

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN E-COMMERCE
UNTUK MAXCLOTH BERBASIS WEBSITE**

NASKAH PUBLIKASI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Mencapai derajat Sarjana S-1



Disusun oleh:

Alvin Arafat

20130140117

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA
2018**

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN E-COMMERCE UNTUK MAXCLOTH BERBASIS WEBSITE

Oleh : Alvin Arafat ¹ , Haris Setyawan ² , Aprilia Kurnianti ³

¹ Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

² Dosen Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

³ Dosen Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

INTISARI

MAXCloth merupakan distributor pakaian yang menjual kaos dengan berbagai jenis kain. Sistem penjualan yang dilakukan masih mengandalkan pembeli langsung datang ke tempat penjualan dan juga sistem *cod(cash on delivery)* atau hanya menanyakan informasi detail produk. Menggunakan sistem penjualan seperti ini masih mempunyai banyak kekurangan dalam segi waktu yang terbatas antara penjual dan juga pembeli untuk transaksi produk.

Dalam skripsi ini, pembangunan *website* di maksudkan untuk mempermudah sistem dalam bertransaksi antara penjual dan juga pembeli tanpa harus bertemu untuk melakukan transaksi. Tidak hanya itu, pembuatan *website* juga dapat menjadi media promosi yang *simple* dan menarik banyak pembeli. Metode dalam pembuatan *website* ini adalah metode *waterfall* dan dibangun menggunakan bahasa pemrograman *php* dan *database MySQL*.

Berdasarkan hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa *website* yang dibuat dapat menampilkan seluruh produk yang telah di *input* beserta detail dari produk, dapat melakukan pembelian dengan memilih produk, menambahkan produk kedalam keranjang, melakukan *checkout*, menampilkan detail transaksi, melakukan konfirmasi dan menampilkan data produk yang telah dibeli.

Kata Kunci : Sistem Informasi, *E-Commerce*

Designing and Creating E-Commerce for MAXcloth Based on Website

By : Alvin Arafat ¹ , Haris Setyawan ² , Aprilia Kurnianti ³

¹ Student of Informatics Engineering, Faculty of Engineering, Muhammadiyah University of Yogyakarta

² Lecture of Informatics Engineering, Faculty of Engineering, Muhammadiyah University of Yogyakarta

³ 2 Lecture of Informatics Engineering, Faculty of Engineering, Muhammadiyah University of Yogyakarta

ABSTRACT

MAXCloth is a clothing distributors that sell t-shirts with different kinds of fabric. Sales system that 21 days is still relying on direct buyers come to the place of sale and also the system of cod (cash on delivery) or just ask the detail information of the product. Use this kind of sales system still had many shortcomings in terms of limited time between the seller and the buyer also to deals products.

In this thesis, the development of the website intended to simplify the system in the transaction between the seller and the buyer without having to also meet to make a transaction. Not only that, the website creation can also be a simple media promotion and attracting many buyers. Methods in the creation of this website was built using the waterfall method and programming language php and MySQL database.

Based on the test results it can be concluded that the website created to display entire product that has been input along with details of the product, can make purchases with the chose of products, add products into the cart, do checkout, showing details of the transaction, do confirm and display product data that has been purchased.

Keywords: *Information Systems, E-Commerce*

A. Pendahuluan

E-commerce merupakan salah satu teknologi yang berkembang pesat dalam dunia maya khususnya dalam bidang pemasaran. Belanja *online* menyediakan banyak kemudahan dalam menampilkan informasi produk dan transaksi dibandingkan cara konvensional. Karena *e-commerce* dapat memberikan informasi dalam bentuk yang lebih menarik, menyenangkan dan dapat diakses setiap saat secara *online*. Banyaknya manfaat serta kemudahan dalam *e-commerce* ini dapat menarik perhatian perusahaan besar, menengah ataupun perorangan untuk dimanfaatkan, tak terkecuali bagi distro, *clothing* dan distributor pakaian.

MAXCloth merupakan distributor pakaian khususnya kaos polos yang sedang berkembang dan berdomisili di Yogyakarta. MAXCloth tergolong distributor yang masih baru di daerah Yogyakarta, selain masih baru MAXCloth juga tidak mempunyai store secara fisik.

Proses bisnis dari MAXCloth terbilang masih konvensional, walaupun sudah menggunakan teknologi tetapi hanya sebatas *sms* atau *chatting*. Dalam segi transaksi juga masih mengandalkan *cod* atau *cash on delivery* dimana pembeli dan penjual bertemu dengan proses pembayaran tunai. Sistem penjualan seperti ini masih banyak kekurangan dari segi waktu pelayanan yang terbatas dan bertukar dengan kesibukan dari pembeli. Promosi juga masih mengandalkan selebaran dan juga menginformasikan kepada teman dan juga kerabat, sehingga menyebabkan konsumen yang berada di tempat jauh kesulitan mencari informasi produk dari MAXCloth. Selain itu MAXCloth juga kesulitan dalam pengelolaan data produk dan pembuatan laporan bulanan yang masih dilakukan secara manual, sehingga dapat menyita waktu yang cukup lama.

Dengan adanya *website e-commerce* ini diharapkan dapat meningkatkan kinerja MAXCloth dalam hal proses penjualan serta dapat dikenal secara luas dengan pemanfaatan teknologi internet untuk mencakup pasar yang lebih luas sebagai distributor pakaian.

B. Metode

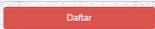
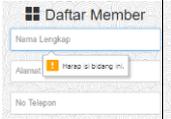
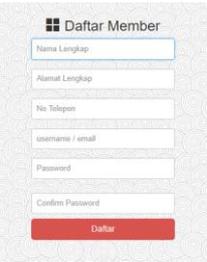
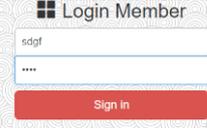
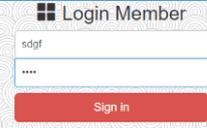
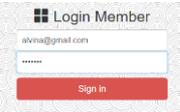
Penelitian ini menggunakan model pengembangan multimedia yang dikembangkan oleh Pressman S. Roger. Model tersebut sering disebut dengan metode *waterfall* sering disebut siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem kepada pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak.

Konsep *website e-commerce* MAXCloth yaitu *user* melakukan pembelian dengan melakukan *login* terlebih dahulu kemudian melakukan pembelian, *checkout* dan juga melakukan konfirmasi yang disertai dengan bukti transaksi yang bersifat *optional* dan juga dengan sistem kode unik yang ditambahkan kedalam total pembelian agar transaksi lebih mudah. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pengujian sistem terhadap *website e-commerce* MAXCloth, bertujuan untuk mengeksekusi *website e-commerce* MAXcloth dan melihat hasil yang diharapkan dalam fungsionalitas berdasarkan analisis kebutuhan. Dalam sebuah pengujian

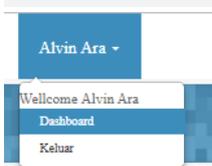
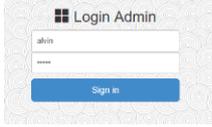
C. Hasil dan Pembahasan

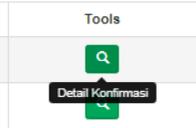
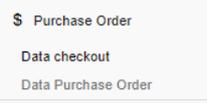
1. Hasil Pengujian Sistem

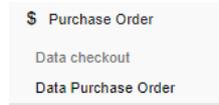
No.	Text Case	Gambar	Hasil yang diharapkan	Hasil Akhir	Status
1.	Tombol beli <i>customer</i> sebelum menjadi <i>member</i>		Muncul pemberitahuan agar <i>customer</i> mendaftar/ <i>login</i> sebagai <i>member</i> terlebih dahulu		Berhasil

No.	Text Case	Gambar	Hasil yang diharapkan	Hasil Akhir	Status
2.	Tombol daftar member		Jika <i>customer</i> tidak mengisi <i>form</i> maka ada pemberitahuan.		Berhasil
3.	Form daftar member		Jika <i>customer</i> telah mengisi <i>form</i> dengan benar maka data akan di kirim ke <i>database</i> dan muncul pemberitahuan.		Berhasil
4.	Salah melakukan input login member		Muncul <i>notifikasi validasi</i>		Gagal
5.	Salah melakukan input login member		Muncul <i>notifikasi validasi</i>		Berhasil
6.	Login dengan data yang benar		<i>Customer</i> akan masuk ke halaman utama sebagai <i>member</i>		Berhasil

No.	Text Case	Gambar	Hasil yang diharapkan	Hasil Akhir	Status
7.	<i>Menubar</i> Produk kami		Menampilkan semua produk		Gagal
8.	<i>Menubar</i> Produk kami		Menampilkan semua produk		Berhasil
9.	Tombol detail pada <i>menu</i> produk		Akan menampilkan detail dari produk		Berhasil
10.	Tombol beli di bagian dalam detail produk		Akan menampilkan produk kedalam keranjang belanja		Berhasil
11.	Tombol <i>checkout</i>		Menuju ke <i>form checkout</i>		Gagal
12	Tombol <i>checkout</i>		Menuju ke <i>form checkout</i>		Berhasil

No.	Text Case	Gambar	Hasil yang diharapkan	Hasil Akhir	Status
13.	Tombol lanjutkan pada <i>form checkout</i>		Setelah tombol lanjutkan diklik Maka member akan langsung di lanjutkan ke detail checkout dan konfirmasi		Berhasil
14.	Tombol <i>dashboard</i> pada dropdown <i>profile</i>		Berfungsi untuk masuk ke halaman <i>dashboard member</i> untuk melihat transaksi		Berhasil
15.	Tombol konfirmasi pada bagian <i>form detail checkout</i>		Setelah tombol diklik maka akan masuk kedalam tabel konfirmasi dan diterima oleh <i>admin</i>		Berhasil
16.	Tombol <i>Login Admin</i>		Setelah tombol di klik, maka akan masuk kedalam halaman <i>admin</i>		
17.	Menu bar konfirmasi		Setelah di klik akan muncul detail konfirmasi		Berhasil

No.	Text Case	Gambar	Hasil yang diharapkan	Hasil Akhir	Status
18.	Tombol Photo Bukti		Setelah diklik akan muncul photo bukti transfer jika pelanggan mengupload foto		Berhasil
19.	Tombol Detail Konfirmasi		Setelah diklik akan muncul detail barang pembelian dan juga konfirmasi pembayaran oleh admin		Berhasil
20.	Tombol <i>update</i>		Setelah status bayar diganti "Dibayar" oleh <i>admin</i> dan tombol <i>update</i> di klik maka akan muncul notif <i>update</i> berhasil		Berhasil
21.	<i>Menu bar purchase order</i> dengan menu data <i>checkout</i>		Akan menampilkan data <i>checkout</i> yang belum di <i>update</i> atau belum dibayar		Berhasil

No.	Text Case	Gambar	Hasil yang diharapkan	Hasil Akhir	Status
22.	<i>Menu bar purchase order dengan menu data purchase order</i>		Akan menampilkan data <i>checkout</i> yang sudah di <i>update</i> atau di bayar		Berhasil

2. Pembahasan

Setelah semua sistem diuji akhirnya MAXcloth mempunyai media berbasis *website e-commerce* untuk mempromosikan produknya dengan lebih baik dan efisien. Semua informasi dari Maxcloth dapat di akses ketika *customer* telah mendaftar menjadi member dengan melakukan *register* dan juga *login* untuk masuk kedalam *website*. *Website* dapat menampilkan produk yang di jual oleh MAXcloth, detail dari produk, dan mmbeli produk dengan menambahkannya kedalam keranjang, kemudian dapat melakukan *checkout*. Sistem *checkout* juga berjalan dengan baik dengan menggunakan kode unik yang ditambahkan kedalam total harga pembelian, sehingga member tidak perlu repot untuk mengupload bukti pembayaran, akan tetapi bukti pembayaran juga bisa di upload melalui *website* jika diperlukan. *Admin* juga lebih mudah untuk memantau pembayaran melalui *e-banking* dengan menyamakan kode unik yang telah di tambahkan kedalam pembayaran.

Admin dapat memiliki lebih dari satu *admin* karena akan lebih efisien Untuk proses transaksi admin melakukan perubahan status setelah menerima pembayaran dari member dari status belum dibayar menjadi sudah dibayar. *Customers* yang lupa *password* dapat menghubungi *admin* melalui kontak yang tersedia. *Admin* dapat melakukan perubahan terhadap produk, *member*, *checkout*, dan juga konfirmasi.

D. Kesimpulan

Dalam pengujian dan pembahasan dalam pembuatan *website e-commerce* pada toko *online* MAXcloth menghasilkan kesimpulan sebagai berikut ini.

1. Telah dihasilkan suatu *website* berbasis *e-commerce* untuk toko *online* MAXcloth.
2. *Website* secara otomatis dapat menghitung dan menampilkan total pembayaran pada saat member akan melakukan proses *checkout*.
3. *Website* dapat menghitung kode unik pembayaran yang ditambahkan ke total pembayaran.
4. Dapat mencetak laporan *member*, produk dan juga *checkout*.

E. Saran

Beberapa saran yang dapat menjadi bahan untuk pengembangan sistem *website e-commerce* MAXCloth yang akan datang diantaranya yaitu:

1. Penambahan fitur-fitur lain yang bertujuan untuk mempermudah transaksi dalam pembayaran.
2. Pembuatan versi *mobile* agar dapat lebih mudah dalam transaksi

F. Daftar Pustaka

Evans Fuad, 2012. "*Perancangan E-commerce Pada Toko Buku Mawar.*"

Yolanda, Elvira, 2013. "*Perancangan Aplikasi E-commerce Berbasis Web Pada Pempek Rendy.*"

Pratama, Bayu Kaesar (2012). "*Membangun Aplikasi E-Commerce Dengan Menggunakan Framework Codeigniter.*"

Yuhefizar. (2008). "*Cara Mudah & Murah Membangun & Mengelola Website. Graha Ilmu.*"

Muhyuzir, T. D. (2001). "*Sistem Informasi.*"

William. 2008. "*Using Information Technology pengenalan praktis dunia komputer dan komunikasi edisi 7.*" yogyakarta: andi.

Raharjo, B. (2015). "*Teknik Penggunaan FITUR-FITUR Baru dalam PHP 5. Bandung: Informatika Bandung.*"

Koesheryatin, T. S. (2014). *“Aplikasi Internet Menggunakan HTML, CSS, & JavaScript. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.”*

Jubie Enterprise. (2016). *“Pemograman Bootstrap untuk Pemula. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.”*

Wicaksono, Y. (2008). *“Membangun Bisnis Online dengan Mambo. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.”*

Prastuti sulistyorini. 2009 *“Pemodelan Visual dengan Menggunakan UML dan Rational Rose”*

Alexander F.K. Sibero. 2011. *“Kitab Suci Web Programming.”* yogyakarta: andi offset.

Winda Aprianti, U. M. (2016). *“Sistem Informasi Kepadatan Penduduk Kelurahan atau Desa Studi Kasus pada Kecamatan Bati-bati Kabupaten Tanah Laut.”* Jurnal Sains dan Informatika.

John Satzinger, (2010). *“System Analysis and Design in a Changing World.”*

M.Shalahudin & A.S, R. (2013). *“Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek).”* Bandung: Informatika.

Sutanta, Edhy. 2011 *“Basis data dalam tinjauan konseptual.”* Yogyakarta: Andi, 2011.

Pressman S. Roger Ph., D. 2012 *“Rekayasa Perangkat lunak(pendekatan praktisi) Edisi 7: Buku 1.”* Yogyakarta: Andi Publisher