

PENERAPAN *E-COMMERCE* UNTUK PENJUALAN *FURNITURE* PADA UD. TUNGGAL SAUDARA

Wahyu Kristanto¹, Emmy Wahyuningtyas², Noven Indra Prasetya³

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

wahyukristanto98@gmail.com, emmy@if.uwks.ac.id, noven@if.uwks.ac.id

Abstrak

UD.Tunggal Saudara merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penjualan *furniture* di Gresik. Produk yang ditawarkan berupa Meja Belajar, Kursi, *Kitchen Set*, *Room Set*, Meja Komputer, *SpringBed*, Rak TV, Sofa, Lemari, *Office Furniture*, dll. Sistem penjualan yang dipakai di UD.Tunggal Saudara sekarang masih bersifat *conventional*. Selain itu UD.Tunggal Saudara masih memiliki sistem *admin* yang manual contoh menggunakan media pencatatan untuk laporan penjualan yang mengakibatkan ketidakcocokan antara laporan penjualan dengan barang yang terjual.

Pengembangan sistem dalam penelitian ini menggunakan tahap pengumpulan data, Analisa Sistem, Desain Sistem, Kontruksi Sistem, Uji Coba, dan Dokumentasi. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *PHP* dengan *database MySQL*. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi yang mampu memberikan informasi seputar produk - produk yang ditawarkan oleh UD.Tunggal Saudara serta memberikan kemudahan dalam pengelolaan produk dan transaksi. Salah satu jenis implementasi teknologi dalam hal meningkatkan penjualan produk adalah dengan menggunakan *electronic commerce (e-Commerce)* yang dapat membantu memasarkan berbagai macam produk.

Kata kunci : *Furniture, E-Commerce, Toko Online*

Abstract

UD.Tunggal Brothers is a company engaged in the sale of furniture in Gresik. Products are offered in the form of Learning Table, Chairs, Kitchen Set, Room Set, Computer Furniture, spring bed, TV shelf, Sofas, Cabinets, Office Furniture, etc. Sales system used in UD.Tunggal you now still conventional. Other than UD.Tunggal you still have a system which is user admin example using the recording media to report sales resulting mismatch between sales report with the goods sold.

System development in this research using the data collection phase, Systems Analysis, Systems Design, Construction Systems, Testing, and Documentation. The programming language used is PHP's database MySQL. Penelitian produces an application that is able to provide information about the product - the product offered by the Civil UD.Tunggal and provide convenience in product management and transactions. One type of technology implementation in terms of increasing sales of the product is to use electronic commerce (e-Commerce) that can help market a wide range of products.

Keywords : *Furniture, E-Commerce, Online Store.*

I. Pendahuluan

UD.Tunggal Saudara merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penjualan *furniture* di Gresik. Produk yang ditawarkan berupa Meja Belajar, Kursi, *Kitchen Set*, *Room Set*, Meja Komputer, *SpringBed*, Rak TV, Sofa, Lemari, *Office Furniture*, dll. Barang-barang *furniture* tersebut merupakan barang yang memiliki ukuran besar. Oleh karena itu pihak pemilik atau penjual dari suatu toko *furniture* diharuskan mempunyai toko dengan ruang yang lebih besar dari toko-toko biasa, selain itu juga di haruskan menyiapkan alat transportasi untuk mengangkut barang *furniture* agar dapat dilakukan proses pemindahan barang dari toko *furniture* ke tempat atau ke alamat pembeli.

Sistem penjualan yang dipakai di UD.Tunggal Saudara sekarang masih bersifat konvensional, yaitu pelanggan yang harus datang langsung ke tempat UD.Tunggal Saudara sehingga dapat menyita waktu pelanggan yang berada jauh dari tempat UD.Tunggal

Saudara setelah pelanggan memilih dan mendapatkan barang yang di inginkan selanjutnya pelanggan melakukan transaksi pembayaran dikasir. Di samping itu, masih kurangnya bentuk pemasaran produk-produk yang dimiliki oleh UD.Tunggal Saudara. Menyebabkan kurangnya informasi mengenai detail produk-produk yang ditawarkan oleh UD.Tunggal Saudara secara akurat kepada pelanggan.

Dari beberapa permasalahan dan latar belakang yang telah dijelaskan, dibutuhkan sebuah aplikasi yang mampu memberikan informasi seputar produk - produk yang ditawarkan oleh UD.Tunggal Saudara serta memberikan kemudahan dalam pengelolaan produk dan transaksi. Oleh karena itu, peneliti mengambil topik untuk skripsi ini adalah Penerapan *E-Commerce* Untuk Penjualan *Furniture* Pada UD.Tunggal Saudara.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah sebuah himpunan komponen-komponen yang saling berkaitan yang mengumpulkan, mengeluarkan, memproses, menyimpan, mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengawasan dalam organisasi.

Beberapa manfaat atau fungsi sistem informasi antara lain adalah :

- Meningkatkan aksesibilitas data yang tersaji secara tepat waktu dan akurat bagi para pemakai, tanpa mengharuskan adanya prantara sistem informasi.
- Menjamin tersedianya kualitas dan keterampilan dalam memanfaatkan sistem informasi secara kritis.
- Mengembangkan proses perencanaan yang *efektif*.
- Mengidentifikasi kebutuhan – kebutuhan akan keterampilan pendukung sistem informasi.
- Bank menggunakan sistem informasi untuk mengolah cek-cek nasabah dan membuat berbagai laporan rekening koran dan transaksi yang terjadi. (Triharjono, 2012).

2.2 Komponen Sistem Informasi

Untuk mendukung lancarnya satu sistem informasi dibutuhkan beberapa komponen yang fungsinya sangat vital di dalam sistem informasi. Komponen-komponen sistem informasi tersebut sebagai berikut :

a. Komponen Teknologi

Teknologi merupakan “*tool box*” (kotak alat) dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirim keluaran, serta membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari 3 bagian utama yaitu teknisi, perangkat lunak, dan perangkat keras. Teknisi dapat berupa orang – orang yang mengetahui teknologi dan membuat sistem dapat beroperasi. Contoh teknisi antara lain operator komputer, programmer, operator pengolah data, spesialis telekomunikasi, analisis sistem, penyimpanan data, dan lain sebagainya.

b. Komponen Masukan

Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. Cakupan *Input* termasuk metode – metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen – dokumen dasar.

c. Komponen Keluaran

Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

d. Komponen Model

Komponen ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika, dan model matematika yang akan memanipulasi data *input* dan data yang tersimpan dalam basis data dengan cara tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

e. Komponen Basis Data

Basis data (*Database*) merupakan sekumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Data perlu disimpan di dalam *database* untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut. Data di dalam basis data perlu diorganisasikan sedemikian rupa, supaya informasi yang dihasilkan berkualitas. Organisasi basis data yang baik juga berguna bagi efisiensi kapasitas penyimpanannya. Basis data diakses atau dimanipulasi dengan menggunakan perangkat lunak paket yang disebut dengan DBMS (*Database Management System*).

f. Komponen Kendali

Banyak hal yang dapat merusak sistem informasi, seperti bencana alam, *apiikasi*, temperatur, air, debu, kegagalan sistem, kesalahan *user*, ketidakefisien, sabotase dan lain sebagainya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal – hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan cepat teratasi.

2.3 Electronic Commerce (e-commerce)

2.3.1 Definisi e-commerce menurut para ahli sebagai berikut :

- Elektronik Commerce Transaction* atau yang lebih dikenal dengan sebutan *E-commerce* adalah suatu proses transaksi dagang antara penjual dengan pembeli untuk menyediakan barang, jasa atau mengambil alih hak yang terjadi dengan bantuan media elektronik (digital medium) dimana para pihak hadir secara fisik. Medium ini terdapat di dalam jaringan umum dengan sistem terbuka yaitu *internet* atau *word wide web*. Transaksi ini terjadi terlepas dari batas wilayah dan syarat nasional *E-Commerce* mempunyai dampak yang

ditimbulkan bagi proses perdagangan (Triharjono, 2012).

- b. *E-Commerce* atau yang disebut *Internet Commerce* pada dasarnya mempunyai makna yang sama, yang berarti suatu cara bagi seorang konsumen membeli barang yang diinginkan secara *online* melalui jaringan *internet*. *E-Commerce* juga dapat diartikan sebagai suatu proses berbisnis dengan menggunakan teknologi elektronik yang menghubungkan antara perusahaan, konsumen dan masyarakat dalam bentuk transaksi elektronik dan pertukaran/penjualan barang, servis, dan informasi secara elektronik. (Munawar, 2009).
- c. Perdagangan elektronik atau yang disebut juga *e-commerce*, adalah penggunaan jaringan komunikasi dan komputer untuk melaksanakan proses bisnis. Pandangan populer dari *e-commerce* adalah penggunaan *internet* dan komputer dengan *browser Web* untuk membeli dan menjual produk. (Pearson, 2008).
- d. *E-commerce* atau kependekan dari elektronik *commerce* (perdagangan secara elektronik), merupakan transaksi bisnis yang terjadi dalam jaringan elektronik, seperti *internet*. Siapapun yang dapat mengakses komputer, memiliki sambungan ke *internet*, dan memiliki cara untuk membayar barang-barang atau jasa yang mereka beli, dapat berpartisipasi dalam *e-commerce* (Shely Cashman, 2007).
- e. Pengertian dari elektronik *commerce* adalah pembelian, penjualan dan pemasaran barang serta jasa melalui sistem elektronik. Seperti radio, televisi dan jaringan komputer atau *internet*. Jadi pengertian *e-commerce* adalah proses transaksi jual beli yang dilakukan melalui *internet* dimana *website* digunakan sebagai wadah untuk melakukan proses tersebut (Jony Wong, 2010).
- f. *E-Commerce* atau yang disebut *Internet Commerce* pada dasarnya mempunyai makna yang sama, yang berarti suatu cara bagi seorang konsumen membeli barang yang diinginkan secara *online* melalui jaringan *internet*. *E-Commerce* juga dapat diartikan sebagai suatu proses berbisnis dengan menggunakan teknologi elektronik yang menghubungkan antara perusahaan, konsumen dan masyarakat dalam bentuk

transaksi elektronik dan pertukaran/penjualan barang, servis, dan informasi secara elektronik. (Munawar, 2009).

2.3.2 Definisi E-Commerce dapat dilihat dari beberapa Perspektif

- a. Perspektif Komunikasi : *e-commerce* merupakan pengiriman informasi, produk/layanan, atau pembayaran melalui lini telepon, jaringan computer atau sarana elektronik lainnya.
- b. Perspektif Proses Bisnis : *e-commerce* merupakan aplikasi teknologi menuju otomisasi transaksi dan aliran kerja perusahaan.
- c. Perspektif Layanan: *e-commerce* merupakan salah satu alat yang memenuhi keinginan perusahaan, konsumen dan manajemen dalam memangkas *service cost* ketika meningkatkan mutu barang dan kecepatan pelayanan.
- d. Perspektif *Online: e-commerce* berkaitan dengan kapasitas jual beli produk dan informasi di *internet* dan jasa *online* lainnya. (Jujun Jhuansa, Dadang Sudrajat, 2012).

2.3.3 E-commerce juga mempunyai manfaat bagi konsumen

- a. Memungkinkan pelanggan untuk berbelanja atau melakukan transaksi lain selama 24 jam sehari sepanjang tahun dari hampir setiap lokasi dengan menggunakan fasilitas Wi-Fi tanpa harus datang ke tokonya.
- b. Memberikan lebih banyak pilihan kepada pelanggan.
- c. Memberi tempat bagi para pelanggan lain di *electronic community* dan bertukar pikiran serta pengalaman.
- d. Memudahkan persaingan yang ada pada akhirnya akan menghasilkan diskon secara *substansial*. (Jujun Jhuansa, Dadang Sudrajat, 2012).

2.3.4 Faktor Pendukung E- Commerce

- Cakupan yang luas
- Proses transaksi yang cepat
- *E-Commerce* dapat mendorong kreatifitas dari pihak penjual secara cepat, tepat dan pendistribusian informasi yang disampaikan berlangsung secara *periodic*.
- *E-Commerce* dapat menciptakan *efisiensi* yang tinggi, murah serta *informative*.

- *E-Commerce* dapat meningkatkan kepuasan pelanggan, dengan pelayanan yang cepat, mudah dan akurat. (Imam Baroh, 2012).

2.3.5 Kelebihan E-Commerce:

Kelebihan *e-commerce* dibagi menjadi 3 yaitu :

1. Kelebihan *e-commerce* bagi perusahaan:
 - a. Ketersediaan pasar nasional dan internasional
 - b. Penurunan biaya pemrosesan, distribusi dan penarikan informasi
2. Kelebihan *e-commerce* bagi pelanggan adalah :

Akses ke sejumlah besar produk dan jasa, 24 jam sehari.
3. Kelebihan *e-commerce* bagi masyarakat. Dengan mudah dan nyaman :

Memberikan layanan informasi, serta berbagai produk ke orang-orang di kota, di desa, dan berbagai Negara berkembang (E. Turban, David K, J. Lee, T. Liang, D. Turban, 2012,).

2.3.6 Kekurangan E-commerce

E-commerce memiliki beberapa keterbatasan, secara teknologi dan nonteknologi, yang telah memperlambat pertumbuhan dan penerimanya. Keterbatasan teknologi meliputi kurangnya standar keamanan yang diterima secara *universal*, *bandwidth* telekomunikasi yang tidak cukup dan mahal akses. Keterbatasan nonteknologi meliputi persepsi bahwa *e-commerce* tidak aman, segi hukumnya yang belum lengkap, serta kurangnya penjual dan pembeli besar yang penting (E. Turban, David K, J. Lee, T. Liang, D. Turban, 2012).

2.3.7 Jenis – Jenis E-Commerce

E-commerce dapat dilakukan berbagai pihak, Jenis umum dari transaksi *e-commerce* dijelaskan di bawah ini.

1. *Bussines-To-Bussines* (B2B) Dalam transaksi b2b, baik penjual maupun pembeli adalah organisasi bisnis. Kebanyakan dari EC adalah jenis ini.
2. Perdagangan kolaborasi (*collaborative--e-commerce*) Dalam *e-commerce* para mitra bisnis berkolaborasi (alih-alih membeli atau menjual) secara elektronik. Kolaborasi semacam ini seringkali terjadi antara dan dalam mitra bisnis di sepanjang rantai pasokan.

3. *Bussines-To-Consumer* (B2C) Dalam B2C, penjual adalah perusahaan dan pembeli adalah perorangan. B2C.

2.4 Pengertian Website

Situs *web* (bahasa Inggris: *website*) atau sering dingkat dengan istilah situs adalah sejumlah halaman *web* yang memiliki topik saling terkait, terkadang disertai pula dengan berkas-berkas gambar, video, atau jenis-jenis berkas lainnya sebuah situs *web* biasanya ditempatkan setidaknya pada sebuah *server web* yang dapat diakses melalui jaringan seperti internet, ataupun jaringan wilayah lokal (*LAN*) melalui alamat internet yang dikenali sebagai URL. Gabungan atas semua situs yang dapat diakses publik di internet disebut pula sebagai Waring Wera Wanua atau lebih dikenal dengan singkatan WWW. Meskipun setidaknya halaman beranda situs internet umumnya dapat diakses publik secara bebas, pada prakteknya tidak semua situs memberikan kebebasan bagi publik untuk mengaksesnya, beberapa situs *web* mewajibkan pengunjung untuk melakukan pendaftaran sebagai anggota, atau bahkan meminta pembayaran untuk dapat menjadi anggota untuk dapat mengakses isi yang terdapat dalam situs web tersebut, misalnya situs-situs yang menampilkan pornografi, situs-situs berita, layanan surel (*e-mail*), dan lain-lain. Pembatasan-pembatasan ini umumnya dilakukan karena alasan keamanan, menghormati privasi, atau karena tujuan komersil tertentu.

2.5 XAMPP

XAMPP merupakan sebuah *tool* yang menyediakan beberapa paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dengan menginstal XAMPP, tidak perlu lagi melakukan *instalasi* dan *konfigurasi web server Apache, PHP, dan MySQL* secara manual. XAMPP akan *menginstalasi* dan *mengonfigurasinya* secara otomatis.

2.6 APACHE

Apache adalah sebuah nama *web server* yang bertanggung jawab pada *request-response HTTP* dan *logging* informasi secara detail (kegunaan dasarnya). Selain itu, *Apache* juga diartikan sebagai suatu *web server* yang kompak, modular, mengikuti standar protokol *HTTP*, dan tentu saja sangat digemari (Triharjono, 2012).

2.7 PHP

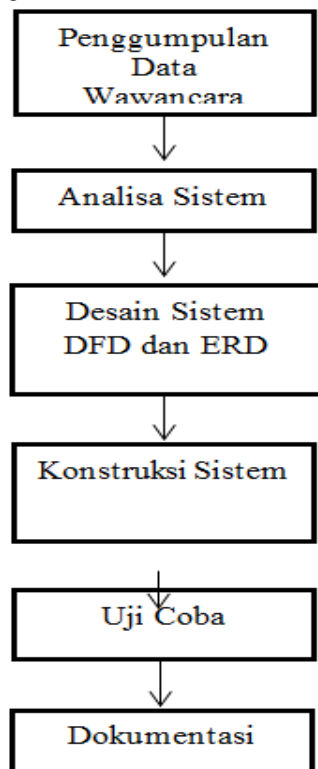
Sebuah kepanjangan dari *Hypertext Preprocessor, PHP* Atau *Hypertext Preprocessor* ialah sebuah bahasa pemrograman yang berupa kode atau script yang bisa ditambahkan ke dalam Bahasa Pemrograman *HTML*, *PHP* itu sendiri sering kali digunakan untuk hal merancang, membuat dan juga memprogram sebuah *website* (Triharjono, 2012).

2.8 MySQL

MySQL merupakan *software* sistem manajemen *database* (*Database Management System-DBMS*) yang *Open Source* (gratis) yang sangat populer dikalangan pemrogram *web*, sehingga dapat digunakan untuk membangun aplikasi *web* yang menggunakan *database* sebagai sumber dan pengelola datanya. Hal ini dikarenakan *MySQL* dapat digunakan cepat secara kinerja *query*, dan mencukupi untuk kebutuhan *database* perusahaan skala menengah kecil (Triharjono, 2012).

III. METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian berisi langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini agar terstruktur dengan baik. Adapun langkah-langkah yang dilakukan untuk mencapai tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian

3.1 Metode pengumpulan Data (Wawancara)

Pengumpulan data yang dilakukan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti atau apabila peneliti ingin mengetahui hal – hal dari responden yang sifatnya lebih mendalam. Wawancara digunakan untuk melakukan pengamatan langsung, untuk mengetahui proses bisnis yang terjadi di UD. Tunggal Sudara. Dalam penelitian ini penulis mengajukan sejumlah pertanyaan kepada pemilik UD.Tunggal Saudara meliputi :

- Bagaimana penerapan sistem informasi di UD.Tunggal Saudara.
- Manajemen bisnis yang diberlakukan saat ini di UD.Tunggal Saudara.

3.2 Analisa Sistem

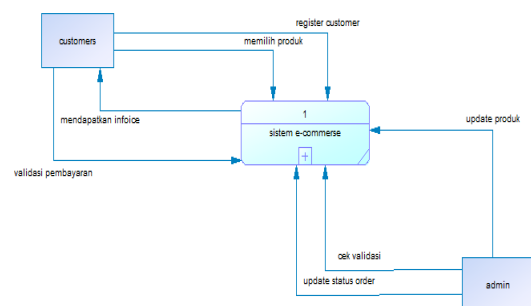
Analisis sistem penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan – permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikan. Analisa sistem ini menganalisa tentang :

- Sistem penjualan di UD.Tunggal Saudara
- Sistem admin di UD.Tunggal Saudara.

3.3 Desain Sistem

Proses-proses Desain yang terjadi di dalam aplikasi di gambarkan dengan menggunakan *tools Data Flow Diagram (DFD)*, *Entity Relation Diagram (ERD)*, *Conceptual Data Model (CDM)*, dan *Physical Data Model (PDM)*.

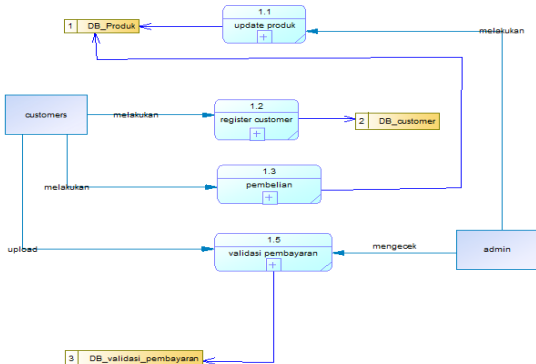
DFD digunakan dalam menggambar atau membuat model sistem yang lebih menekankan pada segi proses. Perancangan Basis Data mentransformasikan data, *DFD* menunjukkan hubungan antara data dan proses pada sistem. *DFD* secara umum adalah suatu model logika atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data, kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut, *interaksi* antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut.



Gambar 2. Diagram Konteks

Pada gambar 3.2 disini menjelaskan tentang sebuah sistem informasi penjualan (*e-commerce*) yang memiliki *entity* admin dan *customer*. Admin bertugas memasukan produk, mengupdate produk, cek *validasi*, dan *update* status order sedangkan *customer* dapat melihat produk apa saja yang di tawarkan oleh UD.Tunggal Saudara jika *customer* ingin

order, customer harus melakukan pendaftaran setelah itu customer baru bisa mengorder produk yang di inginkan dan melakukan validasi pembayaran.

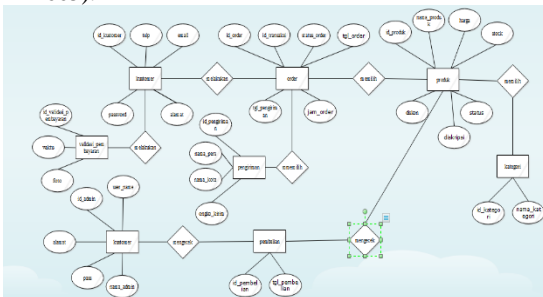


Gambar 3. DFD Level 1

DFD Level 1 pada gambar 3. memiliki 2 entity yaitu customer dan admin. Disini admin berwenang memasukan, menghapus, dan mengupdate produk UD.Tunggal Saudara, dan customer ingin order harus mendaftar atau melakukan registrasi jika tidak melakukan registrasi customer cuma bisa melihat produk yang di tawarkan oleh UD.Tunggal Saudara. Setelah customer mengorder produk yang diinginkan customer harus melakukan validasi pembayaran, sedangkan admin yang mendapatkan order masuk dia akan mengecek validasi pembayaran untuk mengubah status order, jika customer sudah melakukan validasi pembayaran admin akan mengubah status order yang semula belum lunas menjadi lunas.

ERD (Entity Relationship Diagram)

Model ERD yang berisi komponen-komponen entity set dan relationship set yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut yang mempresentasikan seluruh fakta dari sebagian dunia nyata, dapat digambarkan dengan lebih baik dan sistematis dengan menggunakan Diagram Entity Relationship (ERD). (Fathansyah, 2005).

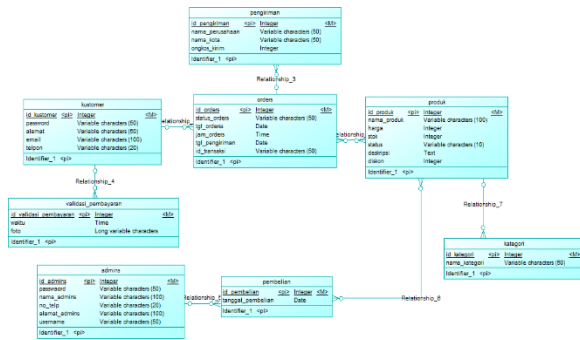


Gambar 4. ERD (Entity Relationship Diagram)

Entity admin memiliki atribut user name, id admin, pass, nama admin, telepon, alamat admin. Entity pembelian memiliki atribut id pembelian

dan tanggal pembelian. Entity validasi pembayaran memiliki atribut id validasi pembayaran, waktu, dan foto. Entity pengiriman memiliki atribut id pengiriman, nama perusahaan, nama kota, ongkos kirim.

CDM

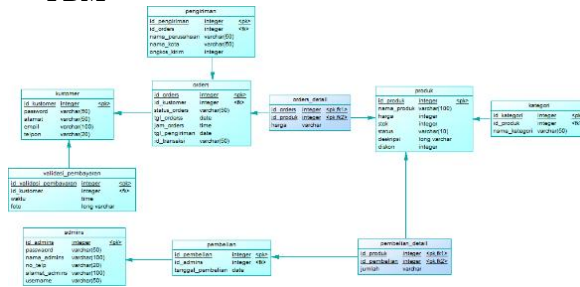


Gambar 5. CDM

Gambar 5. menjelaskan CDM yang berisi Tabel customer, order, produk, kategori, admin, penjualan, validasi pembayaran, dan pengiriman. Tabel customer memiliki field id kustomer, telp, email, password, dan alamat. Tabel order memiliki field id order, id transaksi, status order, tgl order, tgl pengiriman, jam order. Tabel produk memiliki field id produk, nama produk, harga, stock, diskon, diskripsi, dan status. Tabel kategori memiliki field id kategori dan nama kategori. Tabel admin memiliki field user name, id admin, pass, nama admin, telepon, alamat admin. Tabel pembelian memiliki field id pembelian dan tanggal pembelian.

Tabel validasi pembayaran memiliki field id validasi pembayaran, waktu, dan foto. Tabel pengiriman memiliki field id pengiriman, nama perusahaan, nama kota, ongkos kirim.

PDM



Gambar 6. PDM

Gambar 6. menjelaskan PDM yang berisi Tabel kustomer, orde, produk, kategori, admin, penjualan, validasi pembayaran, pengiriman, order detail, penjualan detail. Tabel kustomer memiliki field id kustomer, telp, email, password, dan alamat. Tabel order memiliki field id order, id transaksi, status order, tgl order, tgl pengiriman,

jam order. Tabel produk memiliki *field* id produk, nama produk, harga, stock, diskon, diskripsi, dan status. Tabel kategori memiliki *field* id kategori dan nama kategori. Tabel admin memiliki *field* *duser name*, id admin, pass, nama admin, telepon, alamat admin. Tabel pembelian memiliki *field* id pembelian dan tanggal pembelian. Tabel validasi pembayaran memiliki *field* id *validasi* pembayaran, waktu, dan foto. Tabel pengiriman memiliki *field* id pengiriman, nama perusahaan, nama kota, ongkos kirim, Tabel order detail memiliki *field* id order, id kustomer dan harga, dan tabel penjualan detail memiliki *field* id produk, id pembelian, jumlah.

3.4 Konstruksi Sistem

Setelah desain sistem telah terbentuk maka akan dilanjutkan dengan perancangan *interface* seperti warna, konsep *web*, *font* huruf, *filosofi*, tata letak *background*, Sistem Navigasi (*Struktur*), Konten (*Contents*), Kompabilitas (*Compability*), Lamanya Proses (*Loading Time*), Fungsionalitas (*Fungsionalitas*), Aksesibilitas (*Accesibility*), Interaktivitas (*Interactivity*), Desain Visual (*Graphic Design*) dan sebagainya yang disesuaikan dengan *E-Commerce* tersebut. biasanya untuk membuat perancangan *interface* menggunakan *software dreamweaver*.

3.5 Uji Coba

Uji coba adalah proses tahap pembuatan *aplikasi*, dilakukan uji coba pada *aplikasi* tersebut. Pada tahap ini juga akan dilakukan *evaluasi* terhadap sistem yang dihasilkan. *Evaluasi* dilakukan mencakup *evaluasi* hasil dan manfaat cara dengan membandingkan hasil yang didapatkan dengan kebutuhan pengguna. Contoh uji coba :

1. Order Produk
2. Validasi Pembayaran
3. Cara Kerja Keranjang Belanja
4. Lihat Laporan Penjualan

IV. IMPLEMENTASI

4.1 Interface Login

LOGIN

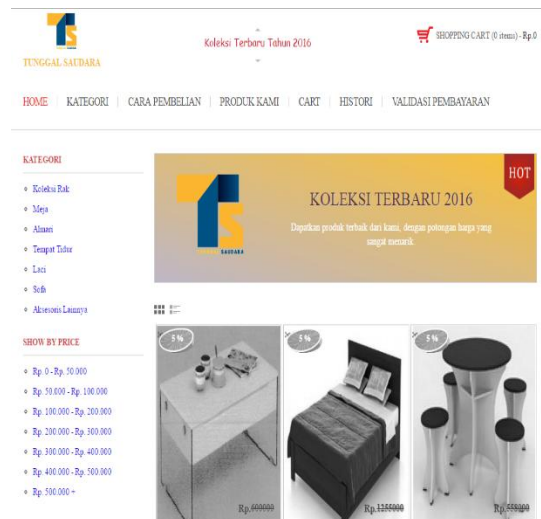
Already registered

Isi Dengan Benar?

Gambar 7. Interface login

Pada gambar 7. *interface login* terdapat form email dan password, isian benar akan melanjutkan ke halaman home dan salah akan menampilkan peringatan.

4.2 Interface Halaman Produk



Gambar 8. Interface Halaman Soal

Pada Gambar 8. terdapat produk - produk yang di tawarkan oleh UD.Tunggal Saudara.

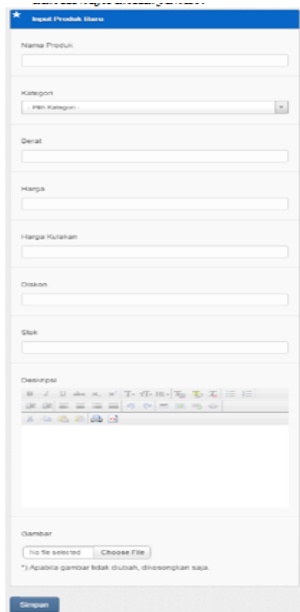
4.3 Interface Login Admin

ADMINISTRATOR

Gambar 9. Interface Login Admin

Pada Gambar 9. terdapat field Username dan Password jika salah akan muncul peringatan dan jika benar akan tampil halaman home admin.

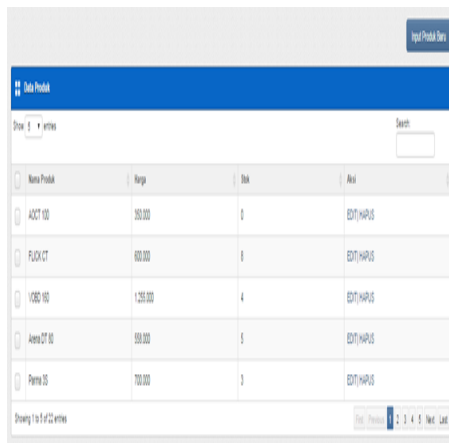
4.4 Interface Tambah Produk



Gambar 10. Interface Tambah Produk

Pada gambar 10. terdapat tampilan tambah produk yang akan di tampilkan di web UD.Tunggal Saudara.

4.5 Interface Hapus Dan Edit Produk



Gambar 11. Interface Hapus Produk

Pada gambar 11. merupakan interface hapus di klik tombol hapus maka produk akan menghilang di tekan tombol edit maka akan muncul tampilan seperti gambar 11.

4.6 Interface Laporan UD.Tunggal Saudara



Gambar 12. Interface Laporan UD.Tunggal Saudara

Gambar 12. menunjukan laporan omset dan laba UD.Tunggal Saudara berdasarkan tanggal yang di inputkan.

4.7 Interface Gravik Jumlah Order



Gambar 13. Interface Gravik Jumlah Order

Gambar 13. merupakan grafik jumlah order UD.Tunggal Saudara berdasarkan tanggal yang di inputkan oleh admin.

4.8 Interface Grafik Produk Terlaris



Gambar 14. Interface Grafik Produk Terlaris

Gambar 14. merupakan grafik produk terlaris dimana nama produk dan Jumlah yang di beli menjadi acuanya.

V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan analisa yang dilakukan terhadap Sistem Informasi Penualann *Online (E-Commerce)* study kasus di UD.Tunggal Saudara maka dapat diambil kesimpulan adalah sebagai berikut:

1. Sistem bisa melakukan konfirmasi melalui email, kemudian pembelian, pemesanan, dan menampilkan data laporan transaksi penjualan.
2. Sistem dapat memberikan kemudahan kepada pelanggan untuk melakukan pembelian produk.
3. Sistem dapat membantu dalam mengelola data barang, pemesanan.

5.2 Saran

Untuk lebih meningkatkan kinerja dari rancang bangun sistem *e-commerce*, penulis mengusulkan beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan, yaitu :

- Penambahan fitur layanan *mobile banking (M-Banking)* pada proses pembayarannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dewi Rosmala, M. Djalu Djatmiko, Budiman Julianto. (2012). Implementasi Aplikasi Website E-Commerce Batik Sunda Dengan Menggunakan.
- [2] Harun Al-Rosyid, Bambang Eka Purnama, Indah Uly Wardati. (2016). Sistem Informasi Penjualan Buku Berbasis Website Pada Toko Buku Standard Book Seller Pacitan.
- [3] Kristanto, A. (2008). *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta.
- [4] Mustika,S.F.(2011). Perancangan Pembuatan Web E-Commerce Di “Distro Perjuangan” Sukoharjo Kabupaten Pringsewu .
- [5] Mustikawati,S. F. (2011). PERANCANGAN PEMBUATAN WEB E-COMMERCE DI “DISTRO PERJUANGAN”.
- [6] Rivai, f. (2014). Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Untuk Memperluas Pangsa Pasar.
- [7] Triharjono, A. (2012). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website Pada Toko Kencana Ungu Kediri.Sistem Informasi.

Halaman ini kosong
Redaksi Melek IT