi sebagai tahap awal pengembangan sistem dengan menghasilkan rancangan sistem secara cepat dan bertahap. Metode *prototype* dilakukan oleh perantara developer sistem dengan user sistem dalam pengerjaan sistem. Metode *prototype* memiliki tujuan dalam mengidentifikasi fungsi dan fitur sistem (Hikmawati, 2019). *Prototype* dapat memudahkan pengguna dalam memilih sistem sesuai dengan yg diharapkan Tahapan metode *prototype* adalah pengumpulan kebutuhan data dalam mendukung

pembangunan sistem, membangun prototyping, evaluasi prototyping, *coding* sistem, *testing* sistem, evaluasi sistem, dan penggunaan sistem (Pradipta, Prasetyo, & Ambarsari, 2015). Adapun tahapan metode prototype dapat dilihat pada **Gambar 1** berikut:



**Gambar 1** Alur Metode Prototype

## 2.1 Pengumpulan Kebutuhan

Pengumpulan kebutuhan yaitu melakukan identifikasi seluruh perangkat pembuatan sistem dan permasalahan dengan menganalisis kebutuhan sistem (Ummah, 2018). Menganalisa kebutuhan perangkat lunak menentukan kinerja sistem dan mendefinisikan batasan-batasan operasi dalam penerapan fungsi sistem diberikan secara tepat (Melinda, Borman, & Susanto, 2017). Pengumpulan kebutuhan data untuk implementasi *e-commerce* dan *company profil* berbasis *website* pada CV. Andromeda Multi Sarana dilakukan dengan wawancara, observasi dan studi pustaka pada pihak CV. Andromeda Multi Sarana. Adapun kebutuhan *hardware* dan *software* dalam membangun sistem yaitu sebagai berikut:

### 1. Perangkat keras

- Processor Intel Core i5
- Nvidia mx 250
- 14 inchi FHD LED LCD

- RAM 8 GB DDR 4

### 2. Perangkat lunak

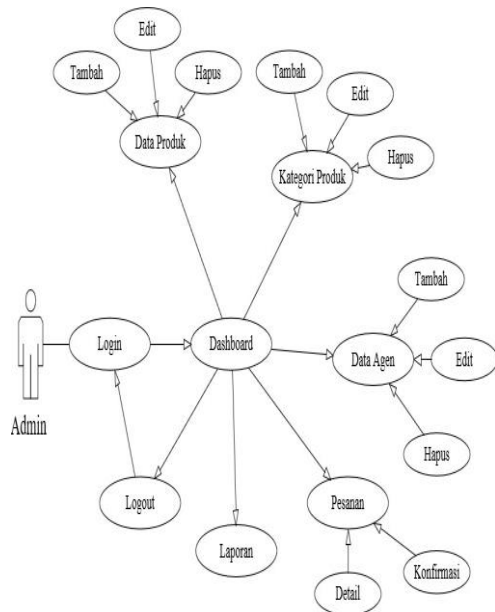
- Sistem Operasi Windows 10
- Xampp Control Panel v3.3.2
- Bootsrtap 3
- Sublime Text 3
- Codeigniter 3

## 2.2 Membangun Prototyping

Membangun prototyping yaitu melakukan perancangan berdasarkan input dan output sementara yang akan dikerjakan. Perancangan yang digunakan pada sistem yaitu *Unified Modelling Language* (UML) yang menjadi salah satu model perancangan berorientasi objek untuk menguraikan kebutuhan, melakukan analisis dan perancangan serta menggambarkan arsitektur dalam sistem (Putra & Andriani, 2019). Perancangan UML yang digunakan yaitu

### 1. Use Case Diagram

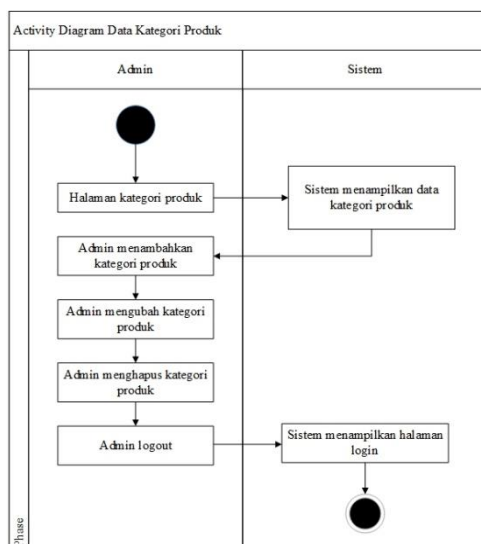
*Use case diagram* digunakan untuk mendeskripsikan kegiatan aktor atau pengguna sistem *E-commerce* dan *Company Profile* CV. Andromeda Multi Sarana yang bisa mengakses dan mengelola fitur data produk, kategori produk, data agen, data pesanan dan laporan dapat dilihat pada **Gambar 2** Berikut.



Gambar 2 Use Case Diagram Admin

## 2. Activity Diagram

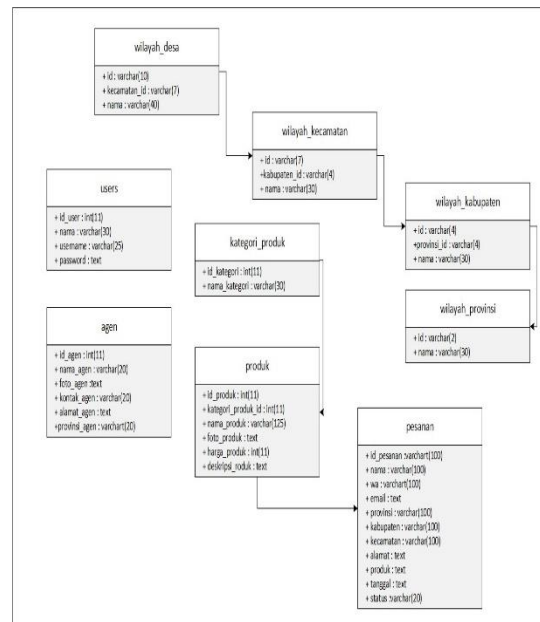
Activity diagram mendeskripsikan aktivitas sistem yang diakses oleh pengguna dimana alur sistem diawali dan diakhiri dengan berbagai kondisi pada sistem. Adapun activity diagram pada sistem e-commerce dan company profile CV. Andromeda Multi Sarana dapat dilihat pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3 Activity Diagram Admin

## 3. Class Diagram

Class diagram merupakan diagram yang menjelaskan class-class yang dilengkapi dengan atribut dan operasi yang ada dalam sistem dengan relasi antar tabel pada basis data sistem. Adapun class diagram sistem e-commerce dan company profile pada CV. Andromeda Multi Sarana dapat dilihat pada Gambar 4 berikut.



Gambar 4 Class Diagram Sistem

## 2.3 Evaluasi Prototyping

Evaluasi prototyping melakukan evaluasi pada tahap pengumpulan kebutuhan dan tahap membangun prototyping jika masih ada yang perlu diperbaiki.

## 2.4 Coding Sistem

Coding sistem melakukan pembuatan script code program dalam merancang, membangun dan mengaplikasikan sistem dengan menyesuaikan kebutuhan pengguna.

## 2.5 Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan menggunakan balckbox testing yang berfungsi untuk menguji fitur-fitur sistem yang dibangun apabila ada kesalahan dalam sistem.

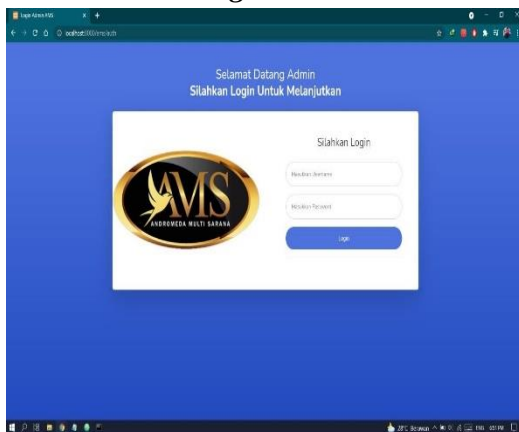
## 2.6 Evaluasi Sistem

Evaluasi sistem dilakukan untuk memperbaiki sistem agar terjaga dan berfungsi dengan baik sehingga dapat meningkatkan produktifitas dan kinerja sistem.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sistem e-commerce dan company profil berbasis web pada CV. Andromeda Multi Sarana dibangun dengan tahapan metode *prototype* yang menghasilkan sistem yang mampu mengelola data pembelian produk wallet, data agen dan laporan transaksi. Tampilan sistem dapat dilihat sebagai berikut.

### 1. Halaman Login



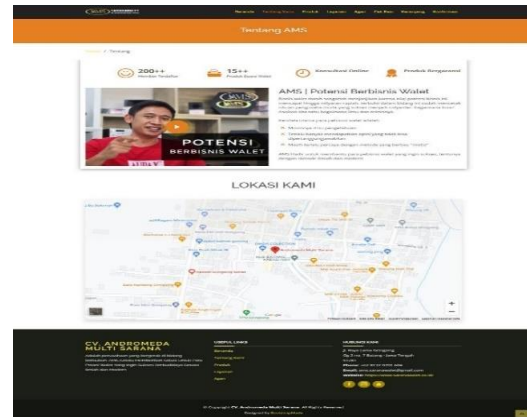
Gambar 5 Halaman Login

### 2. Halaman Utama



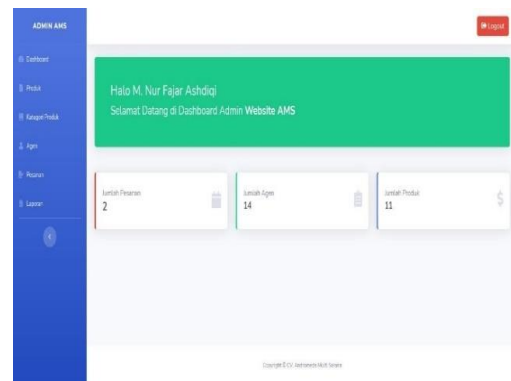
Gambar 6 Halaman Utama

### 3. Halaman Company Profil



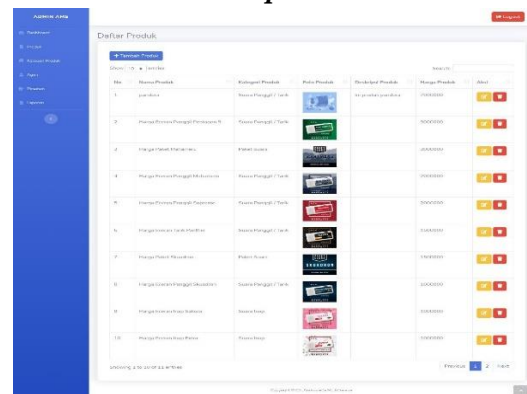
Gambar 7 Halaman Company Profil

### 4. Halaman Admin



Gambar 8 Halaman Admin

### 5. Halaman data produk



Gambar 9 Halaman Data Produk

Implementasi sistem e-commerce dan company profile berbasis web menggunakan metode *prototype* dilakukan pengujian fungsi fitur-fitur pada menu dengan *blackbox testing*. Adapun hasil pengujian fitur pada sistem dapat dilihat pada **Tabel 1** berikut.

**Tabel 1 Hasil Blackbox Testing**

Deskripsi Pengujian	Pengujian Fitur	Data Masukan	Hasil Pengujian	
Fitur Login	Login	Username dan Password	Berhasil	
Fitur Data Produk Herbal	Input	Nama produk Herbal, Kategori Produk, foto produk, Deskripsi Produk Herbal dan Harga Produk	Berhasil	
		Edit	Berhasil	
		Delete	Berhasil	
Fitur Data Kategori Produk	Input	Nomor Produk dan Nama Kategori produk	Berhasil	
			Edit	Berhasil
			Delete	Berhasil
Fitur Data Agen	Input	Nama Agen, Foto Agen, Kontak Agen, Alamat Agen dan provinsi Agen	Berhasil	
			Edit	Berhasil
			Delete	Berhasil
Fitur Data Pesanan	Verifikasi	Nomor Pesanan, Id Pesanan, Nama, No.Telepon, Tanggal Pesanan dan Status Pesanan	Berhasil	

#### 4. KESIMPULAN

Penelitian yang dilakukan pada CV. Andromeda Multi Sarana menghasilkan sistem *e-commerce* dan *company profile* berbasis web dengan menggunakan metode pengembangan sistem prototype yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembuatan sistem *e-commerce* dan *company profile* CV.Andromeda Multi Sarana memiliki tujuan sebagai informasi promosi dan transaksi jual beli bagi perusahaan sehingga memudahkan pelanggan menggunakan sistem dan mengakses informasi produk walet.
2. Sistem *e-commerce* dan *company profile* CV.Andromeda Multi Sarana dijalankan oleh admin dan pengguna dengan melihat dan mengelola informasi dengan fitur pemesanan,

keranjang belanja, cek resi dan halaman member melalui website.

3. Pengujian blackbox yang dilakukan pada fitur-fitur sistem *e-commerce* dan *company profile* CV.Andromeda Multi Sarana berhasil diterapkan dengan baik tanpa ada kesalahan pada sistem dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

#### 5. SARAN

Saran pada penelitian ini diharapkan untuk melakukan pengembangan pada sistem dengan melibatkan admin untuk konfirmasi pembayaran semua aktifitas pada website secara otomatis pada bank payment gateway dan perlu adanya fitur konsultasi perusahaan integrasi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Fahril, M., & Farhan, M. (2021). Web-Based Company Profile Information System Design At Pt. Gotrans Logistics. *Ijirse: Indonesian Journal Of Informatic Research And Software Engineering*, 45-52.
- [2] Hermawan, A., Kristina, T., & Satryawati, E. (2018). Perancangan E-Commerce Pada Pt. Adtronic Indonesia. *Jurnal Teknologi Informatika & Komputer*, 90-97.
- [3] Hikmawati, E. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Apartment Jatiningor City Park. *Jurna Nuansa Informatika*, 9-15.
- [4] Isoni, M., Setiawati, D., & Fariyono. (2019). Analisis, Perancangan & Implementasi aplikasi E-Commerce Berbasis Web di Toko Abon Rojokoyo. *Jitu: Informatic Technology And Communication*, 64-75.
- [5] Izzah, A., Eliyen, K., Krisnanto, W., Bakhtiar, Y., Nurfarida, E., & Asmoro, W. K. (2021). Pengembangan Web Company Profile terintegrasi Dengan Api Whatsapp (Studi Kasus: Agen Sembako Al-Barkah). *Infotech Journal*, 40-44.

- [6] Melinda, M., Borman, R. I., & Susanto, E. R. (2017). Rancang Bangunsistem Informasi Publik Berbasis Web(Studi Kasus : Desa Durian Kecamatan Padang Cermin Kabupaten Pesawaran). *Jurnal Tekno Kompak*, 1-4.
- [7] Muhtadi, A. Z., & Junaedi, L. (2021). Implementasi Metode Prototype Dalam Membangun Sistem Informasi Penjualan Online Pada Toko Herbal Pahlawan. *Jaiit (Journal Of Advances In Information And Industrial Technology)*, 31-41.
- [8] Pradipta, A. A., Prasetyo, Y. A., & Ambarsari, N. (2015). Pengembangan Web E-Commerce Bojana Sari Menggunakan Metode Prototype. *E-Proceeding Of Engineering*, 1042-1055.
- [9] Putra, D. W., & Andriani, R. (2019). Unified Modelling Language (Uml) Dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi Sppd. *Jurnal Teknoif*, 32-39.
- [10] Rahmadian, R. (2016). Rancang Bangun E-Commerce Pada Toko Madu Sport. *Jurnal Nuansa Informatika*, 7-15.
- [11] Sani, R. R., Fachreza, I. B., & Nilawati, F. E. (2018). Perancangan E-Commerce Pada Produk Wingko Babat Pak Moel Berbasis Web. *Journal Of Information System*, 151-160.
- [12] Ummah, L. D. (2018). Rancang Bangun E-Commerce Pada Toko Kerudung Nuri Collection Berbasis Customer Relationship Management. *Jurnal Nuansa Informatika*, 10-17.
- [13] Utomo, S. B., & Sardiarinto, S. (2018). Pengembangan Website E-Commerce Berbasis Short Message Service Gateway Pada Cv. Dn Computer. *Ijns - Indonesian Journal On Networking And Security*, 50-56.