

Perancangan Web E-Commerce Pada Penjualan Jam Tangan

Ardi Nurdin¹, Ida Darwati²

Abstract—Internet users is increasing because the internet can be accessed anywhere and anytime. Business opportunities by utilizing the internet is increasing, especially for the sale of goods and services. Therefore, the authors raised the theme of selling goods online because it allows the introduction of the goods sold to the public with a wide range and without limitation of time, besides the benefits that can reduce the cost of promotion. Web sales of watches designed to provide booking facilities wristwatch by way of website visitors must fill out the registration form to become a member that has been provided and fill in the requested data is complete. After becoming a member then visitors can choose to your desired watches and make transactions.

Keywords — *E-Commerce, The Sales of Watches*

Intisari—Pengguna internet saat ini semakin meningkat karena internet dapat diakses di mana saja dan kapan saja. Peluang bisnis dengan memanfaatkan internet pun semakin meningkat, terutama untuk promosi barang dan jasa. Oleh karena itu penulis mengangkat tema penjualan barang secara online karena memudahkan dalam memperkenalkan barang yang dijual kepada masyarakat dengan jangkauan luas dan tanpa batasan waktu, selain itu keuntungan yang didapat yaitu dapat menekan biaya promosi. Web penjualan jam tangan yang dirancang menyediakan fasilitas pemesanan jam tangan dengan cara pengunjung website harus mengisi form pendaftaran untuk menjadi member yang telah disediakan dan mengisi data-data yang diminta secara lengkap. Setelah menjadi member barulah pengunjung dapat memilih jam tangan yang diinginkan dan melakukan transaksi.

Kata Kunci—*E-Commerce, Penjualan Jam Tangan*

I. PENDAHULUAN

Saat ini *internet* telah berkembang sangat pesat karena *internet* memiliki banyak manfaat, *internet* dapat digunakan sebagai media komunikasi seperti *email* dan *chatting*, dapat juga dimanfaatkan sebagai media dalam memperluas pengetahuan karena banyak informasi yang disediakan di *internet*, saat ini *internet* sudah banyak dimanfaatkan oleh pebisnis sebagai media promosi dan transaksi secara *online* seperti web *e-commerce*.

Web *e-commerce* memiliki banyak kelebihan dan kemudahan dibandingkan dengan transaksi belanja secara konvensional. Belanja secara online memudahkan bagi para pembeli karena transaksi dapat dilakukan dengan tidak mengenal waktu dan tempat, terlebih lagi bagi para pembeli

datang ke toko. Dengan media *online*, promosi dapat dilakukan dengan mudah karena tinggal memperbaharui konten web kapan saja dan dimana saja, sementara untuk dalam pemasaran secara konvensional membutuhkan waktu dan biaya yang lebih besar, karena harus mendesain dan mencetak brosur sebagai media promosi dan pemasarannya pun terbatas waktu dan tempat. Selain itu kelebihan transaksi secara online yaitu pembeli dapat secara langsung dan cepat dalam mencari barang yang diinginkan sebelum melanjutkan ke transaksi pembelian. Oleh karena itu penulis membuat web *e-commerce* untuk penjualan barang berupa jam tangan.

II. KAJIAN LITERATUR

A. Internet dan Website

“Internet adalah jaringan global yang menghubungkan komputer-komputer di seluruh dunia” [2].

B. Website

Website adalah kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara dan gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Hubungan antara satu halaman *web* dengan halaman *web* lainnya disebut dengan *hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *hypertext* [3].

C. Bahasa Pemrograman

1) HTML

Hypertext Markup Language (HTML) merupakan bahasa standard yang digunakan untuk menampilkan halaman *web* [2].

2) PHP

PHP Hypertext Preprocessor atau biasa disingkat dengan *PHP* ini adalah suatu bahasa *scripting* khususnya digunakan untuk *web development*. Karena sifatnya yang *server side scripting*, maka untuk menjalankan *PHP* harus menggunakan *web server*. *PHP* juga dapat diintegrasikan dengan *HTML*, *JavaScript*, *JQuery*, *Ajax* [2].

3) CSS

Sebuah *website* bisa terdiri dari berpuh-puluh bahkan beratus-ratus halaman. Jika setiap mengubah halaman *website* tersebut harus mengubah formatnya satu per satu maka akan sangat merepotkan. Namun, menggunakan *CSS (Cascading Style Sheet)* kita bisa menyimpan format dan menggunakannya kapan pun dan dimanapun kita inginkan. *CSS* sudah didukung hampir semua *web browser* karena *CSS* telah

^{1,2}AMIK BSI Jakarta, Jl.R.S Fatmawati No. 24,

Pondok Labu, Jakarta Selatan, e-mail:

ardinurdin89@gmail.com¹, ida.idd@bsi.ac.id²

yang sibuk sehingga tidak sempat belanja secara langsung

distandarkan oleh *World Wide Web Consortium (W3C)* [2].

4) *JQuery*

“*JQuery* adalah *library* atau kumpulan kode *JavaScript* siap pakai. Keunggulan menggunakan *JQuery* dibandingkan dengan *JavaScript* standar, yaitu menyederhanakan kode *JavaScript* dengan cara memanggil fungsi-fungsi yang disediakan oleh *JQuery*” [4]. “*JavaScript* sendiri merupakan bahasa *Scripting* yang bekerja disisi *Client/Browser* sehingga *website* bisa lebih interaktif” [4].

D. Basis Data

“Basis data dapat didefinisikan sebagai himpunan kelompok data yang saling berhubungan yang diorganisasikan sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah” [2].

E. Struktur Navigasi

“Struktur navigasi adalah susunan menu atau *hirarki* dari suatu situs yang menggambarkan isi dari setiap halaman dan *link* atau navigasi halaman pada suatu situs *web*” [1].

III. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang penulis gunakan yaitu metode pengumpulan data yang meliputi metode observasi, metode wawancara dan metode kepustakaan, selain itu penulis juga menggunakan metode pengembangan perangkat lunak yaitu metode *waterfall*.

Model *waterfall* adalah “model *SDLC (Software Development Life Cycle)* yang paling sederhana. Model ini hanya cocok untuk pengembangan perangkat lunak dengan spesifikasi yang tidak berubah-ubah” [5].

Tahapan model *SDLC* air terjun (*waterfall*) atau model sekuensial *linier (sequential linear)* [5] adalah :

1) Analisis kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu didokumentasikan.

2) Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3) Pembuatan kode program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4) Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5) Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru.

IV. PEMBAHASAN

A. Tahapan Analisis

Tahapan analisis ini diperlukan untuk dalam perancangan web e-commerce penjualan jam tangan meliputi:

1) Halaman Pengunjung

Halaman ini dapat diakses oleh semua pengunjung tanpa harus menjadi *member* terlebih dahulu. Pada halaman ini disediakan *menu* beranda yang menampilkan pilihan barang terbaru dari produk, *menu* katalog untuk menampilkan semua produk, *menu* kategori berfungsi untuk menampilkan produk sesuai dengan kategori yang dipilih oleh pengunjung, *menu* panduan berisi mengenai informasi tentang tata cara melakukan pembelian dari mulai pengunjung mendaftar sebagai *member* sampai proses pembelian produk, *form feedback* untuk mengirim pesan kesan atau saran (apabila sudah menjadi *member*), *menu* daftar baru menampilkan *form* pendaftaran yang dapat diisi oleh pengunjung apabila ingin menjadi *member*.

2) Halaman Member

Halaman ini hanya dapat diakses oleh *user* yang sudah menjadi *member* dan sudah melakukan *login*. Di halaman ini disediakan *menu* keranjang belanja menampilkan produk yang ingin dibeli, dan *menu* akun saya menampilkan tentang profil *member* yang dapat diubah, *menu* pesan menampilkan pesanan, *menu* transaksi menampilkan *history* transaksi produk yang sebelumnya sudah dibeli oleh *member*, *menu* konfirmasi pembayaran menampilkan daftar dari produk yang sudah dipesan oleh *member* dan berfungsi untuk memudahkan *member* melakukan konfirmasi pembayaran.

3) Halaman Login Administrator

Halaman ini diperuntukkan bagi administrator agar dapat masuk ke halaman administrator, pada halaman ini harus menginput *email* dan *password*.

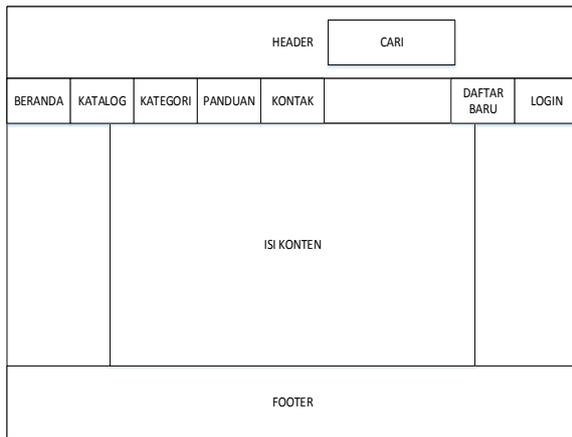
4) Halaman Administrator

Pada halaman ini administrator dapat melakukan pengelolaan konten web meliputi menambah, mengubah dan menghapus. Adapun konten yang

dapat dikelola oleh admin yaitu data produk, data member, data biaya kirim. Selain itu ditampilkan juga data order, data konfirmasi pembayaran, data feedback kesimpulan dan saran. Ditampilkan juga laporan-laporan meliputi laporan data barang, data member, data order dan member yang sudah konfirmasi pembayaran. Disediakan juga menu ganti *password* jika sewaktu-waktu admin ingin mengganti *password* karena alasan tertentu.

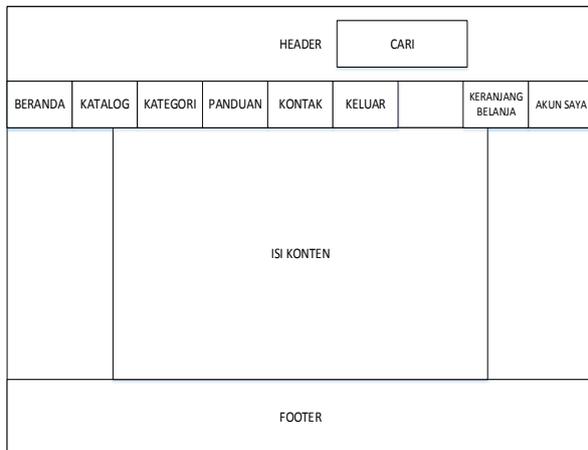
B. Rancangan Antar Muka

1) Rancangan Antar Muka Halaman Pengunjung



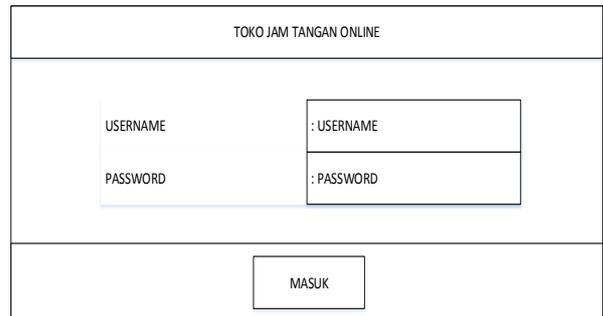
Gambar 1. Rancangan Antar Muka Halaman Pengunjung

2) Rancangan Antar Muka Halaman *Member*



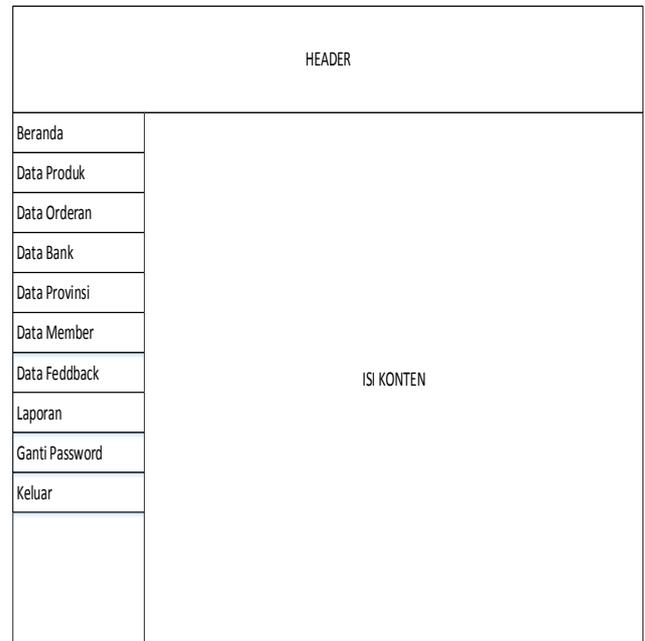
Gambar 2. Rancangan Antar Muka Halaman *Member*

3) Rancangan Antar Muka Halaman Login *Administrator*



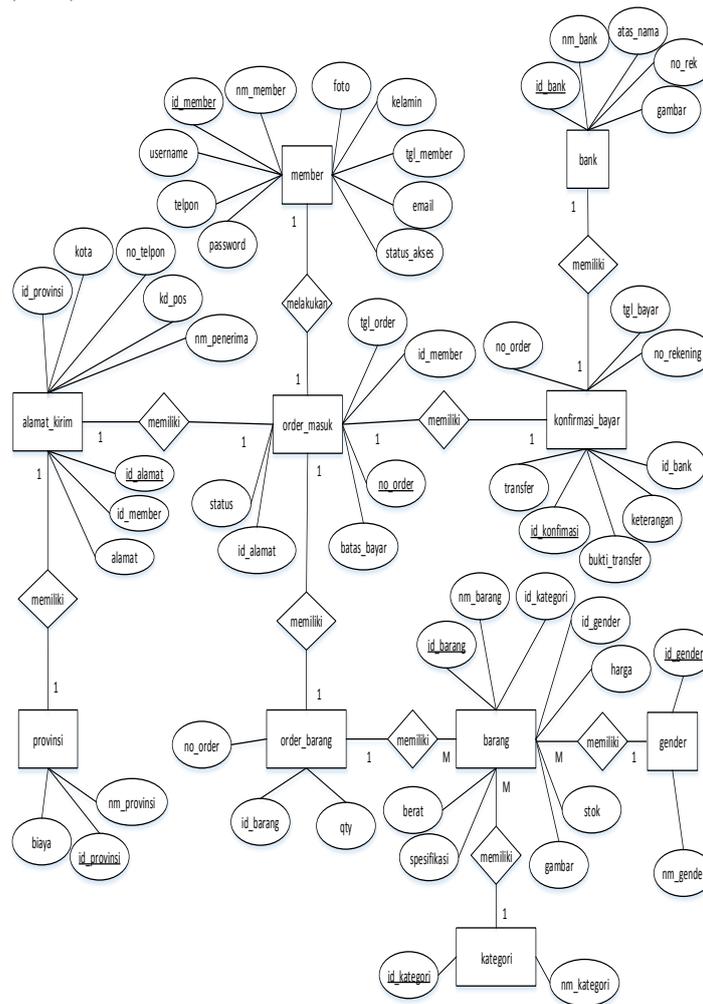
Gambar 3. Rancangan Antar Muka Halaman Login *Administrator*

4) Rancangan Antar Muka Halaman *Administrator*



Gambar 4. Rancangan Antar Muka Halaman *Administrator*

C. Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 5. Entity Relationship Diagram

D. Spesifikasi File

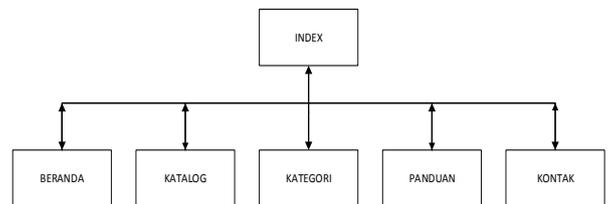
Berikut ini file yang dibuat dalam perancangan web e-commerce penjualan jam tangan:

- 1) File Admin
- 2) File Kategori
- 3) File Gender (Kelompok Barang)
- 4) File Barang
- 5) File List Provinsi
- 6) File List Bank
- 7) File Member
- 8) File Keranjang
- 9) File Order Masuk
- 10) File Alamat Kirim
- 11) File Order Barang
- 12) File Konfirmasi Bayar
- 13) File Feedback

E. Rancangan Struktur Navigasi

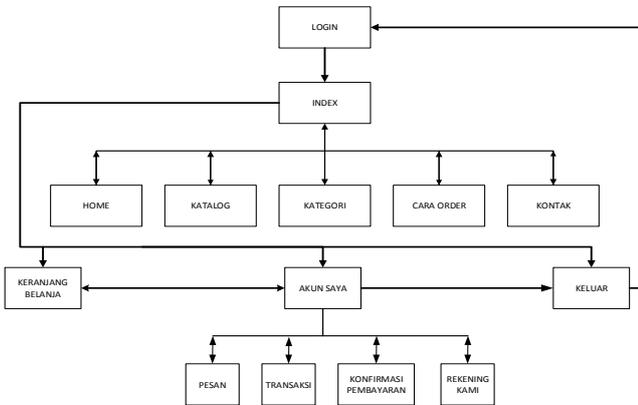
Struktur navigasi yang dibuat sebelum perancangan web yaitu:

1) Struktur Navigasi Halaman Pengunjung



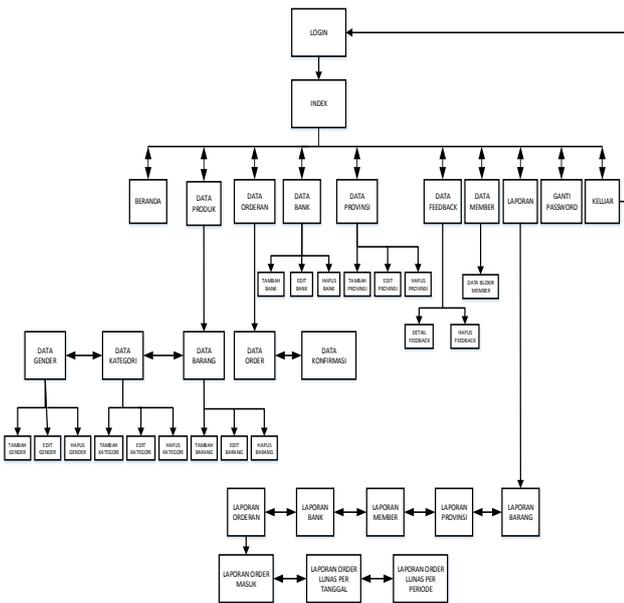
Gambar 6. Struktur Navigasi Halaman Pengunjung

2) Struktur Navigasi Halaman Member



Gambar 7. Struktur Navigasi Halaman Member

3) Struktur Navigasi Halaman Administrator

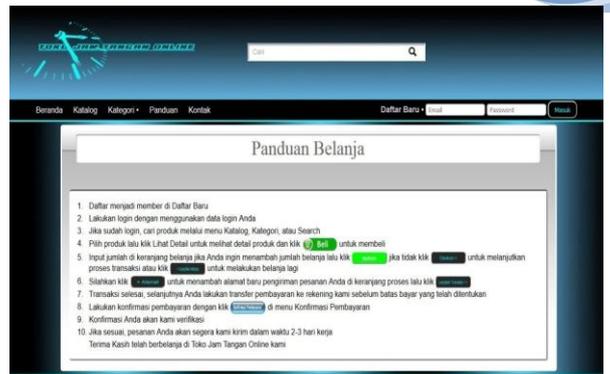


Gambar 8. Struktur Navigasi Halaman Administrator

F. Tampilan Web

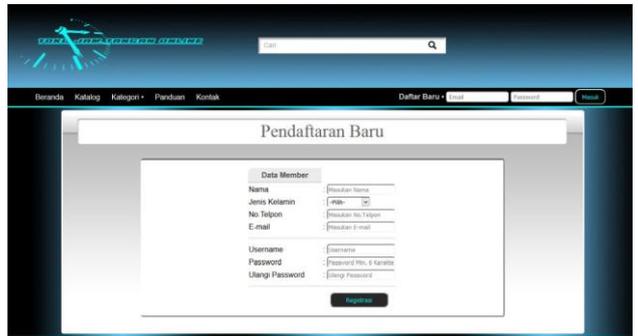
Berikut halaman web e-commerce penjualan jam tangan:

1) Tampilan Halaman Pengunjung Menu Panduan Belanja



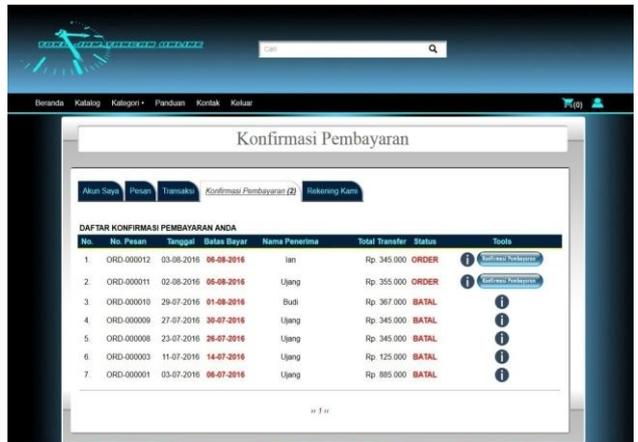
Gambar 9. Tampilan Halaman Pengunjung Menu Panduan Belanja

2) Tampilan Halaman Pendaftaran Member



Gambar 10. Tampilan Halaman Pendaftaran Member

3) Tampilan Halaman Member Menu Konfirmasi Pembayaran



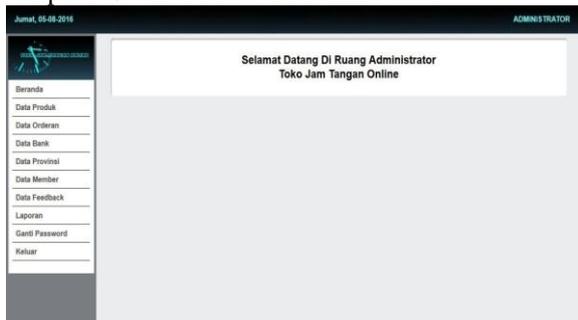
Gambar 11. Tampilan Halaman Member Menu Konfirmasi Pembayaran

4) Tampilan Halaman Login Administrator



Gambar 12. Tampilan Halaman Login Administrator

5) Tampilan Utama Halaman Administrator



Gambar 13. Tampilan Utama Halaman Administrator

V. KESIMPULAN

Berikut ini merupakan kesimpulan penulis dalam pembuatan web e-commerce penjualan jam tangan:

- 1) Web e-commerce ini dirancang guna memudahkan masyarakat dalam mencari informasi jam tangan yang diinginkan, selain itu memudahkan pembeli dalam melakukan transaksi pembelian jam tangan dimana saja dan kapan saja tanpa harus datang langsung ke toko jam.
- 2) Menjadikan proses belanja menjadi lebih menyenangkan karena tersedianya banyak pilihan produk.
- 3) Menghasilkan laporan penjualan secara efektif dan efisien karena tidak lagi dilakukan secara manual.
- 4) Memudahkan perusahaan dalam melakukan promosi dengan tidak mengenal waktu dan tempat, selain itu juga mengurangi biaya promosi bagi karena tidak mencetak brosur.

REFERENSI

- [1] Binanto, Iwan. Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: ANDI. 2010.
- [2] Hidayatullah, Priyanto dan Jauhari Khairul Kawistara. Pemrograman Web. Bandung :Informatika Bandung. 2014.
- [3] Rahmat, Hidayat. Cara praktis Membangun Website Gratis. Jakarta: Elex Media Komputindo. 2010.
- [4] Sigit. Website Super Canggih dengan Plugin jQuery. Jakarta: Mediakita. 2011.
- [5] Sukamto, Rosa A. dan M. Shalahuddin. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung :Informatika. 2013.