

## PURWARUPA E-COMMERCE PENJUALAN PRODUK TAS BERBASIS WEB

Wahyu Bagus Wibisono, Ratih Nindiyasari, Arief Susanto

Program Studi Teknik Informatika S1, Fakultas Teknik  
Universitas Muria Kudus, Jalan Lingkar Utara, Kapuayu Kulon, Gondangmanis,  
Kecamatan Bae, Kabupaten Kudus, Indonesia  
201851107@std.umk.ac.id

### ABSTRAK

Hana Collection merupakan salah satu usaha yang bergerak bidang penjualan tas. Hana Collection saat ini tidak mempunyai web tersendiri dalam memasarkan produk yang dijual. Saat ini Hana Collection memasarkan produk-produknya melalui reseller dan secara online dengan menggunakan media aplikasi *instagram* dimana masih menjadi kendala karena tampilan menu mengenai produk tidak tersedia dengan lengkap, seperti stok yang ada, pemesanan dan pembayaran. Kendala lainnya juga menjadi masalah karena tidak semua customers menggunakan media aplikasi *instagram* sehingga produk yang telah dipromosikan tidak bisa dijangkau oleh seluruh customers. Maka dari itu Hana Collection masih memerlukan perluasan dalam bisnis penjualan barangnya sehingga para customers mudah untuk memesan tas di Hana Collection. Sistem ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySql* dengan pengumpulan data dilakukan dengan observasi, dokumentasi dan wawancara. Sistem ini dirancang menggunakan metode pengembangan sistem *waterfall* yang diharapkan dapat menghasilkan sebuah sistem yang dapat mempermudah penjualan tas di Hana Collection dan memperlus pasar.

**Kata kunci :** E-Commerce, Penjualan, Web

### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi sekarang ini berkembang pesat. Dengan internet, masyarakat bisa mengakses, mendapatkan informasi apapun yang di inginkan. Media yang dapat diakses melalui internet adalah *website*. Sekarang ini banyak masyarakat yang mengakses *website* tidak hanya mencari informasi, tapi untuk juga tempat periklanan, berbisnis, dan kegiatan lainnya yang dapat membuka peluang bisnis.

Website toko *online* memudahkan pelaku usaha home industry untuk mempromosikan barang dagangannya dan mempermudah pembeli mendapatkan informasi tentang barang yang dijual ataupun informasi pedagang *home industry*. Anda perlu membuat situs web penjualan yang tidak hanya mempromosikan produk, kebutuhan utama sistem informasi hasil penjualan *online* merupakan sarana penting untuk memperluas segmentasi pangsa pasar, yang membuka peluang profitabilitas dan daya saing [2].

Permasalahan yang dihadapi adalah minimnya pengembangan usaha pemasaran terkini. Kebanyakan mengandalkan penjualan tradisional. Sistem pemasaran kuno, mengandalkan interaksi langsung dengan pembeli seperti datang langsung. Permasalahan lainnya pembeli seringkali kesulitan mendapatkan informasi toko, harga terbaru, hanya sedikit yang menggunakan teknologi terkini untuk promosi. Dari permasalahan yang ada dibutuhkannya pemasaran berbasis *online* yang bisa menjangkau pasar yang lebih luas, mempermudah promosi barang dan transaksi.

### 2. TINJAUAN PUSTAKA

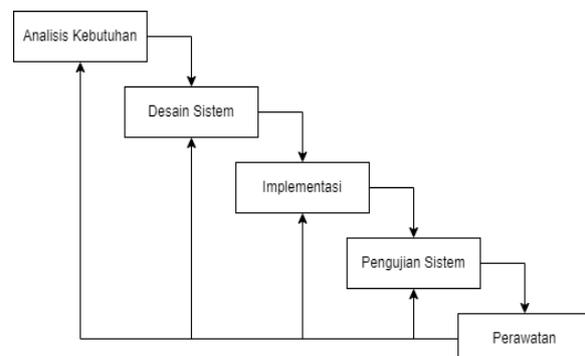
Penelitian membahas mengenai Sistem Informasi Penjualan *Online* Berbasis Web di Tassia Store. Sistem ini dibangun dengan tujuan

mempermudah pembeli dalam memperoleh layanan serta informasi, memudahkan admin dalam mengelola data barang dan pemesanan. Hasil dari penelitian ini yaitu pengisian data pemesanan pada Tassia Store diubah dari cara manual menjadi sistem web [3].

Penelitian membahas mengenai Analisa Project Sistem Informasi Penjualan Tas Elizabeth Berbasis Web. Sistem ini dibangun dengan tujuan dapat mempromosikan barang dan melakukan penjualan secara *online*. Hasil dari penelitian ini yaitu sistem berhasil diterapkan, dijalankan dan mampu mempermudah dalam transaksi penjualan sehingga sangat efisien [5].

Penelitian kelima membahas mengenai Perancangan *E-marketing* UMKM Kerajinan Tas. Sistem ini dibuat tujuan dapat menjangkau pasar yang lebih luas, mempermudah promosi dan penjualan. Hasil dari penelitian ini yaitu implementasi sistem *e-marketing* UMKM pengrajin tas [4].

### 3. METODE PENELITIAN



Gambar 1. Diagram Waterfall

Pada Metode waterfall adalah pengembangan perangkat lunak di mana kemajuan dilihat seperti air terjun melalui fase analisa, desain, implementasi dan pengujian [1]. *Diagram waterfall* pada Gambar .1 berikut.

Tahapan-tahapan dimetode *waterfall*:

1. Analisis Kebutuhan

Pada fase mengumpulkan data penelitian, dengan wawancara, *study literatur*. mengumpulkan data untuk membuat sistem. Tahap ini menyiapkan kebutuhan saat membangun sistem.

2. Desain Sistem

Sebelum tahap pemrograman, proses mengubah kebutuhan menjadi desain. Prosedur ini berkaitan dengan aspek struktur data, arsitektur program nantinya.

3. Penulisan Kode Program

*Coding* adalah tahapan mengubah desain yang diuat menjadi bahasa yang bisa dibaca oleh komputer. Jika sudah selesai maka akan diperiksa untuk memeriksa kesalahan ada atau tidak dan nantinya diperbaiki agar berjalan dengan baik.

4. Penerapan dan Pengujian Program

Langkah terakhir dalam proses pembuatan. Pengujian aplikasi untuk siap pakai atau tidak dan mengetahui kekurangan dalam sistem.

5. Perawatan

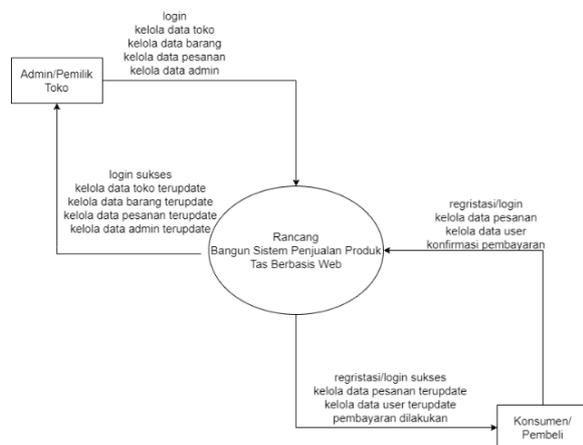
Perawatan adanya dibuat untuk mengetahui sistem mengalami kesalahan atau pelanggan telah meminta pengembangan dan penambahan fitur.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Memuat penulis membuat beberapa perancangan yang pertama adalah *Data Flow Diagram* dibuat dengan beberapa level

1. DFD Level 0

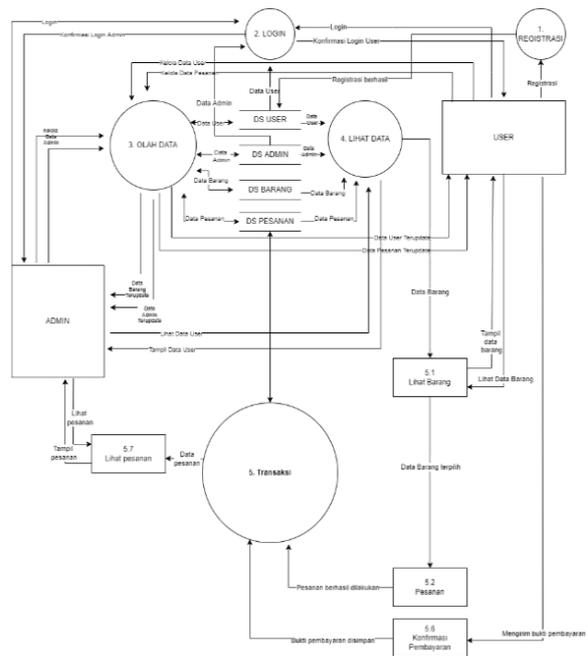
Menjelaskan secara umum sistematika sistem user dan admin dimana terdapat 2 user admin sebagai super user dan konsumen sebagai pembeli bisa melakukan apa saja seperti admin bisa melakukan login dan mengelola semua data bisa dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Data Flow Diagram Level 0

2. DFD Level 1

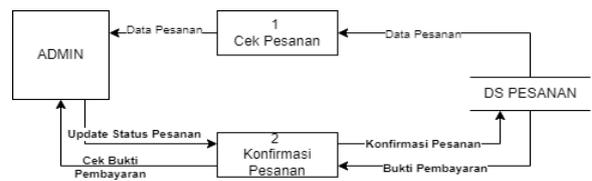
Menjelaskan penjabaran menyeluru lebih rinci proses sistem didalam aplikasi dimana untuk 2 user .Dimulai proses 1.registrasi diperuntukan untuk user mendaftar dan proses 2.login bisa di akses oleh admin dan konsumen untuk masuk ke system, proses 3.olah data dimana admin bisa mengelola semua data, konsumen bisa mengelola datanya, proses 4.lihat data dimana semua user bisa melihat data dan proses terakhir 5.transaksi dimana konsumen ,elakukan proses transaksinya dan admin melihat pesanan itu dilihat pada gambar 3.



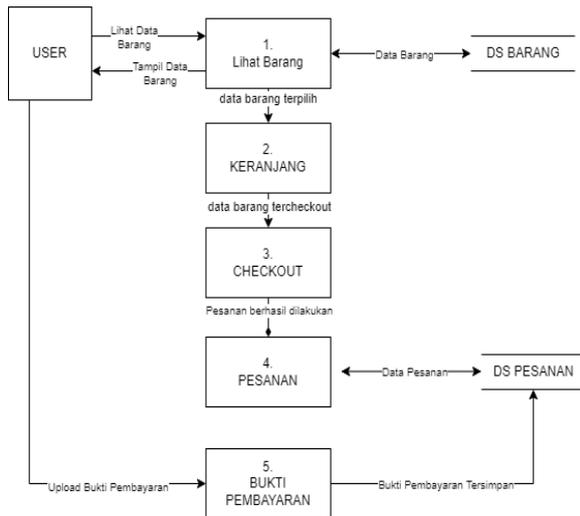
Gambar 3. Data Flow Diagram Level 1

3. DFD Level 2

Sementara *dfd* level 2 menjabar kan beberapa proses sistem yang tidak dijelaskan dalam *dfd* level 1 lebih terperinci dimana admin mengkonfirmasi pesanan dimulai cek pesanan lalu cek pembayaran dan mengkonfirmasi pesannya bisa dilihat pada gambar 4 dan untuk pembeli melakukan *order* dimulai dengan urutan melihat barang melanjutkan kedalam keranjang diteruskan ke *checkout* dan melakukan pesanan berhasil dilakukan tahap terakhir konsumen melakukan upload bukti pembayaran dilihat pada gambar 5.

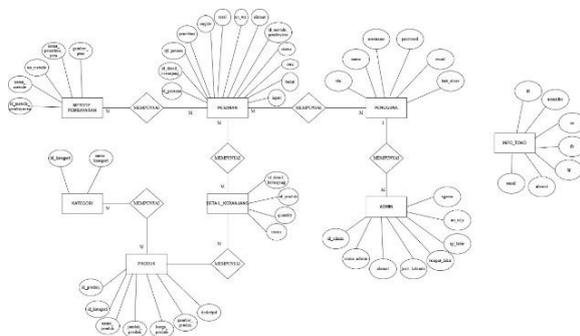


Gambar 4. Data Flow Diagram Level 2 Admin Konfirmasi Pesanan



Gambar 5. Data Flow Diagram Level 2 Pembeli Melakukan Order

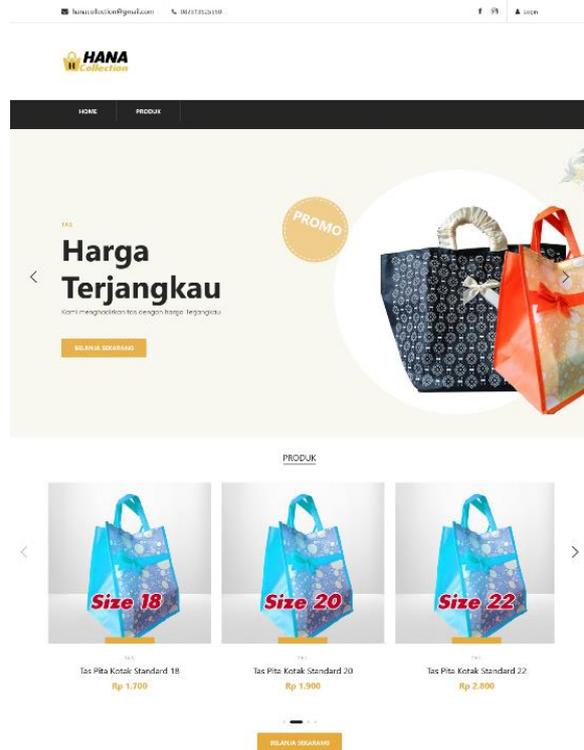
Tahap Selanjutnya adalah membuat perancangan ERD dimana erd dibuat sebagai bagan menganalisa kebutuhan tabel database dalam aplikasi yang mana kebanyakan tabel database yang dibuat akan berrelasi many to many dimana salah satu contoh konsumen dapat melakukan pesanan lebih dari 1 dengan barang berbeda-beda maka dari itu database berrelasi diambil many to many karena bisa menyimpan banyak data dalam database berulang-ulang dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. ERD

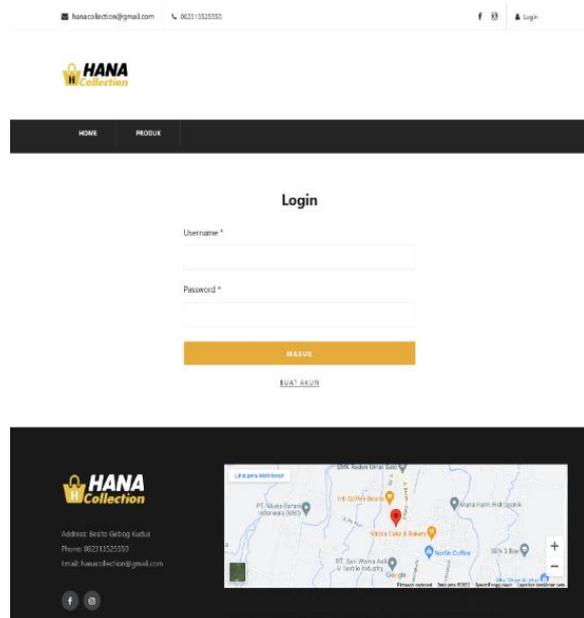
Selanjutnya adalah hasil tampilan website yang telah dibuat berikut beberapa tampilan dari website hana collection.

- a. Halaman utaman dimana menampilkan halaman depan website yang menampilkan produk pilihan dan beebpara menu diatasnya dilihat pada gambar 7.



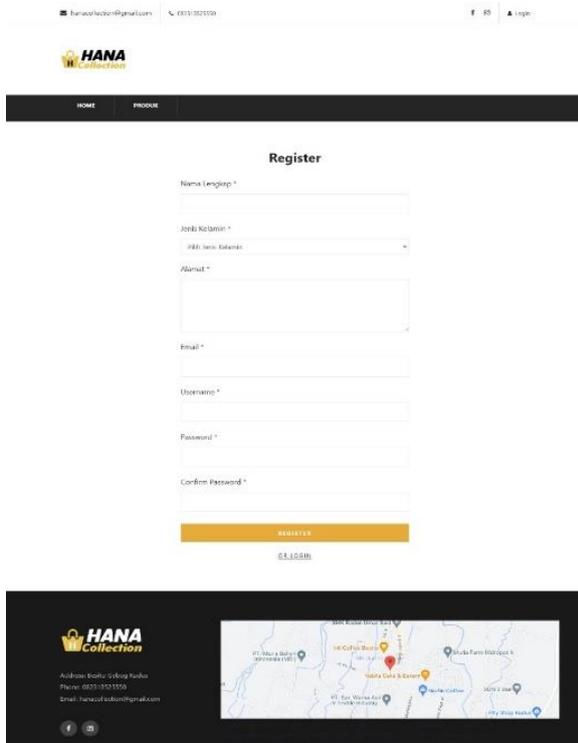
Gambar 7. Tampilan Halaman Utama

- b. Halaman login dimana menampilkan form login user dan admin yang ingin mengakses sistem dilihat pada gambar 8.



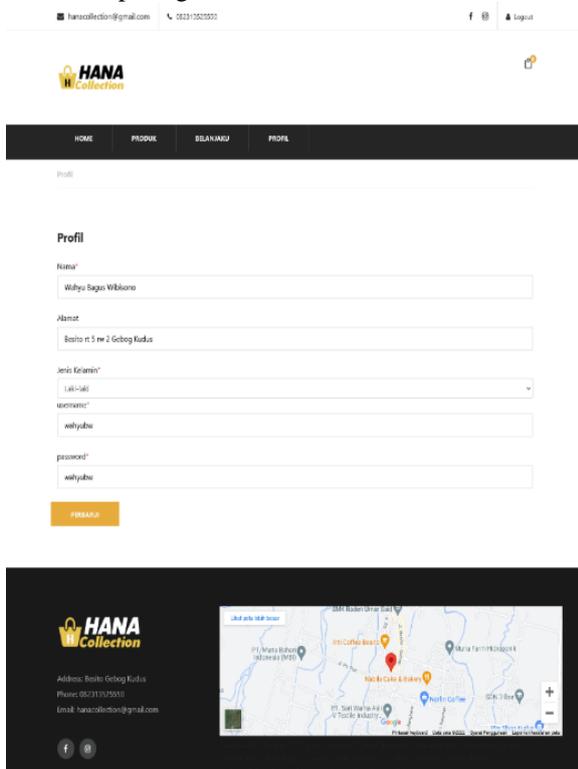
Gambar 8. Tampilan Halaman Login

c. Halaman daftar dimana user yang ingin melakukan pesanan harus mendaftar terlebih dahulu untuk bisa memesan dilihat pada gambar 9.



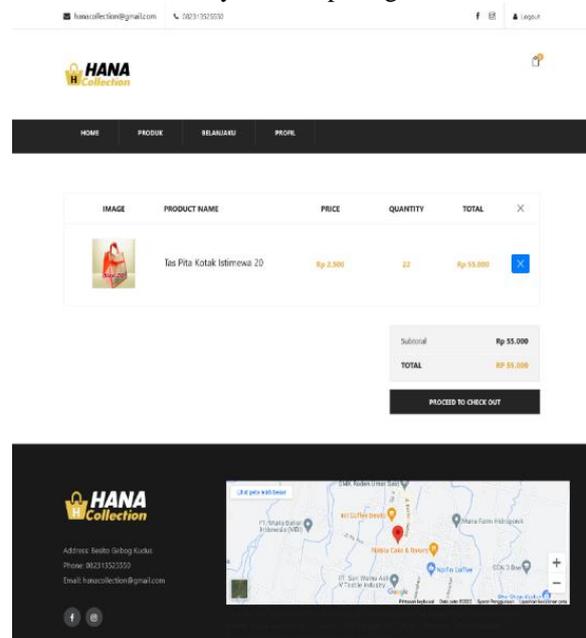
Gambar 9. Tampilan Halaman Daftar

d. Halaman user menampilkan profil dari user yang telah terdaftar dan user bisa mengedit datanya dilihat pada gambar 10.



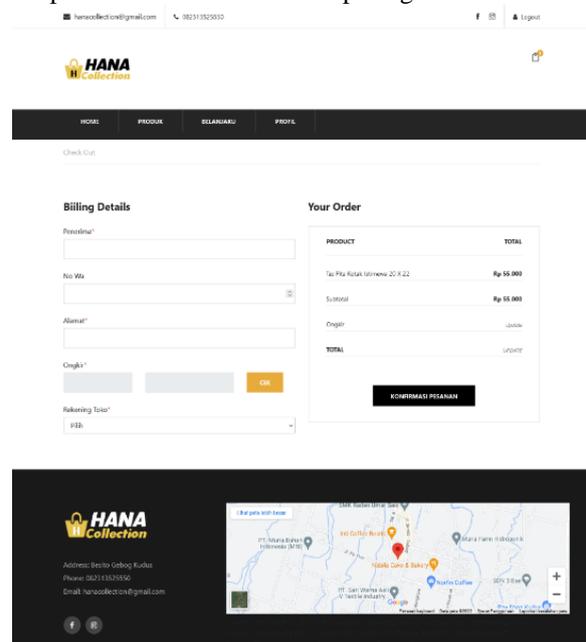
Gambar 10. Tampilan Halaman Profil Pembeli

e. Halaman keranjang menampilkan dimana user yang telah memilih barang dan dimasukkan kedalam keranjang sebelum meneruskannya ke checkout nantinya dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. Tampilan Halaman Keranjang

f. Halaman checkout menampilkan form pemesanan yang harus di isi terlebih dahulu untuk membuat pemesanan berhasil dilihat pada gambar 12.



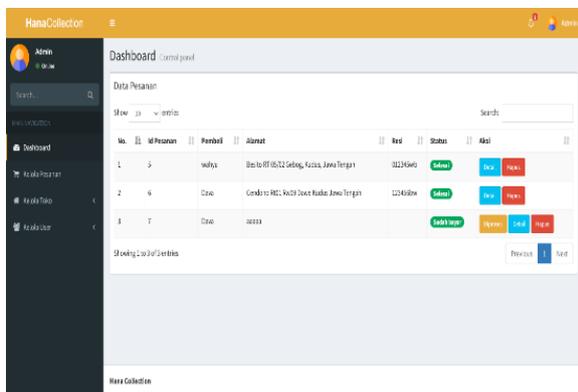
Gambar 12. Tampilan Halaman Checkout

g. Halaman admin menampilkan tampilan admin yang didalamnya banyak menu dimana admin mengelola data dilihat pada gambar 13.



Gambar 13. Tampilan Halaman Admin

- h. Halaman pesanan menampilkan data pesanan yang ada disini admin bisa melihat semua pesanan yang ada dan melakukan update pesanan dan melakukan pengiriman barang dilihat pada gambar 14.



Gambar 14. Tampilan Halaman Pesanan

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Memuat dari penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis dikesimpulkan *website* toko Hana Collection berhasil dibuat dengan cukup memuaskan sesuai dengan keinginan toko yang ingin agar pembeli lebih mudah dalam melihat dan bertransaksi pembelian diharapkan dengan adanya *website* ini dapat mendongkrak dalam hal pemasaran dan penjualan lebih meningkat kedepannya, saran untuk kedepannya aplikasi ini diharapkan dapat dikembangkan untuk mempermudah pengguna *smartphone* seperti *android* atau *iOS* dan beberapa penambahan fitur salah satunya *chat* dan pesan dengan admin agar mempermudah pembeli dalam bertransaksi dengan penjual.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sommerville, I., 2011. Software processes. *Software Engineering*, pp.30-31.
- [2] Strauss, J., Frost, R. and Sinha, N., 2014. *E-marketing* (p. 496). Upper Saddle River, NJ: Pearson.
- [3] Suri, G.P. and Hasibuan, Z.S., 2021. SISTEM INFORMASI PENJUALAN ONLINE BERBASIS WEB DI TASSIA STORE. *Engineering and Technology International Journal*, 3(01), pp.55-65.
- [4] Susanti, N., 2018. Perancangan e-marketing UMKM kerajinan Tas. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 9(1), pp.717-722.
- [5] Yulyanti, S., Suryadi, P. and Firmansyah, R., 2020. ANALISA PROJECT SISTEM INFORMASI PENJUALAN TAS “ELIZABETH” BERBASIS WEBSITE. *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 4(2), pp.138-142.