

Perancangan Ecommerce Pada Toko Online Butik Maira Karawang

Ahmad Fauzi

Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Singaperbangsa Karawang
achfasmart@yahoo.co.id

ABSTRAK

Kebutuhan manusia untuk memenuhi gaya hidupnya menjadi potensi pada dunia bisnis. Pemanfaatan internet telah membuka peluang bisnis menjanjikan yaitu penjualan dengan transaksi online melalui website yaitu ecommerce. Peluang ini menjadi tujuan Butik Maira untuk merancang toko online dalam menjangkau pasar yang lebih luas. Perancangan ecommerce menggunakan pendekatan sistem berorientasi objek dengan bahasa permodelan sistem Unified Modelling Language. Hasil rancangan yang dibuat dapat menggambarkan sistem lebih jelas, integrasi sistem informasi penjualan sesuai kebutuhan toko dan pasar.

Kata Kunci: *ecommerce, Unified Modelling Language*

PENDAHULUAN

Pemanfaatan internet sebagai sumber informasi maksimal digunakan hanya sebagai pengguna dan belum pada pemberi informasi. Toko online menjadi peluang bisnis yang menjanjikan untuk produk lokal seiring dengan mulai luasnya pemanfaatan internet dimasyarakat. Toko online dapat praktis menjangkau lebih luas pasar, tidak harus punya stok dan toko, waktu buka 24 jam, dan dapat memiliki lebih dari satu toko. Penjualan yang dilakukan adalah model transaksi elektronik yang dikenal dengan *ecommerce*.

Butik maira adalah toko online yang bekerja sama dengan sepatu produksi Bandung dengan memanfaatkan internet sebagai media pemasaran dan penjualan produknya. Dengan menggunakan blog Wordpress, penjualan atas produknya dapat dilakukan di wilayah Indonesia dengan pembayaran pelanggan melalui transfer bank. Produk sepatu yang dipasarkan bermerk Golfer yang terdiri atas ukuran anak, remaja, dan dewasa bagi laki-laki dan perempuan. Jenis ukuran untuk anak berjumlah 45, remaja 128, dan dewasa 142 pasang sepatu. Pengiriman atas pesanan pelanggan dilakukan melalui jasa kiriman pos atau jasa kurir lainnya. Garansi atas produk adalah dapat dikembalikan dan diganti dengan produk baru yang sesuai.

Tujuan dari penelitian ini adalah melakukan analisis terhadap sistem berjalan untuk mendapatkan solusi penyelesaian berbasis komputer dengan mengembangkan sistem penjualan online dengan sistem informasi penjualan menggunakan fasilitas web yang lebih meyakinkan yaitu domain dan hosting milik toko sendiri.

LANDASAN TEORI

Ecommerce

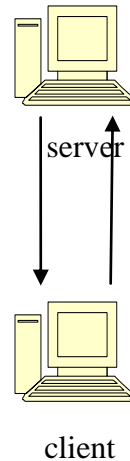
Electronic Commerce merujuk secara umum kepada semua bentuk transaksi yang berkaitan dengan aktifitas komersial, baik organisasi maupun individual, yang berdasarkan pada pemrosesan dan transmisi data yang didigitasikan termasuk teks, suara dan gambar (OECD, 1997).

E-Commerce adalah melakukan aktifitas bisnis yang diarahkan pada pertukaran nilai melalui jaringan telekomunikasi. (European Information Technology Observatorium, 1997).

Dari berbagai definisi dan gambaran mengenai *e-commerce* diatas dapat dilihat adanya kesamaan pandangan tentang *e-commerce* yaitu berkaitan dengan infrastruktur, format, lingkup,

bentuk transaksi dan representasi produk yang dikomersialisasikan. Namun dari beberapa gambaran diatas satu hal penting yang hanya disinggung oleh pernyataan *Gedung Putih* adalah yang berkaitan dengan sasaran *e-commerce*, yaitu mengurangi biaya dan merupakan suatu sarana baru untuk melakukan aktifitas komersial.

Arsitektur dasar sebuah *e-commerce* adalah arsitektur *client-server*. Proses *e-commerce* akan berlangsung ketika terjadi interaksi antara komputer *client* dengan komputer *server*. Pembeli berperan sebagai *client* dan penjual sebagai *server*.



Gambar 1. Arsitektur E-Commerce

Unified Modelling Language

Unified Modelling Language (UML) adalah sebuah bahasa yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem.

Dengan menggunakan UML kita dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun. Tetapi karena UML juga menggunakan *Class* dan *Operation* dalam konsep dasarnya, maka ia lebih cocok untuk penulisan piranti lunak dalam bahasa berorientasi objek seperti C++, Java, C# atau VB.Net. Walaupun demikian UML tetap dapat digunakan untuk modeling aplikasi prosedural dalam VB atau C.

Seperti bahasa-bahasa lainnya, UML mendefinisikan notasi dan sintak atau semantik. Notasi UML merupakan sekumpulan bentuk khusus untuk menggambarkan berbagai diagram piranti lunak. Setiap bentuk memiliki makna tertentu, dan UML sintak mendefinisikan bentuk-bentuk tersebut dapat dikombinasikan.

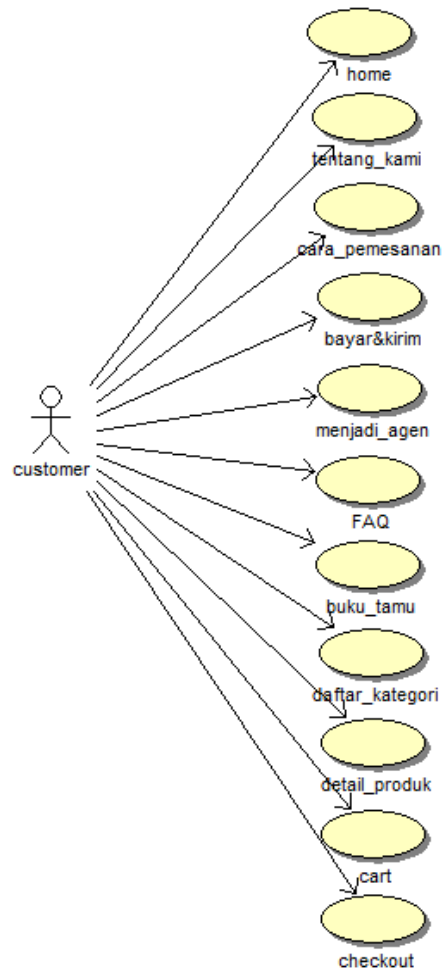
Tinjauan Terhadap Sistem Berjalan

Aktifitas penjualan online melalui blog adalah sebagai berikut:

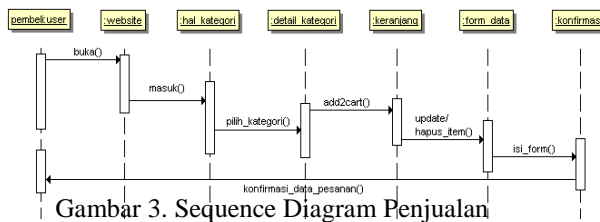
1. Pelanggan melihat daftar produk sesuai kriteria, kemudian melakukan pemesanan barang yang diinginkan melalui chatting/email/telepon
2. Toko akan mengecek kesediaan barang dengan berkonsultasi dengan produsen barang. Hasil pengecekan akan disampaikan kepada pelanggan
3. Jika barang tersedia, maka toko akan menghitung biaya produk dan ongkos kirim sesuai tempat tinggal pelanggan
4. Pelanggan menerima informasi biaya, kemudian membayar melalui transfer ke bank yang ditentukan oleh toko. Pembayaran yang telah dilakukan kemudian diinformasikan kepada toko
5. Informasi pembayaran akan dicek oleh toko, kemudian segera mengirimkan barang pesanan kepada pelanggan. Pengiriman yang dilakukan diinformasikan kepada pelanggan.

Perancangan Sistem

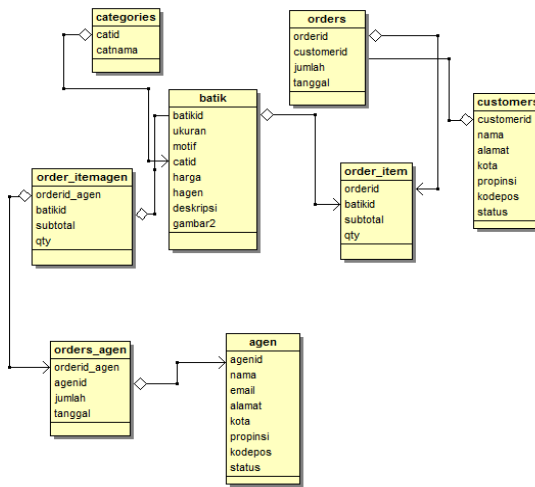
Perancangan sistem *e-commerce* ini bertujuan untuk menerapkan proses transaksi penjualan secara online sehingga dapat mengatasi masalah dalam mempromosikan dan memasarkan produknya.



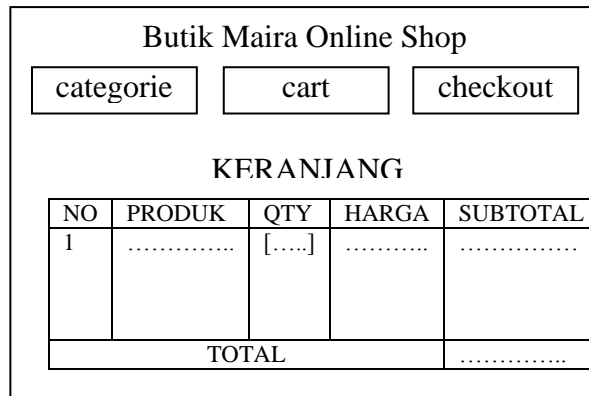
Gambar 2. Usecase Diagram Penjualan untuk Customers



Gambar 3. Sequence Diagram Penjualan



Gambar 4. Class Diagram



Gambar 5. Rancangan Tampilan Keranjang Belanja

KESIMPULAN

Berdasarkan rancangan yang telah dilakukan dan melakukan perbandingan antara sistem yang berjalan dengan sistem yang diusulkan, penulis dapat menyimpulkan bahwa :

1. Sistem penjualan online terdiri atas pemesanan, pembayaran, dan pengiriman produk
2. Sistem mempertemukan interaksi antara admin, toko dan pelanggan. Kebutuhan masing-masing terintegrasi dalam database dan antarmuka yang sesuai.
3. Ketersediaan laporan penjualan barang yang dibutuhkan oleh pimpinan, memudahkan perencanaan dan pengambilan keputusan.
4. Pengolahan data pada sistem yang diusulkan lebih terjamin kebenarannya karena adanya pengontrolan yang lebih baik dan data yang masuk telah diperiksa terlebih dahulu kebenarannya.

SARAN

Saran yang dapat penulis berikan pada toko online Butik Maira yaitu :

1. Rancangan sistem yang dibuat dapat dikembangkan dan diimplementasikan menggunakan tool bahasa pemrograman yang sesuai
2. Sistem ini harus ditunjang dengan pengawasan dan pemeliharaan yang baik agar dapat

- berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Dalam penggunaannya disarankan untuk melakukan pemeliharaan secara berkala terhadap perangkat keras maupun perangkat lunak.
3. Melakukan penyimpanan atau pengarsipan yang baik dan melakukan back-up data-data yang ada untuk menjaga hal-hal yang tidak diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Boronczyk Timothy. (2009). *Beginning PHP6, MYSQL, Apache*. Wiley Publishing Inc, Indiana Polis.
- Davis Gordon B. (1995). *Sistem Informasi Manajemen*. PT. pustaka Binaman Presindo.
- Fatansyah, Ir. *Basis Data*. Bandung: informatika.
- Jogiyanto HM. (1999). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Makkasau, Drs. M.A. *Metoda Analisa Sistem Pola Operasional Administrasi*. Bandung: Sinar Baru.
- Roger S. Pressman, Ph.D. (2002). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Andi.
- Susanto Azhar. (2000). *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: Lingga Jaya.
- Savage, J. (2004). *Object Oriented Design with UML and Java*. Elsevier Ltd. Burlington