

E-COMMERCE JAKET DAN SWEATER PADA PINERYCABIN MALANG

Hardi Suwanto Putra

Program Studi Teknik Informatika S1, Fakultas Teknologi Industri
Institut Teknologi Nasional Malang, Jalan Raya Karanglo km 2 Malang, Indonesia
hardiputra76@gmail.com

ABSTRAK

PineryCabin merupakan sebuah toko yang bergerak di bidang perdagangan pakaian siap pakai. Banyak produk yang ditawarkan seperti jaket dan sweater cukup memenuhi kualitas serta harga yang sesuai dan pastinya bisa memenuhi kepuasan konsumen. Kegiatan penjualan yang berjalan pada PineryCabin untuk mendapatkan produk yang ditawarkan kepada konsumen adalah dengan cara datang secara langsung ke toko. Hal ini tentu saja menjadi kendala bagi konsumen di era serba praktis ini, juga dari segi pemasaran kurang maksimal karena tidak bisa menjangkau konsumen diluar kota.

Karena persoalan diatas, maka dalam penyusunan laporan ini mengambil judul “E-Commerce Jaket dan Sweater Pada Toko PineryCabin”. Nantinya akan dibuat sebuah website E-Commerce menggunakan Lokomedia, yang dapat mempermudah proses penjualan dan pembelian barang. Dengan sistem e-commerce, konsumen diluar kota yang akan melakukan transaksi lebih nyaman dan tidak perlu repot pergi ke Malang untuk membeli produk yang ada pada toko PineryCabin. Dalam website ini akan ada fitur pembelian, pembayaran dengan menggunakan transfer via atm atau mobile banking. Dalam pengembangan website dari lokomedia ini akan ada halaman home, halaman produk, halaman tentang toko, dan keranjang belanja. Pada pengiriman barang dan pembayaran transaksi akan lebih mudah cepat untuk diproses dan desain website akan dibuat simple agar mempermudah pembeli yang masih baru dalam bertansaksi secara online.

Dari pengujian fungsional yang dilakukan pada browser Mozilla dan Chrome didapatkan hasil 88,9% aplikasi berjalan dengan baik, sedangkan untuk pengujian user yang diberikan kepada 10 orang responden didapatkan hasil 45% mengatakan sangat baik, 42% mengatakan baik, 13% mengatakan kurang baik.

Kata kunci : E-commerce, Jaket, Sweater, CMS, Storefront.

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

E-Commerce adalah sebuah sistem jual beli yang bersifat online, dimana seorang pembeli tidak perlu selalu datang ke suatu toko untuk membeli suatu barang. Saat ini e-commerce merupakan salah satu alternatif pilihan untuk sebuah toko yang khususnya bergerak di bidang wiraswasta sebagai media informasi yang memudahkan adanya interaksi antara penjual dan pembeli tanpa di batasi ruang dan waktu. Dengan didukung oleh perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih dan mudah didapat, perkembangan e-commerce semakin bertambah dan semakin diminati banyak toko.

PineryCabin merupakan sebuah toko yang bergerak di bidang perdagangan pakaian siap pakai. Banyak produk yang ditawarkan dimana stok jaket dan sweater cukup memenuhi kualitas serta harga yang sesuai dan pastinya bisa memenuhi kepuasan konsumen. Namun pada sistem sekarang yang sedang berjalan di PineryCabin, kegiatan pemasaran dan promosi produk masih menggunakan brosur. Sehingga menjadi kendala bagi sebagian orang yang memiliki tempat tinggal di luar kota.

Dalam hal ini toko PineryCabin membutuhkan sarana pemasaran dan promosi yang cepat dan aman, serta mampu mengelola data produk dan layanan yang baik. Maka berdasarkan penjelasan di atas

dalam penyusunan laporan ini mengambil judul “ E-Commerce Jaket dan Sweater Pada PineryCabin.com”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di kemukakan, maka dapat di rumuskan permasalahan yang akan dibahas adalah :

1. Bagaimana proses membangun E-Commerce Jaket dan Sweater pada PineryCabin dengan menggunakan bahasa pemrograman html, php, css dan javascript.
2. Bagaimana proses pemesanan dan pembayaran yang harus di lakukan dalam proses transaksi.

1.3. Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini agar menjadi sistematis yang mudah di mengerti, maka akan di terapkan beberapa batasan masalah. Adapun batasan ini meliputi :

1. Pembayaran secara online melalui transfer via ATM dan PayPall.
2. System yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman HTML, PHP, JAVA SCRIPT dan CSS.
3. Jenis E-Commerce yang digunakan adalah Model Storefront.

1.4. Tujuan

Adapun tujuan penulis yang ingin dicapai dari pembuatan aplikasi ini adalah untuk mempermudah para konsumen untuk memesan dan juga membeli jaket atau sweater sesuai dengan model yang di minati.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengertian E-Commerce

Electronic Commerce (E-commerce) yaitu sebuah kegiatan untuk melakukan suatu bisnis yang bertujuan mengambil keuntungan seperti penjualan, pembelian, pelayanan, informasi, dan perdagangan melalui perantara suatu aringan komputer, terutama internet. *E-Commerce* juga aktivitasnya melibatkan aktivitas yang berhubungan dengan proses transaksi elektronik seperti transfer dana elektronik dan pertukaran data elektronik.

E-commerce merupakan bagian dari *E-Business (Electronic Business)* dimana cakupan *e-business* lebih luas, tidak hanya komersial tetapi juga mencakup mitra bisnis, layanan pelanggan, lowongan pekerjaan. Selain teknologi jaringan *www* (world wide web), *e-commerce* teknologi juga membutuhkan *database*, *e-mail* atau surat elektronik (*e-mail*), dan bentuk teknologi non-komputer serta sistem pengiriman lainnya, dan menggunakan alat pembayaran dalam beberapa cara untuk *e-commerce*. *E-business* adalah transaksi yang menggunakan media elektronik yang dipergunakan untuk penjualan atau proses pembelian atau proses pembelian suatu atau beberapa produk menggunakan teknologi ICT (Information of Communication Technology).

2.2. Storefront Model

Model bisnis storefront adalah kombinasi model transaksi, pengamanan, pembayaran secara online, serta menyimpan informasi yang memungkinkan para penjual untuk menjual dagangannya di internet. Dalam model ini merupakan suatu penjualan dimana para penjual hanya menyediakan satu jenis produk saja atau brand yang sama.

Pedagang perlu mengatur katalog online produk, menerima perintah melalui situs web, menerima pembayaran dalam lingkungan aman, mengirim barang dagangan kepada pelanggan dan mengelola data pelanggan, serta harus memasarkan situs mereka ke pelanggan potensial.

2.3. CMS

Content management system, disingkat CMS) atau sistem manajemen konten adalah perangkat lunak yang digunakan untuk menambahkan atau memanipulasi (mengubah) isi dari suatu situs web. Umumnya, sebuah CMS (Content Management System) terdiri dari dua elemen:

- aplikasi manajemen isi (Content Management Application, CMA)

- aplikasi pengiriman isi (Content Delivery Application, CDA)

Elemen CMA digunakan untuk mengelola konten yang mungkin tidak memiliki pengetahuan mengenai HTML untuk mengelola pembuatan, perubahan, dan penghapusan isi dari suatu situs web tanpa perlu memiliki keahlian sebagai seorang *webmaster*. Elemen CDA menggunakan dan menghimpun informasi-informasi yang sebelumnya telah ditambah, dikurangi atau diubah oleh pemilik situs web untuk memperbaharui situs web tersebut. Kemampuan atau fitur dari sebuah sistem CMS berbeda-beda. Walaupun begitu, kebanyakan dari perangkat lunak ini memiliki fitur publikasi berbasis *Web*, manajemen format, kontrol revisi, pembuatan indeks, pencarian, dan pengarsipan.

CMS merupakan situs web yang menerapkan sistem ini berorientasi terhadap konten. Sudah bukan merupakan kendala yang berarti bagi manajemen atau humas suatu perusahaan/ institusi/ organisasi untuk memperbaharui situs webnya. Dengan hak akses dan otoritas masing-masing, setiap bagian dari perusahaan/institusi/organisasi dapat memberikan kontribusinya kedalam website tanpa prosedur yang sulit.

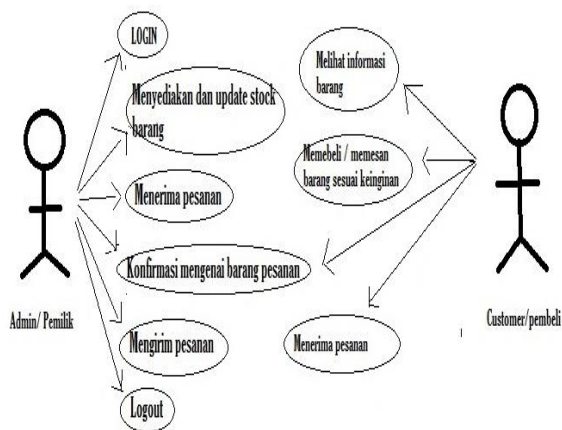
Pada umumnya sebuah CMS memiliki 2 bagian kategori yaitu bagian Front-end dan Back-end. Kecanggihan dan fitur masing-masing CMS bergantung pada CMS yang digunakan. Penggunaan sistem hirarki pengguna yang diterapkan CMS dalam hak aksesnya pun sangat bervariasi sesuai CMS masing-masing. Mulai dari level akses user anggota yang hanya dapat mengirimkan data tertentu berupa komentar, kemudian editor yang dapat mengirimkan suatu artikel/berita (untuk CMS yang menyediakan fasilitas ini), hingga level administrator yang dapat melakukan semua fitur yang ada.

CMS ini merupakan sebuah konten manajemen situs web yang sudah memiliki kerangka bentuk web. Kita hanya tinggal mengedit sesuai dengan kebutuhan web yang kita inginkan. CMS sudah banyak didunia ini, yang paling terkenal itu Joomla, Wordpress dan untuk lokal ada aura CMS dan lokomedia. Lokomedia merupakan CMS yang mudah dipahami, bukan hanya karena berbahasa Indonesia tetapi juga karena manajemen web di lokomedia mudah dipahami. Sehingga pengembang mudah untuk membangun. Kode-kode PHP nya mudah dipahami sehingga pengguna lokal mudah untuk menyesuaikan dengan kebutuhan web yang diinginkan.

3. METODE PENELITIAN

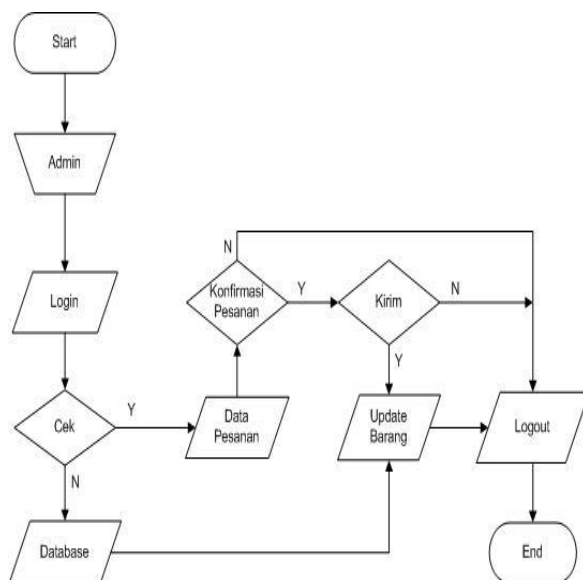
3.1. Alur Pelaksanaan

Proses akses yang bisa dilakukan oleh admin dan pembeli pada website ini adalah dengan tahapan sebagai berikut :



Gambar 3.1 Use Case Diagram E-commerce

3.2. Flowchart system pada Admin

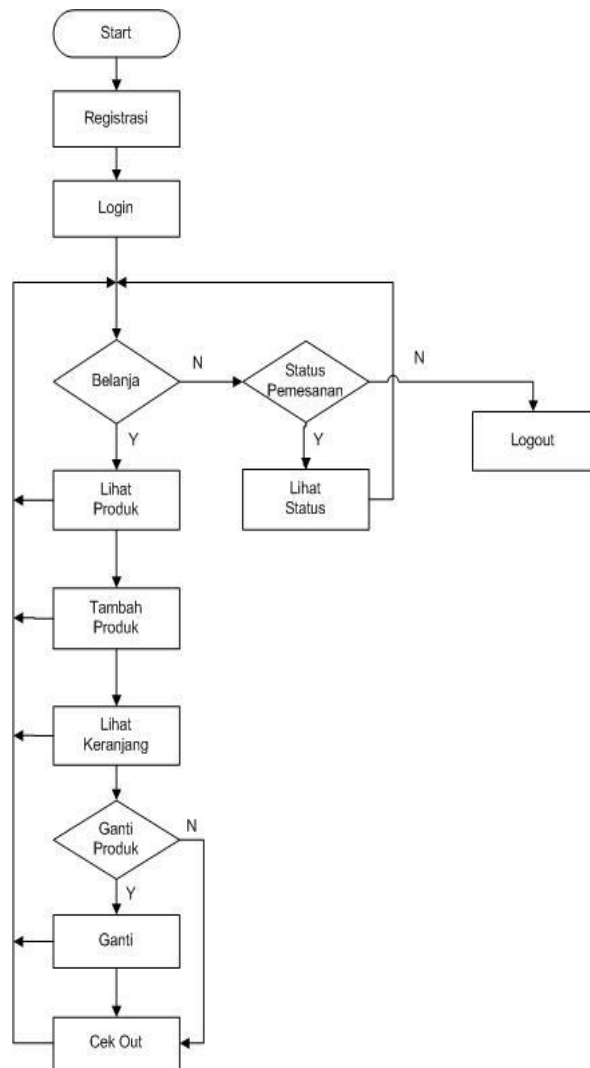


Gambar 3.2 Flowchart System Admin

Penjelasan dari Flowchart System Admin sebagai berikut :

1. Start sebagai admin
2. Melakukan Proses Login
3. Setelah Login Admin ada 2 proses yang dapat dilakukan, yaitu menuju cek data pesan masuk atau cek database.
4. Jika pada cek data pemesanan ada data pemesanan barang yang masuk dari pembeli maka Admin akan melanjutkan ke proses berikutnya.
5. Pada Cek Database admin akan melakukan proses update barang, apabila selesai maka Admin dapat meng-logout.

3.3. Flowchart System pembeli.



Gambar 3.3 Flowchart System Pembeli

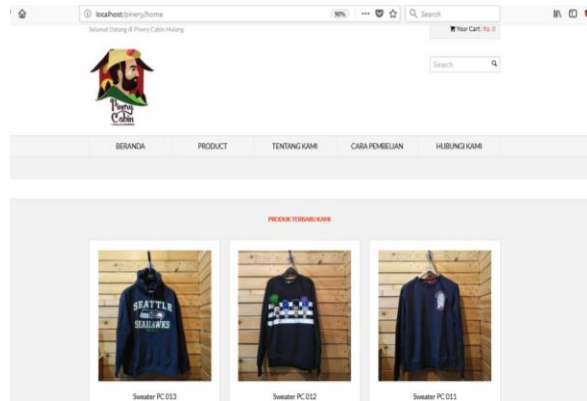
Penjelasan dari Flowchart System Pembeli sebagai berikut :

1. Start sebagai pembeli kemudian registrasi dan login.
2. Masuk pada menu belanja bila yes lanjut melihat produk.
3. Bila no akan melihat status pemesanan kemudian logout.
4. Setelah melihat produk dapat menambahkan produk.
5. Jika selesai menambahkan produk, dapat melihat keranjang.
6. Jika pengunjung ingin mengganti produk maka melakukan proses ganti, apabila tidak langsung cekout.
7. Setelah selesai melihat, menambahkan dan mengganti produk maka kembali akan di proses dan akan kembali ke menu belanja.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Tampilan Menu Utama

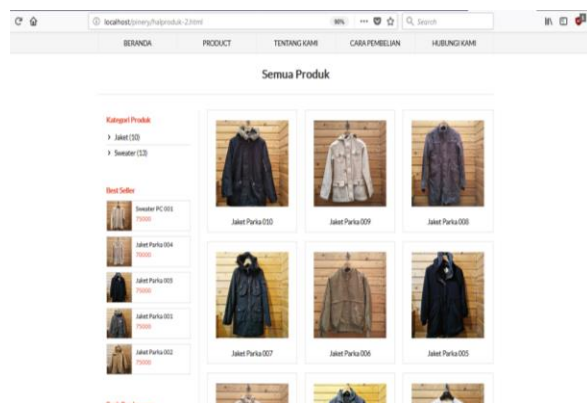
Gambar 4.1 menunjukkan tampilan menu utama dari website, terdapat beberapa menu yaitu beranda, product, tentang kami, cara pembelian dan hubungi kami.



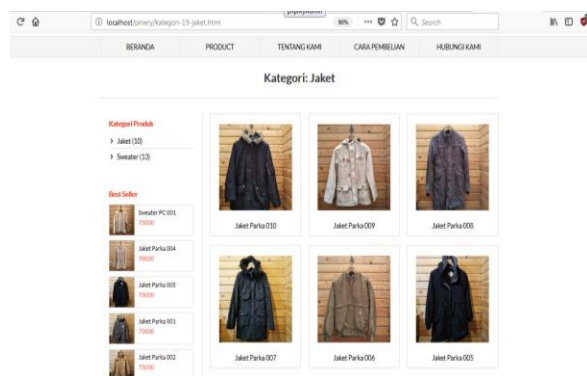
Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama

4.2 Tampilan Menu Product

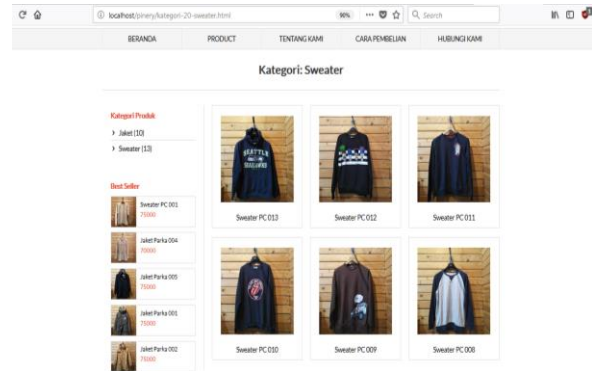
Pada menu produk ini ada 2 pilihan produk yaitu produk jaket dan sweater.



Gambar 4.2 Tampilan Menu Produk (Semua Produk)



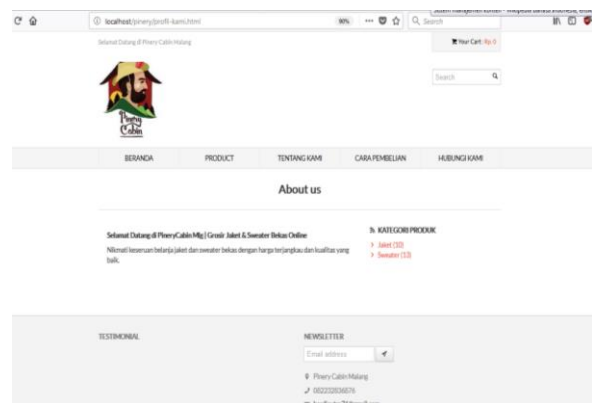
Gambar 4.2.1 Tampilan Menu Produk (Kategori Jaket)



Gambar 4.2.2 Tampilan Menu Produk (Kategori Sweater)

4.3 Tampilan Menu Tentang Kami

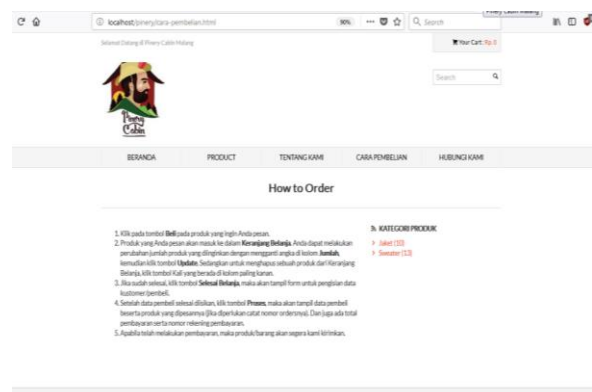
Pada menu ini berisikan tentang apa itu pinery cabin.



Gambar 4.3 Tampilan Menu Tentang Kami

4.4 Tampilan Menu Cara Pembelian

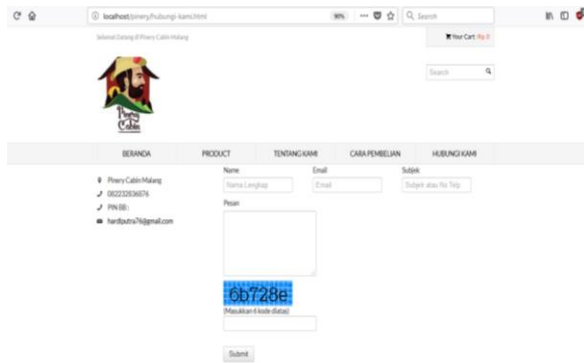
Gambar 4.4 ini adalah tampilan gambar cara pembelian dalam website ini.



Gambar 4.4 Tampilan Menu Cara Pembelian

4.5 Tampilan Menu Hubungi Kami

Pada gambar 4.5 ini halaman untuk menghubungi admin dan terdapat kontak person dari pinery cabin.



Gambar 4.5 Tampilan Menu Hubungi Kami

4.6 Pengujian Fungsional

Pengujian fungsional merupakan tahap uji coba dari sistem untuk menguji setiap fungsi vital agar nantinya dapat diambil kesimpulan apakah sistem berjalan dengan baik sesuai tujuan awal pembuatan. Pengujian fungsional aplikasi dilakukan untuk menguji fitur-fitur yang ada pada aplikasi. Hasil pengujian fungsional aplikasi ditunjukkan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Tabel hasil pengujian fungsional

Item yang diuji	Sukses	Gagal
Tampilan Home	✓	
Tampilan Produk	✓	
Tampilan Tentang Kami	✓	
Tampilan Cara Pembelian	✓	
Tampilan Hubungi Kami	✓	
Tampilan Admin	✓	
Tampilan Insert	✓	
Tampilan Data Produk	✓	
Hosting Website		✓

Keterangan :

Dari pengujian *Fungsional* yang ditunjukkan pada tabel 1 didapatkan hasil sebagai berikut :

$8/9 \times 100 \% = 88,9 \% \text{ Website Sukses.}$

4.7 Pengujian Terhadap User

Untuk mengetahui respon pengguna, program web diuji dengan menggunakan pertanyaan – pertanyaan seperti pada tabel 2.

Tabel 2 Pengujian Terhadap User

No	Keterangan	Sangat Baik	Baik	Kurang Baik
1	Bagaimana tampilan <i>website</i> ?	6	3	1
2	Bagaimana kelengkapan informasi yang termuat pada <i>Website</i> Pinery Cabin Malang?	2	5	3
3	Bagaimana kemudahan dalam pengoperasian <i>Website</i> Pinery Cabin Malang?	6	4	0
4	Bagaimana pelayanan dalam <i>Website</i> Pinery Cabin Malang?	3	5	2
5	Bagaimana kecepatan load dalam <i>Website</i> Pinery Cabin Malang?	3	5	2

Keterangan :

Dari pengujian *User* yang terdapat pada tabel 2

didapatkan hasil sebagai berikut

$20/50 \times 100 \% = 40 \% \text{ Mengatakan Sangat Baik.}$

$22/50 \times 100 \% = 44 \% \text{ Mengatakan Baik.}$

$8/50 \times 100 \% = 16 \% \text{ Mengatakan Kurang Baik}$

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari beberapa tahap pengujian yang telah dilakukan terdapat beberapa kesimpulan, diantaranya :

1. Dari hasil fungsional berdasarkan hasil pengujian halaman Admin dan halaman pembeli terhadap E-Commerce Jaket dan Sweater pada Toko PineryCabin Malang pada browser Mozilla Firefox dan Google Chrome dapat berjalan 100% sesuai fungsinya dan memberikan informasi sesuai yang diharapkan.
2. Dari proses pengujian 10 user yang telah dilakukan diperoleh presentase keberhasilan yang mengatakan sangat baik sebesar 45%, mengatakan baik sebesar 42%, dan yang mengatakan kurang baik sebesar 13%.
3. E-Commerce Jaket dan Sweater Pada Toko PineryCabin Malang yang dibuat dapat menjadi media promosi, membantu meningkatkan penjualan dan kemudahan pengunjung dalam berbelanja.

5.2 Saran

Agar dalam aplikasi ini berjalan dengan baik kedepannya, maka ada beberapa hal yang perlu dilakukan yaitu sebagai berikut :

1. Untuk pengembangan kedepannya, tampilan website dapat ditambahkan dengan aplikasi chatting antara customer dengan admin untuk tanya jawab tentang produk pada Toko PineryCabin.
2. Untuk perkembangan selanjutnya, website ini dapat dibuat menjadi lebih fleksibel lagi untuk mempermudah admin melihat detail orderan dari customer.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] (Memuat hanya pustaka yang dirujuk saja gunakan standart Harvadurut berdasarkan abjad penulis)
- [2] Hasil observasi dan menjadi customer. Lokasi Jln. Candi Kalasan I No.102. 31 Mei 2017.
- [3] Almilia, S.L, 2009, Penerapan E-Commerce sebagai upaya Peningkatan Persaingan Bisnis. Jurnal,STIE Perbanas. Surabaya.
- [4] Budi Raharjo, Imam Heryanto dan Enjang RK.2012.Modul Pemograman Web (HTML,PHP & MySQL).Bandung : Modula.
- [5] Cahyo, Fahmi Maisam. 2015. Kelebihan dan Kekurangan E-Commerce. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- [6] Kadir, A. 2002. Pemrograman Web mencakup : HTML, CSS, Java Script & PHP. Yogyakarta : Andi Offset.
- [7] Kurniawan, Heri. (2011),Triks Membuat WEB Template dengan PHP dan CSS. Lokomedia, Yogyakarta
- [8] Arief, M.Rudianto. 2011. Pemrograman Web Dinamis Menggunakan Php dan Mysql. Yogyakarta: ANDI.