

## E-COMMERCE GITAR AKUSTIK DAN SPAREPART KOTA MALANG MENGUNAKAN METODE CUSTOMER TO CUSTOMER

**Mario Evander Lay**

Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang  
*vander\_dota@yahoo.com*

### ABSTRAK

Kalangan pengguna internet yang melakukan transaksi jual beli online (*e-commerce*) berkembang dengan pesat saat ini. Begitu pula dengan para pebisnis kecil yang ingin mempunyai peluang untuk bersaing dengan pebisnis-pebisnis besar dalam dunia pasar dalam memasarkan produk dan jasa dan mendapatkan loyalitas dari konsumen. Dari sisi pengembangan usaha, sangat di sayangkan karena badan usaha kecil ternyata sudah di buktikan dapat bersaing dengan badan usaha besar dalam hal produk dan jasa. Seperti pada sebuah rumah bordil di salah satu lokasi di Malang, Jawa Timur yang memproduksi gitar custom yang berkualitas. Sedangkan dari sisi konsumen, banyak factor penyebab yang mengakibatkan mereka ingin melakukan pembelian secara online. Seperti para musisi atau pemusik yang mendapat keluhan di mana mereka membutuhkan atau menginginkan sebuah gitar custom yang sesuai dengan selera mereka, baik itu tipe body, warna, corak gitar, dan lain-lain, namun mereka tidak bisa memenuhi kepentingan tersebut karena tidak tersedianya produk seperti itu di wilayah terdekat mereka.

Maka itulah dibuatnya E Commerce *.Gitar Akustik Custom dan Sparepart Kota Malang dengan Menggunakan Metode customer to customer* demi memenuhi masalah di atas. Yang pertama yaitu untuk memberikan peluang pada badan usaha kecil agar bisa menjual produknya sampai keseluruhan daerah dan mampu bersaing dengan badan usaha besar lainnya. Yang kedua untuk para konsumen yaitu khususnya orang-orang yang membutuhkan gitar custom dengan kualitas terjamin bisa mendapat kesempatan untuk melakukan pembelian online di *web penjualan* ini.

Dalam pengujian website ini dapat dilakukan oleh dua pihak yaitu admin dan user dalam menjalankan fitur-fitur yang tersedia. User bisa memberikan penilaian melalui quisoner yang di sediakan dalam rangka proses pengembangan aplikasi agar semakin lebih baik.

**Kata kunci:** *Website, E-commerce, Xampp, Gitar*

### 1. PENDAHULUAN

#### 1.1 LATAR BELAKANG

Media pembelanjaan via online selalu memiliki daya tarik yang luar biasa pada kalangan pengguna internet dan menjadi trend masa kini. Banyak orang di belahan dunia manapun saat ini melakukan proses jual beli secara online (*E Commerce*). Salah satunya bagi orang yang gemar bermusik. Banyak pemusik di berbagai wilayah di Indonesia yang menginginkan alat musik gitar akustik atau sebagai kebutuhan akan profesi para musisi. Beberapa faktor kendala yaitu tidak ada tempat penjualan alat musik gitar kustom yang memiliki kualitas baik didekat wilayah masing-masing konsumen, keinginan mencari gitar kustom dengan kualitas yang bagus dan murah, keinginan konsumen untuk mempunyai gitar kustom dengan bentuk dan tipe body mereka sendiri (sketsa dari konsumen). Penulis telah melakukan survey lalu mendapati sebuah tempat di Kota Malang yang beralamat di Perumahan Permata Borobudur Block C No. 7 Blimbing, yang menyediakan gitar akustik kustom beserta sparepartnya dengan kualitas yang cukup baik. Penulis sudah menjadi salah satu konsumen yang merasakan kualitas produk. Sehingga penulis menghimbau agar para konsumen dapat melakukan pembelanjaan online dari situs penjualan *Gitar Akustik dan Sparepart Kota Malang*.

#### 1.2 RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana proses membuat E-Commerce Gitar Akustik Custom dan Sparepart Kota Malang yang dapat memudahkan pelanggan membeli suatu produk ?
2. Bagaimana cara kerja *Store Front* pada E-Commerce Gitar Akustik Custom dan Sparepart Kota Malang ?
3. Bagaimana mengimplementasikan E-Commerce menggunakan *Store Front* dalam bentuk website ?

#### 1.3 BATASAN MASALAH

1. Memudahkan pelanggan dalam proses pembelian barang khususnya alat musik gitar custom beserta sparepartnya.
2. System yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman HTML, PHP, JAVA SCRIPT, dan CSS.

#### 1.4 TUJUAN

1. Mengikuti trend gaya berbelanja alat musik dengan cara modern karena keterbatasan konsumen dalam mencari barang yang di inginkan.
2. Dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML, PHP, CSS, dan JAVASCRIPT dalam

merancang website ini dapat memberikan tampilan dan struktur menu website yang bersahabat kepada para konsumen.

- 3 Dengan adanya website ini, selain membeli produk yang di sediakan, konsumen dapat juga memesan gitar dengan model yang diinginkan.
- 4 Hanya konsumen yang mengikuti prosedur registrasi serta transaksi secara lengkap yang sah di anggap sebagai pembeli.
- 5 Dengan rahmat Tuhan Yang Maha Esa tentunya website ini bisa secepatnya di publikasikan lebih meluas.
- 6 Dengan menampilkan lokasi toko menggunakan google map, konsumen dapat mengetahui titik letak pasti dari toko gitar dan sparepart kota malang.

### 1.5 LUARAN YANG DIHARAPKAN

Adapun tujuan penulis yang ingin dicapai dari pembuatan aplikasi ini adalah untuk mempermudah para konsumen untuk memesan dan juga membeli gitar custom sesuai dengan model yang diinginkan dan juga memberikan tampilan menu yang mudah di pahami oleh kaum awam sekalipun pada situs penjualannya.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 E-COMMERCE

*E-commerce* merupakan cara bagi seorang konsumen untuk dapat membeli barang yang diinginkan secara online menurut *E-commerce* adalah sebuah barang langsung dijual menggunakan internet, baik untuk konsumen (bisnis to Consumenten) maupun untuk bisnis (Bisnis to Bisnis).Ali (2008).

### 2.2 INTERNET

Internet merupakan hubungan antar berbagai jenis komputer dan jaringan didunia yang berbeda sistem operasi maupun aplikasinya,dimana hubungan tersebut memanfaatkan kemajuan media komunikasi (telepon dan satelit) yang menggunakan *protokol* standar dalam berkomunikasi,yaitu *protokol* TCP/IP. (Sutarman,2009:32)

### 2.3 WEB

*Word wide web* atau yang biasa disebut dengan web merupakan salah satu sumber daya internet yang berkembang pesat.Saat ini Informasi web didistribusikan melalui pendekatan *hyperlink* yang memungkinkan suatu teks,gambar ataupun obyek yang lain menjadi acuan untuk membuka halaman-halaman *web* yang lain (Kadir,2009:2). Menurut simarmata(2011:4) sistem informasi berbasis web melibatkan campuran antara print publishing (penerbitan percetakan) dan pengembangan perangkat lunak,antara pemasaran dan komputasi antara komunikasi internal dan relasi eksternal,dan antara seni dan teknologi.

### 2.4 HTML

*HTML (Hyper Text Markup Language)* adalah suatu format data yang digunakan untuk membuat

dokumen *hypertext* yang dapat dieksekusi dari satu platform komputer ke platform komputer lain nya tanpa melakukan suatu perubahan apapun dengan suatu alat tertentu. (Junaedi EP, 19 : 2005).

### 2.5 PHP

Menurut Bimo Sunarfrihantono,*PHP* merupakan merupakan bahasa pemrograman *server-side scripting* yang menyatu dengan *HTML* untuk membuat halaman *web* dinamis maksud dari *server-side scripting* adalah sintaks dan perintah-perintah yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan di *server* tetapi disertakan pada dokumen *HTML*.Pembuatan *web* ini merupakan kombinasi antara *PHP* dan *HTML* sebagai pembangunan halaman web.Ketika seorang pengguna internet akan membuka suatu situs yang menggunakan fasilitas *server-side scripting PHP*,maka terlebih dahulu *server* yang bersangkutan akan memproses semua perintah *PHP* di *server* kemudian mengirimkan hasilnya dalam format *HTML* ke *web browser* pengguna internet tadi.Dengan demikian seorang pengguna internet tidak dapat melihat kode program yang ditulis daalam *PHP* sehingga keamanan dari halaman *web* menjadi lebih terjamin(Sunarfrihantono,Bimo.2002).

### 2.6 JAVASCRIPT

*JavaScript* adalah bahasa pemrograman yang sederhana karena bahasa ini tidak dapat digunakan untuk membuat aplikasi applet. Dengan *JavaScript* kita dapat dengan mudah membuat sebuah halaman web yang interaktif.Program *JavaScript* dituliskan pada file *HTML*.(Dhewiberta Hardjono, 2006)

### 2.7 CSS

*CSS* adalah singkatan dari *Cascading Style Sheets*. Berisi rangkaian instruksi yang menentukan bagaimana suatu text akan tertampil di halaman *web*. Perancangan desain text dapat dilakukan dengan mendefinisikan fonts (huruf) , *colors* (warna), *margins* (ukuran), latar belakang (background), ukuran font (*font sizes*).Menurut Winarno dan Utomo(2010:106) menerangkan bahwa *CSS* merupakan bahasa pemrograman *web* yang digunakan untuk mengatur *style-style* yang ada di *tag-tag HTML*.

### 2.8 XAMPP

*XAMPP* adalah program aplikasi pengembang yang berguna untuk pengembangan website berbasis *PHP* dan *MySQL*. Software *XAMPP* dibuat dan dikembangkan oleh Apache Friends. Menurut Wahana 2009:30) “*XAMPP* adalah salah satu paket instalasi apache, *PHP*, dan *MySQL* secara instant yang dapat digunakan untuk membantu proses instalasi ketiga produk tersebut”.

## 3. METODE PENELITIAN

### 3.1 ANALISIS

Tahap analisis merupakan suatu yang menjelaskan dan menguraikan seluruh pokok-pokok permasalahan yang ada. Analisa merupakan suatu proses tanggapan

awal untuk masuk ke bagian perancangan dari suatu sistem yang akan dibuat.

Tahap perancangan merupakan tahap awal dari pengerjaan suatu sistem yang tentunya dilakukan setelah proses analisa dari suatu sistem.

1. Sistem yang sedang berjalan

E-commerce gitar akustik dan sparepart kota malang memiliki potnsi yang mampu bersaing dalam pasar bisnis nasional. Penulis menginginkian n agar e commerce gitar akustik dan saprepart kota malang dikenalkan ke konsumen yang berada di dalam dan luar daerah kota malang. Dengan adanya media informasi website ini sehingga memberikan kemudahan bagi konsumen yang membutuhkan jasa dari produk ini.

2. Sistem yang akan dibangun

Sistem yang akan dibangun pada E-commerce penjualan hasil pertanian berbasis Website adalah sebagai berikut

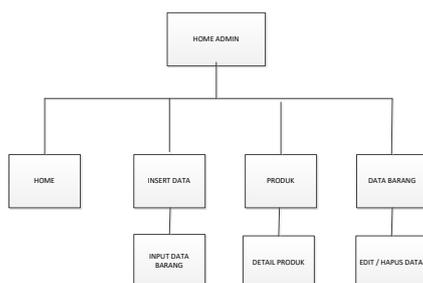
1. Aplikasi e commerce gitar akustik dan saprepart kota malang hanya berbasis website.
2. Aplikasi ini terdiri dari 6 menu utama diantaranya menu home, menu profil, menu cara pembelian, menu produk, menu keranjang dan menu pengiriman pesan.
3. Perangkat yang dibutuhkan.
4. Dalam proses pembuatan aplikasi ini menggunakan aplikasi Notepad ++ , bahasa pemograman web PHP dan CSS dan severnya menggunakan xampp.

3.2 PERANCANGAN

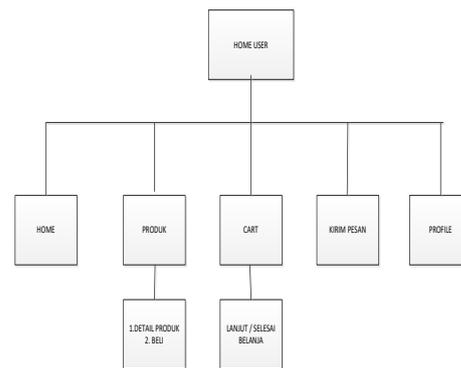
Perancangan sistem adalah bagian dari metologi pengembangan suatu perangkat lunak yang dilakukan untuk memberikan gambaran awal secara terperinci. Tahap ini merupakan tahapan awal untuk menentukan alur atau proses berjalannya aplikasi e commerce gitar akustik dan saprepart kota malang .

1. Struktur menu

Dengan adanya struktur menu memudahkan user/pengguna dalam megakses menu-menu dan submenu yang dimiliki dalam suatu aplikasi. Struktur menu digambarkan dengan jelas rancangan interaksi dari menu-menu dan sub-sub menu pada aplikasi yang dibuat.



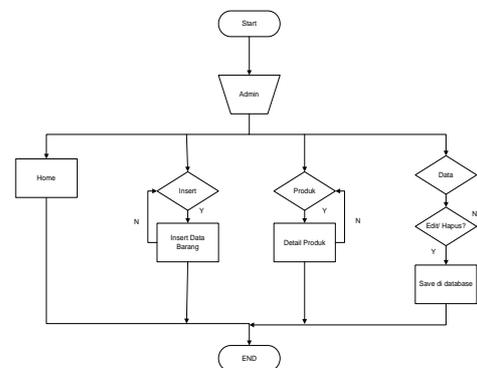
Gambar 3.1 Struktur menu Admin



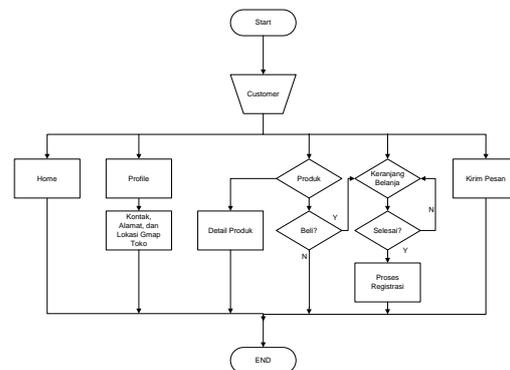
Gambar 3.2 Struktur menu Costumer

2. Flowchart

Secara garis besar alur ini menjelaskan tentang proses kerja atau alur kerja dari suatu aplikasi.



Gambar 3.3 Flowchart Admin



Gambar 3.4 Flowchart Customer

Seperti dilihat pada gambar 3.3 dan 3.4 Flowchart program dari admin dan user memiliki perbedaan dalam proses akses website tersebut. Admin mendapatkan hak akses menu dalam menambah atau menghapus data barang sedangkan Customer bisa melakukan proses pembelian dan pengiriman pesan.

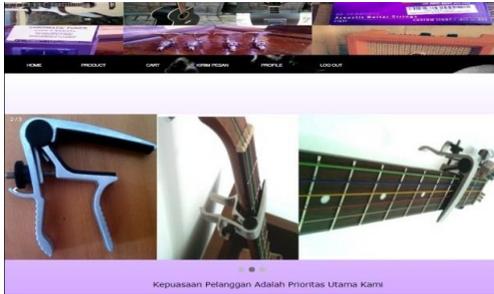
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi

Dari hasil analisa dan perancangan hingga saat ini maka diperoleh hasil sebagai berikut.

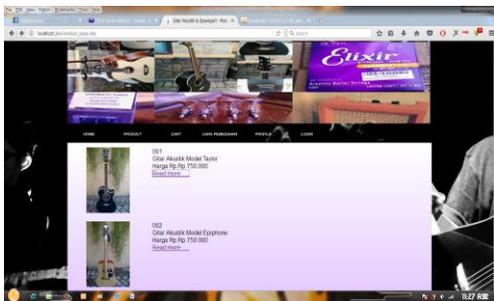
1. Tampilan Utama

Tampilan utama merupakan tampilan awal setelah user mengakses ke sistem tampilan dapat dilihat pada gambar 4.1



Gambar 4.1 Tampilan Home

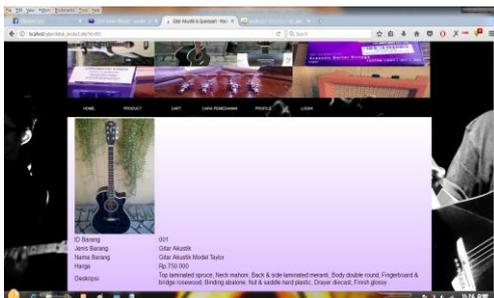
2. Tampilan produk yang ada dapat dilihat pada gambar 4.2



Gambar 4.2 Tampilan produk

3. Tampilan detail produk

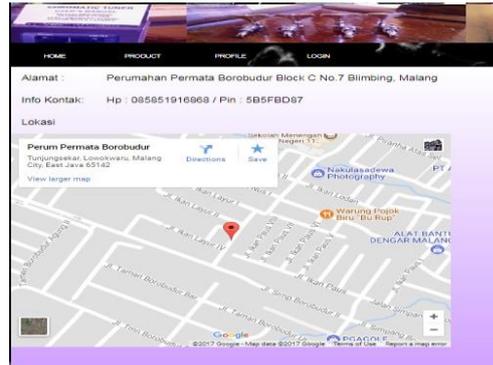
Tampilan ini merupakan ref link dari menu produk untuk memberikan detail dari sebuah produk.



Gambar 4.3 Tampilan detail produk

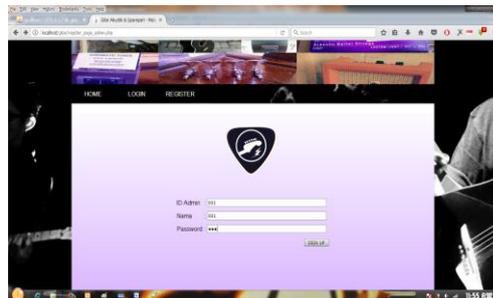
4. Tampilan menu profile

Tampilan ini menjelaskan kontak pemilik toko dan alamat pada gmap.

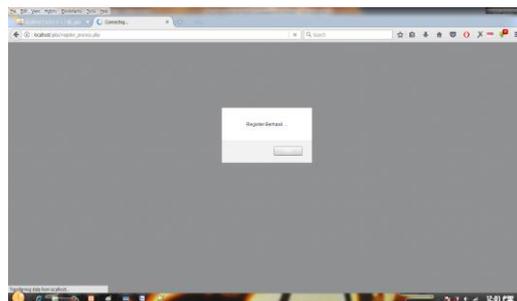


Gambar 4.4 Tampilan menu profile

5. Tampilan menu registrasi pada admin.



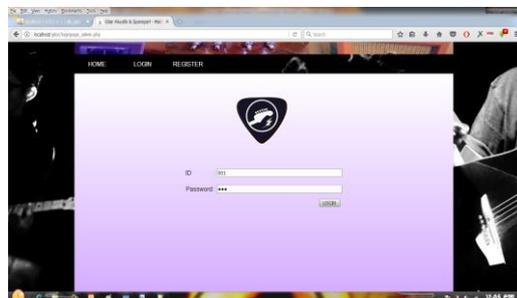
Gambar 4.5 Tampilan registrasi admin



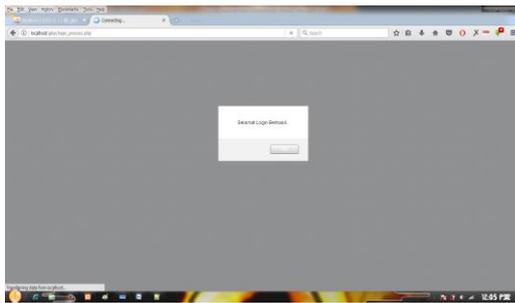
Gambar 4.6 Tampilan registrasi admin sukses

6. Tampilan login page admin

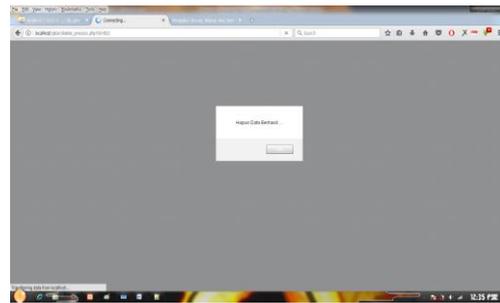
Tampilan menu pada login page admin dan bukti login sukses.



Gambar 4.7 Tampilan login admin

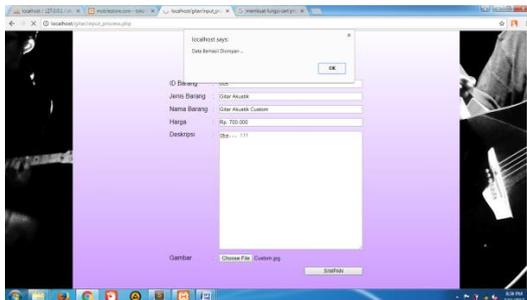


Gambar 4.8 Tampilan login admin sukses



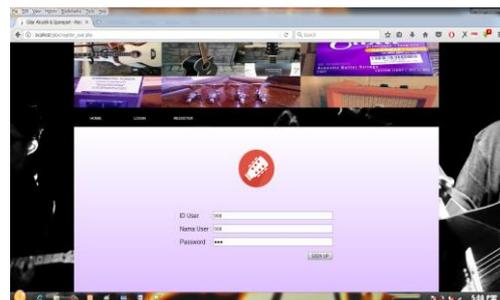
Gambar 4.12 Tampilan hapus data sukses

7. Gambar insert data oleh admin. Admin melakukan pengisian form data barang untuk di simpan pada database.



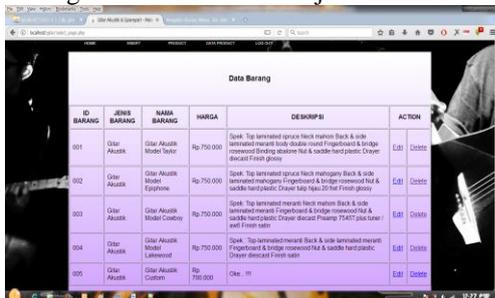
Gambar 4.9 Tampilan insert data sukses

9. Tampilan registrasi customer.

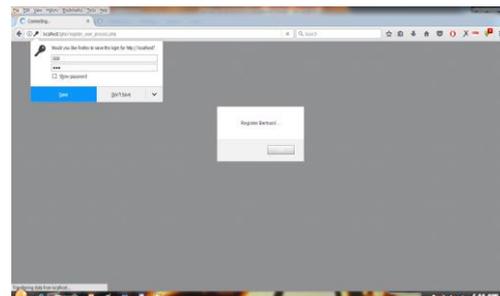


Gambar 4.13 Tampilan registrasi customer

8. Gambar dari edit dan hapus data oleh admin. Pada bagian edit data masih terjadi error.

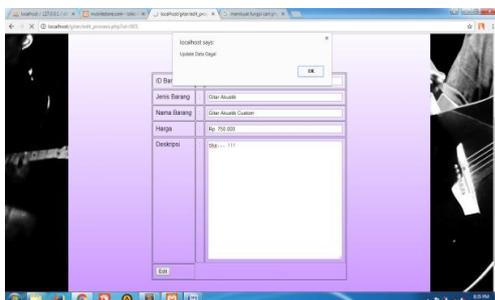


Gambar 4.10 Tampilan data barang

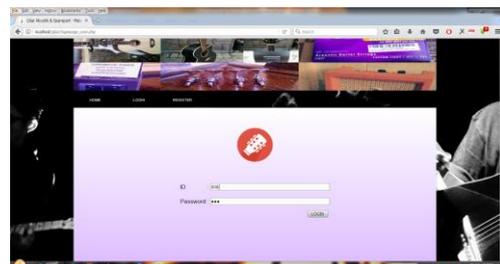


Gambar 4.14 Tampilan registrasi sukses

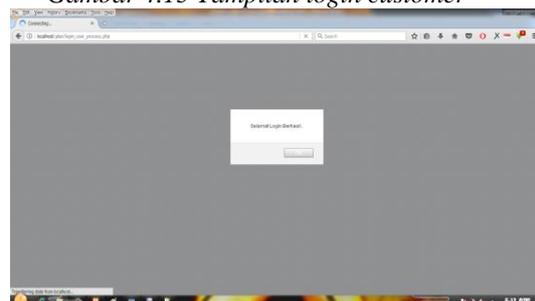
10. Tampilan login pada customer.



Gambar 4.11 Tampilan edit data error

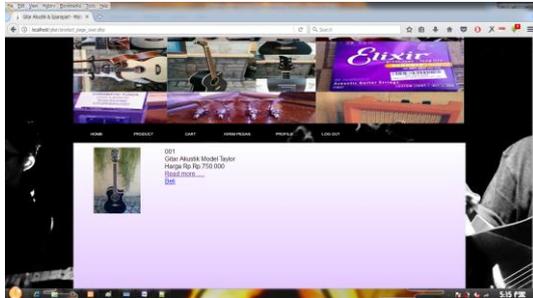


Gambar 4.15 Tampilan login customer



Gambar 4.16 Tampilan login sukses

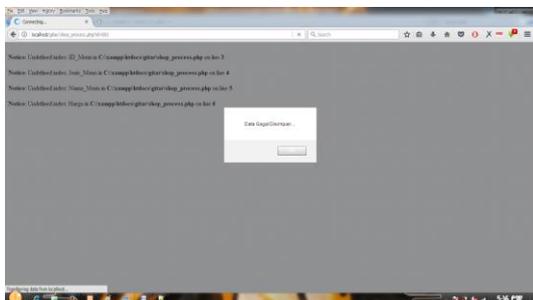
11. Tampilan menu produk, detail produk dan beli produk yang hanya bias di akses oleh customer. Namun fungsi untuk melakukan proses pembelian masih terjadi error dan tidak bias tersimpan dalam database.



Gambar 4.17 Tampilan menu produk



Gambar 4.18 Tampilan detail produk



Gambar 4.19 Tampilan beli produk error

12. Tampilan keranjang belanja (cart) yang hanya bisa diakses oleh customer.



Gambar 4.20 Tampilan keranjang belanja



Gambar 4.21 Tampilan form input data pesanan

13. Tampilan input data pesanan sukses.



Gambar 4.22 Tampilan input data pesanan sukses

#### 4.2 Pengujian Tampilan Umum Website

Pengujian tampilan menu dilakukan untuk evaluasi web E Commerce gitar akustik dan saprepart kota malang sebelum diterapkan dengan menggunakan browser.keterangan seperti terlihat pada tabel dibawah ini

Tabel 4.1 Tabel Pengujian Dengan Menggunakan Web Browser

No	Tabel Pengujian	Firefox	Google chrome
1	Menu Home	✓	✓
2	Produk & Detail Produk	✓	✓
3	Menu Profile	✓	✓
4	Login Admin & User	✓	✓
5	Logout Admin & User	✓	✓
6	Registrasi Admin & User	✓	✓
7	Buttom Beli untuk proses transaksi pembelian	X	X
8	Keranjang Belanja	X	X
9	Kirim Pesan	✓	✓
10	Cara Pembelian	X	X
11	Insert Data Barang	✓	✓
12	Edit Data Barang	✓	✓
13	Hapus Data Barang	✓	✓

**Keterangan :** Dari pengujian *Fungsional* yang ditunjukkan pada tabel 4.1 didapatkan hasil sebagai berikut :

$$11/13 \times 100 \% = 84,7 \% \text{ Website Sukses.}$$

11 dari 13 fitur sudah berjalan normal dan masih terdapat 3 fitur tersisa yang masih terjadi bug / error, sehigga jika di presentasikan hasil dari pembuatan website ini memperoleh 84,7 %.

Tabel 4.2 Tabel Pengujian Browser User

No	Ket.	Baik	Cukup	Kurang
1	Bagaimana tampilam aplikasi E-Commerce Gitar Akustik Kustom dan Sparepart Kota Malang ?	80 %	20%	
2.	Bagaimana struktur menu sudah memenuhi kriteria E-Commerce pada tiap-tiap hak akses antara admin dan customer ?	70 %		30 %
3	Bagaimana fungsi dari semua fitur proses sudah dapat berjalan dengan baik ?	60 %		40 %
4	Bagaimana tingkat kemudahan dalam penggunaan aplikasi E-Commerce Gitar Akustik Custom dan Sparepart Kota Malang ?	70 %		30 %

Prosentasi pengujian pengguna/user :

1. Tampilan

$$\frac{8}{10} 100\% = 80\%$$

Pengujian menunjukkan bahwa 8 dari 10 user memilih baik untuk tampilan sistem sehingga memperoleh prosentasi 80% selebihnya user memilih cukup.

2.Struktur Menu

$$\frac{8}{10} 100\% = 80\%$$

Pengujian menunjukkan bahwa 8 dari 10 user memilih baik untuk tampilan sistem sehingga memperoleh prosentasi 80% selebihnya user memilih cukup.

3.Fungsi Fitur

$$\frac{6}{10} 100\% = 60\%$$

Pengujian menunjukkan bahwa 6 dari 10 user memilih Cukup untuk tampilan sistem sehingga memperoleh prosentasi 60% selebihnya user memilih kurang.

4.Kemudahan Penggunaan Aplikasi

$$\frac{7}{10} 100\% = 70\%$$

Pengujian menunjukkan bahwa 7 dari 10 user memilih baik untuk tampilan sistem sehingga memperoleh prosentasi 70% selebihnya user memilih cukup.

**Keterangan :** Pengujian Tabel pengguna diberikan kepada koresponden, Pengujian sistem yang dilakukan oleh mahasiswa/mahasiswi fakultas Teknologi industri Teknik Informatika ITN Malang. Dari hasil pengujian sistem diketahui Melalui Tabel 4.2 maka diperoleh kesimpulan bahwa sebagian besar user memilih baik.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa dan pengujian yang telah dilakukan,maka dapat diambil kesimpulan antara lain

- 1.Pada pengujian sistem yang dilakukan dengan menggunakan 2 web browser yakni *mozilla firefox* dan *google chorome* dengan hasil semua fungsi dari sistem berjalan sesuai dengan yang diinginkan dengan kuantitas 100%.
- 2.Dari hasil pengujian aplikasi yang di lakukan oleh user dan admin dapat di simpulkan bahwa aplikasi beserta fitur-fiturnya secara garis besar sudah seperti yang di inginkan.

5.2 Saran

*E-Commerce Gitar Akustik Custom dan Sparepart Kota Malang* dapat di kembangkan lagi dalam segi fitur produk penjualan dan proses transaksi yang lebih sederhana.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Ali (2008),menguasai *E-commerce*.  
 [2] Hardjono, Dhewiberta, Menguasai Pemrograman Web dengan PHP 5. Semarang : Wahana Komputer, 2006.  
 [3] Kadir, Abdul. 2009. Dasar Pemrograman Web dengan ASP. ANDI: Yogyakarta